

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini mengalami peningkatan yang pesat di hampir seluruh belahan dunia. Teknologi tidak hanya menjadi kebutuhan esensial, tetapi juga mengubah secara mendasar setiap aspek kehidupan manusia. Dalam era ini, adaptasi terhadap teknologi tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga merespon tuntutan akan inovasi dan keterhubungan global.

Menurut Wiryo Setiana dalam buku Patologi Sosial (1992:1) Kemajuan sains dan teknologi telah memunculkan masalah sosial pada masyarakat modern. Dampak dari kondisi tersebut memunculkan stimuli orang untuk melakukan tingkah laku menyimpang dari norma norma umum.

Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat saat ini adalah *gadget*. *Gadget* telah berkembang dengan pesat dan merubah banyak aspek kehidupan sehari-hari manusia. Meskipun memberikan kemudahan dalam komunikasi, akses informasi, produktivitas, dan hiburan, penggunaan yang berlebihan dapat mengakibatkan ketergantungan digital, masalah privasi, serta dampak negatif terhadap interaksi sosial, refleksi spiritual, partisipasi dalam aktivitas keagamaan, dan pencarian nilai agama. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan *gadget* secara bijaksana guna memaksimalkan manfaatnya sambil meminimalkan risiko yang mungkin timbul.

Penggunaan *gadget* telah meluas di kalangan anak usia dini, tidak hanya terbatas pada orang dewasa. Anak-anak saat ini sering menggunakannya untuk berbagai kegiatan seperti bermain game, menonton video, dan berkomunikasi. Hal ini mencerminkan pergeseran budaya digital yang signifikan. Namun, ada pertimbangan dan tantangan yang muncul dari penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Misalnya, pengaruhnya terhadap perkembangan sosial dan agama anak bisa menjadi masalah. Keterlibatan yang tinggi dengan teknologi juga berpotensi mengurangi waktu mereka untuk berinteraksi secara langsung. Selain itu, penggunaan *gadget* dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk aktivitas keagamaan, seperti beribadah atau mengikuti kegiatan keagamaan bersama keluarga.

Menurut Nurrachmawati (2019:121) Seorang anak yang lebih sering memanfaatkan *gadget* mereka di rumah untuk bermain game online daripada untuk belajar atau berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Dalam situasi ini, peran orang tua menjadi penting untuk mengatur waktu antara belajar dan bermain dengan teman sebaya, serta mencegah anak menghabiskan terlalu banyak waktu di dalam rumah dengan *gadget*. Anak yang terlalu tergantung pada *gadget* mungkin mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang tua dan lingkungan sekitarnya, karena mereka terlalu fokus pada perangkat yang mereka gunakan dan mengabaikan lingkungan sekitar.

Sebagai tanggung jawab utama, anak adalah kewajiban orang tua. Oleh karena itu, orang tua harus memberi contoh yang baik dengan tidak menggunakan *gadget* secara

berlebihan. Jika anak terlalu sering menggunakan *gadget*, orang tua perlu menegur dan mengingatkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan tidaklah baik. *Gadget* memang bisa digunakan oleh siapa saja, termasuk anak usia dini, tergantung pada kebutuhan penggunaannya. Pada anak-anak, *gadget* sering digunakan sebagai media pembelajaran, seperti bermain game edukatif atau menonton video.

Menurut Wahyu Novitasari (2016:210), Orang tua adalah teladan bagi anaknya, yang cenderung meniru apa yang dilakukan oleh kedua orang tua mereka. Orang tua perlu memberikan contoh yang baik, termasuk tidak memperkenalkan kebiasaan bermain *gadget* secara berlebihan kepada anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak dapat memiliki dampak negatif, seperti mengganggu kewajiban mereka sebagai pelajar untuk belajar dan beristirahat, serta berpotensi merusak kesehatan mata karena paparan sinar layar *gadget*. Oleh karena itu, penting bagi kedua orang tua untuk mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* pada anak dengan bijak.

Dalam konteks inilah peran pekerja sosial masyarakat menjadi sangat penting. Pekerja sosial masyarakat tidak hanya berperan dalam memberikan layanan langsung kepada individu dan keluarga yang membutuhkan, tetapi juga memiliki peran edukatif dalam masyarakat. Mereka dapat menjadi fasilitator dalam proses edukasi orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* dan pentingnya pengawasan yang tepat. Pekerja sosial dapat membantu orang tua memahami risiko dan manfaat penggunaan *gadget* serta memberikan strategi praktis untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Selain itu, pekerja sosial juga dapat berperan dalam

membangun kesadaran komunitas tentang pentingnya pengawasan penggunaan *gadget*, sehingga menciptakan lingkungan yang mendukung bagi perkembangan anak. Pentingnya peran pekerja sosial dalam mengedukasi orang tua terkait pengawasan *gadget* anak ini menjadi semakin relevan mengingat tantangan yang dihadapi oleh keluarga modern saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi peran pekerja sosial dalam mengedukasi orang tua terkait pengawasan penggunaan *gadget* pada anak-anak dan dampaknya terhadap perkembangan anak. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kapasitas orang tua dalam menghadapi tantangan era digital. (Hasbullah 2011:88).

Seperti yang tertuang pada Q.S. At Tahrim:6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya “Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

Dalam tafsir ayat tersebut, Ibnu Katsir mengatakan bahwa orang tua harus mendidik keluarganya tentang hal-hal yang mendatangkan ketaatan kepada Allah dan menjauhkannya dari perbuatan buruk. Mereka juga harus menganjurkan mereka untuk selalu mengingat Allah agar Allah dapat menyelamatkan mereka dari api neraka. Oleh

karena itu, tanggung jawab utama orang tua adalah mengajarkan anak-anak agama mereka. Pada Hari Pengadilan, orang tua akan bertanggung jawab atas anak-anak mereka sebelum anak-anak itu bertanggung jawab atas orang tua mereka.

Menurut Nurmasita & Nurul Hidayati Rofiah (2018:13). Orang tua bertanggung jawab untuk memfasilitasi kebutuhan anak secara baik dan bertanggung jawab atas dinamika kehidupan sehari-hari di rumah. Dalam hal ini, peran pekerja sosial masyarakat sangat penting dalam membantu orang tua menjalankan pengawasan ini. Pekerja sosial dapat memberikan edukasi, pelatihan, dan pendampingan, membekali orang tua dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola penggunaan *gadget* secara bijak. Selain itu, pekerja sosial juga berperan sebagai fasilitator, menghubungkan orang tua dengan sumber daya atau program yang dapat mendukung perkembangan anak secara optimal di era digital.

Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Yohana Yembise mengingatkan para orang tua untuk mengawasi penggunaan perangkat elektronik, seperti telepon genggam (HP) atau tablet, oleh anak-anaknya, karena mereka dapat terpapar data atau konten yang tidak tersaring. (Kominfo.go.id)

Menurut informasi dari lembaga riset *Digital Marketing Emarketer*, diperkirakan bahwa pada tahun 2019 jumlah pengguna *gadget* yang aktif di Indonesia akan menembus angka lebih dari 100 juta orang. Angka ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di Tanah Air telah melambung tinggi, mencerminkan lonjakan yang signifikan dalam adopsi teknologi digital oleh masyarakat. Dengan semakin maraknya

penggunaan perangkat pintar, Indonesia kini berada di garis depan dalam revolusi digital di kawasan Asia Tenggara. (Kominfo.go.id)

Seperti yang terjadi di banyak daerah lain, penggunaan *gadget* telah memberikan dampak terhadap perkembangan sosial bergama anak, termasuk di Desa Cimekar. Di beberapa kampung dalam desa ini, termasuk Kampung Margamulya, permasalahan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak telah mencapai tingkat yang memprihatinkan. Ketergantungan anak-anak pada layar *gadget* telah berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk penurunan interaksi sosial, terganggunya kesehatan fisik, serta melemahnya nilai-nilai moral dan keagamaan. Kondisi ini terutama tampak di kampung-kampung tertentu, di mana anak-anak lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan sosial atau fisik, yang pada akhirnya menghambat perkembangan holistik mereka.

Berdasarkan Hasil Observasi yang di lakukan peneliti pada tanggal 16 Juni 2024 di Kampung Margamulya Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Bandung. Telihat bahwa anak-anak di Kampung Margamulya memiliki akses mudah terhadap perkembangan teknologi seperti *gadget*, *ponsel* dan *tablet*. Penggunaan *gadget* ini dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi sosial dengan teman seusianya dan orang dewasa di sekitarnya. Maka dari itu, konten yang mereka konsumsi melalui *gadget* juga berpotensi memengaruhi pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keagamaan yang diperkenalkan dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

B. Fokus Penelitian

- a. Bagaimana peran pekerja sosial masyarakat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua untuk meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial beragama anak usia dini?
- b. Bagaimana Hasil dari peran pekerja sosial masyarakat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua untuk meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial beragama anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui peran pekerja sosial masyarakat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua untuk meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial beragama anak usia dini
- b. Untuk mengetahui Hasil dari peran pekerja sosial masyarakat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua untuk meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial beragama anak usia dini.

D. Kegunaan Penelitian

- a. Secara Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi Masyarakat terlebih khusus orang tua dalam bahaya pertumbuhan kognitif dan perilaku sosial

beragama mengenai pengawasan penggunaan *gadget* pada anak di Kampung Margamulya Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

b. Secara Praktis

Melalui penelitian ini di harapkan berguna dan berkontribusi untuk para orang tua dan pengembangan pengetahuan di bidang studi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Juga diharapkan dapat memberikan manfaat untuk para pembacanya.

E. Landasan Pemikiran

1. Hasil Penelitian Sebelumnya

Dalam proses penelitian, peneliti telah menelaah dan mengkaji sejumlah Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang berlangsung, untuk dijadikan sebagai dasar pemikiran. Beberapa penelitian yang digunakan sebagai acuan oleh peneliti antara lain:

Pertama Penelitian yang di lakukan Muhammad Faris Kamil 2019 yang berjudul Skripsi “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*” (*Studi Deskriptif di Dusun Handayani Bandar Lampung*) Penelitian ini berfokus pada anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik untuk bermain selama aktivitas tertentu. Akibatnya, anak-anak tumbuh untuk menyukai penggunaan teknologi, yang dapat memiliki kelebihan dan kekurangan. Meskipun perangkat seharusnya digunakan sebagai alat belajar, kebanyakan anak hanya menggunakannya untuk menonton film kartun dan bermain game

video. Anak-anak di bawah usia enam tahun tidak boleh memiliki akses ke perangkat elektronik karena, pada usia tersebut, mereka harus didorong untuk terlibat dalam aktivitas yang melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar, yang akan membuat mereka lebih cakap dalam bersosialisasi.

Kedua Penelitian yang dilakukan Yosef Kaprino Parto 2019 dengan judul “*Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif gadget*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teori peran atau role theory (kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang tepat bagi anak-anak.

Ketiga Penelitian yang dilakukan Isma Nasikhatin Nafiah 2021 dengan judul “*Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain gadget Anak Usia Dini*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teori peran atau role theory (Kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan kutipan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, setiap pembahasan memiliki keterkaitan yang erat satu sama lain, dengan kesamaan penekanan pada peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* serta dampaknya pada anak-anak. Namun, terdapat perbedaan dalam cara mengkaji dampaknya terhadap perkembangan sosial dan agama. Salah satu perbedaan tersebut terletak pada peran Pekerja Sosial Masyarakat (PSM) sebagai fasilitator bagi orang tua. PSM berperan membantu orang tua

memahami dampak penggunaan *gadget* dan memberikan panduan dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan mempengaruhi kemampuan sosial anak-anak. Di sisi lain, penggunaan *gadget* juga berpotensi memengaruhi pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan dan keterlibatan dalam praktik keagamaan. Oleh karena itu, pengawasan yang cermat dari orang tua, dengan dukungan dari PSM, menjadi kunci untuk mengurangi dampak negatif dan memanfaatkan potensi positif dalam perkembangan sosial dan agama anak-anak.

2. Landasan Teoritis

Menurut Soerjono Soekanto (2009:293) Peran sosial adalah harapan-harapan yang diberikan oleh masyarakat kepada individu atau kelompok untuk bertindak sesuai dengan posisi mereka dalam struktur sosial. Peran sosial ini mencakup tanggung jawab dan norma-norma yang harus dipenuhi oleh individu sesuai dengan status sosialnya.

Dalam konteks ini, peran pekerja sosial masyarakat menjadi krusial sebagai fasilitator bagi orang tua, membantu mereka dalam mengarahkan dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia dini. Mengingat harapan-harapan sosial yang diidentifikasi oleh Soerjono Soekanto dan Selo Soemardjan, pekerja sosial berperan dalam mendukung orang tua untuk menjalankan tanggung jawab sosial mereka dengan lebih efektif, terutama dalam menyeimbangkan kebutuhan teknologi dengan interaksi sosial yang

sehat serta penanaman nilai-nilai keagamaan pada anak.

Pekerja sosial dapat memberikan bimbingan praktis dan edukasi kepada orang tua, membantu mereka untuk memahami pentingnya pengawasan dalam penggunaan *gadget*. Mereka juga berperan dalam membangun kesadaran orang tua tentang dampak negatif yang mungkin timbul jika anak terlalu sering bermain *gadget*, serta mengajarkan strategi untuk mengalihkan perhatian anak-anak ke kegiatan yang lebih bermanfaat dan interaktif secara sosial.

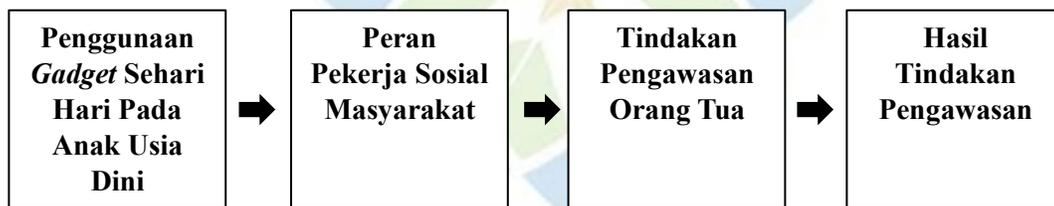
Selain itu, pekerja sosial juga dapat menjadi jembatan yang menghubungkan orang tua dengan sumber daya dan komunitas yang mendukung, sehingga orang tua dapat menyesuaikan peran sosial mereka dengan tantangan era digital saat ini. Dengan demikian, pekerja sosial membantu orang tua untuk tidak hanya memenuhi kebutuhan material anak-anak mereka, tetapi juga kebutuhan sosial, spiritual, dan perkembangan mereka secara holistik.

3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah inti teori yang telah dikembangkan sebagai sebuah gagasan. Peneliti melihat bagaimana peran Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar dalam mengedukasi orang tua pada pengawasan penggunaan *gadget* anak di Kampung Margamulya dan bagaimana hal itu mempengaruhi perkembangan sosial keagamaan mereka sejak dini, semua berdasarkan latar belakang dan penjelasan teoritis yang telah diberikan. Anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik tanpa pengawasan atau kontrol dapat

mengembangkan kecanduan terhadap perangkat tersebut. Untuk mencegah anak-anak mereka rewel saat orang tua mereka bekerja, beberapa orang tua menghadiahkan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka. Dampak baik dan buruk dari penggunaan *gadget* oleh anak-anak tergantung pada seberapa baik orang tua memantau dan mengontrol konten yang diakses anak-anak mereka saat menggunakan perangkat tersebut

Untuk penjelasan lebih rinci mengenai kerangka berpikir di atas, dapat dilihat pada peta konsep berikut ini:



Tabel 1.1 Kerangka Konseptual.

F. Langkah -Langkah Penelitian

1) Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menjelaskan penyelesaian masalah yang ada saat ini berdasarkan data yang tersedia. Metode ini mencakup penyajian data, analisis, dan interpretasi data tersebut. Peneliti deskriptif (*Descriptive research*) Penelitian ini hanya menggambarkan dan menguraikan kondisi, situasi, atau variabel yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang memberikan gambaran atau

konsep tentang suatu gejala, serta menjawab pertanyaan tentang status dan subjek penelitian. (Wardi Bachtiar 1997:19).

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana peran Pekerja Sosial Masyarakat dalam memberikan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua pada anak usia dini terutama dalam menyeimbangkan kebutuhan teknologi dengan interaksi sosial yang sehat serta penanaman nilai-nilai keagamaan pada anak di Kampung Margamulya, Desa Cimekar, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung.

2) Paradigma dan Pendekatan

Dalam penelitian ini, paradigma yang digunakan adalah paradigma Interpretatif, yang berfokus pada pemahaman makna yang diberikan individu terhadap pengalaman mereka. Penelitian dengan paradigma ini akan mengeksplorasi perspektif dan penafsiran orang tua mengenai peran mereka dalam pengawasan penggunaan *gadget* dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi perkembangan anak. Pendekatan ini dipilih karena penelitian akan dilakukan secara mendalam dan rinci, dengan observasi yang cermat terhadap objek yang diteliti.

Pendekatan kualitatif ini memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang dihadapi orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka. Dalam hal ini, peran Pekerja Sosial Masyarakat (PSM) menjadi sangat penting. PSM bertindak sebagai

pendamping bagi orang tua, membantu mereka memahami dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan serta memberikan panduan praktis tentang cara mencegah kecanduan *gadget* pada anak-anak. Dengan bimbingan PSM, orang tua dapat mengadopsi langkah-langkah yang tepat untuk melindungi anak-anak mereka dari efek negatif *gadget*, sekaligus memaksimalkan potensi positifnya untuk perkembangan sosial dan agama anak-anak.

3) Jenis Data dan Sumber Data

a) Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Menurut Bogan & Taylor (2006:15). Metode kualitatif adalah proses pengumpulan data deskriptif yang berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang berasal dari individu dan perilaku yang diamati.

Adapun jenis data yang akan diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

- 1) Data mengenai profil atau kondisi Kampung Margamulya.
- 2) Data mengenai peran pekerja sosial masyarakat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua untuk meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial beragama anak usia dini
- 3) Data mengenai Hasil dari peran pekerja sosial masyarakat dalam melakukan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua untuk meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial beragama anak usia dini.

b) Sumber Data

1) Sumber Data Premier

Data primer merupakan informasi yang dikumpulkan peneliti secara langsung dari topik penelitian melalui dokumentasi, wawancara, atau observasi. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah perkataan dan perbuatan orang-orang yang dilihat atau di wawancara. Catatan tertulis atau rekaman audio, video, atau foto digunakan untuk mendokumentasikan informasi tersebut. Data primer penelitian ini berasal dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kampung Margamulya, Desa Cimekar, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, dengan Pekerja Sosial Masyarakat dan enam orang tua anak usia dini (1-6 tahun) yang memiliki *gadget*.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder, yang sering disebut sebagai sumber tambahan atau pendukung, adalah sumber data yang tidak secara langsung memberikan informasi dalam proses pengumpulan data, seperti dokumen atau informasi dari pihak lain. Dalam penelitian ini, data sekunder meliputi informasi dari saudara, tetangga, dan referensi buku-buku mengenai perkembangan sosial dan agama anak usia dini.

4) Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi atau pengamatan adalah proses pengukuran yang menggunakan indera penglihatan, tanpa melibatkan pengajuan pertanyaan. (Irawan Soehartono 2004:69).

Peneliti memilih metode ini karena melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, yaitu anak-anak usia 1-6 tahun di Kampung Margamulya Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang menggunakan *gadget*. Penggunaan metode ini diharapkan dapat lebih efektif dalam memahami objek penelitian tersebut.

b) Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk percakapan yang fokus pada isu tertentu. Proses ini melibatkan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih, di mana pewawancara, responden, pertanyaan, dan situasi wawancara berperan penting.

Dalam hal ini, peneliti melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan Pekerja Sosial Masyarakat dan orang tua yang memiliki anak usia dini di Kampung Margamulya.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman dari peristiwa yang sudah terjadi. Bentuknya bisa bermacam-macam, seperti tulisan (misalnya catatan harian, biografi, peraturan, dan kebijakan), gambar (termasuk foto, sketsa, ilustrasi),

atau karya monumental seperti patung dan film. Juga termasuk dokumentasi hasil wawancara yang dilakukan di Kampung Margamulya, Desa Cimekar, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung..

5) Teknik Analisis Data

Analisis data adalah metode yang digunakan untuk menilai isi komunikasi secara sistematis, objektif, dan kualitatif. Proses ini mencakup pengelolaan dan pengelompokan data ke dalam pola, kategori, dan unit dasar, sehingga tema-tema dapat diidentifikasi dan hipotesis kerja dapat dirumuskan dari data tersebut.

Adapun menurut M. Emzir (2012:129) langkah-langkah proses menganalisis data yaitu sebagai berikut:

a) Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta membandingkan dan menganalisis berbagai sumber .

b) Reduksi Data

Proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksi data mentah yang dikumpulkan dari catatan lapangan disebut reduksi data. Dalam hal ini, reduksi data dilakukan setelah kegiatan observasi, di mana data mentah yang terkumpul disederhanakan dengan mempertimbangkan rumusan dan tujuan penelitian.

c) Verifikasi Data

Selama proses pengumpulan, data dapat diklasifikasikan dan diorganisir berdasarkan unit data yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, data yang telah dikategorikan merupakan data yang telah dikelompokkan sesuai dengan klasifikasinya, faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya anak-anak yang kecanduan bermain *gadget*.

d) Penarikan Kesimpulan

Penarikan atau verifikasi kesimpulan merupakan tahap akhir dari proses analisis. Setelah data terkumpul secara lengkap, kesimpulan diambil dari data tersebut untuk mempermudah penguasaan dan pemahamannya.

6) Penentuan Informan atau Unit Penelitian

1. Informan dan Unit Analisis

Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Pekerja Sosial Masyarakat dan juga masyarakat di Margamulya Desa Cimekar, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Khususnya, para orang tua yang memiliki anak berusia 1-6 tahun. Penelitian lapangan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam latar belakang kondisi saat ini serta interaksi lingkungan.

2. Teknik Penentuan Informan

Informan adalah sumber data penting dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan informasi penting tentang fokus penelitian. “Peran Pekerja Sosial Masyarakat Dalam Mengedukasi Orang Tua Pada Pengawasan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Beragama Anak Usia Dini”, maka

penentuan informannya bersifat purposive. Teknik pemilihan sampel ini melibatkan memilih individu berdasarkan ciri-ciri tertentu yang dimiliki oleh sampel, sesuai dengan pertimbangan yang berfokus pada tujuan penelitian.

Berikut adalah ciri-ciri yang dijadikan sampel untuk anak:

- a) Anak usia dini berumur 1-6 tahun.
- b) Anak usia dini yang di beri *gadget*

Ciri-ciri yang dijadikan informan orangtua sebagai berikut:

- a) Orangtua yang memiliki anak usia 1-6 tahun.
- b) Orang tua yang memberikan *gadget*

7) Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di RT 01 Kp Margamulya Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Kabupaten Kabupaten Bandung. Peneliti memilih lokasi ini dengan alasan :

- a) Lokasi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman langsung tentang pengalaman dan harapan masyarakat terkait penggunaan *gadget*, serta cara mereka menghadapi tantangan yang muncul.
- b) Lokasi ini mungkin memiliki ketersediaan data yang cukup mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan anak usia dini, yang dapat memperkaya analisis dan hasil penelitian.
- c) Lokasi ini merupakan lokasi yang strategis dan homogen dalam hal populasi, khususnya para orang tua yang mengasuh anak dengan menyediakan fasilitas *gadget*.

8) Teknik Penentuan Keabsahan Data

Prosedur triangulasi digunakan untuk mengonfirmasi dan memastikan kebenaran data. Dalam penilaian kredibilitas, triangulasi, menurut Bachri (2010:55), mengacu pada analisis bukti dari banyak sumber dengan menggunakan berbagai metodologi dan jangka waktu. Ini mencakup triangulasi sumber, metode, dan durasi pengumpulan data. Untuk memvalidasi dan memeriksa masalah yang diteliti, peneliti dalam penelitian ini memutuskan untuk menggunakan triangulasi sumber.

