

BAB II KAJIAN TEORI

2.1. Penggunaan *Gadget*

2.1.1. Pengertian *Gadget*

Secara etimologi kata teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu “*technologia*” kata *tech* berarti keahlian dan *logia* berarti pengetahuan. Jadi teknologi ilmu pengetahuan mengenai keterampilan menciptakan alat, metode pengolahan serta ekstraksi benda agar dapat membantu manusia dalam hidup sehari-hari. (Diana, 2016). Pada abad ke-21 sekitar 2000-an merupakan masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dibidang alat komunikasi. Berawal dari surat dan telepon kabel, kini telah menjadi *handphone, laptop, tablet, ipad, android* dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal sebagai *gadget*. (Sunita, 2018)

Menurut Wijanarko dan Setiawati (2016) *Gadget* merupakan suatu alat, piranti atau benda yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya, *gadget* dalam bahasa Indonesia yaitu Gawai. *Gadget* yang dimaksud bukan hanya sebatas telepon genggam, *laptop, ipad, dan computer* tetapi juga perangkat besar seperti televisi.

Menurut Pebriana (2017) *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi

manusia, seperti *smartphone iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portable seperti netbook dan internet).

Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut Tara Rayner menyatakan istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi yang berhubungan dengan ukuran serta biaya. Salah satu yang membedakan dengan *gadget* dengan yang lainnya adalah unsur kebaruan. Maksud “kebaruan” adalah dalam sehari *gadget* bisa menampilkan fitur dan model terbaru yang membuat manusia menjadi lebih mudah (Anggraeni, 2018).

Disisi lain menurut Kamil *gadget* adalah telepon genggam atau perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*) (Marpaung, 2018).

2.1.2. Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak

Menurut Nuraedah (2019) *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Penggunaan *gadget* Pada zaman sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan *gadget* oleh orang dewasa biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game* atau sebagainya. Sedangkan penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan

menonton animasi. Pemakaiannya dapat memiliki waktu yang beragam dan beberapa durasi serta intensitas penggunaannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Menurut Tri Buana (2020) menyatakan bahwa tidak bisa dipungkiri, anak-anak menjadi sering bermain dengan *gadget* mereka untuk mengakses media sosial dari pada bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dari banyaknya sosial media yang ada, *tiktok* merupakan media sosial baru yang memberikan wadah dan media kepada para penggunanya untuk dapat bereskpresi dan menonton melalui konten video. *Tiktok* menjadi salah satu bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya digunakan untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan yang cukup banyak dikalangan anak usia dini adalah bentuk penggunaan *gadget* yaitu untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit yang menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran (Zulkifli, 2017).

Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* anak bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi juga terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video *game*. Pada kenyataanya, anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game* dari pada untuk belajar ataupun bermain diluar rumah dengan teman-teman sebayanya. Aplikasi yang ada pada *gadget* seperti *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam

media pembelajarannya yang mengasyikan dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget*. (Nuraedah, 2019).

2.1.3. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Gadget meski terlihat sederhana, akan tetapi memiliki arti dalam tumbuh kembang anak, terutama saat anak sangat sering berhubungan dengan *gadget*. Sari dalam jurnalnya menyebutkan bahwa dokter anak yang berasal dari Amerika Serikat bernama Chris Rowan menegaskan bahwa harus ada pelarangan dalam penggunaan *gadget* terhadap anak dibawah usia 12 tahun. Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut. (Nurul, 2019)

2.1.3.1. Dampak Positif

Pertama, menambah pengetahuan dengan memakai *gadget* berteknologi canggih, dapat menjadikan anak-anak dengan mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi mengenai tugas-tugas sekolahnya. Bahkan sudah banyak tersedia *website* maupun aplikasi dalam *gadget* yang dapat diakses anak untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

Kedua, memperluas jaringan persahabatan yaitu *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan diluar lingkup jangkauan lingkungan yang ditinggalinya. Dengan menggunakan jejaring sosial media yang ada, kita bisa memiliki ratusan bahkan ribuan pertemanan dari daerah-daerah yang umumnya diluar jangkauan.

Ketiga, mempermudah komunikasi. *Gadget* adalah salah satu alat komunikasi yang canggih dimana setiap waktu ke waktu senantiasa

berkembang dan diperbaharui. Oleh sebab itu, dengan *gadget* sesama individu dengan masyarakat kelas dunia dapat saling berkomunikasi atau saling terhubung.

Keempat, Melatih kreativitas anak. Adanya kemajuan teknologi, sudah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Anak dapat melatih kreativitasnya melalui permainan-permainan edukatif yang ada di *gadgetnya*.

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa dampak positif dalam penggunaan *gadget* untuk anak yaitu dapat menambah pengetahuan anak dengan mudah dan cepat, dapat menambah jaringan persahabatan, memudahkan anak dalam berkomunikasi dan dapat pula melatih dan mengembangkan kreativitas anak dari fitur-fitur yang dapat mengedukasi anak.

2.1.3.2. Dampak Negatif

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu sebagai berikut. (M. Hafiz, 2017) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak mata anak), 2) Menghambat kemampuan bahasa anak, (pada umumnya anak yang sudah kebiasaan menggunakan *gadget* atau bermain *gadget* akan cenderung sering diam, sering menirukan segala bahasa yang pernah ia dengar, menutup diri dan tidak mau berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya), 3) Perkembangan kognitif anak terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologi yang berkaitan tentang

bagaimana individu mempelajari, memahami, memperhatikan, mengamati, dan menilai lingkungannya akan terhambat), 4) Dapat menurunkan konsentrasi belajar anak sehingga anak menjadi malas membaca dan menulis. 5) Mempengaruhi perilaku anak usia dini, 6) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Selain yang telah disebutkan diatas, ada beberapa dampak negative lainnya yang diungkapkan Priyatna, yaitu : *pertama*, anak yang terbiasa bermain atau menggunakan *game* lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam perminggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negative untuk prestasi akademiknya di sekolah. *Kedua*, anak akan malas untuk melakukan aktivitas fisik yang akan berimbas pada kesehatan anak. jika anak terus menerus manatap ke layar gawai, hal ini dapat meyebabkan pada masalah penglihatan. (Priyatna, 2012)

2.2. Pengawasan Orang Tua

2.2.1. Pengawasan

Pengawasan adalah proses memonitor aktivitas untuk memastikan aktivitas-aktivitas diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan dan memperbaiki setiap deviasi yang signifikan. Pengawasan merupakan suatu kegiatan seseorang untuk mengontrol atau mengoreksi suatu kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan, hal ini bertujuan agar pekerjaan tersebut tidak mengalami atau terjadi kesalahan. (Rohmah, 2019:112)

Menurut Soekarno (1984) yang dimaksud dengan pengawasan ialah suatu proses yang menentukan mengenai apa yang harus dikerjakan, supaya apa

yang diselenggarakan dapat sejalan sesuai dengan rencana. Dalam hal ini, Soekarno lebih menekankan bahwa pengawasan ialah sebagai proses yang menentukan mengenai apa yang harus dikerjakan. Berbicara tentang pengawasan, dalam melaksanakan tugas sehari-hari setiap orang tua juga memiliki tugas pengawasan dalam membesarkan anaknya.

Kegiatan pengawasan orang tua sebenarnya merupakan salah satu dari fungsi keluarga untuk menjamin kesehatan anak secara fisik dan psikis. Orang tua harus menjamin terlaksananya fungsi-fungsi keluarga dengan baik. berdasarkan perspektif sosio kultural, fungsi keluarga meliputi fungsi biologis, edukatif, religious, protektif, sosialisasi, ekonomis dan rekreatif. Diantara fungsi keluarga tersebut, maka dalam menghadapi bahaya negative dari era digital, fungsi protektif keluarga perlu dioptimalkan agar anak tidak menjadi korban oleh pengguna media komunikasi yang negative (Koesoema, 2010)

2.2.2. Pengertian Pengawasan Orang Tua

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia telah dijelaskan bahwa, “Orang Tua adalah ayah dan ibu kandung”. Sedangkan menurut Mardiyah (2015) menyatakan bahwa orang tua merupakan orang-orang pertama yang dikenal anak, melalui orang tualah anak mendapat kesan-kesan pertama tentang dunia luar dan orang tua juga orang pertama yang membimbing tingkah laku. Selanjutnya H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa “orang tua menjadi kepala keluarga”. Umar (2015) menjelaskan bahwa orang tua merupakan sosok pertama dan utama dalam pendidikan anak, meskipun anak telah dititipkan ke sekolah tetapi orang tua tetap berperan terhadap prestasi belajar anak.

Pengawasan orang tua merupakan salah satu dan fungsi keluarga untuk menjamin kesehatan anak secara fisik dan psikis. Orang tua harus menjamin terlaksananya fungsi-fungsi keluarga dengan baik. Pengawasan orang tua yaitu suatu upaya orang tua agar kegiatan yang dilaksanakan setiap anggota keluarga sesuai aturan dan tata tertib yang telah diterapkan sehingga tujuan keluarga dapat tercapai (Dachi, 2019).

Pengawasan orang tua dalam kehidupan anak memiliki dampak sangat penting. Keterlibatan orang tua dalam suatu pendidikan sangatlah penting apalagi pada perkembangan dan hasil belajar anak. Barang kali sebagian orang tua berpikir bahwa hal tersebut merupakan bagian tanggung jawab guru-guru disekolah untuk mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan sebagainya. Orang tua harus mengerti bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang tersebar dan harus diutamakan. Apalagi dimasa sekarang ini orang tua harus memegang suatu peran untuk mengawasi anak, membimbing, mengajari, dan lain sebagainya yang dilakukan dirumah untuk menciptakan suasana yang aman dan kondusif (Lase & Tafunao, 2021)

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengawasan orang tua merupakan salah satu bentuk peran atau fungsi keluarga dalam menjamin kesehatan anaknya serta mencapai tujuan yang diinginkan yang telah direncanakan dan diatur dalam suatu keluarga.

2.2.3. Bentuk Pengawasan Orang Tua pada Penggunaan *Gadget*

Minuchin (1974) dalam Ballard, Kennedy, & O'Brien (2014) menjelaskan tentang teori struktural fungsional keluarga dimana keberfungsian keluarga tercermin dari struktur dan fungsi keluarga. Hal ini dapat membantu menganalisa

kondisi sebuah keluarga berdasarkan tiga komponen. *Pertama*, adalah struktur keluarga. Diartikan sebagai cara anggota keluarga dapat saling berinteraksi. Didalamnya terdapat tiga subsistem yaitu ayah, ibu dan anak. Dalam subsistem tersebut terdapat komponen tanggung jawab seperti sebagai orang tua memiliki tanggung jawab dalam pengawasan dan pemeliharaan terhadap anak. *Kedua*, adalah perkembangan keluarga, keluarga berkembang dari masa kemasa dan memerlukan perbaikan. Adanya perubahan pada komponen yang pertama akan mempengaruhi perkembangan pada masa selanjutnya. Komponen *ketiga* adalah keluarga mampu beradaptasi dengan perubahan untuk menjaga kelangsungan dan kesejahteraan anggota keluarganya.

Anak merupakan tumpuan dan harapan dimasa depan, maka orang tua harus senantiasa memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya serta mengubah perilaku anak-anaknya. Bentuk – bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* berdasarkan hasil penelitian Fajri & Hasmira (2019) dalam artikel nya yang berjudul “Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Anak Pengguna Smartphone” yaitu sebagai berikut.

1. Pembatasan Waktu

Pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget* oleh anak merupakan salah satu pengawasan yang dilakukan oleh orang tua, dimana anak menggunakan *gadget* pada waktu-waktu tertentu saja. Menurut Teori Struktural Fungsional terlihat disini bahwa keluarga sebagai sistem yang memiliki suatu keterkaitan antara satu dengan yang lainnya hubungan antara orang tua dan anak. Ketika orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya, dalam prestasi akademik, si anak mengalami

penurunan, sehingga terbentuklah suatu fungsi manifest yakni pengawasan yang diberlakukan oleh orang tua yaitu dengan pembatasan waktu dalam menggunakan *gadget*. Dengan adanya pembatasan waktu tersebut orang tua berharap prestasi akademik yang ia raih bisa semakin meningkat. Walaupun sudah diberlakukan bentuk pengawasan dengan pembatasan waktu muncul juga sebuah fungsi laten yaitu fungsi yang tidak diharapkan yaitu ketika orang tua tidak berada di rumah dia masih saja mencuri-curi waktu untuk menggunakan *gadget* tanpa diketahui oleh orang tuanya sendiri sehingga fungsi pengawasan tersebut masih bisa diselewengkan oleh anaknya.

Menurut Muhammad Nazir (Nurul Novitasari, 2019) sikap orang tua terhadap pembatasan waktu penggunaan *gadget* yaitu anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktu harus dibatasi. Misalnya setengah jam atau saat senggang atau saat hari sabtu dan minggu, waktu disaat santai dan pada saat tugas belajarnya telah selesai. Adapun waktu yang disarankan untuk anak dalam bermain *gadget* adalah : 1) Anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses *gadget* 1 jam per hari. Itupun sebaiknya program yang di akses berkualitas, 2) Anak usia 6 tahun keatas boleh bermain *gadget*, tapi dengan waktu yang sudah disepakati bersama orang tua , misalnya hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam per hari.

2. Memberi nasehat

Nasehat merupakan suatu bentuk perintah yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya supaya menggunakan *gadget* dengan

semestinya. Analisis menurut Teori Struktural Fungsional mengenai bentuk pengawasan oleh orang tua berupa nasihat, terlihat disini bahwa fungsi nasihat yang diberikan kepada anak-anaknya mampu membuat mereka mengerti secara langsung untuk tidak terlalu fokus dalam menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya.

3. Memberikan Sanksi

Sanksi merupakan langkah hukuman yang dilakukan orang tua terhadap anaknya apabila anak tidak dapat mematuhi aturan yang telah dibuat oleh orang tuanya sendiri. Sanksi tersebut memberikan efek jera kepada anaknya agar menggunakan *gadget* dengan kebutuhan yang berlaku. Teori Struktural Fungsional mengenai bentuk pengawasan oleh orang tua berupa pemberian sanksi fisik, non fisik, serta pengurangan uang jajan. Fungsi pengawasan yang dibentuk dengan cara memberi sanksi ini diharapkan mampu memberi efek jera terhadap anaknya agar tidak salah dalam menggunakan *gadget*, dengan diberlakukannya sanksi tersebut anak mampu menuruti keinginan orang tua apabila melanggar akan mendapatkan konsekuensi tertentu sehingga fungsi pengawasan yang diharapkan berjalan dengan semestinya.

2.2.4. Faktor yang Mempengaruhi Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget.

Utama dan Hasmira (2018) mengemukakan bahwa dalam pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak, faktor tersebut antara lain yaitu sebagai berikut.

1. Pengetahuan

Pengetahuan orang tua mengenai kegunaan *gadget* yang diberikan kepada anaknya mesti di pelajari lebih dalam oleh orang tua tersebut, orang tua mesti tau apa-apa saja yang terdapat dalam *gadget* yang akan digunakan oleh anaknya, sehingga bentuk pengawasan akan dirasa menjadi lebih baik karena dari orang tua sendiri sudah mengetahui apa-apa saja yang berdampak baik dan tidak baik didalam *gadget* anaknya. pengawasan orang tua pada anaknya ketika menggunakan *gadget* . Berdasarkan analisis menurut Teori Struktural Fungsional mengenai pengetahuan orang tua terhadap kegunaan *gadget* yang diberikan kepada anaknya mampu membuat orang tua paham akan bagaimana memberikan bentuk-bentuk pengawasan terhadap anaknya karena sudah mengetahui kegunaan dari *gadget* itu sendiri. Namun kenyataanya orang tua masih juga tidak mengetahui kegunaan *gadget* sehingga adanya disfungsi atau ketidakberhasilan dalam memberikan pengawasan karena orang tua tidak mengetahui kegunaan *gadget* itu untuk apa saja, sehingga anak akan dengan mudah menggunakan *gadget* sesuka hati termasuk berbagai bentuk penyimpangan yang dilakukan anak dalam menggunakan *gadget*.

2. Pekerjaan

Pekerjaan orang tua yang berbeda juga memberikan bentuk pengawasan yang berbeda pula terhadap anaknya saat menggunakan *gadget*. Berdasarkan analisis menurut Teori Struktural Fungsional pekerjaan setiap orang tua yang berbeda memiliki bentuk pengawasan

yang berbeda pula. Pekerjaan orang tua pada instansi-instansi tertentu seperti seorang guru, pegawai kantor pajak, polisi, diharapkan mampu memberikan pengawasan yang cukup optimal karena pekerjaan yang mereka geluti bisa memberikan pengawasan yang baik terhadap anaknya

2.3. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dapat kita lihat sebagai berikut :

- 2.3.1. Penelitian tentang pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu oleh Yuni Anggraeni, (2019) meneliti tentang “Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak di RA Yapsi Sumberjaya Lampung Barat”. Hasil penelitian Yuni menunjukkan bahwa pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* terhadap anak di RA Yapsi Sumberjaya dapat dikatakan sudah baik dari data wawancara orang tua sudah mengawasi, memperhatikan konten-konten yang digunakan bahkan orang tua sudah membatasi waktu saat menggunakan *gadget*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Yuni yaitu membahas tentang *gadget* yaitu Smartphone dan membahas mengenai pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap anak. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh yuni tidak membatasi usia anak saat meneliti.

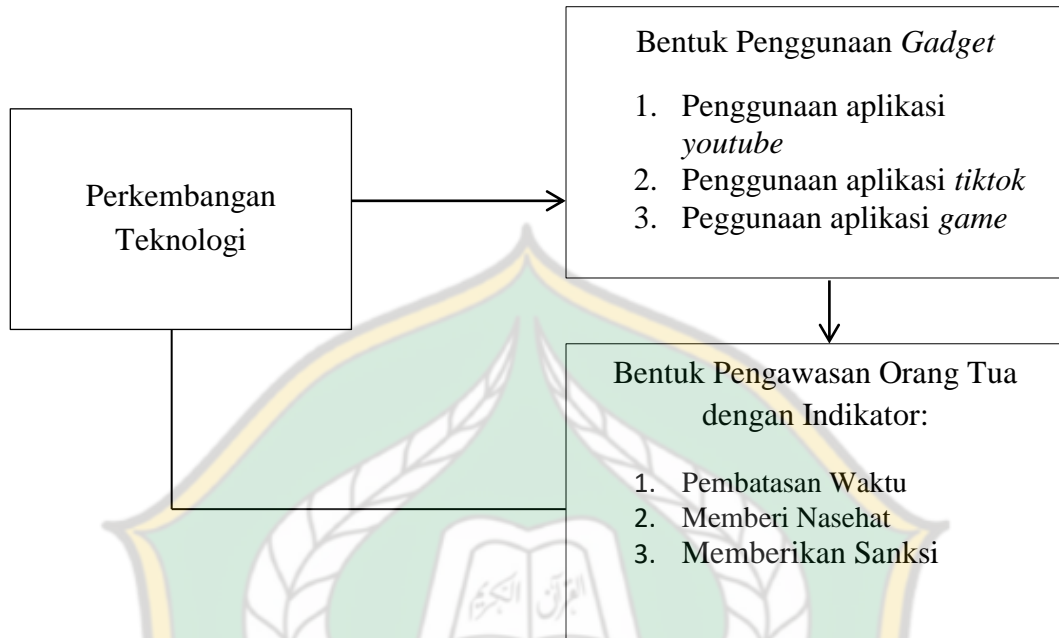
- 2.3.2. Indian Sunita & Eva Mayasari (2018) dengan judul penelitian “Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak”. Hasil penelitian yang dilakukan terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak di PAUD dan TK Taruna Islam dengan hasil uji statistic p value 0,05. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Perbedaannya dengan penelitian Indian yaitu penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan membagikan kuesioner kepada orang tua murid.
- 2.3.3. Wilma Annisa Putri, (2022) dengan judul penelitian “Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Sialamungu Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi kurangnya komunikasi orang tua dan anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *gadget* , dan orang tua membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua. Persamaan penelitian Wilma dan penelitian peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* dan focus pada anak usia 5-6 tahun sementara perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wilma tidak melihat dampak *gadget* terhadap sosial emosional anak sedangkan peneliti meniti beratkan pada dampak *gadget* terhadap sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
- 2.3.4. Mardiah Enjelina, (2022) dengan judul penelitian “Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 Tahun di

Desa Pauh Ranap Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pola pengawasan yang berbeda-beda terhadap penggunaan *gadget* pada anak yaitu 3 orang tua yang menggunakan pola pengawasan *authoritative parenting*, 1 orang tua menggunakan pola pengawasan *authorian parenting*, 1 orang tua menggunakan pola pengawasan *neglect parenting* dan 2 orang tua menggunakan pola pengawasan *indulgent parenting*. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardiah yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun perbedaan penelitian Mardiah dengan peneliti yaitu penelitian yang dilakukan Mardiah tidak terlalu fokus dalam membahas mengenai sosial emosional anak usia dini.

Berbeda dengan penelitian – penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih memfokuskan pada bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan, dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan. Selain itu, penelitian tentang pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* baru pertama kali dilakukan di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan.

2.4. Kerangka Berpikir

2.1 Bagan Kerangka Berpikir



Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka serta bagan yang telah diuraikan, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan. Pengawasan orang tua yang dimaksud pada penelitian ini yaitu untuk membatasi waktu penggunaan *gadget*, memberi nasehat dan memberikan sanksi. Pengawasan ini dilakukan karena perkembangan yang semakin maju menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi. *Gadget* saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, orang tua maupun anak-anak. Dalam hal ini, terdapat tiga komponen dimana pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun dan

bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan.

