

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

A.1 Kondisi Geografis

Kampung Margamulya merupakan salah satu Kampung dari 31 Kampung yang ada di Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Kampung Margamulya terletak di bagian barat Desa Cimekar. Secara administrasi Kampung Margamulya terdiri dari 1 Rukun Warga dan 4 Rukun Tetangga.

Secara geografis, Kampung Margamulya berbatasan dengan:

1. Sebelah utara berbatasan dengan Kampung Goyang
2. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Cinunuk
3. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Cinunuk
4. Sebelah timur berbatasan dengan Kampung Tagog

A.2 Kondisi Topografi

Topografi kampung Margamulya memiliki beragam ciri, mulai dari dataran rendah dengan tanah subur yang ideal untuk kegiatan pertanian, hingga perbukitan dengan kemiringan terjal bergelombang yang memberikan tantangan bagi pembangunan infrastruktur dan tata guna lahan, hingga pegunungan dengan ketinggian tinggi yang tidak hanya

menimbulkan permasalahan aksesibilitas tetapi juga menghadirkan permasalahan. peluang yang sangat baik bagi pengembangan sumber daya alam dan industri pariwisata. Meskipun daerah perbukitan memerlukan adaptasi dalam pengelolaan lahan dan pengurangan risiko bencana alam, daerah dataran rendah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap produktivitas pertanian. Pegunungan tinggi juga membantu menentukan ciri-ciri kawasan, memengaruhi pola perjalanan, dan memiliki banyak potensi untuk memaksimalkan penggunaan sumber daya alam yang tersedia dan menciptakan lokasi pariwisata yang ramah wisatawan.

A.3 Kondisi Monografi

Jumlah penduduk di Kampung Margamulya meningkat setiap tahun. Pertambahan ini disebabkan oleh pertumbuhan alami populasi Kampung Margamulya, termasuk kelahiran dan tingginya angka pernikahan, yang menjadi faktor utama peningkatan jumlah penduduk di kampung tersebut.

Dilihat dari jumlah penduduknya, Kampung Margamulya didominasi oleh laki-laki dibandingkan perempuan. Selain itu, berdasarkan kelompok umur, mayoritas penduduk Kampung Margamulya berada dalam rentang usia 20-50 tahun. Data terkini menunjukkan bahwa total jumlah penduduk Kampung Margamulya adalah 1501 jiwa, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut. (Wawancara dengan Ibu Sri selaku Kadus 1 dan juga Bapak Pipin Atifin selaku Ketua RW, hari Sabtu 12 Juli 2024)

Tabel 3.1 Jumlah penduduk menurut umur dan jenis kelamin

No	GOLONGAN UMUR	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LAKI LAKI	PEREMPUAN	
1.	Usia 0-20 Tahun	168	141	309
2.	Usia 20-50 Tahun	580	423	1003
3.	Usia 50 Keatas	98	91	189
	JUMLAH	846	655	1501

Sumber: Monografi Kampung Margamulya 2023

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, terungkap bahwa Kampung Margamulya memiliki populasi sebanyak 1501 orang, yang semuanya adalah warga negara Indonesia. Ini menunjukkan bahwa tidak ada keberadaan warga asing di kampung tersebut, menggambarkan tingkat homogenitas dalam komunitas mereka dari segi kewarganegaraan. Kondisi ini dapat menjadi ilustrasi dari beragamnya demografi di Indonesia, di mana setiap kawasan memiliki karakteristik unik dalam hal komposisi penduduknya. Keberadaan seluruh penduduk sebagai warga negara Indonesia juga mencerminkan komitmen terhadap persatuan dan keutuhan bangsa, yang menjadi nilai fundamental dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Dalam sistem pemerintahannya, Kampung Margamulya dipimpin oleh seorang Ketua RW. Kepengurusan RW terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, berbagai seksi, serta beberapa anggota tambahan jika diperlukan.

Tabel 3.2 Jarak antara lokasi penelitian dengan Ibu Kota wilayah

NO	NAMA DAERAH	JARAK
1.	Jarak ke Ibu Kota Kecamatan	1,5 Km
2.	Jarak ke Ibu Kota Kabupaten	34 Km
3.	Jarak ke Ibu Kota Provinsi	20 Km

Sumber: Monografi Kampung Margamulya 2023

Dari Tabel 2, terlihat bahwa jarak lokasi penelitian ke Ibu Kota Kecamatan adalah 1,5 km, ke Ibu Kota Kabupaten 34 km, dan ke Ibu Kota Provinsi 20 km. Hal ini menunjukkan bahwa lokasi penelitian mudah diakses dan berada dalam jarak yang dekat untuk menjalankan berbagai aktivitas.

A.4 Kondisi Sosiologis

Kondisi sosiologis mencakup keadaan sosial masyarakat di Kampung Margamulya dari segi pendidikan, ekonomi, agama, serta faktor-faktor lain, yang saling terkait satu sama lain:

a) Pendidikan

Penduduk Kampung Margamulya sebagian besar adalah lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA). Untuk detail lebih lanjut mengenai data pendidikan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Keadaan penduduk menurut jenjang pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1.	Taman kanak kanak (TK)	27
2.	Sekolah Dasar (SD)	331
3.	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	261
4.	Sekolah Menengah Atas (SMA)	359
5.	Sarjana (S1)	198
6.	Sarjana (S2)	42
7.	Pondok Pesantren	73
8.	Belum Sekolah	113
9.	Tidak Sekolah	98
	JUMLAH	1501

Sumber: Monografi Kampung Margamulya 2023

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa di Kampung Margamulya, tingkat pendidikan rata-rata didominasi oleh tamatan Sekolah Menengah Atas (SMA). Meskipun mayoritas penduduknya adalah tamatan

SMA, terdapat juga sejumlah orang yang lulus dari tingkat pendidikan lainnya, termasuk SD, SMP, S1, S2, dan Pondok Pesantren. Data sekunder menunjukkan bahwa di Kampung Margamulya terdapat 27 tamatan TK, 331 tamatan SD, 261 tamatan SMP, 359 tamatan SMA, 198 tamatan S1, 42 tamatan S2, dan 73 tamatan Pondok Pesantren.

b) Ekonomi

Masalah ekonomi adalah indikator penting untuk menilai kemajuan suatu masyarakat. Kesejahteraan masyarakat cenderung meningkat seiring dengan perbaikan kondisi ekonomi. Ekonomi adalah aspek integral dari kehidupan manusia dan memainkan peran penting dalam menentukan status ekonomi seseorang, apakah mereka tergolong kaya atau miskin.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Ketua RW (Senin 5 Juli 2024) Mata pencaharian utama masyarakat Kampung Margamulya meliputi pedagang, petani, dan buruh tani, dengan mayoritas penduduk bekerja sebagai pedagang dan buruh. Kehidupan di Kampung Margamulya umumnya tenang, nyaman, dan penuh rasa persaudaraan yang kuat, karena masyarakatnya berasal dari keturunan yang sama. Selain itu, nuansa keagamaan di Kampung Margamulya masih sangat kental, sehingga nilai-nilai dan kebiasaan yang ditanamkan oleh orang tua sejak dini tetap terjaga, membentuk sikap saling menghormati antara yang lebih tua dan yang lebih muda ketika mereka dewasa.

Penduduk Kampung Margamulya menunjukkan keragaman yang kaya dalam sumber penghidupan mereka, mencerminkan variasi ekonomi dan sosial yang beragam di komunitas mereka. Sebagian besar penduduk terlibat dalam sektor ekonomi yang berbeda, dengan mayoritas berperan sebagai pedagang yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pasar lokal. Perdagangan ini tidak hanya menjadi sumber utama pendapatan bagi banyak warga, tetapi juga menghubungkan kampung dengan jaringan ekonomi yang lebih luas.

Selain perdagangan, sektor pertanian juga memainkan peran sentral dalam kehidupan sehari-hari Kampung Margamulya. Banyak penduduk yang bertani dan bekerja sebagai buruh tani, yang tidak hanya bertanggung jawab atas produksi makanan untuk kebutuhan lokal, tetapi juga menjaga tradisi pertanian yang kaya di kampung mereka. Keberadaan pertanian sebagai pilar utama ekonomi menunjukkan ketahanan masyarakat terhadap perubahan ekonomi dan kondisi sosial yang mungkin terjadi.

Atmosfer sosial di Kampung Margamulya juga dikenal hangat dan harmonis, didukung oleh hubungan kekerabatan yang erat di antara penduduknya. Keterikatan ini tidak hanya memperkuat solidaritas dalam komunitas, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan bersama. Keberagaman ekonomi dan kedekatan sosial menjadi dasar yang kuat bagi kehidupan masyarakat Kampung

Margamulya, menegaskan identitas mereka sebagai komunitas yang dinamis dan saling mendukung dalam menghadapi berbagai tantangan dan peluang.

Tabel 3.4 Mata pencarian penduduk Kampung Margamulya

No	Sektor Pekerjaan	Jumlah
1.	Petani	88
2.	Buruh Tani	120
3.	Buruh Industri	153
4.	Pedagang	118
5.	Pegawai	104
6.	PNS	32
7.	TNI/Polri	18
8.	Pensiunan	20
9.	Dokter Umum	4
10.	Perawat	11
11.	Bidan	8

Sumber: Laporan Kependudukan Kampung Margamulya 2023

Masyarakat Kampung Margamulya memiliki berbagai jenis pekerjaan, seperti kerajinan rumah tangga, sektor industri, perdagangan, dan jasa. Pekerjaan sebagai buruh pabrik menjadi sumber pendapatan utama bagi sebagian besar

keluarga di Kampung Margamulya. Hal ini menunjukkan ketergantungan ekonomi masyarakat pada industri manufaktur di sekitar wilayah tersebut.

Secara keseluruhan, pekerjaan sebagai buruh pabrik memberikan stabilitas ekonomi dasar bagi masyarakat Kampung Margamulya, tetapi juga menghadirkan tantangan dalam hal kesejahteraan, pendidikan, dan ketahanan ekonomi jangka panjang.

c) Agama

Kepercayaan dan keyakinan terhadap Allah SWT tercermin dalam tingkah laku sehari-hari mereka, yang selalu dipengaruhi oleh nilai-nilai keagamaan. Meskipun begitu, saat ini nilai-nilai budaya asing mulai masuk dan menyebar melalui modernisasi dan teknologi informasi yang canggih.

Fasilitas keagamaan di Kampung Margamulya tersedia dengan baik dan memadai, mencakup masjid, mushola, serta pondok pesantren. Kehadiran sarana-sarana ibadah ini menjadi pusat kehidupan spiritual bagi masyarakat setempat, di mana mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan pengajian dan kajian agama di masjid dan mushola. Kegiatan ini bertujuan untuk memperdalam pengetahuan keagamaan dan membentuk kepribadian yang utuh dan kokoh, sejalan dengan nilai-nilai Islam.

Untuk informasi lebih rinci mengenai sarana-sarana keagamaan tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3.5 Sarana dan prasarana Kampung Margamulya

No	Sarana dan prasana	Jumlah
1.	Masjid	5
2.	Mushola	6
3.	Madrasah	6
4.	Puskesmas	1
5.	Kantor Pemerintahan	1
6.	Pondok Pesantren	1

Sumber: Laporan Kependudukan Keuangan Kampung Margamulya 2023

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa sarana peribadatan dan fasilitas keagamaan di Kampung Margamulya sudah cukup baik. Dapat disimpulkan bahwa jumlah masjid, mushola, dan sarana pendidikan agama di kampung ini memadai.

Dalam hal pendidikan di Kampung Margamulya, diperlukan peningkatan dan tambahan, terutama dalam mendorong masyarakat untuk mendalami ilmu pengetahuan umum dan agama. Program yang diwajibkan pemerintah bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta mengembangkan keterampilan emosional, budi pekerti, kepribadian, semangat kebanggaan, dan cinta tanah air. Tujuannya adalah untuk menghasilkan individu yang dapat berkontribusi pada pembangunan diri dan negara Indonesia

secara bersama-sama. Data-data ini diperoleh melalui observasi dan penelitian langsung di Kampung Margamulya, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung.

Kesadaran, kebersamaan, dan kekompakan masyarakat Kampung Margamulya tampak jelas dalam praktik ajaran-ajaran Islam, seperti saat melaksanakan shalat berjamaah dan pengajian. Selain itu, kegiatan gotong royong untuk menciptakan kehidupan yang bersih, sehat, dan aman juga mencerminkan kebersamaan di antara berbagai lapisan masyarakat.

Table 3.6 Agama yang di peluk penduduk Kampung Margamulya

No	AGAMA	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LAKI LAKI	PEREMPUAN	
1.	Islam	840	651	1401
2.	Khatolik	6	4	10
3.	Protestan	-	-	-
4.	Hindu	-	-	-
5.	Budha	-	-	-
6.	Aliran kepercayaan	-	-	-
	JUMLAH			1501

Sumber: Laporan bulanan kampung Margamulya 2023

Di Kampung Margamulya, hampir seluruh penduduknya memeluk agama Islam. Kehadiran agama Islam tidak hanya merupakan salah satu ciri identitas utama masyarakat kampung ini, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk nilai-nilai dan praktik kehidupan sehari-hari mereka. Agama Islam di Kampung Margamulya tidak hanya menjadi fondasi spiritual, tetapi juga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya. Nilai-nilai seperti tolong-menolong, keadilan, dan kerukunan antarumat beragama menjadi prinsip yang dipatuhi dan dijunjung tinggi dalam komunitas ini. Hal ini menciptakan atmosfer yang harmonis dan saling mendukung di antara penduduk, serta memperkuat identitas kolektif mereka sebagai masyarakat Muslim.

Pentingnya agama Islam juga tercermin dalam beragam kegiatan keagamaan dan perayaan, yang mengikat komunitas lebih erat bersama-sama. Meskipun mayoritas memeluk Islam. Dengan demikian, agama Islam tidak hanya merupakan aspek keagamaan semata, tetapi juga menjadi perekat sosial dan moral yang kuat di Kampung Margamulya, memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan kohesi komunitas mereka.

Dari Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Kampung Margamulya, bersama dengan tokoh-tokoh masyarakat, menjalankan kegiatan sosial dan keagamaan dengan penuh semangat dan kerjasama, tanpa mengharapkan imbalan apa pun.

B. Hasil dan Pembahasan

B.1 Peran Pekerja Sosial Masyarakat Dalam Melakukan Pelatihan Dan Pendampingan Kepada Orang Tua Untuk Meningkatkan Pengawasan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Beragama Anak Usia Dini

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia dini. *Gadget* menawarkan berbagai kemudahan, akses informasi, dan hiburan yang menarik bagi anak-anak, namun di sisi lain, keberadaannya juga menimbulkan tantangan terhadap perkembangan sosial dan keagamaan mereka. *Gadget* tidak hanya menjadi alat untuk belajar dan bermain, tetapi juga menjadi jendela yang membuka dunia virtual, yang pengaruhnya dapat memengaruhi cara anak-anak berinteraksi, berkomunikasi, dan memahami nilai-nilai agama.

Sebagaimana hasil wawancara Bersama bapak Rw sekaligus ketua Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar mengatakan:

“Banyak sekali keluhan yang saya terima dari warga Desa Cimekar mengenai penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Mereka khawatir karena penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol ini mulai mengganggu interaksi sosial dan nilai-nilai agama di kalangan anak-anak. Saya mendengar dan merasakan keresahan ini, dan setelah berdiskusi dengan beberapa pihak, kami memutuskan untuk memulai inisiatif di Kampung Margamulya terlebih dahulu.” (Wawancara bersama Bapak Pipin Arifin 12 Juli 2024, selaku ketua Rw dan juga Ketua Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pipin Arifin, mengungkapkan kekhawatiran yang meluas di kalangan warga terkait dampak negatif penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. Dalam pernyataannya, Bapak Pipin menyoroti bagaimana *gadget*, yang awalnya dianggap sebagai alat bantu dalam pendidikan dan hiburan, telah berubah menjadi sumber masalah baru. Anak-anak yang terlalu banyak terpapar *gadget* mengalami penurunan dalam interaksi sosial dan pengabaian terhadap nilai-nilai agama yang seharusnya mereka pelajari dan terapkan sejak dini.

Keputusan untuk memulai inisiatif di Kampung Margamulya menunjukkan pendekatan yang strategis dan berbasis kebutuhan nyata. Kampung Margamulya, sebagai lokasi dengan keluhan paling banyak, menjadi prioritas untuk program ini. Langkah ini mencerminkan pemahaman bahwa perubahan sosial dan pendidikan harus dimulai dari area yang paling membutuhkan intervensi. Bapak Pipin juga menunjukkan kepekaan dan kepeduliannya sebagai pemimpin, yang tidak hanya mendengar keluhan warganya tetapi juga mengambil tindakan nyata untuk mengatasi permasalahan tersebut. Jika program ini berhasil di Kampung Margamulya, maka akan diterapkan secara lebih luas di seluruh Desa Cimekar, dengan harapan dapat memberikan dampak positif yang lebih besar bagi komunitas.

“*Gadget* berdampak besar pada anak-anak. Mereka jadi lebih fokus pada layar ketimbang berinteraksi dengan teman atau keluarga, yang bikin perkembangan sosial mereka menurun. Selain itu, waktu untuk kegiatan agama sering digantikan dengan *gadget*, sehingga pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama jadi kurang.” (Wawancara bersama Bapak Pipin Arifin 12 Juli 2024, selaku ketua Rw dan Ketua Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar)

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Pipin Arifin menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol tidak hanya mempengaruhi perkembangan sosial dan perkembangan agama.

1) Perkembangan Sosial

Kemampuan untuk berperilaku dengan cara memenuhi harapan sosial merupakan komponen utama perkembangan sosial. Hal ini mengacu pada kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan hukum yang mengatur masyarakat tempat mereka tinggal. Salah satu contoh konkret tentang bagaimana teknologi telah maju dan mengubah kehidupan manusia adalah dengan *gadget*, yang berdampak pada perilaku dan pola kognitif. Perilaku anak-anak dan orang dewasa dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam hal interaksi sosial.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Pipin Arifin mengatakan :

“Dalam beberapa keluhan kesah warga, perkembangan sosial anak-anak itu meliputi beberapa aspek penting, yaitu interaksi sosial, ketergantungan, dan kesehatan. *Gadget*, jika tidak dikelola dengan baik, bisa mempengaruhi ketiga aspek ini.” (Wawancara bersama Bapak Pipin Arifin 12 Juli 2024, selaku Ketua Rw dan Ketua Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar)

Maka dari itu, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa responden untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial, ketergantungan, dan kesehatan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana *gadget* mempengaruhi berbagai aspek perkembangan sosial anak dan bagaimana dampaknya bisa dirasakan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

a) Interaksi sosial

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat berdampak negatif pada interaksi sosial mereka. Ini meliputi berkurangnya interaksi langsung dengan orang lain, keterbatasan dalam keterampilan komunikasi, isolasi sosial, dan gangguan pada perkembangan emosional. Secara keseluruhan, hal ini dapat menghambat kemampuan anak untuk berinteraksi secara efektif dan membangun hubungan sosial yang sehat. Berdasarkan pertanyaan bagaimana penggunaan *gadget* berlebihan mempengaruhi frekuensi interaksi sosial anak di lingkungan sekitarnya? berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua anak:

“Saya melihat anak saya, terutama yang paling kecil, lebih suka menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada bermain dengan teman teman mereka di luar. Dia jarang ikut kegiatan sosial di lingkungan karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan didepan layar. Saya khawatir ini mengurangi kesempatan mereka untuk belajar berinteraksi secara langsung” (Wawancara bersama Ibu Lia 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Radeya)

Hasil wawancara dengan Ibu Lia mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak dapat mengurangi waktu mereka untuk ikut serta dalam kegiatan sosial di luar rumah, seperti bermain dengan teman dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas. Akibatnya, anak-anak mungkin mengalami hambatan dalam perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka, karena mereka kehilangan kesempatan untuk belajar berinteraksi secara langsung dan membangun hubungan interpersonal yang sehat.

“Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anak saya lebih sering berada di kamar dan kurang bergaul dengan teman-temannya. Dia lebih memilih bermain game online. Saya rasa dia kehilangan beberapa keterampilan sosial yang penting karena kurang berinteraksi langsung.”
(Wawancara bersama Ibu Yani 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Nabila)

Berdasarkan hasil wawancara di atas Ibu Yani menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anaknya lebih sering menghabiskan waktu di kamar dan mengurangi keterlibatannya dalam aktivitas keluarga. Meskipun keluarga sering mengatur waktu bersama, anak tersebut lebih memilih bermain game online, yang menyebabkan penurunan keterampilan sosial karena kurangnya interaksi langsung. Selain itu, hal ini juga mempengaruhi kualitas hubungan keluarga, karena anak merasa kurang terhubung dengan anggota keluarga. “*Nya kitu we a murangkalih mah hese di piwarang ameng di luar teh, kanu hape we ti ugah obo ge, anjena mah lebih nyaman ngobrol dina hp tibatan langsung mah*” “Anak saya cenderung

merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui pesan teks daripada berbicara langsung.” (Wawancara bersama Bapak Purwanto 14 Juli 2024 selaku orang tua dari Hawin)

Dari hasil wawancara di atas kita tahu bahwa anak-anak lebih merasa nyaman berkomunikasi melalui pesan teks dibandingkan berbicara langsung. Akibatnya, mereka cenderung menghindari pertemuan sosial dan kurang terbiasa dengan keterampilan komunikasi tatap muka, yang dapat mempengaruhi kualitas hubungan mereka dengan teman dan keluarga. Bapak Purwanto berupaya mengatasi masalah ini dengan membatasi waktu layar dan mendorong lebih banyak interaksi langsung melalui kegiatan keluarga.

Menurut Hafidz Yandi & Asrinawati (2012:271) Anak usia dini berada dalam tahap di mana mereka mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka. Biasanya, mereka tertarik pada hal-hal baru yang mereka temukan melalui aktivitas bermain, seperti game di *gadget* yang sering dimainkan saat ini. Anak-anak sering kali sangat tertarik dengan *gadget*, terutama dengan aplikasi game yang ada di dalamnya, sehingga mereka banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dan menjadi kurang nyaman dalam berinteraksi dengan teman-teman mereka. Meskipun anak usia dini seharusnya bermain dan bergaul dengan teman sebaya, kenyataannya mereka sering kali tidak melakukan hal ini karena terlalu terfokus pada *gadget*.

Tidak bisa dipungkiri bahwa *gadget* memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Saat ini,

smartphone, notebook, dan tablet yang bisa digunakan untuk bermain game sangat mudah ditemukan dan menjadi hal yang umum. *Gadget* ini bukanlah barang mewah, melainkan sudah menjadi bagian biasa dari kehidupan sehari-hari, dengan banyak anak yang telah diberikan fasilitas ini oleh orangtua mereka. Hal ini memungkinkan orangtua untuk lebih bebas dalam menjalankan aktivitas mereka tanpa perlu selalu mendampingi atau mengawasi anak saat bermain.

b) Ketergantungan

Penggunaan *gadget* berlebihan membuat penurunan minat pada aktivitas luar ruangan karena penggunaan *gadget* pada anak-anak merupakan fenomena yang memerlukan perhatian serius dari orang tua dan masyarakat pada umumnya. Tentu, ketergantungan anak pada *gadget* dapat menghambat kemampuan mereka dalam berinteraksi secara sosial serta mempengaruhi pembelajaran nilai-nilai agama dan moral yang penting bagi perkembangan mereka. Berikut adalah hasil wawancara dan juga observasi mengenai apakah anak Bapak/Ibu ketergantungan *gadget*?

“Anak saya, sudah lebih memilih untuk bermain game di tablet daripada bermain di luar rumah seperti sebelumnya. Saya merasa sedih karena dulu dia sangat suka berlarian dan bermain. Sekarang, dia hampir tidak pernah mau keluar rumah lagi.” (Wawancara bersama Ibu Yani 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Nabila)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, anak Ibu Yani yang bernama Nabila cenderung lebih memilih bermain game di tablet daripada beraktivitas

di luar rumah seperti sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya penurunan minat mereka terhadap aktivitas fisik dan interaksi sosial di luar ruangan. Penting bagi anak-anak untuk menghabiskan waktu dengan bermain, mengeksplorasi alam, dan berinteraksi dengan teman sebaya guna mengembangkan keterampilan sosial dan fisik mereka.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat memiliki dampak signifikan terhadap perilaku anak-anak. Anak-anak mungkin mengalami kesulitan dalam diatur, mudah marah, atau menghadapi tantangan dalam mengatur emosi mereka. Ini disebabkan oleh tingkat stimulasi yang tinggi dan kecemasan yang mungkin meningkat akibat penggunaan *gadget* yang intensif, yang juga dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengatur respons emosional dan mengontrol perilaku impulsif.

“Anak saya sangat senang menonton video animasi di *smartphone* saya. Belakangan ini, dia sering mengalami tantrum jika saya mencoba mengambil *gadget* darinya atau membatasi waktunya. Saya juga khawatir dengan pengaruhnya pada konsentrasi dan perilaku anak saya.” (Wawancara bersama ibu Yati 18 Juli 2024 selaku orang tua dari Daffa)

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Yati anaknya yang berusia lima tahun sering mengalami tantrum ketika dibatasi dalam menggunakan *gadget* atau menonton video animasi di *smartphone*. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi anak, mengurangi toleransi terhadap frustrasi, dan mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengatur

emosi. Dampaknya bisa berupa perilaku impulsif dan kesulitan dalam fokus pada kegiatan yang lebih mendidik.

Selain itu, ketergantungan pada *gadget* juga dapat berdampak pada kemampuan anak untuk mengelola emosi secara efektif. Dalam konteks ini, mereka mungkin menghadapi kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengekspresikan emosi dengan tepat.

“Murangkalih nu pang alitna yuswa na teh lima taunan eta mah lamun tos kanu hape da hese pisan, lamun hape na we di candak da pasti ambek eta teh, biasa murangkalih mah langsung pundung gening a, nya abi ge ngerasa jiganamah ieu teh salah sahiji dampak tina hp”

“Anak saya yang berusia lima tahun, setelah terlalu lama bermain game di tablet, sering kali sulit mengendalikan emosinya. Dia mudah marah dan kadang-kadang sulit diajak bicara atau diarahkan untuk berhenti bermain. Saya merasa ini adalah dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.” (Wawancara bersama Bapak Purwanto 14 Juli 2024 selaku orang tua dari Hawin)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut anak-anak sulit mengendalikan emosinya setelah terlalu lama bermain game *gadget*. Anak ini menjadi mudah marah dan sulit diajak berhenti dari aktivitas yang disukainya. Hal ini menunjukkan dampak langsung dari paparan yang intensif terhadap stimulus dari permainan *gadget*, yang bisa memicu respons emosional yang dalam mengelola perilaku.

Menurut Rahmi Siti (2022:29) Anak-anak dianggap sebagai pribadi yang istimewa selama masa kanak-kanak karena potensi dan perkembangan mereka yang cepat. Hal ini sering disebut sebagai "periode emas" dalam

psikologi, saat anak-anak secara aktif mencari informasi baru. Sebagai transisi alami dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, perkembangan memerlukan perubahan dalam perasaan, ide, dan kemampuan yang lebih canggih. Proses ini melibatkan pertumbuhan fisik, yang mencakup penyesuaian kadar hormon, ukuran tubuh, dan perkembangan kognitif. Komponen psikomotorik dari perkembangan anak sangat penting karena tidak hanya memengaruhi kemampuan fisik mereka tetapi juga pemahaman mereka tentang membaca, menulis, dan matematika serta interaksi sosial mereka dengan teman dan keluarga selama bermain.

Karenanya, ketika anak-anak mulai kecanduan dan terpengaruh oleh penggunaan *gadget* yang buruk, perkembangan mereka dapat terhambat. Anak-anak sering kali menjadi pengguna utama *gadget*, mengutamakan bermain dengan perangkat tersebut daripada melakukan aktivitas sehari-hari. Fenomena ini sering kali membuat mereka mengabaikan instruksi dari orang tua, terpaku hanya pada penggunaan *gadget* mereka.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat mengubah preferensi aktivitas mereka dari aktivitas fisik ke aktivitas digital, seperti bermain game atau menonton video. Hal ini bisa menyebabkan ketergantungan yang sulit untuk dikontrol, serta berdampak pada kemampuan mereka untuk mengendalikan emosi dan konsentrasi. Orang tua perlu mengambil peran aktif dalam

mengatur waktu dan jenis konten yang dikonsumsi anak-anak mereka untuk memastikan perkembangan yang sehat secara fisik, sosial, dan emosional.

c) Kesehatan

Penggunaan *gadget* dapat berdampak signifikan pada kesehatan anak-anak, baik secara fisik maupun mental. Terlalu banyak waktu di depan layar *gadget* dapat mengganggu pola tidur karena paparan cahaya biru, yang mengacaukan ritme tidur dan berpotensi mengurangi kualitas tidur. Ini dapat mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan memori anak-anak di sekolah.

Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat meningkatkan risiko anak terhadap masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali juga dapat mengakibatkan berkurangnya aktivitas fisik, yang meningkatkan risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya.

Penting bagi orang tua dan pendidik untuk membatasi waktu layar anak-anak, mengawasi konten yang mereka akses, dan mendorong kegiatan fisik serta interaksi sosial di luar ruangan. Membangun kesadaran tentang dampak negatif *gadget* dan mengedukasi anak-anak tentang penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab dapat membantu mengurangi risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak.

Dari penyajian diksi di atas peneliti memberi pertanyaan kepada orang tua anak bagaimana dampak *gadget* terhadap kesehatan anak?

“Anak saya mengalami gangguan tidur yang serius karena sering menggunakan *gadget* untuk bermain game online terlalu larut malam. Ini menyebabkan penurunan kinerja sekolahnya dan siklus tidur yang terganggu.” (Wawancara Bapak Idan 15 Juli 2024 selaku orang tua dari Attar)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, ketergantungan pada *gadget* berdampak negatif pada kesehatan anak. Hal ini mempengaruhi pola tidur anak dan berkontribusi terhadap penurunan prestasi akademiknya. Menurut teori perkembangan, tidur yang cukup sangat penting untuk konsolidasi memori dan fungsi kognitif yang optimal. Gangguan tidur dapat menghambat kemampuan anak untuk belajar dan mengingat informasi yang dipelajarinya di sekolah. Secara psikologis, hal ini juga dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengatur emosi dan menjaga stabilitas mentalnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak sering kali menyebabkan penurunan aktivitas fisik. Aktivitas fisik yang cukup penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk pengembangan motorik, kesehatan jantung, dan pengaturan energi tubuh. Ketika anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget*, mereka cenderung mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk berolahraga atau bermain di luar ruangan. Akibatnya, risiko obesitas, masalah postur tubuh, serta penurunan kebugaran fisik dan kesehatan secara keseluruhan dapat meningkat. Untuk mengatasi hal ini, penting bagi orang tua untuk mengontrol waktu penggunaan *gadget*, mendorong anak untuk aktif bergerak seperti berolahraga atau

bermain di luar ruangan, dan menciptakan lingkungan yang mendukung gaya hidup aktif bagi anak. “*Gadget* membuat anak saya jarang berolahraga. Sebelumnya dia aktif bermain sepak bola, sekarang lebih suka duduk di rumah main game. Saya khawatir dengan kesehatan fisiknya yang mulai menurun.”

(Wawancara bapak Idan 15 Juli 2024 selaku orang tua dari Attar)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dengan Bapak Idan, dicatat bahwa anaknya yang bernama Attar Nur Salam mengalami penurunan aktivitas fisik karena lebih sering menggunakan *gadget*. Aktivitas fisik memiliki peran penting dalam perkembangan motorik dan kesehatan fisik anak. Secara teoritis, kurangnya aktivitas fisik dapat meningkatkan risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya yang terkait. Ahli psikologi perkembangan menekankan pentingnya stimulasi fisik untuk pengembangan otot, tulang, dan kesehatan jantung anak.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat memiliki dampak besar terhadap perubahan emosi dan perilaku mereka. Anak-anak yang terpapar konten yang tidak sesuai usia atau terlibat dalam interaksi online yang intens sering mengalami perubahan emosional yang signifikan, seperti mudah marah, cemas, atau kesulitan mengontrol emosi. Stimulasi intensif dari *gadget*, terutama dalam permainan kompetitif atau yang menawarkan hadiah instan, dapat memengaruhi pengembangan kontrol diri dan kemampuan untuk mengatur emosi anak. Hal ini dapat berdampak negatif pada hubungan sosial

mereka, kemampuan untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain, dan kemampuan belajar di lingkungan akademis. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau waktu dan jenis konten yang diakses anak-anak mereka, serta mengajarkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk mengelola penggunaan *gadget* dengan bijak.

“Saya melihat anak saya mengalami perubahan emosi yang signifikan setelah bermain game online. Dia lebih mudah marah dan sulit mengendalikan dirinya, terutama ketika berbicara tentang kapan harus berhenti bermain”. (Wawancara bersama Ibu Yati 18 Juli 2024 selaku orang tua dari Daffa)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak signifikan pada anak-anak dari berbagai aspek kesehatan dan perilaku. Anak-anak mengalami gangguan tidur karena sering menggunakan *gadget* larut malam, yang mempengaruhi kinerja sekolah dan keseimbangan siklus tidur mereka. Selain itu, penggunaan *gadget* mengurangi aktivitas fisik anak, menggantikan aktivitas luar ruangan yang penting untuk kesehatan fisik dan perkembangan motorik mereka.

Beberapa anak juga mengalami masalah fisik seperti ketegangan otot dan keluhan pada leher dan pundak karena posisi tubuh yang tidak ergonomis saat menggunakan *gadget*. Di samping itu, perubahan emosi seperti mudah marah dan kesulitan mengendalikan diri juga terlihat setelah anak-anak terlibat dalam interaksi online yang intens, terutama dalam permainan yang kompetitif.

Sangat penting bagi orang tua untuk mengawasi lebih ketat cara anak-anak mereka menggunakan teknologi, menetapkan batasan waktu penggunaan layar, dan memasukkan aktivitas fisik dan sosial di luar ruangan ke dalam rutinitas harian mereka. Hal ini dapat mengurangi dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak-anak terhadap kesehatan dan kesejahteraan mereka

2) Perkembangan Beragama

Perkembangan beragama anak usia dini mencakup proses pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai agama sejak usia sangat muda. Ini melibatkan pengenalan terhadap ajaran, praktik, dan nilai-nilai spiritual yang membentuk karakter dan pandangan hidup anak. Selama periode ini, anak-anak mulai memahami dan menginternalisasi prinsip-prinsip agama, yang mempengaruhi perilaku, keputusan, dan hubungan mereka dengan lingkungan serta Tuhan. Penting untuk memastikan bahwa pengalaman beragama ini konsisten dan mendukung pertumbuhan moral serta spiritual mereka.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Pipin Arifin mengatakan :

“Penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan agama anak-anak dalam dua aspek utama: nilai agama dan nilai moral. *Gadget* dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan keagamaan dan mengalihkan perhatian anak dari pembelajaran nilai-nilai agama.” (Wawancara bersama Bapak Pipin Arifin 12 Juli 2024 Selaku Ketua Rw dan Ketua Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar)

Dalam wawancara dengan Bapak Pipin Arifin, terungkap bahwa dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan agama anak-anak dapat dilihat dalam dua aspek utama yaitu nilai agama dan nilai moral. Penggunaan *gadget* yang

berlebihan berpotensi mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan keagamaan, seperti belajar ajaran agama dan mengikuti pengajian. Hal ini menyebabkan anak-anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mendalami nilai-nilai agama yang penting untuk pembentukan karakter mereka.

Maka dari itu, peneliti bertanya kepada responden tentang pengaruh *gadget* terhadap nilai agama dan nilai moral untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana teknologi dapat memengaruhi perkembangan spiritual dan moral anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih lanjut bagaimana pengelolaan *gadget* yang tepat dapat membantu menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan perkembangan agama serta moral anak-anak.

a) Nilai Agama

Perkembangan beragama secara khusus berfokus pada pengembangan nilai-nilai moral anak. Masa kanak-kanak seharusnya diisi dengan kegiatan bermain dan belajar. Namun, jika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, hal ini dapat berdampak negatif seperti menjadi mudah marah, tertutup, kurang minat terhadap pelajaran agama, dan juga dapat mengganggu kesehatan mata mereka.

Menurut Deby, Ahmad dkk (2019:351) Fenomena *gadget* saat ini semakin tak terkendali dan mulai mengkhawatirkan, terutama karena anak-anak usia dini, yang seharusnya belum terpapar *gadget*, kini harus menghadapi

kenyataan bahwa manusia tampaknya tidak bisa hidup tanpa perangkat tersebut.

Anak yang sering bermain *gadget* sering dikaitkan dengan *Screen Dependency Disorder* (SDD), yaitu kecanduan terhadap layar *gadget*. Anak-anak yang menghadapi SDD menunjukkan karakteristik seperti terlalu asyik bermain *gadget*, merasa tidak nyaman jika tidak menggunakannya, menghabiskan lebih banyak waktu dengan *gadget*, kehilangan minat terhadap dunia luar, malas beraktivitas, tidak patuh terhadap orang tua, dan tetap bermain *gadget* meskipun telah diberi tahu tentang akibat negatifnya.

Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan perilaku tertentu, seperti beribadah tidak teratur, tidak peduli dengan orang lain, bersikap bermusuhan atau mudah meniru kekerasan, mudah tertipu, dan kecanduan. Tidak ada laporan anak orang tua yang mengakses situs web pornografi.

Anak yang kecanduan *gadget* cenderung menjadi mudah temperamental dan lebih cepat marah ketika jauh dari *gadget*. Hal ini berdampak negatif pada kepribadian mereka, menyebabkan mereka kurang memperhatikan nilai moral. Sikap tidak nyaman saat tidak bermain *gadget*, seperti yang disebutkan sebelumnya, sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan para responden.

“Jika Anak saya tidak bermain *gadget* sebentar saja perasaan terasa tidak tenang, gelisah, bosan. Ketika jaringan internet terputus atau kehabisan paket data, seakan-akan *gadget* tidak ada gunanya kecuali ada game offline di dalamnya.”
(Wawancara dengan ibu Yani 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Nabila)

Nilai agama pada anak dijadikan sebagai rujukan dimana nilai agama tersebut yaitu akidah dan ibadah, beberapa pertanyaan yang diajukan tidak mendeskripsikan dampak terhadap nilai agama khususnya pada akidah, akidah yang dimaksudkan ialah bagaimana anak memahami agamanya sendiri.

Hasil penelitian yang merujuk pada dampak dari penggunaan *Gadget* di jelaskan berdasarkan hasil wawancara, pertanyaan yang diajukan ialah pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan nilai agama anak. Jika merujuk pada hasil wawancara yang disebutkan bahwa:

“Untuk dampak yang ditimbulkan dari penggunaan HP anak itu dari sisi agama adalah waktu shalat yang ditinggalkan dan juga banyak anak yang sudah kurang pemahaman agamanya selama tidak belajar dengan baik, kadang anak tidak lagi memperdulikan waktu shalat jika tidak di paksa untuk shalat” (Wawancara dengan bapak Andri 15 Juli 2024 selaku orang tua dari Khaira)

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa hasil wawancara juga dilakukan berdasarkan pertanyaan pengaruh *Gadget* kepada anak, berikut hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua anak:

“*Gadget* ini memang memberikan dampak negatif pastinya sama anak, tapi kalau dari sisi agamanya memang anak tidak meningkat agamanya kalau pakai Hp terus, contohnya misalnya waktu ramadhan, anak memang pakai *Gadget* tapi tidak menonton yang seperti ceramah dan lainnya.” (Wawancara dengan Bapak Idan 15 Juli 2024 orang tua dari Attar)

Jika merujuk pada hasil wawancara tersebut bahwa anak di Kampung Margamulya tersebut mereka tidak menggunakan *Gadget* untuk menambah

ilmu agama mereka, disisi lain juga orang tua tidak memberikan arahan yang khusus bagi anak mereka untuk menonton konten konten islami

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan batasan dalam bermain *Gadget*, jika berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa anak di Kampung Margamulya tidak lagi memperdulikan waktu saat mereka menggunakan *Gadget* mereka masing masing, banyak anak yang hampir menghabiskan waktu berjam jam dalam sehari untuk bermain *Gadget*, baik itu untuk sekedar menonton maupun untuk bermain game

Menurut Deby Habja (2022:17) Aspek yang paling fundamental untuk diajarkan kepada anak usia dini adalah nilai-nilai Agama dan Moral. Ini melibatkan pengenalan dan penerapan norma-norma dasar serta kesadaran akan nilai-nilai yang penting. Anak-anak perlu dipandu untuk memahami dan mengikuti ajaran agama serta melaksanakan ibadah sebagai panduan untuk tujuan hidup mereka. Selain itu, pembelajaran mengenai Agama dan Moral membawa banyak manfaat, termasuk memupuk sikap-sikap positif seperti penghargaan terhadap nilai-nilai agama, kejujuran, keramahan, sopan santun, sportivitas, kebersihan diri dan lingkungan, serta penghargaan terhadap perbedaan agama dengan sikap toleransi yang tinggi.

Gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung pembelajaran agama anak-anak jika digunakan dengan bijak dan di bawah pengawasan orang tua. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat mengalihkan perhatian anak dari kegiatan keagamaan,

mengurangi minat mereka pada nilai-nilai agama, dan mengganggu konsentrasi mereka. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan batasan waktu, mengawasi konten yang diakses, dan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan secara langsung untuk memastikan perkembangan agama yang seimbang dan holistik.

b) Nilai Moral

Pada hasil penelitian ini yaitu dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *Gadget* terhadap nilai nilai moral anak di Kampung Margamulya, permasalahan yang dikaji pada bagian ini merujuk pada penggunaan *Gadget* yang berkaitan dengan nilai nilai moral anak.

Seseorang dianggap baik secara moral jika perilakunya sesuai dengan kaidah moral yang baik, seperti melakukan perbuatan baik dan berbicara dengan sopan. Sebaliknya, jika perilakunya menyimpang dari norma yang ada, ia dianggap buruk secara moral. Agama berfungsi sebagai dasar utama dalam menanamkan keimanan pada anak, dengan dua unsur penting yaitu keyakinan dan ketaatan yang saling terkait. Sikap beragama meliputi makna yang luas dan mencerminkan perwujudan manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya.

Menurut Umi Latifah (2017:190) Nilai moral melibatkan aturan dan norma yang menentukan perilaku individu dalam hubungannya dengan orang lain. Dalam perspektif psikoanalisis, perkembangan moral adalah proses di mana individu internalisasi norma-norma sosial, dipengaruhi oleh kematangan

biologis mereka. Sementara itu, Teori Behavioristik menganggap perkembangan moral sebagai hasil dari pembelajaran stimulus-respons, seperti Pengalaman anak dengan hukuman dan pujian

Nilai moral yang diteliti merujuk pada kebiasaan bertingkah laku yang mengikuti aturan-aturan umum tentang benar-salah atau baik-buruk yang berlaku di masyarakat luas, dengan tujuan menanamkan aspek moral dan agama pada diri anak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan:

“Kalau nilai moralnya anak itu paling yang berkaitan dengan sopan santun dan sifat sifat lainnya mereka, kalau sudah menggunakan *Gadget* pasti mereka lebih memiuh sendirian dibanding dengan bermain dengan temannya, jadi dampak yang ditimbulkan adalah sopan santun dan pergaulan mereka tidak lagi baik.” (Wawancara dengan Ibu Lia 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Radeya)

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa nilai moral yang ditimbulkan dari pengaruh *Gadget* kepada anak ialah berkaitan dengan sopan santun kepada teman temannya, jiwa moral yang semakin hari semakin berkurang membuat mereka melakukan aktivitas dan asyik dengan sendirinya saat menggunakan *Gadget* mereka.

Hasil penelitian yang ditunjukkan tersebut memberikan dampak kepada nilai moral anak, beberapa anak tidak menunjukkan sifat yang baik selama menggunakan *Gadget* mereka, beberapa anak bahkan hanya menyendiri dan tidak melakukan aktivitas lainnya selain menggunakan *Gadget* mereka sendiri

mereka kemudian tidak memberikan interaksi dan membuat mereka hanya sebatas mandiri dalam setiap kegiatan aktivitas mereka.

“Moral anak tentunya dipengaruhi ketika mereka sering menggunakan *Gadget* secara berlebihan, anak yang tidak menunjukkan rasa hormat dan sopan santun kepada temannya ketika lagi menggunakan HP.” (Wawancara bersama Bapak Andri 15 Juli 2024 selaku orang tua dari Khaira)

Berdasarkan penjelasan narasumber tersebut didukung dengan hasil pengamatan yang dilakukan, tindakan beberapa anak menunjukkan rasa tidak hormat dan tidak patuh kepada orang lain bahkan kepada orang tua mereka sendiri. Jika beberapa anak menunjukkan rasa tidak hormat kepada temannya juga menjadi salah satu bukti bahwa anak tidak lagi menunjukkan moral yang baik kepada teman temannya. Berdasarkan seluruh penjelasan narasumber bahwa anak menunjukkan moral yang kurang sopan jika mereka sedang menggunakan *Gadget* mereka, ditinjau dari cara mereka bercakap serta cara mereka untuk berkomunikasi bersama dengan teman lainnya.

Berdasarkan seluruh penjelasan diatas bahwa anak di Kampung Margamulya menunjukkan moral yang kurang baik jika mereka menggunakan *Gadget* mereka, adanya ketidaksopanan dalam berkomunikasi memberikan bukti bahwa mereka tidak menunjukkan moral yang sesuai dengan nilai nilai moral dalam agama. “Saya melihat anak saya yang terlalu sering menggunakan *gadget* menjadi lebih sensitif terhadap komentar atau penilaian dari orang lain.

Mereka bisa merasa terancam atau tersinggung dengan cepat.” (Wawancara dengan Ibu Yati 18 Juli 2024 selaku orang tua dari Daffa)

Hal yang sama terjadi juga pada Bapak Andri Anaknya yang terlalu terbiasa dengan dunia digital cenderung lebih memprioritaskan opini dan keinginan pribadi mereka sendiri, yang mungkin menghambat kemampuan mereka untuk berkolaborasi atau beradaptasi dengan keinginan orang lain “Anak-anak yang terlalu terbiasa dengan dunia digital cenderung kurang sabar dan sulit menerima pendapat orang lain. Mereka mungkin lebih memprioritaskan opini dan keinginan pribadi mereka.” (Wawancara dengan Bapak Andri 15 Juli 2024 selaku orang tua dari Khaira)

Dalam konteks hasil wawancara di atas, terlihat bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada anak-anak, terutama dalam hal sensitivitas terhadap komentar atau penilaian di media sosial serta sulitnya mereka menerima pendapat atau sudut pandang yang berbeda. Implikasi ini penting untuk dipahami dalam konteks pengembangan sosial dan emosional anak-anak, di mana peran orang tua sangat krusial dalam mengelola penggunaan *gadget* anak dengan bijak, memfasilitasi pembelajaran yang sehat, dan mempromosikan keterampilan sosial yang kuat.

Menurut H.E Mulyasa (2017:211) Jika anak tidak mendapatkan pengawasan dan pendidikan agama yang memadai, mereka mungkin berkembang mengikuti apa yang mereka amati atau contohkan dari lingkungan

sekitar. Tanpa pemberdayaan atau fasilitator yang tepat dalam pendidikan moral, anak-anak bisa menunjukkan perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari, seperti pembangkangan, kebohongan, pencurian, ejekan, sikap acuh tak acuh, serta terlibat dalam kenakalan dan perilaku menyimpang. Kurangnya bimbingan dalam hal moral dapat membuat anak-anak kurang memahami nilai-nilai etika dan norma sosial, yang bisa mengarah pada perilaku buruk yang merugikan perkembangan karakter dan hubungan sosial mereka.

Penggunaan *gadget* berlebihan dapat mengakibatkan penurunan sopan santun dan keterampilan sosial anak-anak. Mereka cenderung lebih memilih bersendiri ketika menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan teman-teman, yang berpotensi mengurangi kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan bergaul. Anak-anak juga menjadi lebih sensitif terhadap penilaian di media sosial, yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri dan kesejahteraan psikologis mereka. Selain itu, mereka mungkin kurang sabar dan sulit menerima sudut pandang yang berbeda, karena lebih memprioritaskan opini dan keinginan pribadi mereka. Dengan demikian, penting untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* dan memberikan pendidikan yang seimbang antara teknologi digital dan pengembangan keterampilan sosial-emosional anak.

Sebagaimana hasil dari hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kampung Margamulya memiliki dampak terhadap perkembangan sosial dan agama mereka. Peran orang tua

sangat penting sebagai agen utama dalam pemberdayaan anak-anak selama masa pertumbuhan. Pengawasan terhadap penggunaan *gadget* juga sangat diperlukan untuk mencegah penyalahgunaan atau akses terhadap konten yang tidak sesuai usia anak.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Pipin Arifin selaku Ketua Rw dan juga Ketua PSM Desa Cimekar mengatakan bahwa :

”Untuk kegiatan atau program yang kami adakan adalah *Workshop* orang tua. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya kami untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak. Kami ingin memberikan panduan yang jelas kepada orang tua tentang bagaimana mengelola gadget secara efektif untuk mendukung perkembangan sosial dan agama anak-anak.” (Wawancara bersama Bapak Pipin Arifin 12 Juli, selaku Ketua Rw dan Ketua Pekerja Sosial Masyarakat Desa Cimekar)

Workshop orang tua yang diadakan oleh Bapak Pipin Arifin di Kampung Margamulya bertujuan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak-anak dengan memberikan panduan praktis kepada orang tua. Fokus utama dari *Workshop* ini adalah pada pengelolaan penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan sosial dan spiritual anak-anak.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti juga bertanya tentang beberapa aspek yang menjadi focus utama *Workshop* tersebut.

“Dalam *Workshop* ini, kami fokus pada beberapa aspek kunci. Pertama, kami mendorong kegiatan non-digital. Kami memperkenalkan berbagai aktivitas yang tidak melibatkan gadget, seperti melakukan kegiatan kreatif. Kedua membahas pengelolaan waktu gadget, yaitu bagaimana orang tua dapat menetapkan batasan penggunaan gadget untuk anak-anak mereka. Kami

memberikan panduan mengenai kapan dan seberapa lama anak-anak boleh menggunakan gadget, serta jenis konten yang boleh diakses. Kami juga menekankan pentingnya menciptakan waktu-waktu tanpa gadget, seperti saat makan malam atau saat berkumpul dengan keluarga.” (Wawancara bersama Bapak Pipin Arifin 12 Juli 2024 selaku Ketua Rw dan Ketua Pekerja Sosial Masyarakat)

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Pipin Arifin menjelaskan bahwa *Workshop* orang tua yang baru-baru ini diadakan bertujuan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak. Fokus utama dari *Workshop* ini adalah memberikan panduan kepada orang tua mengenai pengelolaan gadget, termasuk batasan waktu dan jenis konten yang boleh diakses anak-anak, serta pentingnya menciptakan waktu tanpa gadget. Selain itu, *Workshop* juga mendorong kegiatan non-digital untuk mendukung perkembangan sosial dan spiritual anak-anak serta menekankan pentingnya komunikasi terbuka antara orang tua dan anak. Evaluasi dan umpan balik dari orang tua juga merupakan bagian penting dari program untuk memastikan efektivitas dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Dengan pendekatan ini, *Workshop* diharapkan dapat membantu orang tua dalam mengelola penggunaan gadget dan mendukung perkembangan anak-anak secara menyeluruh.

Orang tua memainkan peran penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak usia dini untuk memastikan pengalaman yang positif dan aman bagi mereka. Dengan membatasi konten yang tidak sesuai, mengatur waktu penggunaan, dan menjadi contoh yang baik dalam penggunaan teknologi, orang tua dapat membantu

anak mengembangkan kebiasaan yang sehat terkait *gadget*. Selain itu, pengawasan aktif terhadap aktivitas online anak membantu melindungi mereka dari risiko dan memastikan bahwa penggunaan *gadget* tidak menggantikan aktivitas penting seperti interaksi sosial dan pengembangan keterampilan lainnya. Melalui komunikasi yang terbuka dan pendampingan yang tepat, orang tua dapat membimbing anak-anak dalam penggunaan teknologi yang bertanggung jawab sejak usia dini.

1) Pengembangan keterampilan non digital

Pengembangan keterampilan yang tidak melibatkan teknologi pada anak usia dini melibatkan berbagai kegiatan fisik dan kreatif yang mendukung pertumbuhan mereka secara menyeluruh. Peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas seperti bermain di luar, berinteraksi langsung dengan teman sebaya, dan mengembangkan kreativitas melalui permainan tradisional dan seni. Ini tidak hanya membantu dalam perkembangan motorik dan kognitif, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, emosional, dan penghargaan terhadap lingkungan. Dengan demikian, investasi dalam pengalaman tanpa teknologi membantu anak-anak membangun fondasi yang kokoh untuk pembelajaran dan pertumbuhan mereka secara menyeluruh. Sebagaimana hasil wawancara dengan pertanyaan Bagaimana menurut Bapak/Ibu pentingnya pengembangan keterampilan non-digital pada anak-anak di era digital saat ini?

“abi percanten ketrampilan non digital penting kangge mutangkalih, sapertos ameng di luar ruangan ngabantu murangkalih ningkatkeun kreativitasna anu teu tiasa di peroleh tina gadget”

“Saya percaya keterampilan non-digital sangat penting untuk anak-anak. Misalnya, bermain di luar ruangan membantu mereka mengembangkan kreativitas dan ketangkasan fisik yang tidak bisa diperoleh dari *gadget*.” (Wawancara bersama Bapak Purwanto 14 Juli 2024 selaku orang tua dari Hawin)

Menurut Bapak Purwanto, keterampilan non-digital seperti yang dipelajari melalui bermain di luar ruangan sangat berharga bagi perkembangan anak. Kegiatan ini tidak hanya membantu membangun kemampuan kreatif dan fisik mereka, tetapi juga mengajarkan mereka langsung tentang alam serta meningkatkan kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Dalam zaman di mana teknologi digital dominan, penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan perangkat digital dan waktu yang dihabiskan di luar ruangan untuk mendukung perkembangan komprehensif anak-anak. “Keterampilan komunikasi langsung sangat penting bagi anak-anak. Berinteraksi langsung dengan orang lain membantu mereka membangun keterampilan sosial yang kuat.” (Wawancara dengan Ibu Yani 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Nabila)

Kemampuan komunikasi langsung memiliki signifikansi yang besar dalam perkembangan sosial anak-anak. Melalui interaksi langsung dengan orang lain, mereka belajar untuk menguasai bahasa verbal dan non-verbal

dengan efektif. Ini membantu mereka membangun hubungan interpersonal yang sehat, menghadapi tantangan komunikasi, meningkatkan kemampuan empati, serta mempersiapkan diri untuk masa depan. Dalam era digital saat ini, penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial yang komprehensif pada anak-anak. “Anak-anak perlu belajar bekerja sama dan berbagi dalam aktivitas fisik di luar ruangan. Ini membantu mereka mengembangkan kemampuan bersosialisasi.” (Wawancara dengan Bapak Andri 15 Juli 2024 selaku orang tua dari Khaira)

Berdasarkan pernyataan Bapak Andri mengenai pentingnya anak-anak belajar bekerja sama dan berbagi dalam aktivitas fisik di luar ruangan, simpulannya adalah Bermain di luar ruangan memberikan peluang berharga bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan bekerja dalam tim. Melalui berbagai permainan dan aktivitas, mereka belajar bekerja sama, menghargai peran setiap anggota tim, dan menghadapi tantangan bersama-sama. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kepemimpinan, tetapi juga membangun rasa persatuan dan kebersamaan di antara mereka. Aktivitas ini juga membantu anak-anak memahami pentingnya gaya hidup aktif dan kesehatan fisik secara menyeluruh. Di tengah era di mana banyak interaksi dilakukan secara digital, menjaga pengalaman seperti ini sangat penting untuk mendukung perkembangan sosial dan pribadi anak-anak secara komprehensif. “Pengembangan keterampilan non-digital seperti seni

atau musik membantu anak-anak mengekspresikan diri dan menemukan minat mereka di luar dunia digital“ (Wawancara dengan Ibu Yani 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Nabila)

Berdasarkan pernyataan Ibu Yani mengenai pentingnya pengembangan keterampilan non-digital seperti seni atau musik untuk anak-anak. Keterampilan non-digital seperti seni dan musik memberikan anak-anak sarana untuk mengekspresikan diri secara kreatif di luar dunia digital. Melalui seni, mereka dapat mengembangkan kemampuan artistik dan memanfaatkan kreativitas mereka untuk mengungkapkan ide dan perasaan. Musik juga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri melalui nada dan ritme, meningkatkan kepekaan terhadap estetika suara.

Menurut Hasbullah (2011:88). Kewajiban orang tua terhadap anak-anaknya dapat dianggap sebagai hakikat peran orang tua. Sebagai bagian dari tanggung jawab ini, kita harus menghormati hak-hak anak dengan mengajarkan mereka keterampilan merawat diri sendiri termasuk makan, buang air kecil, berjalan, berbicara, dan berdoa. Dalam menghadapi tantangan lingkungan global saat ini, pengalaman ini membekali anak-anak dengan pemahaman yang dalam tentang bagaimana mereka dapat berkontribusi dalam menjaga bumi ini untuk masa depan yang lebih baik.

Dari wawancara dengan beberapa orang tua tentang pentingnya keterampilan non-digital bagi anak-anak, terlihat bahwa mereka memiliki pandangan yang beragam namun saling melengkapi. Beberapa orang tua menekankan pentingnya aktivitas di luar ruangan dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan fisik anak-anak, meyakini bahwa penggunaan *gadget* tidak dapat memberikan pengalaman yang sama. Sebagian lainnya mengutamakan pengembangan keterampilan komunikasi langsung dan sosial, menganggap interaksi langsung sebagai dasar penting bagi anak-anak dalam membangun hubungan yang baik dan keterampilan komunikasi yang efektif. Ada juga yang menyoroti pentingnya kolaborasi dan berbagi dalam aktivitas fisik sebagai persiapan anak-anak untuk kehidupan nyata di masa depan. Selain itu, pengembangan minat dalam seni, musik, atau aktivitas kreatif juga dianggap vital oleh beberapa orang tua karena membantu anak-anak mengekspresikan diri dan menemukan minat di luar dunia digital. Terakhir, kesadaran akan lingkungan alam menjadi fokus bagi beberapa orang tua yang menekankan pentingnya menjaga keseimbangan hidup anak-anak di tengah kemajuan teknologi yang pesat.

Secara keseluruhan, wawancara ini menunjukkan bahwa orang tua mengenali pentingnya pengembangan keterampilan non-digital sebagai bagian penting dari pemberdayaan anak-anak mereka, dengan pendekatan yang

beragam untuk memberikan pengalaman yang seimbang dalam menghadapi tantangan teknologi modern.

2) Kontrol Akses Penggunaan *Gadget*

Pengontrolan akses dan penggunaan *gadget* untuk anak usia dini adalah langkah penting dalam menjaga keamanan, mempromosikan penggunaan yang sehat, dan mendukung perkembangan yang positif dalam era digital. Berikut adalah simpulan rinci mengenai pentingnya dan implikasi dari pendekatan ini

Pembatasan akses berperan penting dalam melindungi anak-anak dari konten daring yang berbahaya atau tidak pantas, seperti konten kekerasan atau eksplisit, yang tidak sesuai usia. Orang tua dapat mencegah anak-anak mereka menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar, yang dapat mengganggu tidur, istirahat, dan aktivitas fisik mereka yang semuanya penting untuk perkembangan mereka dengan menetapkan batas waktu layar yang memadai.

Memilih aplikasi yang mendukung pendidikan dan kreativitas membantu anak-anak belajar secara interaktif dan mengembangkan keterampilan positif. Orang tua juga dapat memantau aktivitas online anak-anak untuk mengidentifikasi perilaku atau interaksi yang tidak aman, sehingga dapat diambil tindakan pencegahan yang sesuai. Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi orang tua untuk mengajarkan anak-anak tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab sejak dini.

Meskipun pentingnya kontrol akses dan aplikasi ini jelas, tantangan yang dihadapi termasuk menemukan keseimbangan antara membatasi akses tanpa merasa terlalu membatasi eksplorasi anak-anak dalam dunia digital yang berkembang pesat. Penting bagi orang tua untuk tetap terlibat secara aktif dalam mendukung penggunaan teknologi yang positif dan sehat bagi anak-anak mereka maka dari itu peneliti memberikan pertanyaan Apa pendekatan yang ibu/bapak ambil dalam mengatur penggunaan *gadget* dan aplikasi untuk anak usia dini?

“Saya membuat jadwal yang ketat untuk penggunaan *gadget*, dengan waktu yang ditentukan untuk belajar dan bermain. Saya juga aktif dalam memilih aplikasi yang mendukung pengembangan kognitif dan sosial anak-anak saya.”
(Wawancara bersama Ibu Yani 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Nabila)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yani Ia memakai Pendekatan yang sangat terstruktur dalam mengatur penggunaan *gadget* untuk anak usia dini menawarkan keuntungan dalam pengaturan waktu, fokus pada pengembangan kognitif, dan kontrol konten yang ketat. Hal ini membantu dalam memaksimalkan manfaat edukatif dari penggunaan teknologi serta melindungi anak dari konten yang tidak sesuai. Namun, pendekatan ini juga dapat menimbulkan tantangan seperti kekakuan dan tekanan kognitif bagi anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk mencari keseimbangan antara struktur yang diperlukan dan fleksibilitas yang memungkinkan eksplorasi dan pengembangan inisiatif anak. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak

juga krusial dalam memastikan pendekatan ini berhasil dalam mendukung pertumbuhan holistik anak di era digital saat ini.

“Kami lebih memilih pendekatan yang kolaboratif dengan anak-anak kami. Kami mendiskusikan bersama mereka tentang aplikasi apa yang mereka minati dan mengapa. Kami melibatkan mereka dalam proses memilih aplikasi yang cocok untuk usia mereka dan menjelaskan mengenai batasan-batasan yang kami tetapkan.” (Wawancara bersama Ibu Lia 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Radeya)

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Lia dia memakai Pendekatan kolaboratif dalam mengatur penggunaan *gadget* untuk anak-anak memberikan banyak keuntungan. Ini melibatkan anak-anak dalam proses pengambilan keputusan, memungkinkan mereka untuk belajar tentang keamanan digital dan keterampilan evaluasi kritis, serta memperkuat komunikasi terbuka antara orang tua dan anak. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendukung penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, tetapi juga mempromosikan pembelajaran yang holistik dan pertumbuhan yang seimbang dalam era digital ini.

“Kami fokus pada kontrol akses yang ketat. Kami menggunakan fitur kontrol orang tua di perangkat mereka untuk memblokir aplikasi yang tidak sesuai atau berbahaya. Kami juga memastikan waktu layar mereka terbatas dan selalu ada pengawasan langsung saat mereka menggunakan *gadget*.” (Wawancara Bersama Bapak Idan Juli 2024 orang tua dari Attar)

Pendekatan yang fokus pada kontrol akses yang ketat dalam penggunaan *gadget* anak-anak menawarkan keuntungan signifikan dalam

melindungi mereka dari konten berbahaya dan tidak sesuai. Dengan menggunakan fitur kontrol orang tua untuk memblokir aplikasi dan memastikan waktu layar terbatas, orang tua dapat menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung pengembangan anak-anak di luar layar. Pengawasan langsung juga memungkinkan orang tua untuk memberikan bimbingan yang tepat saat anak-anak menggunakan teknologi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatur penggunaan *gadget* dengan cara yang bertanggung jawab dan mendukung pertumbuhan holistik anak-anak dalam era digital.

Dengan demikian, pengalaman dan kedudukan seorang ayah tidak hanya memberikan dampak positif terhadap kebahagiaan dan kepuasan dalam keluarga, tetapi juga menjadi faktor penting dalam pengendalian penggunaan *gadget*, memastikan bahwa anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan spiritual yang sehat.

Tidak hanya itu, ada juga yang menyoroti pendekatan berimbang antara pembatasan waktu layar dan penggunaan *gadget* yang mendukung perkembangan keterampilan anak-anak. Mereka memilih aplikasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak, sambil menjaga interaksi dengan dunia nyata dan keluarga tetap terjaga. Secara keseluruhan, variasi ini mencerminkan berbagai cara di mana orang tua mengelola penggunaan *gadget* oleh anak-anak, dengan tujuan untuk memastikan bahwa teknologi digunakan

secara positif, mendukung perkembangan anak-anak, dan tetap mempertahankan nilai-nilai keluarga yang penting.

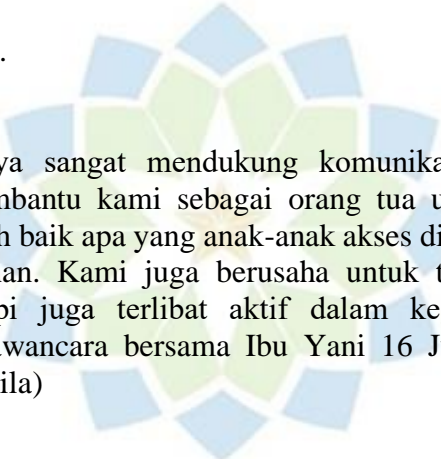
3) Komunikasi Terbuka

Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak-anak mengenai penggunaan *gadget* adalah kunci penting dalam era digital. Hal ini memungkinkan orang tua untuk lebih memahami cara anak-anak menggunakan teknologi dan memberikan arahan yang sesuai. Dengan berbicara secara terbuka, orang tua dapat memahami perspektif anak-anak, mendiskusikan risiko dan manfaat dari penggunaan *gadget*, mengatasi tantangan seperti kecanduan, membentuk etika digital, dan memperkuat hubungan keluarga secara keseluruhan. Berdasarkan pertanyaan bagaimana pendapat bapak/ibu tentang pentingnya membangun komunikasi terbuka dengan anak-anak mengenai cara mereka menggunakan *gadget*? berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua anak

“Penting sekali karena komunikasi terbuka membantu kami memahami aktivitas mereka di *gadget* dan memberikan bimbingan yang sesuai. Di rumah, kami sering mengadakan waktu untuk berbicara tanpa *gadget* dan memberikan ruang bagi anak-anak untuk berbagi pengalaman mereka.” (Wawancara bersama Ibu Lia 16 Juli 2024 orang tua dari Radeya)

Dalam wawancara tersebut, orang tua menegaskan pentingnya komunikasi terbuka mengenai penggunaan *gadget* anak-anak. Mereka mengakui bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-

hari anak-anak dan bahwa komunikasi terbuka membantu mereka memahami dengan lebih baik cara anak-anak menggunakan *gadget*. Di rumah, mereka aktif mengatur waktu untuk berbicara tanpa gangguan dari *gadget*, menciptakan ruang bagi anak-anak untuk berbagi pengalaman mereka. Pendekatan ini membantu orang tua memberikan bimbingan yang sesuai, mengajarkan etika digital, serta memfasilitasi diskusi tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab.



“Saya sangat mendukung komunikasi terbuka ini. Karena membantu kami sebagai orang tua untuk memantau dengan lebih baik apa yang anak-anak akses di *gadget* dan memberikan arahan. Kami juga berusaha untuk tidak hanya mengawasi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan digital mereka.”
(Wawancara bersama Ibu Yani 16 Juli 2024 orang tua dari Nabila)

Dalam wawancara tersebut, orang tua menunjukkan dukungan mereka terhadap komunikasi terbuka mengenai penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Mereka mengakui bahwa pendekatan ini membantu mereka memantau lebih baik aktivitas anak-anak di *gadget*, terutama terkait privasi dan keamanan online. Selain itu, orang tua aktif terlibat dalam kegiatan digital anak-anak mereka, bukan hanya sebagai pengawas tetapi juga sebagai pendamping yang terlibat secara aktif dalam pengalaman online mereka.

Pendekatan ini mencerminkan kesadaran orang tua akan pentingnya memberikan arahan yang sesuai dalam penggunaan teknologi, sekaligus

membangun kepercayaan dan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak-anak. Dengan cara ini, mereka dapat mengajarkan anak-anak tentang etika digital, mengatasi risiko yang mungkin terkait dengan penggunaan *gadget*, dan mendukung pengembangan keterampilan digital yang positif bagi anak-anak di era digital ini.

“Komunikasi terbuka adalah kunci dalam membangun hubungan yang kuat dan saling percaya dengan anak-anak. Kami mengadakan diskusi rutin tentang aturan penggunaan *gadget*, bagaimana teknologi dapat digunakan untuk pembelajaran, dan bagaimana mereka bisa menghindari konten yang tidak sesuai.” (Wawancara bersama Bapak Idan 15 Juli 2024 orang tua dari Attar)

Dalam hasil wawancara tersebut, orang tua menekankan pentingnya komunikasi terbuka tentang penggunaan *gadget* untuk membangun hubungan yang kuat dan saling percaya dengan anak-anak. Mereka secara rutin mengadakan diskusi tentang aturan penggunaan *gadget* di rumah, mengarahkan cara teknologi dapat digunakan untuk pembelajaran yang bermanfaat, serta membimbing anak-anak untuk menghindari konten yang tidak sesuai. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab tetapi juga memahami nilai-nilai dan manfaat positif dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

“Saya melihat komunikasi terbuka sebagai cara untuk mengajarkan anak-anak tentang tanggung jawab menggunakan *gadget*. Kami menciptakan lingkungan di rumah yang

mendukung diskusi terbuka, seperti ngobrol santai bersama keluarga.” (Wawancara bersama Bapak Andri 15 Juli 2024 orang tua dari Khaira)

Dalam wawancara tersebut, orang tua menyoroti pentingnya komunikasi terbuka dalam mengajarkan anak-anak tentang etika digital dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Mereka menciptakan lingkungan di rumah yang mendukung diskusi terbuka, di mana anak-anak dapat mengungkapkan kekhawatiran atau pertanyaan mereka dengan nyaman. Orang tua merespons ini dengan penuh perhatian, memberikan penjelasan yang relevan dan arahan yang sesuai. Pendekatan ini tidak hanya membantu membangun hubungan yang lebih dekat antara orang tua dan anak-anak tetapi juga membimbing anak-anak untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan memahami implikasi etis dari perilaku online mereka.

“Bagi kami, komunikasi terbuka tentang *gadget* adalah tentang memberdayakan anak-anak untuk membuat keputusan yang cerdas. Kami melibatkan mereka dalam pembuatan aturan keluarga terkait bermain *gadget*.” (Wawancara Bersama Ibu Lia 16 Juli 2024 selaku orang tua dari Radeya)

Dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua tentang komunikasi terbuka mengenai penggunaan *gadget* oleh anak-anak, dapat disimpulkan bahwa Komunikasi terbuka sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman yang baik antara orang tua dan anak-anak mengenai aktivitas teknologi mereka. Orang tua menyadari bahwa teknologi menjadi bagian penting dari kehidupan

anak-anak, dan melalui komunikasi terbuka, mereka dapat memberikan arahan yang tepat serta mengawasi apa yang diakses oleh anak-anak di dunia digital.

Menurut Jhonson (1981:204) Komunikasi terbuka adalah ketika kita saling memahami dan percaya satu sama lain, serta merasa nyaman untuk berbicara dan mengungkapkan ide serta perasaan tanpa rasa sungkan, khawatir, atau takut, baik melalui kata-kata maupun tindakan.

Selain sebagai alat pengawasan, komunikasi terbuka juga berperan dalam membangun hubungan yang kuat dan saling percaya antara orang tua dan anak-anak. Diskusi reguler mengenai aturan penggunaan *gadget* membantu menetapkan batasan yang jelas dan mengarahkan penggunaan teknologi untuk pembelajaran yang positif, serta mencegah akses terhadap konten yang tidak pantas.

Lebih dari itu, komunikasi terbuka juga menjadi sarana untuk mengajarkan anak-anak tentang etika digital dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung diskusi terbuka, orang tua memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menjelaskan alasan di balik aktivitas online mereka dan secara aktif terlibat dalam proses pembuatan keputusan terkait penggunaan *gadget*.

B.2 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

Hasil dari pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh Pekerja Sosial Masyarakat (PSM) kepada orang tua mengenai pengawasan penggunaan gadget menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman orang tua dan penurunan penggunaan gadget pada anak usia dini. Salah satu bentuk intervensi yang efektif adalah *Workshop* bagi orang tua yang dirancang untuk memberikan edukasi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget, teknik pengawasan yang tepat, serta strategi untuk mengelola penggunaan teknologi di rumah.

Masyarakat yang berdaya merupakan idaman setiap umat. Karena dengan menjadi masyarakat yang berdaya berarti semua kebutuhan baik materil maupun spiritual terpenuhi sehingga memiliki kesempatan untuk hidup lebih baik (Aliyudin, 2016: 193)

Melalui *workshop* tersebut, orang tua dibekali dengan pemahaman yang komprehensif tentang pentingnya batasan waktu layar (*screen time*), pengaruh konten digital terhadap perkembangan sosial dan agama anak, serta cara memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung pembelajaran anak. PSM juga menekankan pada aspek *modeling* atau keteladanan dari orang tua

dalam penggunaan teknologi, sehingga anak-anak dapat meniru kebiasaan digital yang sehat.

Hasil nyata dari pelaksanaan workshop ini terlihat dalam perubahan perilaku orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget. Orang tua menjadi lebih sadar akan pentingnya mengatur waktu bermain gadget dan mulai menerapkan jadwal atau aturan yang lebih ketat di rumah. Berdasarkan observasi dan laporan tindak lanjut, terjadi penurunan dalam durasi penggunaan gadget pada anak-anak, terutama pada waktu-waktu yang sebelumnya sering didominasi oleh aktivitas digital. Anak-anak juga mulai lebih sering terlibat dalam kegiatan fisik dan sosial, seperti bermain bersama teman atau mengikuti kegiatan keagamaan, yang sebelumnya terganggu oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

Selain itu, aspek perkembangan sosial-keagamaan anak juga mengalami perbaikan. Anak-anak mulai lebih terlibat dalam interaksi sosial, baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat, serta menunjukkan peningkatan dalam partisipasi kegiatan keagamaan. Hal ini mengindikasikan bahwa penurunan penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada pengurangan waktu layar, tetapi juga mendukung penguatan nilai-nilai sosial dan spiritual pada anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil dari pelatihan dan pendampingan PSM kepada orang tua membuktikan bahwa edukasi yang tepat dapat membawa perubahan positif dalam pengawasan gadget dan perkembangan sosial-keagamaan anak.

Orang tua menjadi lebih siap dan mampu menjalankan peran mereka dalam membimbing anak di era digital, sehingga dampak negatif gadget dapat diminimalisir, sementara perkembangan sosial dan keagamaan anak tetap terjaga dengan baik.

Sebagaimana hasil wawancara dengan beberapa orang tua anak setelah di adakan ya workshop orang tua:

“Sebelum mengikuti workshop ini, saya tidak terlalu memperhatikan waktu yang dihabiskan anak saya di depan gadget. Rasanya anak lebih tenang ketika diberi gadget, jadi saya biarkan saja. Namun, setelah mengikuti pelatihan ini, saya jadi paham bahwa terlalu banyak bermain gadget bisa berdampak buruk pada perkembangan sosial dan agama anak. Saya belajar cara membuat batasan waktu dan memilih konten yang tepat. Sekarang, saya sudah mulai menerapkan aturan waktu bermain gadget, dan anak saya terlihat lebih aktif bermain dengan teman-temannya. Bahkan, dia sekarang lebih rajin ikut shalat berjamaah bersama keluarga.” (Wawancara Bersama Bapak Andri 16 Juli 2024 Orang tua dari Khaira)

Hasil wawancara di atas mencerminkan perubahan positif dalam pola pengasuhan orang tua setelah mengikuti workshop yang diselenggarakan oleh Pekerja Sosial Masyarakat (PSM) mengenai pengawasan penggunaan gadget pada anak. Sebelum mengikuti pelatihan, orang tua cenderung kurang memperhatikan durasi dan konten yang dikonsumsi anak melalui gadget, dengan asumsi bahwa pemberian gadget membuat anak lebih tenang dan mengurangi kerepotan dalam pengasuhan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua mungkin tidak menyadari potensi dampak negatif gadget terhadap perkembangan sosial dan agama anak.

Namun, setelah mendapatkan edukasi dari workshop, terjadi peningkatan kesadaran orang tua terhadap pentingnya pengawasan yang lebih ketat. Orang tua dalam wawancara tersebut menyadari bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan interaksi sosial anak serta mengurangi keterlibatan anak dalam kegiatan keagamaan, seperti shalat berjamaah dan mengaji.

Salah satu poin kunci dari wawancara ini adalah perubahan perilaku orang tua dalam membuat aturan yang jelas terkait waktu penggunaan gadget dan pemilihan konten yang sesuai. Pengetahuan yang mereka peroleh melalui pelatihan membuat mereka lebih aktif dalam mengambil peran sebagai pengawas dan pengarah dalam penggunaan teknologi di rumah. Aturan seperti batasan waktu bermain gadget dan seleksi konten secara langsung mempengaruhi perilaku anak, yang terlihat lebih aktif dalam kegiatan fisik dan sosial setelah pengawasan diterapkan.

Selain itu, dampak positif lainnya adalah peningkatan partisipasi anak dalam kegiatan keagamaan, seperti shalat berjamaah. Hal ini menunjukkan bahwa pengurangan waktu layar memberi ruang bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas yang mendukung perkembangan sosial-keagamaan, sesuatu yang sebelumnya tergeser oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

Secara keseluruhan, wawancara ini menegaskan bahwa pelatihan yang diberikan oleh PSM berhasil meningkatkan pemahaman orang tua tentang pengaruh gadget dan memberikan mereka keterampilan yang diperlukan untuk

mengelola penggunaan teknologi secara efektif. Hasilnya, anak-anak menjadi lebih aktif dalam interaksi sosial dan kegiatan keagamaan, menunjukkan dampak positif dari perubahan pola pengasuhan yang lebih terarah dan bijaksana dalam era digital.

“Pelatihan ini sangat membuka mata saya. Saya sering merasa bersalah karena membiarkan anak bermain gadget terlalu lama, apalagi ketika saya sibuk bekerja. Setelah ikut workshop, saya jadi tahu cara mengatur waktu gadget anak, tanpa membuat mereka merasa terlalu dikekang. Anak saya sekarang sudah mulai mengurangi waktu bermain gadgetnya dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan di masjid bersama teman-temannya. Kami juga lebih sering bermain bersama di luar rumah, dan saya merasa dia lebih dekat dengan kami dibanding sebelumnya.”
(Wawancara Bersama Ibu Lia 16 Juli 2024 Orang tua dari Radeya)

Sumber Daya Manusia adalah satu dari tiga sumber yang merupakan kekayaan yang Allah Swt. anugerahkan kepada manusia di muka bumi, selayaknya begitu, sudah sepatutnya jika manusia dapat menjadikan sumber tersebut menjadi potensi yang dapat meningkatkan efektivitas kehidupannya maupun terhadap lingkungannya. (Mutiara Nisa & Saeful Anwar 2020:354)

Hasil wawancara di atas menunjukkan dampak positif dari pelatihan yang diadakan oleh Pekerja Sosial Masyarakat (PSM) terhadap perubahan pola pengasuhan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak. Sebelum mengikuti pelatihan, orang tua merasa bersalah karena tidak mampu membatasi penggunaan gadget anak akibat kesibukan bekerja. Hal ini mencerminkan realitas yang dihadapi banyak orang tua, di mana keseimbangan antara tuntutan pekerjaan dan tanggung jawab pengasuhan sering kali membuat

pengawasan terhadap anak, terutama dalam penggunaan teknologi, menjadi terabaikan.

Namun, setelah mengikuti workshop, terjadi peningkatan pemahaman orang tua tentang cara mengatur waktu penggunaan gadget secara lebih bijaksana. Orang tua belajar untuk menemukan keseimbangan antara memberi kebebasan pada anak dan menerapkan aturan tanpa membuat anak merasa terlalu dikekang. Penggunaan strategi ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Salah satu hasil nyata dari perubahan tersebut adalah penurunan waktu penggunaan gadget oleh anak. Anak-anak yang sebelumnya cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar, kini mulai lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan keagamaan. Dalam hal ini, keterlibatan anak dalam kegiatan di masjid bersama teman-temannya mencerminkan pergeseran yang signifikan dalam perilaku anak, dari dominasi penggunaan gadget menuju aktivitas yang lebih membangun interaksi sosial dan spiritual.

Selain itu, wawancara ini juga menekankan dampak positif pada hubungan antara orang tua dan anak. Dengan pengurangan waktu layar, orang tua dan anak dapat menghabiskan lebih banyak waktu berkualitas bersama, baik melalui kegiatan di luar rumah maupun aktivitas keagamaan. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan melalui pelatihan tidak hanya

berfokus pada pengawasan penggunaan gadget, tetapi juga berkontribusi pada penguatan hubungan keluarga.

Secara keseluruhan, wawancara ini menggarisbawahi keberhasilan pelatihan dalam mengubah cara pandang orang tua terhadap pengasuhan di era digital. Orang tua menjadi lebih sadar akan pentingnya pengaturan waktu penggunaan gadget, yang tidak hanya mengurangi potensi kecanduan teknologi, tetapi juga mendorong anak untuk lebih aktif dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Dampak ini mencerminkan bagaimana edukasi yang tepat dapat menghasilkan perubahan positif yang berkelanjutan, baik bagi perkembangan anak maupun dinamika keluarga secara keseluruhan.

“Dulu, saya merasa sulit untuk mengontrol penggunaan gadget anak, terutama karena gadget sudah menjadi bagian dari keseharian kita. Namun, setelah pelatihan ini, saya lebih memahami cara-cara efektif untuk mengarahkan anak dalam penggunaan teknologi yang lebih sehat. Hasilnya, sekarang anak saya lebih teratur menggunakan gadget, dan saya merasa dia lebih terbuka dalam berinteraksi, baik dengan keluarga maupun teman-teman. Anak saya juga mulai lebih tertarik dengan aktivitas keagamaan, seperti ikut mengaji dan shalat bersama keluarga.”
(Wawancara Bersama Bapak Idan 16 Juli 2024 Orang tua dari Attar)

Hasil wawancara di atas mengungkapkan perubahan yang signifikan dalam pengelolaan penggunaan gadget pada anak setelah orang tua mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh Pekerja Sosial Masyarakat (PSM). Sebelumnya, orang tua merasa kesulitan untuk mengontrol penggunaan gadget anak, karena gadget sudah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, baik sebagai alat hiburan maupun pendidikan. Ketergantungan terhadap gadget

sebagai solusi mudah dalam pengasuhan anak adalah fenomena yang umum terjadi di era digital ini.

Namun, setelah mengikuti pelatihan, orang tua tersebut mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi efektif untuk membatasi dan mengarahkan penggunaan gadget dengan cara yang sehat. Pelatihan ini memberikan pendekatan praktis untuk mengatur waktu penggunaan gadget tanpa sepenuhnya melarang, namun tetap menjaga keseimbangan antara teknologi dan aktivitas lain. Orang tua diajarkan untuk memberikan batasan yang jelas serta memilih konten yang sesuai dengan perkembangan usia anak, sehingga teknologi dapat digunakan sebagai alat yang mendukung pembelajaran dan perkembangan sosial, bukan sebagai pengganti interaksi langsung.

Dampak positif dari pelatihan ini terlihat jelas dalam perubahan perilaku anak. Anak yang sebelumnya cenderung sulit dikontrol dalam penggunaan gadget, kini menunjukkan pengaturan diri yang lebih baik dalam penggunaan teknologi. Penggunaan gadget menjadi lebih teratur dan terbatas pada waktu yang telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa dengan panduan yang tepat dari orang tua, anak-anak mampu belajar mengelola waktu mereka sendiri dengan lebih baik.

Selain itu, wawancara ini juga menunjukkan dampak yang lebih luas terhadap interaksi sosial dan spiritual anak. Anak menjadi lebih terbuka dalam

berkomunikasi, baik dengan keluarga maupun teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa pengurangan waktu bermain gadget memberi ruang bagi anak untuk lebih banyak terlibat dalam interaksi langsung, yang penting untuk perkembangan sosial mereka.

Yang lebih signifikan lagi, wawancara ini menyoroti peningkatan keterlibatan anak dalam aktivitas keagamaan, seperti mengaji dan shalat bersama keluarga. Pengurangan penggunaan gadget memberikan anak lebih banyak waktu dan kesempatan untuk mengikuti kegiatan spiritual, yang sebelumnya mungkin terabaikan akibat dominasi teknologi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini juga mengindikasikan bahwa pengawasan penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada pengelolaan waktu anak, tetapi juga pada pembentukan karakter moral dan spiritual yang lebih baik.

Secara keseluruhan, wawancara ini menegaskan bahwa pelatihan yang diberikan oleh PSM memberikan dampak positif yang nyata, tidak hanya pada cara orang tua mengelola penggunaan gadget anak, tetapi juga pada peningkatan kualitas interaksi sosial dan keterlibatan anak dalam kegiatan keagamaan. Melalui pengawasan yang bijaksana dan panduan yang tepat, teknologi dapat digunakan secara produktif, tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan spiritual anak-anak.