

**HAMBATAN ORANG TUA DALAM MENDISIPLINKAN  
ANAK TERHADAP PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI  
MEDIA BELAJAR DI DESA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dewi Asri Lestari**

**06151281722021**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**HAMBATAN ORANG TUA DALAM MENDISIPLINKAN ANAK TERHADAP  
PENGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA BELAJAR  
DI DESA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

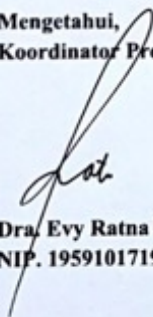
Oleh

**Dewi Asri Lestari  
06151281722021**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,**



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D  
NIP. 195910171988032001**

**Pembimbing,**



**Mega Nurrizalia, M.Pd  
NIP. 199103272019032021**

**HAMBATAN ORANG TUA DALAM MENDISIPLINKAN ANAK TERHADAP  
PENGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA BELAJAR  
DI DESA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

**Dewi Asri Lestari**

**06151281722021**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing**



**Mega Nurrisalia, M.Pd  
NIP. 199103272019032021**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D  
NIP. 195910171988032001**

**HAMBATAN ORANG TUA DALAM MENDISIPLINKAN ANAK TERHADAP  
PENGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA BELAJAR  
DI DESA SUKAJADI**

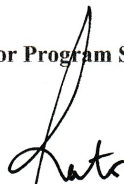
**SKRIPSI**

**Dewi Asri Lestari  
06151281722021**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Mengesahkan:**

**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D  
NIP. 195910171988032001**

**Pembimbing,**



**Mega Nurrizalia, M.Pd  
NIP. 199103272019032021**

**HAMBATAN ORANG TUA DALAM MENDISIPLINKAN ANAK TERHADAP  
PENGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA BELAJAR  
DI DESA SUKAJADI**

**SKRIPSI**


**Dewi Asri Lestari  
NIM: 06151281722021  
Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Telah diujikan lulus pada:**

**Hari : Jum'at  
Tanggal : 13 Januari 2023**

**PENGUJI**

1. Mega Nurrizalia, M.Pd
2. Yanti Karmila Nengsih, M.Pd



Two handwritten signatures are present, each written over a horizontal line. The first signature is more stylized and the second is more legible.

**Koordinator Program Studi,**



A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'Ratna'.

**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D  
NIP. 195910171988032001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Asri Lestari

NIM : 06151281722021

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Hambatan Orang Tua Dalam Mendisiplinkan Anak Terdapat Penggunaan Gadget Di Desa Sukajadi" ini adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Dewi Asri Lestari

NIM 06151281722021

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Hambatan Orang Tua Dalam Mendisiplinkan Anak Terhadap Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar Di Desa Sukajadi" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis berterimakasih kepada orang-orang yang telah membantu menyempurkan skripsi ini.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebenar-besarnya kepada Ibu Mega Nurrizalia, M.Pd, sebagai dosen pembimbing yang telah dengan sangat sabar membimbing dan memberikan pengarahan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan, Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, P.hD sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat yang memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga saya tunjukan untuk Ibu Yanti Karmila Nengsih, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan membimbing untuk perbaikan dalam skripsi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak RT.053 yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian.

Akhir kata, semoga dengan selesainya skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran dan penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan lagi

Palembang, Januari 2023

Penulis,



Dewi Asri Lestari

NIM 06151281722021

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. karena berkat Rahmat dan Hidayah-nya sehingga penulis ini dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Hambatan Orang Tua Dalam Mendisiplinkan Anak Terhadap Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar Di Desa Sukajadi”.

Dengan mengucapkan segala rasa syukur kepada Allah SWT, serta mengucapkan sholawat kepada nabi dan pada akhirnya skripsi ini dapat saya persembahkan kepada:

1. Pembimbing skripsi Ibu Mega Nurrizalia, M.Pd dan selaku pembimbing akademik yang telah rela meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan dan nasihat kepada saya, berkat bimbingan dan pengarahannya sehingga pada akhirnya sayadapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua Orang tua tersayang dan terkasih Bapak Jemingan dan Ibu Sani Sinaga saya ucapkan terima kasih telah sabar mendidik dan merawat saya dari kecil hingga sekarang saya dapat menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Sriwijaya ini. Terima kasih telah memberikan doa yang terbaik dan dukungannya kepada saya. Terima kasih juga kepada almarhum kakak perempuan saya yang telah berjasa menguatkan saya selama proses awal pembuatan skripsi ini, bahagia selalu disana, terima kasih juga untuk semua keluarga saya.
3. Kepada bapak/Ibu dosen dan admin Program Studi Pendidikan Masyarakat. Ibu Dra Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph. D., Dr. Azizah Husin, Ibu Mega Nurrizalia, M.Pd., M.Pd., Ibu Dian Sri Andriani, S.Pd., M.Sc., Ibu Yanti Karmila Nengsih, M.Pd.,, Bapak Shomedran, M.Pd., dan Bapak Ardi Saputra, S. Pd., M.Sc. Terima kasih kepada semua dosen karena telah mendidik, membimbing, memberikan



ilmu kepada saya dan terima kasih telah membantu mengurus pemberkasan administrasi selama ini.

4. Terima kasih untuk Guntur Lasmana Saputa atas bantuan besarnya selama proses perbaikan skripsi, Meyske Muti Rahayu, Aura Amalia Annisa, Raudya Tuzzahra Izzani M, Hilwa Dinda S, M. Aqil Athala, dan abang yusron terima kasih sudah menunggu dan menemani saya sampai saat ini.
5. Teman-teman terkasih saya Nabila Putrimas, Vio Mifta Handayani, Heni Okta Millieni, yang telah membantu, mensupport dan menemani disetiap kadaan pembuatan skripsi ini. Khairul S, Jamilatul K, Rizki Saputra, serta seluruh teman-teman Pendidikan Masyarakat 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu terima kasih telah berjuang bersama selama ini.
6. Universitas Sriwijaya terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hambatan.....	7
2.1.1 Definisi Hambatan.....	7
2.2 Pendidikan Keluarga.....	9
2.3 Tahapan Perkembangan Anak.....	11
2.4 Disiplin.....	14
2.4.1 Kedisiplinan Pada Anak.....	16
2.4.2 Aspek yang Membangun Kedisiplinan.....	17
2.4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kedisiplinan.....	18
2.4.4 Manfaat Praktis.....	18
2.5 Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Belajar.....	20
2.5.1 Manfaat dan Kerugian <i>Gadget</i> .....	20
2.6 Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25

3.1 Jenis Penelitian .....	25
3.2 Lokasi Penelitian .....	25
3.3 Subjek Penelitian .....	26
3.4.1 Data Primer .....	26
3.4.2 Data Sekunder .....	26
3.5 Fokus Penelitian .....	27
3.6 Tetnik Pengumpulan Data .....	27
3.7 Teknik Analisis Data .....	28
3.8 Keabsahan Data .....	29
3.9 Instrumen Penelitian .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian .....	32
4.1.1 Gambaran Umum .....	32
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian .....	35
4.3 Hasil Penelitian .....	35
4.3.1 Hambatan Internal .....	36
4.3.2 Hambatan Eksternal .....	40
4.3.3 Disiplin .....	42
4.4 Pembahasan .....	47
4.4.1 Hambatan .....	47
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Simpulan .....	56
5.2 Saran .....	56

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	22
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian .....	30
Tabel 4.1 Tingkat Pendidikan .....	33
Tabel 4.2 Mata Pencaharian .....	34
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk .....	34
Tabel 4.4 Identitas Subjek Penelitian .....	35

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Pedoman Wawancara .....	61
Lampiran 2 Pedoman Observasi .....	63
Lampiran 3 Izin Penelitian .....	65
Lampiran Surat Keputusan Pembimbing .....	69
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara dan Observasi .....	71

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan hambatan bagi orang tua dalam mendisiplinkan anak terhadap penggunaan *gadget* di desa Sukajadi. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini berjumlah tujuh orang, yaitu orang tua yang memiliki anak yang masih bersekolah di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan hambatan yang dialami orang tua berasal dari hambatan internal dan hambatan eksternal. Hambatan internal yang mempengaruhi ialah kurangnya pengetahuan orang tua terhadap media belajar, sedikitnya waktu yang orang tua miliki untuk membantu anak belajar, juga anggapan orang tua bahwa anak mampu untuk belajar sendiri. Hambatan eksternal yang mempengaruhi adalah lingkungan pertemananan dan bermain anak yang membuat orang tua memiliki persepsi bahwa *gadget* sudah sangat dibutuhkan oleh anak sekolah dasar. Faktor *gadget* juga membuat disiplin anak terhadap pekerjaan rumah dan kegiatan sekolah menjadi tidak teratur. Faktor komunikasi antar orang tua dan kerjasama orang tua terhadap aturan yang berlaku dirumah juga menjadi faktor penghambat.

**Kata Kunci:** *Hambatan Orang Tua, Disiplin, Gadge, Komunikasi .*

## ABSTRACT

*This study aimed to describe the obstacles experienced by parents in disciplining their children against using gadgets in Sukajadi village, especially. The study used descriptive research with a qualitative approach. The data collection was done by interview and observation. The subjects of this study were seven people, namely parents that had children who are still attending elementary school. The results of the study showed that the obstacles experienced by parents come from internal and external barriers. Internal barriers were influenced by the lack of parental knowledge of learning media, parents' time in helping children to study, and the parents' assumption that children can learn independently. And external barriers were influenced by peer relationships and the environment which made parents perceive that gadget are really needed by elementary school children. The gadget also made children discipline towards homework, and school activities became irregular. Communication and corporation between parents about the rules in the house not going well so its also become obstacle.*

**Key Words:** *Parents Obstacles, Discipline, Gadget, Communication.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada berbagai bidang kegiatan di masyarakat. Perkembangan ini juga dapat mempengaruhi kehidupan sosial, pendidikan dan budaya di masyarakat, salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat ialah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik yang kecil dan memiliki banyak fungsi. *Gadget* adalah salah satu dari banyak perkembangan yang terjadi dibidang teknologi khususnya untuk komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun ini. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya dalam unsur pembaharuan.

*Gadget* merupakan elektronik yang pembaharuannya sangat cepat dari waktu ke waktu sehingga *gadget* dapat membantu membuat hidup manusia agar lebih praktis. Salah satu contohnya adalah telepon rumah elektronik. Dibandingkan dengan telepon rumah yang sulit dibawa dengan handphone yang dapat dengan mudah untuk dibawa-bawa. Adapun beberapa manfaat *gadget* menurut Handrianto yang mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak bila digunakan, dampak yang timbul ialah dampak yang bersifat positif dan dan dampak yang bersifat negatif. Dampak positif dari *gadget* sendiri ada beberapa yaitu: berkembangnya imajinasi dimana hal ini jika melihat gambar kemudian menggambarannya sesuai dengan imajinasi maka dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan. Melatih kecerdasan pada bagian ini anak akan terbiasa untuk melihat angka, tulisan, gambar yang akan membantu melatih proses belajar. Kemudian meingkatkan rasa percaya diri, saat anak dapat memenangkan suatu permainan maka akan muncul motivasi untuk menyelesaikan permainan itu. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, pemecahan masalah dan matematika. Dari hal ini anak akan muncul raa ingin tahu lebih terhadap suatu hal yang akan membuat anak sadar kebutuhannya dalam belajar dengan sendirinya dan tanpa harus dipaksa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* pada November 2014, sebanyak 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anak untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 – 8 tahun. Para orang tua peserta berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survei tersebut kebanyakan orang tua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survei sebagian besar putra – putri mereka menggunakan *gadget*/tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti *game*. Bila melihat dari hasil survei tersebut bahwa sebagian anak dalam survei menggunakan *gadget* sebagai pengalihan dari rasa jenuh dari mengerjakan tugas sekolah bukan sebagai alat untuk mencari informasi ataupun berita yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Namun semua itu juga tidak terlepas dari kenyataan bahwa teknologi terutama *gadget* bukan hanya membawa pengaruh yang positif untuk kebutuhan dan kehidupan sehari – hari tetapi apabila teknologi tersebut tidak digunakan dengan pengawasan orang tua terkhusus untuk anak – anak akan dipergunakan untuk hal – hal yang negatif. Dampak negatif dari *gadget* adalah: Penurunan konsentrasi akibat penggunaan *gadget* anak akan malas menulis dan membaca ini diakibatkan penggunaan *gadget*, sebagai contoh anak membuka video di aplikasi dan anak akan cenderung melihat gambarnya saja dan tidak harus menulis apa yang akan anak cari karena ada fitur *voice* sehingga jika anak sudah bisa berbicara jelas maka tanpa tau apa yang akan ditulis anak bisa mencarinya di youtube. Menurunnya kemampuan bersosialisasi karena anak yang lebih sering menghabiskan waktunya sendiri anak akan cenderung untuk menetap bermain sendiri di rumah dengan *gadget*-nya dengan begitu intensitas anak untuk bertemu dengan teman-temannya akan lebih sedikit, sehingga akan cenderung sulit bersosialisasi karena kurang memperdulikan keadaan sekelilingnya. Kecanduan, jelas bermain *gadget* dalam skala waktu yang lama akan memunculkan efek kecanduan, entah karena keseruan bermain *game* atau karena anak merasa sudah



menemukan segalanya melalui gadget hal tersebut akan membuat anak merasa semua hal membutuhkan *gadget* dan akan merasa sulit jika meninggalkannya. Dapat menimbulkan gangguan Kesehatan, jelas sekali hal ini dapat, mengganggu Kesehatan karena paparan radiasi yang ditimbulkan oleh *gadget* jika digunakan dalam jangka waktu panjang.

Oleh sebab itu orang tua sangat memiliki peran penting dalam melaksanakan pengawasan juga mendisiplinkan penggunaan *gadget* kepada anak. Ataupun mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap pada kapasitas untuk pelajar, dan digunakan untuk menambah pengetahuan. Disiplin sangat penting bagi perkembangan anak. Dengan mengenal aturan-aturan, anak akan merasa lebih aman dan dapat mengetahui batasan apa yang boleh mereka lakukan dan apa yang tidak boleh untuk dilakukan. Dengan adanya aturan-aturan yang telah diajarkan sejak dini hal ini akan tertanam di diri anak sehingga, anak akan berusaha menghindari perbuatan-perbuatan terlarang dan cenderung melakukan hal-hal yang dianjurkan.

Disiplin belajar adalah kepatuhan dari siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar hingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap baik itu belajar di rumah maupun belajar di sekolah (Sumatri, 2010). Disiplin belajar diartikan lebih khusus sebagai bentuk kesadaran Tindakan untuk belajar seperti disiplin mengikuti pelajaran, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, kedisiplinan dalam mengikuti ujian, kedisiplinan dalam menepati jadwal belajar, kedisiplinan dalam menaati tata tertib yang berpengaruh langsung terhadap cara dan teknik peserta didik dalam belajar yang hasilnya dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai (Sholihat, 2016).

Untuk membentuk hal itu bisa dilihat bahwa besarnya peran orang tua dalam mendisiplinkan anak agar menjadi pribadi yang baik dan tidak membawa arus globalisasi. Keluarga juga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan utama dalam masyarakat, karena dalam keluargalah manusia dilahirkan. Pendidikan yang diberikan oleh keluarga akan mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya kepribadian tiap manusia. Dengan demikian orang tua mempunyai tanggung

jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar disiplin dalam melaksanakan hubungan dengan masyarakat, dirinya sendiri, lingkungan alam dan dengan Tuhan yang menciptanya.

Melihat pada observasi yang peneliti lakukan pada bulan Agustus – Desember 2021 di kelurahan Sukajadi tepatnya di lingkungan RT 053 yang telah peneliti laksanakan peneliti melihat bagaimana kondisi pembelajaran anak sekolah dasar yang telah lama dilakukan secara daring kemudian dilakukan secara luring. Dengan melihat pada fenomena ini peneliti melihat bahwa anak-anak yang telah terbiasa melakukan kegiatan persekolahan dengan cara daring akan memiliki lebih banyak waktu untuk bermain dengan *gadget*-nya sehingga ketika persekolahan yang dilakukan secara luring anak akan sedikit kurang fokus. Peneliti juga menemukan beberapa fenomena yang diutarakan salah satu orang tua murid mengatakan bahwa anaknya terlalu lama melakukan kegiatan persekolahan secara daring dan banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* membuat anak tersebut lupa pembelajaran bahkan pembelajaran dasar yang ada di sekolah. Melihat juga dari beberapa penelitian terdahulu tentang Pola Asuh, komunikasi, dan disiplin yang diterapkan orang tua terhadap anak, peneliti mendapatkan beberapa hasil yang menunjukkan bahwa orang tua hendaknya menerapkan pola asuh yang sesuai dengan situasi, kondisi dan perkembangan seorang anak. Pengetahuan keluarga khususnya orang tua tentang pemanfaatan *gadget* dalam keluarga juga harus ada, agar keluarga khususnya orang tua dapat melihat pengaruh apa akan ditimbulkan *gadget* bagi keluarga terkhusus anak, kemudian penelitian tentang keluarga khususnya orang tua yang harus mengontrol penggunaan *gadget* mulai dari lamanya penggunaan *gadget* serta pemilihan atau seleksi terhadap aplikasi yang digunakan juga menemani dalam melaksanakan pembelajaran.

Dari sinilah akan timbul hambatan – hambatan bagi orang tua dalam menyalurkan penggunaan *gadget* pada anak agar anak tetap dapat menggunakan *gadget* dengan bertanggung jawab dan anak dapat menyelesaikan tugasnya. Dari hasil ini peneliti melihat bahwa orang tua memiliki hambatan dengan pendisiplinan anak untuk belajar dengan *gadget* dan lama nya waktu anak bermain *gadget* juga dapat berpengaruh dengan pembelajaran anak tersebut.

Berdasarkan penjabaran di atas peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti mengenai ini “Hambatan Orang Tua Dalam Mendisiplinkan Anak Terhadap Penggunaan *Gadget*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka dapat peneliti rumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu, bagaimana hambatan orang tua dalam mendisiplinkan anak terhadap penggunaan *gadget* di Desa Sukajadi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini ialah, untuk melihat hambatan bagi orang tua dalam mendisiplinkan anak terhadap penggunaan *gadget*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh secara praktik dari penelitian ini. Penjelasan mengenai teori dan praktis yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara Teoretis, penelitian ini memberikan beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan gambaran tentang hambatan apa yang dialami oleh orang tua dalam mendisiplinkan anak terhadap penggunaan *gadget* sebagai media belajar.
- b. Menambah referensi bahan kajian penelitian lainnya di bidang Pendidikan Masyarakat.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak, yaitu orang tua, dan peneliti. Adapun penjelasan dari manfaat-manfaat tersebut yaitu:

- a. Bagi Orang Tua, Orang tua dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai informasi dan acuan dalam proses pembelajaran mandiri maupun metode yang tepat dalam mengatasi masalah kedisiplinan anak terhadap penggunaan *gadget*.
- b. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti sendiri untuk menambah pengetahuan dan memahami solusi dan cara yang tepat ketika memasuki dunia pendidikan.
- c. Bagi Pembaca, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk ke depannya mengetahui hambatan apa yang akan dialami dan akan terjadi dalam proses pendisiplinan anak, serta bisa mencari referensi model pendisiplinan yang dapat diterapkan untuk anak.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Imron. 2003. *Pendidikan Keluarga Bagi Anak*. Cirebon: Lektur.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayuningtias, Dwi, Kurnia. 2013. *Pengaruh Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan: Kebijakan Diveden dan Kesempatan Investasi Sebagai Variabel Antara*. Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi Vol 1 nomor 1, Januari 2013.
- Agusriani, Ade dan Mohammad Fauziddin. 2021. *Strategi Orang Tua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 5 Nomor 2, 5 Januari 2021.
- Cahyono, Cahyono dkk. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Disiplin Anak Pada Masa Pandemi Covid-19*. 2021. Subang: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Online. Tersedia di <https://kbbi.web.id/hambatan> diakses pada 9 November 2021.
- Marinda, Leny. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman Vol.13 Nomor 1, April 2020.
- Moleong, m Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muduli, J.R. 2014. *Addiction to Techonological Gadgets and Its Impact on Health dan Lifestyle: A Study on College Students (Master's Degree)*. National Institute of Technology, Roukela-769008, India.
- Mulyana. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Orriza, Rosy. *Peran Orang Tua Dalam Membina Akhlak Anak Pada Era Digital Di Desa Panggung Harjo Kecamatan Air Sugihan Kabupaten Ogan Komering Ilir*. 2017. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Pangkerego, Thalitadea Dewi. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya*. 2019. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Parto, Yosef Kaprino. *Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget*. 2017. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

- Piaget, Jean & Barbel Inhelder. 2010. *Psikologi Anak, Terj. Miftahul Jannah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prasanti Ditha. 2018. *Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan*. Jurnal Lontar. 6(1):13-21.
- Rowan, C. 2013. *The impact of technology on child sensory and motor development*. Retrieved March 10, 2017.
- Sholihat, Rika Indriani. 2016. “*Pengaruh Efektivitas Peraturan Sekolah dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Dan Disiplin Belajar Serta Implikasinya Pada Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Survey pada SMP Negeri klasifikasi SSN di Kabupaten Bandung Barat)*”. *Jurnal Pendidikan* ISSN 1412-565 X.
- Soewarno, H Hasmiana, F Faiza. 2016. *Kendal-Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Di Negeri 10 Banda Aceh*. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol 2 (28-39).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumatri. 2010. *Kesehatan Lingkungan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Unantenne, N. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. The Asian Parent Insight*.
- Rahman, WR dkk. 2015. *Analisis Kebijakan Pendidikan Keluarga Dalam Memantapkan Perilaku Moral Anak Di Kabupaten Aceh Tengah*. *Jurnal Administrasi Pendidikan* Vol.3 nomor 2, Mei 2015.
- Nawangsih, Endah. 2014. *Play Therapy Untuk Anak-Anak Korban Bencana Alam Yang Mengalami Trauma (Post Traumatic Stress Disorder/PTSD)*. *Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol 1 Nomor 2, Juni 2014.
- Hartati. *Pengembangan Kedisiplinan Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi Wanglu Kelompok A Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012-2013*. 2013. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.



