

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET
DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS 2 MIM
CANDIREJO KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Kependidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Diajukan Oleh:

FARIDA ASHFAR RUFIDA
2015100046

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2022**

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET
DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS 2 MIM
CANDIREJO KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Kependidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Diajukan Oleh:

FARIDA ASHFAR RUFANDA
2015100046

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2022**



UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Klaten 57438, Po Box. 168
Telp. (0272) 326000, 3265000, 322363. Fax. (0272) 323288

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Farida Ashfar Rufaida

NIM : 2015100046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Judul : Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas 2 MIM Candirejo Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Klaten, 18 November 2022
Yang menyatakan,



Farida Ashfar Rufaida
2015100046

HALAMAN PERSETUJUAN


Judul : Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di Masa
Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas 2 MIM Candirejo Kecamatan
Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022

Nama : Farida Ashfar Rufaida

NIM : 2015100046

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui
pada **Rabu, 30 November 2022**

Pembimbing I,


Nela Rofisiah, S.Pd., M.Pd.
NIK.690 516 369

Pembimbing II,


Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.
NIK. 690 516 368

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD


Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

SKRIPSI

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS 2 MIM CANDIREJO KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Dipersiapkan dan disusun oleh

Farida Ashfar Rufaida

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada Selasa, 06 Desember 2022

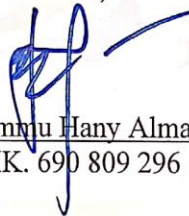
Dewan Penguji

Ketua,



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

Sekretaris,



Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

Penguji I,



Nela Rofislan, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 516 369

Penguji II,



Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.
NIK. 690 516 368



Mengesahkan,
Dekan FKIP Unwidha Klaten

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini,

**Suamiku tercinta
Ayahanda dan Ibunda tercinta
Dosen PGSD Unwidha
Teman-Teman seperjuangan
Almamaterku Universitas Widya Dharma Klaten**

MOTTO

*“Bahagialah orang yang dapat menjadi tuan untuk dirinya,
menjadi kusir untuk nafsunya dan menjadi nahkoda bagi
bahtera hidupnya”*

--- Ali bin Abi Thalib ---

*“Selalu ada harapan bagi mereka yang berdoa. Selau ada jalan
bagi mereka yang meminta.”*

~ Penulis ~

**PARENTS' EFFORTS IN OVERCOMING GADGET ADDICTION IN THE
TIME OF THE COVID-19 ON THE SECOND GRADE STUDENTS OF
MIM CANDIREJO, NGAWEN, KLATEN
ACADEMIC YEAR 2021/2022**

FARIDA ASHFAR RUFAIDA
NIM. 2015100046
Farida.ashfar@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the efforts of parents in overcoming gadget addiction during the covid-19 pandemic in class 2 students of MIM Candirejo, Ngawen district, Klaten regency.

The technology is currently developing very rapidly and is increasingly sophisticated, including in the realm of education. This causes various influences on human life patterns, both mindset and behavior. Nowadays gadget users have penetrated into the world of children who still have limited knowledge, especially elementary school children. The use of gadget will interfere with the child's development process.

This study uses a qualitative approach, with ten children as subjects who have problems using gadgets and efforts have been made by the subject's parents at MIM Candirejo, Ngawen District, Klaten Regency. Methods of data collection in this study using interviews, observation and documentation.

Based on the results of the research, problems in children caused by gadgets are in the form of: socio-emotional disorders, language disorders, and children's cognitive disorders. Parents' efforts to overcome these problems with simple efforts but are carried out continuously, such as: taking advantage of existing features on gadgets, giving comprehensive advices, giving stern warnings if children make mistakes, getting children used to play outside home, giving educational games for children to stimulate children's development and become wiser parents.

Keywords: *Parents, Addiction, Gadget*

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET DI
MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS 2 MIM CANDIREJO
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN**

TAHUN PELAJARAN 2021/2022

**FARIDA ASHFAR RUFAIDA
NIM. 2015100046
Farida.ashfar@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* di masa pandemi covid-19 pada siswa kelas 2 MIM Candirejo Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten.

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat dan semakin canggih, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Saat ini penggunaan *gadget* sudah merambah ke dunia anak-anak yang masih mempunyai keterbatasan pengetahuan, khususnya anak-anak sekolah dasar. Penggunaan *gadget* akan mengganggu proses perkembangan anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan subjek 10 anak yang memiliki problematika penggunaan *gadget* dan telah dilakukan upaya oleh orang tua subjek di MIM Candirejo Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, permasalahan pada anak yang diakibatkan oleh *gadget* berupa: gangguan pada sosio-emosional, gangguan pada bahasa, dan gangguan pada kognitif anak. Upaya Orang tua mengatasi permasalahan tersebut dengan upaya-upaya sederhana namun dilakukan secara terus menerus, seperti: memanfaatkan fitur yang ada pada *gadget*, memberikan nasihat yang menyeluruh, memberikan peringatan keras jika anak melakukan kesalahan, membiasakan anak untuk bermain di luar rumah, memberikan permainan-permainan edukatif kepada anak untuk merangsang perkembangan anak dan menjadi orang tua yang bijaksana.

Kata kunci: *Orang tua, Kecanduan, Gadget.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat iman dan islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Karena beliau kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT berikan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya karya ini namun karena keterbatasan Allah SWT. Dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Widya Klaten.
3. Ibu Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Nela Rofisian, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang tak pernah lelah memberikan dukungan, bimbingan, dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas hadiah istimewa ini.
5. Ibu Isna Rahmawati, S. Th. I., M.Pd., selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga.
6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD dan tenaga pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkaya penulis

dengan berbagai macam pengetahuan.

7. Bapak Winarno, M.Pd. selaku Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Candirejo yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian, dan para guru yang telah berpartisipasi menjadi subjek dalam penelitian ini
8. Teman-teman Almamater Universitas Widya Dharma Klaten dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih indah.
9. Keluarga dan sahabat-sahabat penulis yang sudah mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat bagi penulis.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis untuk menyusun skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Klaten, 15 Februari 2022

Farida Ashfar Rufaida

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5

D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Upaya Orang Tua	8
B. Pembelajaran Daring	13
C. Kecanduan Gadget.....	15
D. Penelitian yang Relevan	28
E. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian.....	31
B. Sumber Data Penelitian	31
C. Objek Dan Subyek Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Keabsahan Data	36
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Durasi dan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak	22
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	30
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	67
Lampiran 2 Identitas Informan	68
Lampiran 3 Hasil Wawancara	71
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	92
Lampiran 5 Lembar Observasi	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat dan semakin canggih, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satunya yaitu *gadget*, *gadget* merupakan perangkat elektronik untuk membantu berlangsungnya kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Kehadiran perkembangan teknologi memberikan begitu banyak dampak positif bagi anak, namun diberbagai situasi hadirnya perkembangan teknologi justru memberikan dampak negatif bagi anak. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah munculnya rasa candu dan ketergantungan terhadap *gadget* (Rahmawati et al., 2020). Kecanduan ini membuat anak semakin bergantung pada *gadget* yang berujung pada penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Gadget tidak hanya digunakan untuk sms dan telepon saja melainkan terdapat fitur-fitur yang menarik bagi para penggunanya, seperti Facebook, Whattshap, Twitter, dan aplikasi media sosial lainnya. Adapun aplikasi yang lebih menarik bagi anak-anak sekolah akhir-akhir ini adalah Game Online, media sosial seperti Youtube, Tiktok, Instagram dll. Namun, penggunaan *gadget* sekarang ini sering kali disalahkan oleh berbagai pihak, seperti orang tua yang secara instan memberikan fasilitas *gadget* yang digunakan sebagai media dalam mendidik anaknya yang masih sekolah terutama di masa pandemi covid seperti ini orang tua

memberikan *gadget* kepada anaknya dengan alasan untuk belajar daring. Penggunaan yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak pada

perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak yang kecanduan *gadget* cenderung melambat dikarenakan minimnya pergerakan atau aktivitas fisik anak (Ramdani & Azizah, 2019). Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak, perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otak lah yang menyetir setiap gerakan yang dilakukan anak. Perkembangan motorik kasar pada anak merupakan suatu perkembangan gerak yang terjadi pada diri anak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat atau berlari (Tanto & Sufyana, 2020). Perkembangan motorik kasar ini harus dilatih dan dibiasakan melalui aktivitas fisik anak. Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi kesehatan anak yaitu kesehatan mata yang menurun dikarenakan cahaya berlebihan yang masuk pada mata anak melalui layar *gadget* yang digunakan (Abdu at al., 2021). Anak cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Hasil temuan Hudaya (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak negatif bagi anak berupa kurangnya kurangnya sikap disiplin dan minat belajar anak. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berpengaruh pada sifat konsumtif anak. Penggunaan *gadget* yang

berlebihan ini juga dapat berdampak lebih fatal jika terus dibiarkan karena bisa menimbulkan rasa kecanduan pada *gadget* dan kesehatan mental akan ikut rusak (Wulandari & Hermiati, 2019).

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, tetapi juga ada dampak positifnya, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu dapat membantu dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan orang tua. Untuk saat ini *gadget* bisa membantu anak dalam belajar contohnya bagi anak yang mengikuti kelas daring di beberapa aplikasi seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom* dan Ruang Guru.

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak harus dibatasi atau dikontrol oleh orang tua. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui handphone. Selain itu orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). Proses pengawasan, pembatasan dan pendampingan dilakukan untuk mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* dan cenderung mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh dari *gadget*.

Keluarga merupakan ranah pendidikan pertama bagi setiap individu. Orang tua memiliki peran sentral dalam mengelola dan mendampingi proses pendidikan anak di dalam lingkungan keluarga (Nasution, 2019). Pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* semakin penting di saat pandemi Covid-19 menyerang kehidupan masyarakat seperti saat ini. Pandemi Covid-19 mengharuskan seluruh elemen pendidikan untuk mengalihkan pembelajaran tatap

muka ke pembelajaran secara virtual dengan memanfaatkan teknologi yang sering disebut dengan istilah pembelajaran daring (Dhawan, 2002;Lubis & Dasopang, 2021). Proses pembelajaran daring ini tentunya berdampak pada semakin meningkatkannya intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di MI Muhammadiyah Candirejo didapatkan hasil bahwa hampir semua siswa kelas II di MI Muhammadiyah Candirejo sudah diberi atau memegang *gadget* oleh orang tuanya dan berakibat pada menurunnya kemauan belajar. Seperti yang terlihat di kelas siswa tidak fokus saat pelajaran, susah untuk mengikuti pelajaran yang diberikan bapak atau ibu guru, semangat belajar berkurang serta konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. *Gadget* ini digunakan sebagai alternatif / pendukung dalam bermain atau belajar di masa pandemi Covid-19 ini. Terlebih lagi apabila orang tua siswa yang membiarkan anaknya menggunakan *gadget* terus menerus tanpa diperhatikan akan berakibat kecanduan *gadget* pada anak.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dalam setiap aktivitasnya dan agar anak tidak kecanduan bermain *gadget*. Dengan cara mengontrol dan mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui handphone.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas 2 MIM Candirejo Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hadirnya penelitian ini akan

memberikan dan menambah referensi untuk orang tua tentang upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak, khususnya selama pandemi covid-19 ini.

B. Identifikasi Masalah

Banyak permasalahan yang di dapatkan dari hasil observasi awal penulis ketika di MI Muhammadiyah Candirejo, terlebih di masa pandemi seperti sekarang ini. Diantaranya yakni terkait kecanduan *gadget* pada siswa kelas II, banyak orang tua masih minim kesadaran akan pentingnya pembatasan penggunaan *gadget*.

Dari permasalahan yang ada, penulis fokus pada anak usia sekolah dasar yang mengalami kecanduan *gadget* hingga berdampak pada penurunan konsentrasi anak yang mengakibatkan perilaku anak berubah. Permasalahan tersebut kadang tidak dianggap serius oleh orang tua siswa karena kecanggihan dan fitur pada *gadget* yang dapat memudahkan segalanya membuat orang tua tidak begitu peduli apabila anak-anak mereka bermain *gadget* seharian.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat begitu pentingnya peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak maka dari itu penulis membtasi masalah yang diteliti yaitu tentang **“Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas 2 MI Muhammadiyah Candirejo Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022”**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembahasan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

1. Apa saja permasalahan yang dialami anak akibat dari kecanduan penggunaan *gadget*?
2. Bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi permasalahan kecanduan penggunaan *gadget* pada anak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui permasalahan yang dialami anak akibat dari kecanduan *gadget* siswa kelas 2 MIM Candirejo Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui upaya orang tua mengatasi kendala dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* siswa kelas 2 MIM Candirejo Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini mahasiswa diharapkan dapat memahami lebih dalam apa saja upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Hal ini dapat menjadi bekal bagi mahasiswa dalam menghadapi dan memberikan perlakuan kepada kasus upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak secara lebih baik dan bijak sesuai kompetensi.

2. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi penggunaan *gadget* pada anak yang mengalami kecanduan. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam penggunaan *gadget*.

3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahannya atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaannya dalam bermain *gadget*.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas 2 MI Muhammadiyah Candirejo Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten. Dapat diambil kesimpulan bahwa masa pandemi covid-19 ini menjadi salah satu faktor penyebab anak menjadi kecanduan *gadget*. Permasalahan kecanduan *gadget* pada siswa kelas 2 MI Muhammadiyah Candirejo pada perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosio-emosional dan perkembangan bahasa. Permasalahan yang sering dialami oleh orang tua yaitu pada perkembangan sosio-emosional. Anak yang sudah nyaman dengan *gadget* menjadikan anak kurang bersosialisasi dengan temannya. Kurangnya interaksi tersebut membuat anak tidak mendapatkan stimulus atau pengalaman untuk mengembangkan kognitif dan emosional serta perkembangan lainnya.

Penggunaan *gadget* pada anak perlu pendampingan serta bimbingan dari orang tua ketika menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* di saat masa pandemi covid-19 seperti saat ini lebih bermanfaat ketika belajar tetapi tetap harus dalam pengawasan dan juga bimbingan orang tua, karena penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan akan menimbulkan efek samping yang kurang bagus dan dapat merugikan diri anak tersebut.

Upaya yang telah dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak mereka yaitu dengan melakukan upaya yang sederhana namun berkelanjutan. Upaya yang dilakukan yaitu, memanfaatkan fitur yang ada pada *gadget*, memberikan nasihat yang menyeluruh, memberikan peringatan keras jika anak melakukan kesalahan, memperlakukan anak sesuai dengan umurnya dan menjadi orang tua yang bijaksana. Orang tua menyadari bahwa upaya yang dilakukan sederhana namun sulit, karena mengubah kebiasaan anak. Namun jika upaya yang dilakukan secara berkelanjutan akan terlihat hasilnya.

B. Saran

Saran bagi orang tua diharapkan siap dengan segala upaya untuk mengembangkan perubahan positif itu dan atau mengatasi perubahan negatif pada anak serta bertanggung jawab untuk mendidik dan membimbing anak dengan baik. Untuk guru diharapkan dapat memanfaatkan perangkat *gadget* sebagai media pembelajaran di kelas. Dan mampu membantu mengawasi, mendampingi, serta perilaku anak yang menyimpang sehingga anak mendapatkan kemauan untuk mengontrol perilaku maupun ucapan. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian yang sama agar memperhatikan aspek-aspek lain dalam perkembangan psikologi anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S., Saranga, J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. 2021. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24- 30.
- Danim, Sudirman. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Dhawan, S. 2020. *Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis*. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22.
- Essau, C. A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assesment and Treatment*. New York:Elseiver Inc.
- Fahriantini, Eva. 2016, *Peranan Orangtua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di AL Azhar Syifa Budi Samarinda*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4) : 44-45.
- Fazli, Mohamad Irvan, 2012. *Peranan Orang Tua dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hidayatul Umam Cinere, Depok, Jawa Barat*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fitria, Putri. *6 Tips Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*.
- Hasan, I. 2002. *Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hasanah, Hasyim. 2016. *Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)*. *Jurnal at-Taqddum*. Volume 8, No. 1. Semarang: Universitas Islam Semarang.
- Hudaya, A. 2018. *Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86-97.
- Hibama S. Rahman 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Galah.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indriyani, Maulita. 2018. *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 tahun*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Irmayanti, Yuli. 2018, *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah*. Skripsi. Fakultas Psikologi :Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Kompas online. 2016. *Bahaya Kecanduan Gawai Di Usia Dini*.
- Made Yeni Suranti, N. 2020. *Variations of Models an Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. Indonesian Journal of Teacher Education*, I(2), 61-70.
- Martono, N. 2011. *Metode Peneltian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- M. Hafiz al-ayouby, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung).” *Skripsi*. Universitas Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, May 9, 2017.
- Moleong, L. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mu’awanah, Elfi. 2012. *Bimbingan Konseling Islam*. Yogyakarta: PT.Teras
- Musthoafa, Fera Andriani Djakfar. 2017. Upaya Mengatasi Kecanduan Anak terhadap Gawai (Gadget) melalui Model Komunikasi Interaktif Orang Tua dan Anak Berdasar Al-Qur’an. *Proccedings Ancoms*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh : Berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mutoharoh. 2016. Upaya Orang Tua dalam Memenuhi Kebutuhan Pendidikan Anak pada Keluarga Nelayan Desa Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara. *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs Ilyas, M.Ag.
- Nanang Martono. 2012 *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Nasution, S. 2019. *Pendidikan Lingkungan Keluarga*. TAZKIYA, 8(1)
- Pebriana, Putri H. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, Vol 1, No.1.
- Prasanti, D. 2016. *Perubahan media komunikasi dalam pola komunikasi keluarga era digital*. *Jurnal Commed*, 1 (1), 69-81
- Prastowo, A. 2012. *Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratikno, Ahmad Sudi dan Sumantri. 2020. *Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak*. *Jurnal Auladuna*. Vol. 2, No. 1, e-ISSN: 2656-9523. Jember: IAI Al-Falah As-Suniyah dan Kepala Sekolah SDN Gadingrejo 03.

- Rahmawati, Dita Desy. 2016. Studi Deskriptif: Gambaran Kecanduan Gadget (Smartphone) pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten. *Skripsi*. Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten.
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. 2019. Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494.
- Rigianti, H. A. 2020. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. Elementary School. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7 (2).
- Riyanto, B. 2010. *Dasar-dasar pembelanjaan perusahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, Tria P. Dan Mitsalia, A.A. 2016, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Jurnal PROFESI*, Vol.3, No. 2.
- Simamora, Antonius S.M, 2016, Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* . Bandung : Alfabeta.
- Sunita, Indiana dan Mayasari, E. 2017. Yes or Not Gadget buat si buah hati. Yogyakarta. Young, K.S. 1999. *Internet Addiction : Sympoms, Evaluation, And Treatment. Article reproduced from Innovations in Clinical Practice*, Vol.17.
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. 2020. Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575.
- Wahib, Abdul. 2015, Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak. *Jurnal Paradigma*, Vol 2, No. 1.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. 2019. Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382- 392.
- Yazdi, M. 2012. E-Learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi . *Jurnal ilmiah foristek*, 2 (1).