

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Pustaka

Saat penelitian, penting untuk mencari pengulangan atau perbedaan yang dibuat oleh peneliti lain dari peneliti sebelumnya. Dalam hal ini data-data mengenai upaya orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget* dapat menambah fokus pembahasan penelitian, ada beberapa penelitian terdahulu yang dapat mendukung penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Judul, Tahun	Metode	Tujuan dan Hasil
1.	Sisbintari, K.D., Setiawanti, F.A, <i>Digital Parenting</i> sebagai Upaya Mencegah Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19 (2021)	Kualitatif	Tujuan : Menganalisis peran orang tua dalam menerapkan <i>digital parenting</i> sebagai upaya dalam mencegah kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia dini selama pademi covid-19 Hasil : Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menerapkan <i>digital parenting</i> selama pandemic covid-19 sebagai upaya pencegahan kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia dini adalah manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i> , mendampingi saat anak menggunakan <i>gadget</i> memanfaatkan aplikasi youtube kids, memantau aktivitas browsing yang digunakan, tidak mengenalkan game pada anak, dan menerapkan <i>screentime</i> . <i>Digital parenting</i> menjadi salah satu metode

			yang dapat dijadikan sebagai usaha dalam mencegah kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia dini
Perbedaan : Pada penelitian pertama, peneliti berfokus pada peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan <i>gadget</i> dengan cara menerapkan pola asuh otoriter, memperlakukan anaknya dengan tegas dan memberikan hukuman dengan batas wajar jika menurut mereka tidak sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan oleh anak.			
2.	Nurhidayah, I., et al., Peran Orang tua Dalam Pencegahan terhadap kejadian adiksi <i>gadget</i> pada anak (2021)	Studi Literatur	Tujuan : Melakukan kajian literatur mengenai peran orang tua dalam pencegahan adiksi <i>gadget</i> pada anak. Hasil : Sebagai orang tua, terdapat beberapa peran khusus yang dapat mencegah anak kecanduan <i>gadget</i> yaitu: peran memberikan pendampingan, pengawasan dan komunikasi yang tepat.
Perbedaan : Pada penelitian kedua, peneliti berfokus pada pencegahan anak agar tidak kecanduan <i>gadget</i> dengan cara membuat kesepakatan dalam penggunaan <i>gadget</i> , yaitu : membuatkan jadwal bermain <i>gadget</i> .			
3.	Sean Marta Efastri, Lucky Lhaura, dan Chitra Charisma Islami, Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang Tidak Biasa (2022)	Kuantitatif	Tujuan : Mendeskripsikan perbedaan kemampuan bersosialisasi anak dengan yang tidak mengalami kecanduan <i>gadget</i> dan yang mengalami kecanduan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini Hasil : Kemampuan bersosialisasi yang tampak masih ada, anak yang tidak mau ditinggalkan oleh orang tuanya ketika akan memasuki kelas untuk belajar, dan orang tua memberikan <i>gadget</i> untuk dibawa anak ke sekolah,

			sebagian besar anaknya menunjukkan sikap tidak mau bermain denganteman yang baru dikenalnya dan cenderung lebihsuka menyendiripada jamistirahat dengan menggunakan <i>gadget</i> .
Perbedaan : Pada penelitian ketiga, peneliti berfokus pada kemampuan sosialisasi anak, orang tua akan mengajari cara bersosialisasi, dan memperbolehkan bermain <i>gadget</i> hanya untuk sebagai sarana pendidikan.			

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Keluarga

A. Pengertian Keluarga

Setiap masyarakat mempunyai sistem sosial terkecil yakni keluarga. Dalam kehidupan keluarga ayah, ibu dan anak memiliki hak dan kewajibanyang berbeda. Ayah dan ibu memiliki peranan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, baik dari aspek fisik maupun psikis sebagai keselarasan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Menurut (Sri, 2012) keluarga adalah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan atau menyediakan terselenggaranya fungsi-fungsi instrumental mendasar dan fungsi-fungsi ekspresif keluarga bagi para anggotanya yang berada dalam suatu jaringan.

Keluarga menurut para pendidik merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidiknya adalah kedua orang tua. Orang tua (bapak dan ibu) adalah pendidik kodrat. Mereka pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrat ibu dan bapak diberikan anugerah oleh Tuhan berupa naluri orang tua. Dampak dari naluri ini, timbul rasa kasih sayang para orang tua kepada anak-anak mereka, hingga secara moral keduanya merasa terbebani tanggung jawab untuk memelihara, mengawasi, melindungi serta membimbing keturunan mereka (Jalaludin, 2010)

Menurut (Soekanto, 2013) peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai

dengankedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan. Sedangkan menurut (Alvonco, 2014) peran adalah seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Menurut (Miami, 2017) orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua adalah perilaku yang berkenaan dengan orang tua dalam memegang posisi tertentu dalam lembaga keluarga yang didalamnya berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik bagi anak. Dalam suatu keluarga, ada dua tokoh yang akan mempengaruhi perkembangan anak yaitu ayah dan ibu. Menurut (Dagun, 2002), bahwa hubungan anak dengan ibunya sangat berpengaruh dalam pembentukan pribadi dan sikap-sikap sosial anak dikemudian hari, karena ibulah tokoh utama dalam proses sosialisasi anak.

Menurut (Latipun, 2015) keluarga adalah lingkungan sosial yang terbentuk erat karena sekelompok orang bertempat tinggal, berinteraksi dalam pembentukan pola pikir, kebudayaan, serta sebagai mediasi hubungan anak dengan lingkungan. Lebih lanjut, dikatakan bahwa keluarga yang lengkap dan fungsional dapat meningkatkan kesehatan mental serta kestabilan emosional para anggota keluarganya.

Berdasarkan konsep yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa keluarga adalah sekumpulan orang yang tinggal dalam satu rumah, atas dasar ikatan pernikahan yang sah dan mereka saling berhubungan serta terus berinteraksi dalam menjalin keharmonisan rumah tangga.

B. Fungsi-Fungsi Keluarga

Pada fungsi keluarga, terdapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa terdapat fungsi yang seharusnya ada pada keluarga. Seperti menurut (Sri, Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga , 2012) keluarga memiliki lima fungsi dasar,

yaitu :

- a. Reproduksi, keluarga memiliki fungsi untuk mempertahankan populasi yang ada di dalam masyarakat.
- b. Sosialisasi/edukasi, keluarga menjadi sarana untuk transmisi nilai, keyakinan, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan teknik dari generasi sebelumnya ke generasi yang lebih muda.
- c. Penugasan peran sosial, keluarga memberikan identitas pada para anggotanya seperti ras, etnik, religi, sosial ekonomi, dan peran gender.
- d. Dukungan ekonomi, keluarga menyediakan tempat berlindung, makanan, dan jaminan kehidupan.
- e. Dukungan emosi/pemeliharaan, keluarga memberikan pengalamaninteraksi sosial yang pertama bagi anak. Interaksi yang terjadi bersifat mendalam, mengasuh, dan berdaya tahan sehingga memberikan rasa aman pada anak.

Bersamaan dengan pendapat Berns di atas, (Setyawan, 2012) menambahkan fungsi yang dapat dijalankan oleh suatu keluarga, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi Afektif, yaitu mengajarkan segala sesuatu untuk mempersiapkan anggota keluarganya dalam berhubungan dengan orang lain.
- b. Fungsi Sosialisasi, yaitu sebagai tempat melatih anak untuk berkehidupan sosial sebelum meninggalkan rumah untuk berhubungan dengan orang lain di luar rumah.
- c. Fungsi Reproduksi, yaitu untuk mempertahankan generasi dan menjaga kelangsungan keluarga.
- d. Fungsi Ekonomi, yaitu untuk memenuhi kebutuhan keluarga secara ekonomi dan tempat untuk mengembangkan kemampuan individu dalam meningkatkan penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan keluarga.
- e. Fungsi pemeliharaan kesehatan, yaitu mempertahankan keadaan

kesehatan anggota keluarga agar tetap memiliki produktivitas yang tinggi.

Fungsi-fungsi keluarga di atas merupakan fungsi keluarga yang ideal, hal ini akan berbeda pada kondisi keluarga yang bercerai, dimana fungsi keluarga antara pasangan suami dan istri tidak mungkin berlaku lagi seperti fungsi pengaturan seksual dan fungsi reproduksi, tetapi hal ini berbeda dengan yang dialami oleh anak, seharusnya anak tetap menerima fungsi-fungsi keluarga yang memang berlaku bagi anak, karena pada dasarnya anak masih berstatus sebagai anak dari kedua orang tuanya tersebut (Rosmini, 2007)

C. Faktor Lingkungan Keluarga yang Dipandang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Seiring perjalanan hidupnya yang diwarnai faktor internal (kondisi, fisik, psikis, dan moralitas anggota keluarga) dan faktor eksternal, perkembangan sosial budaya, maka setiap keluarga mengalami perubahan yang beragam. Ada keluarga yang semakin kokoh dalam menerapkan fungsi-fungsinya (fungsional-normal) sehingga setiap anggota merasa nyaman dan bahagia dan ada juga keluarga yang mengalami *broken home*, keretakan atau ketidakharmonisan (disfungsional-tidak normal) sehingga setiap anggota keluarga merasa tidak bahagia. (Prof. Dr. Syamsu Yusuf LN, M.Pd dan Dr. Nani M. Sugandhi, 2011).

2.2.2 Orang Tua

A. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak-anaknya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak-anaknya (Friedman, Buku Ajar Keperawatan Keluarga: Riset, Teori, dan Praktek. Edisi ke-5, 2010).

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari sebuah perkawinan yang sah yang dapat

membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat (Astrida, 2012). Pengertian orang tua di atas tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Secara tradisional, keluarga diartikan sebagai dua atau lebih orang yang dihubungkan dengan pertalian darah, perkawinan atau adopsi (hukum) yang memiliki tempat tinggal bersama.

Orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, kebiasaan sehari-hari. Orang tua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu (Sulastri, 2017). Orang tua yaitu bapak dan ibu adalah pendidik kodrat, pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrat ibu dan bapak diberi anugerah oleh tugas berupa naluri orang tua. Orang tua adalah guru yang paling utama dan yang pertama memberikan pendidikan kepada anaknya dan bertanggung jawab penuh terhadap proses pertumbuhan (Aslan, 2019). Orang tua merupakan penanggung jawab utama dalam pendidikan anak-anaknya. Dimanapun anak tersebut menjalani pendidikan, baik dilembaga formal, informal maupun non formal orang tua tetap berperan dalam menentukan masa depan pendidikan anak-anaknya (Ayuna, 2017)

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran orangtua yaitu cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga dalam menjalankan tugas dalam mengasuh, mendidik, melindungi, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat. Peran orang tua

sangat penting dalam perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Selain itu peran orang tua juga sangat penting dalam keluarga.

B. Peran Orang Tua

Sikap dan perilaku orang tua akan ditiru dan dijadikan bekal dalam perilaku anak. Oleh karena itu sebagai orang tua harus hati-hati dalam menjadikan dirinya tauladan untuk anaknya sekaligus aktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan agar bisa mendidik dan membimbing anaknya sehingga anak bisa meniru tingkah laku positif yang dikerjakan orang tua. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua adalah perilaku yang berkenaan dengan orang tua dalam memegang posisi tertentu dalam lembaga keluarga yang didalamnya berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik bagi anak. Menurut (Adawiah, 2007) peran yaitu perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan menurut (Lestari, 2012) peran orang tua merupakan cara yang digunakan orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua yaitu cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga untuk memenuhikewajibannya dalam pengasuhan, pendidikan, perlindungan, pengawasan, dan pengasuhan anak dalam kehidupan sosial. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak. Dari pengertian tersebut, upaya berarti suatu tindakan yang untuk mengerahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Orang tua terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya baik dalam pendidikan formal maupun non-formal. Peran orang tua itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif dan efektif. Setiap orang tua yaitu ayah dan ibu mempunyai tugas dan peran masing-masing. Diantara tugas dan peran orang tua adalah sebagai

berikut:

1. Peranan ayah sebagai suami dari istri yang memiliki figur pemimpin dalam sebuah keluarga, berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan memberi rasa aman, sebagai kepala keluarga sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Ayah juga berperan sebagai pengambil keputusan dalam keluarga (Aryani, 2015).
2. Peranan ibu sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya, ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya (Aryani, 2015). Setiap orang tua dalam menjalani kehidupan berumah tangga tentunya memiliki tugas dan peran yang sangat penting. Adapun tugas dan peran orang tua terhadap anak-anaknya dapat dikemukakan adalah melahirkan, mengasuh, membesarkan, mengarahkan menuju kepada kedewasaan, serta menanamkan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku. Disamping itu juga harus mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, memberi teladan dan mampu mengembangkan pertumbuhan pribadi dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Anak-anak yang tumbuh dengan berbagai bakat dan kecenderungan masing-masing adalah karunia yang sangat berharga yang digambarkan sebagai perhiasan dunia.

C. Faktor Yang Mempengaruhi Pelaksanaan Peran

Menurut (Kurniawan, 2016) faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan peran serta meliputi:

1. Kelas Sosial

Fungsi dari peran suami tertentu dipengaruhi oleh tuntutan kepentingan dan kebutuhan yang ada dalam keluarga.

2. Bentuk Keluarga

Keluarga dengan orang tua tunggal jelas berbeda dengan orang tua yang masih lengkap demikian juga antara keluarga inti dengan keluarga besar yang beragam dalam pengambilan keputusan dan kepentingan akan rawan konflik peran.

3. Latar Belakang Keluarga

- a. Kesadaran dan Kebiasaan Keluarga, kesadaran merupakan titik temu atau *equilibrium* dari berbagai pertumbuhan dan perbandingan yang menghasilkan keyakinan. Kebiasaan yang meningkatkan kesehatan yaitu: tidur teratur, sarapan setiap hari, tidak merokok, tidak minum-minuman keras, tidak makan sembarangan, olahraga, pengontrolan berat badan.
- b. Sumber Daya Keluarga, sumber daya atau pendapatan keluarga merupakan penerimaan seseorang sebagai imbalan atas semua yang telah dilakukan tenaga atau pikiran seseorang terhadap orang lain atau organisasi lain.
- c. Siklus Keluarga, sesuai dengan fungsi keluarga yang sedang dialami juga merupakan hal yang dapat mempengaruhi peran karena perbedaan kebutuhan dan kepentingan. Didalam siklus keluarga peran anggota berbeda misalnya ibu berperan sebagai asuh, asah dan asih, ayah sebagai pencari nafkah dan anak tugasnya belajar dan menuntut ilmu.

4. Pengetahuan

Menurut (Notoatmojo, 2010), pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). Karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan tinggi tentang obyek tertentu menyebabkan seseorang dapat berfikir rasional dan mengambil keputusan.

Menurut (Effendy, 2008) faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan peran serta meliputi:

- a. Faktor internal meliputi: usia, pendidikan, pekerjaan, dan

motivasi.

b. Faktor eksternal meliputi: lingkungan sosial, fasilitas, media.

2.2.3 Anak Usia Dini

A. Pengertian Anak Usia dini

Menurut para ahli, anak yang berada pada usia dini dikatakan sebagai usia masa emas. Mengapa saat ini disebut zaman emas karena saat ini anaktumbuh dengan cepat dan luar biasa. Sejak lahir, sel-sel otak berkembang melakukan hal-hal luar biasa. Proses ini membentuk pengalaman seumur hidup dan sangat penting. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini 0-6 tahun merupakan masa keemasan, dimana stimulus seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk perkembangan selanjutnya. Menurut (Augusta, 2012) individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Lalu Menurut (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangansetiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki

perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya

B. Karakteristik Anak Usia Dini Usia 3-6 Tahun

Usia dini merupakan usia emas, masa dimana anak memiliki pengalaman pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pada usia ini kebanyakan anak-anak peka dan mampu belajar, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat ketika anak-anak sering menanyakan apa yang mereka lihat, apabila pertanyaan tersebut belum terjawab maka anak akan terus bertanya sampai anak mengetahui artinya. Semua anak-anak memiliki keunikan tersendiri karena faktor genetik atau mungkin karena faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya mempengaruhi gaya belajar seorang anak. Anak usia dini suka berimajinasi untuk kreativitas dan perkembangan Bahasa. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan sesuatu diluar kondisi nyata. Menurut (Aisyah, 2010) karakteristik anak usia dini diantara lain :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensial untuk belajar

5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Dilihat dari perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada diluar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk, dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berpikir ini berada saat anak sedang bermain.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka

berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut (Kuntjojo, 2010) adalah sebagai berikut : a. egosentris, b. memiliki *curiosity* yang tinggi, c. makhluk sosial, d. *the unique person*, e. kaya dengan fantasi, f. daya konsentrasi yang pendek, g. masa belajar yang paling potensial

Egosentris adalah salah satu sifat seorang anak dalam melihat dan memahami sesuatu cenderung dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri. Anak mengira bahwa semuanya penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Melalui interaksi dengan orang lain anak membangun konsep diri sehingga anak dikatakan sebagai makhluk sosial. Anak memiliki daya imajinasi yang berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Anak juga memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang bersifat menyenangkan bagi anak. Berbagai perbedaan yang dimiliki anak penanganan yang berbeda mendorong pada setiap anak. Pada masa belajar yang potensial ini, anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat.

C. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut (Siti Aisyah, 2010), beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang

perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

2.2.4 Kecanduan

A. Pengertian Kecanduan

Kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang kali dan dapat menimbulkan efek negatif.

Menurut (KBBI, 2016) kecanduan diartikan sebagai kejangkitan terhadap kegemaran hingga lupa akan hal-hal lainnya. Sedangkan menurut (Lee, 2014) kecanduan itu sendiri didefinisikan sebagai keadaan yang diperbudak untuk *smartphone* dan layanan terkait. Hal ini juga dapat digambarkan sebagai penggunaan tak terkendali dan merusak *smartphone* dan diakui sebagai gangguan penggunaan layanan terkait seperti media sosial. Lalu menurut (Galih, 2019) mengemukakan bahwa kecanduan merupakan aspek yang memiliki kelemahan karena kurangnya motivasi, ketergantungan dan kendali.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi sehingga individu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan kurang mampu untuk mengontrol dirinya sehingga berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri.

B. Kecanduan Gadget

Kecanduan pada awalnya merupakan sebuah kebiasaan yang selalu dilakukan tanpa pengendalian diri. Addiksi menurut KBBI adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Sedangkan menurut (Kenneth P, 2014) menjelaskan bahwa ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan internet.

The Dictionary of Psychology (Corsini, 2002) menyatakan *addiction*/kecanduan adalah terlalu tergantung pada zat, orang, aktivitas, prosedur (tata cara), dan lain-lain, dalam bentuk *physiological* dan *psychological*. *Physiological dependence*, biasanya terjadi pada *drug* dengan karakteristik meningkatnya toleransi fisik dan *withdrawal symptoms*. *Simptom withdrawal* akut terjadi jika penggunaan zat dikurangi secara tajam atau dihentikan. *Psychological dependence* adalah suatu kebutuhan yang kuat dan memaksa pada sesuatu, seperti

persahabatan, *entertainment*, perhatian, aktivitas, bepergian, *sexual encounters*, dan lain-lain. Saat kebutuhan tersebut kuat, tidak biasa dan terus berlanjut serta membahayakan diri sendiri maupun orang lain, maka kemungkinan orang tersebut mengalami gangguan fisik atau psikologis. (Kwon, 2013) menyebutkan bahwa istilah kecanduan gawai adalah sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap gawai yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Lebih lanjut menurut (Chiu, 2014) kecanduan gawai adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan.

Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan. (Chiu, 2014) menyatakan bahwa kecanduan gawai sama halnya akan internet *addiction*, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet. (Bian, 2014) menyebutkan bahwa definisi kecanduan gawai adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judipatologis.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan gawai atau *mobile addiction* perilaku seorang individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan terhadap internet melalui *mobile phone/gawai*.

C. Aspek-Aspek Kecanduan Gadget

Karakteristik Kecanduan gawai menurut (Kwon, 2013) adalah sebagai berikut:

1. *Daily life disturbance*

Aktivitas sehari-hari terganggu seperti kehilangan waktu untuk pekerjaan yang telah direncanakan, mengalami kesulitan

berkonsentrasi di kelas atau saat bekerja, mudah merasa pusing dan penglihatan mulai kabur, sakit dipergelangan tangan atau di bagian belakang leher, dan gangguan tidur.

2. *Positive anticipation*

Ketergantungan seperti merasa bersemangat saat menggunakan gawai sehingga dapat menyingkirkan stress, merasa hampa jika tidak bisa menggunakan gawai.

3. *Withdrawal*

Penarikan diri, dalam hal ini, individu merasa cemas dan merasa kehilangan, tidak sabar, dan mudah resah. Individu juga akan memiliki perasaan amat berat jika tanpa gawai, terus menerus memegang gawai meskipun tidak digunakan serta tidak pernah meninggalkan untuk menggunakan gawai. Individu tersebut juga menjadi jengkel ketika ada gangguan saat menggunakan gawai.

4. *Cyberspace-oriented relationship*

Memilih berinteraksi menggunakan gawai. Dalam hal ini adalah berhubungan dengan perasaan individu yang merasa hubungan seseorang dengan temannya akan lebih dekat melalui gawai daripada hubungan dengan temannya secara nyata. Individu akan mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali saat tidak bisa menggunakan gawai dan terus menerus memeriksa gawainya.

5. *Overuse*

Penggunaan secara berlebihan artinya ketidak mampuan seseorang untuk mengontrol penggunaan gawai. Seseorang lebih memilih mencari tahu dengan menggunakan gawai daripada bertanya atau meminta bantuan kepada orang lain. Orang tersebut juga selalu mempersiapkan *charger* ponsel serta merasakan dorongan untuk selalu menggunakan *gadget*.

6. *Tolerance*

Toleransi yang dimaksudkan dengan meningkatkan

penggunaan sesuai dengan yang diinginkan meskipun tahu bahwa perilaku tersebut menyebabkan masalah untuk diri sendiri dan orang lain, selalu mencoba untuk mengontrol penggunaan gawai namun hal tersebut selalu gagal.

D. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Gadget*

(Yuwanto, 2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *self esteem* yang rendah, individu dengan *self esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian ekstraversi yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

2. Faktor Situasional.

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

3. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *Mandatory behavior* dan *behavior presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Behavior presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

4. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile phone addict*.

2.2.5 Gadget

A. Pengertian Gadget

Secara istilah, *gadget* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut (M.Dkk,2015) *Gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*. Menurut (Ferlina, 2016) anak usia di bawah 5 tahun boleh-boleh saja diberikan *gadget*. Namun, harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya boleh bermain tetapi hanya setengah jam saja. *Gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya, terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah menggunakan *gadget* pada aktivitasnya. Orang tua harus mampu mamantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi

sehingga individu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan kurang mampu untuk mengontrol dirinya sehingga berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri. Adapun dampak positif dan negatif dari *gadget* yang akan dirasakan oleh anak seperti yang dikemukakan oleh (Iswidharamaja, 2016) bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain: menunjang pengetahuan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, inovator, kreatif. Lalu Adapun dampak negatif dari kecanduan *gadget*, antara lain *Nomophobia*, kesehatan mata, bahaya radiasi, sulit konsentrasi pada dunia nyata, terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*), serta menjadi introvert

B. Intensitas Pemakaian Gadget Pada Anak Usia Dini

Menurut (Ferlina, 2016) anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap harinya dapat mempengaruhi psikologi anak, misalnya anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktivitas yang seharusnya yaitu belajar. Menurut (Sari dan Mitsalia, 2016) pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam pemakaiannya berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakai *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/ hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Seorang anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*, pasti akan berdampak terhadap tumbuh kembang anak. Dan karena hal ini, maka penggunaan *gadget* akan mendapatkan dampak positif.

C. Dampak Penggunaan Gadget

Dalam penggunaan *gadget*, hal tersebut akan memacu pada dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Terkait pembahasan, maka dampak negatif yang didapatkan oleh anak usia dini akan dirasakan.

Menurut (Suci, 2014) kecanduan *gadget* akan mendapatkan dua dampak negatif, antara lain :

1. Nomophobia, ini adalah ketakutan berlebih yang muncul ketika seseorang tidak dapat menggunakan *gadget*, misalnya akibat kehabisan baterai, kehabisan kuota, tidak mendapatkan *signal* atau *charger gadget* tertinggal
2. Kesehatan mata, konsultan ahli mata di *Luton Dunstable University Hospital*, Allon Barsam menyatakan bahwa anak-anak yang menatap layar *gadget* sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga lebih cepat membutuhkan bantuan kacamata.

Lalu, menurut (Isiddharmanjaya, 2014), dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak negatif, antara lain :

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata, rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah, dan marah ketika dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia lebih asyik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sebaya.
2. Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*), kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, control diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC

terganggu.

3. Introvert, ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi *introvert*. Selain itu, daripada keterangan di atas, berikut yang merupakan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, antara lain menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, serta ancaman *cyberbullying*.

D. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalkan kecanduan *gadget* cepat dirasakan karena penggunaannya yang terus-menerus. Pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Menurut (Garini, 2017) *gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Penggunaan untuk orang dewasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, *games online*, dan lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sekedar media pembelajaran, bermain *games*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun memiliki

waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak usia dini.

E. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat apa lagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini tetapi harus ingat terdapat dampak positif dan negatif.

Menurut (Handrianto, 2013), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah :

a. Dampak positif penggunaan *gadget*

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai dengan imajinasi yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)

b. Dampak negatif penggunaan *gadget*

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya).
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadikan kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

2.3 Kerangka Konsep

Kerangka berpikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan dalam bentuk sebuah konsep. Dalam hal ini peneliti mengkaji tentang upaya orangtua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*.

Tabel 2.2
Kerangka Konsep



Jadi objek pembahasan pada penelitian ini terkait anak usia dini 3-6 tahun yang memiliki kecanduan terhadap *gadget*. Hal tersebut, lalu dibahas dan kaitkan dengan peran orang tua. Dalam menyatukan objek-objek tersebut peneliti menggunakan *grand theory* yaitu teori dari Kwon 2013 tentang aspek-aspek kecanduan *gadget* yang meliputi, gangguan kehidupan sehari-hari,

ketergantungan, penarikan diri, memilih berinteraksi menggunakan *gadget*, menggunakan *gadget* secara berlebihan, dan toleransi. Serta teori dari Nurhidayah, Ramadhan, Amira, & Lukman, 2021 yang meliputi, pendampingan dan pengawasan, dan komunikasi.