

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tersebut telah mengubah pola hidup masyarakat, termasuk dalam hal memperoleh dan menyebarkan informasi, serta berkomunikasi secara lebih luas tanpa batasan waktu dan ruang. Tidak dapat dipungkiri, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern.

Salah satu wujud nyata kemajuan teknologi informasi adalah semakin meluasnya penggunaan perangkat teknologi seperti *gadget*. *Gadget*, yang meliputi *smartphone*, *tablet*, dan *komputer*, kini tidak hanya menjadi kebutuhan bagi orang dewasa, tetapi juga telah banyak digunakan oleh anak-anak. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak tidak terlepas dari beragam kemudahan yang ditawarkan, seperti akses informasi, hiburan, hingga sarana pembelajaran. Kondisi ini menandakan bahwa pengaruh teknologi informasi terhadap pola kehidupan masyarakat, khususnya pada anak-anak, sangatlah besar. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian khusus terhadap dampak yang mungkin ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* pada anak, agar perkembangan mereka tetap berjalan ke arah yang positif di tengah pesatnya arus digitalisasi.

Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik yang sangat membantu manusia dalam beraktifitas sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat pada zaman modern di era digital ini. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuat *gadget* memiliki beragam macam bentuk *gadget* yang semakin canggih dan setiap *gadget* memiliki fitur yang memiliki peran penting dalam memudahkan kita dalam kehidupan sehari-hari.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini mengacu pada proses perancangan, pengodean, pengujian, dan pemeliharaan aplikasi dan sistem perangkat lunak. Dengan pesatnya perkembangan perkembangan teknologi saat itu terjadi karena adanya perubahan tatanan kehidupan masyarakat. Hal tersebut membuat pesatnya perkembangan teknologi dari masa ke masa. Pada zaman era digital ini sebagian besar masyarakat pasti hidup dengan adanya teknologi.

Gadget bagi masyarakat pada zaman sekarang ini merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini *gadget* menawarkan kemudahan yang masuk kedalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. *Gadget* dalam kehidupan masyarakat dapat memberikan kemudahan dalam pendidikan, hiburan dan interaksi masyarakat.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kehadiran *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Penggunaan *gadget* tidak hanya terbatas pada kalangan orang dewasa, tetapi telah meluas hingga anak-anak, bahkan usia dini. Anak-anak usia taman kanak-

kanak saat ini banyak yang telah memiliki gadget pribadi. Fenomena ini tidak lepas dari berbagai kemudahan dan manfaat yang ditawarkan oleh *gadget*, seperti kemudahan dalam mengakses informasi, memperluas pertemanan melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter, serta mendapatkan hiburan dan pengetahuan melalui platform seperti YouTube. Berbagai aplikasi penunjang kehidupan sehari-hari juga sangat mudah diunduh melalui Playstore maupun Appstore, sehingga anak-anak pun mampu melakukannya tanpa kesulitan yang berarti.¹

Namun demikian, di balik berbagai manfaat yang dapat diperoleh, penggunaan *gadget* juga memiliki sejumlah dampak negatif, terutama bagi anak-anak apabila tidak ada kontrol yang memadai. Fitur-fitur yang ditawarkan gadget berpotensi menjadi pintu masuk bagi anak-anak untuk mengakses konten yang kurang sesuai dengan usia mereka, sehingga bisa berdampak negatif terhadap perkembangan baik secara fisik, kognitif, maupun sosial emosional. Tanpa adanya pengawasan dari orang tua atau pihak sekolah, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terarah dikhawatirkan dapat menimbulkan permasalahan baru dalam proses tumbuh kembang anak.

Pada era digital seperti saat ini, tidak sedikit anak-anak yang sudah dikenalkan dengan *gadget* oleh orang tuanya bahkan sejak usia sangat dini, yakni sebelum anak mampu berbicara atau membaca. Banyak orang tua yang memberikan tontonan menarik melalui gadget dengan alasan konten tersebut

¹ Nur Sri Rahayu , Elan , Sima Mulyadi. *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. (Tasikmalaya : Jurnal PAUD Agapedia. 2021) hlm. 203

dirasa cocok atau aman bagi anak. Selain itu, ketika anak menangis atau rewel, sebagian besar orang tua cenderung menenangkan anak dengan cara memberikan *gadget*. Kebiasaan tersebut, jika terus-menerus dilakukan, menyebabkan anak semakin terbiasa dan bahkan dapat menjadi ketagihan untuk menggunakan *gadget*.

Di sisi lain, tujuan banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak bukan hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai solusi agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tua atau mencegah anak bermain di luar rumah. Fenomena ini menunjukkan bahwa *gadget* seringkali digunakan sebagai alat praktis untuk mengalihkan perhatian anak. Namun, hal ini justru dapat memberikan dampak negatif, baik terhadap perkembangan sosial, emosional, maupun kognitif anak, karena kurangnya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak agar tidak menimbulkan ketergantungan serta tetap mendukung proses tumbuh kembang anak secara efektif.

Dalam era digitalisasi yang pesat, penggunaan *gadget* telah menjadi fenomena yang umum ditemui bahkan pada kelompok usia anak-anak. *Gadget* tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat bantu komunikasi atau hiburan, melainkan telah melekat erat dalam berbagai aktivitas harian anak, baik untuk keperluan belajar maupun rekreasi. Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat berdampak

negatif terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak, khususnya pada aspek kognitif, fisik, maupun sosial-emosional.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah mengeluarkan pedoman tegas mengenai batasan *screen time* atau durasi anak dalam menatap layar digital, baik berupa *gadget*, televisi, maupun perangkat elektronik lainnya. WHO menegaskan bahwa anak usia di bawah 2 tahun sebaiknya tidak diberikan paparan layar sama sekali. Sementara untuk anak usia 2 hingga 5 tahun, durasi *screen time* maksimal yang direkomendasikan adalah 1 jam per hari, dan semakin singkat waktu yang dihabiskan di depan layar, maka semakin baik untuk mendukung tumbuh kembang optimal anak.

Pembatasan ini tidak hanya bertujuan untuk mencegah terjadinya gangguan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga sebagai upaya *preventif* terhadap risiko kesehatan fisik seperti obesitas, gangguan tidur, dan adiksi digital. Hal ini sejalan dengan temuan Lanca & Saw yang menyatakan bahwa anak usia 1 hingga 4 tahun sebaiknya tidak terpapar layar lebih dari satu jam per hari.

Anil & Shaik juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain.²

² Nur Sri Rahayu , Elan , Sima Mulyadi. *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. (Tasikmalaya : Jurnal PAUD Agapedia. 2021) hlm. 204

Dampak *gadget* pada anak semakin menjadi perhatian utama di era digital ini. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2023 sebanyak 36,99 persen anak di bawah usia 15 tahun di Indonesia sudah menggunakan telepon genggam³.

Angka tersebut mengalami peningkatan di tahun 2024, sebagaimana dilaporkan oleh akun Instagram Indonesia Baik yang mengutip data terbaru Badan Pusat Statistik, bahwa sebanyak 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, dan 35,57 persen di antaranya sudah mengakses internet⁴.

Gadget dapat memberikan dampak positif dan negative bagi anak. Untuk dampak positifnya sendiri *gadget* dapat menjadi saran hiburan dan pembelajaran bagi anak. Bagi anak dengan adanya *gadget* dapat memudahkan anak dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran yang ingin di ketahuinya lalu anak juga dengan mudah dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya tanpa harus bertemu langsung serta dapat meningkatkan kreativitas anak dengan mengakses web atau video-video yang ada di youtube dan aplikasi lainnya. Dampak positif yang dapat kita lihat adalah saat pandemi Dimana Masyarakat melakukan aktifitas secara terbatas dirumah masing-masing. Dengan adanya *gadget* anak-anak bisa dengan mudah dapat belajar dengan adanya guru melalui kecanggihan teknologi *gadget*. Namun dibalik dampak

³ Tirto.id. (2024). *Pembatasan Medsos dan Gadget untuk Siswa Bak Pisau Bermata Dua*. Diakses dari: https://tirto.id/pembatasan-medsos-dan-gadget-untuk-siswa-bak-pisau-bermata-dua-g7r1#google_vignette

⁴ *Dampak Gadget pada Anak: Fakta dan Pengaruhnya*. Tempo.com. <https://www.tempo.co/digital/dampak-gadget-pada-anak-fakta-dan-pengaruhnya-1209199> di akses pada tanggal 20 april 2025 pukul 19.14 wib

positif suatu hal pasti berbarengan dengan adanya dampak negative yang terjadi apabila anak di berikan *gadget*.

Dampak negatif terhadap anak dengan di berikannya *gadget* dalam usia dini. Anak yang di berikan *gadget* pada usia dini dapat menyebabkan akan anak kecanduan bermain *gadget* tanpa tahu batas waktu hal tersebut dapat menyebabkan perubahan pada emosi dan perilaku anak. Hal itu dikarenakan anak lebih sering menghabiskan waktu di depan layar *gadget* dari pada berinteraksi dengan orang lain hal ini dikarenakan mereka juga dapat berinteraksi melalui *gadget*. Namun hal itu tetap dianggap kurang efektif sehingga anak dalam kemampuan bicarannya kurang. Selain itu *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk untuk pembentukan karakter anak hal ini disebabkan gampang bagi anak mengakses berbagai macam melalui video konten yang kurang baik. Hal itu dapat menyebabkan anak bisa berperilaku semena-mena dan kurang sopan.

Dengan adanya dampak positif dan dampak negatif bagi anak dalam bermain *gadget* maka hal tersebut memerlukan adanya peran orang tua. Peran orang tua diperlukan karena dengan adanya hal tersebut orang tua dapat mengarahkan bagaimana cara anak berperilaku untuk kearah yang lebih positif. Hal tersebut menyebabkan peran orang tua sangat krusial bagi anak. Orang tua merupakan keluarga inti hal itu lah yang membuat anak lebih dekat dengan orang tua. Peran orang tua terhadap anak adalah memantau dan membimbing anak agar menjadi orang yang lebih baik lagi. Apabila orang tua melihat anak sudah melenceng kearah negatif maka orang tua memiliki peran dapat

bersikap tegas dengan caranya masing-masing yang harus di patuhi oleh anak. Selain sikap tegas orang tua juga dapat mendampingi anak Ketika anak kita sedang bermain *gadget* agar anak tidak kecanduan gadget. Selain peran orang tua lingkungan tempat tinggal anak juga sangat penting dalam membentuk prilaku anak.

Pada era digital saat ini, *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Fenomena ini memperlihatkan bahwa sebagian besar orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak-anak mereka dalam menggunakan perangkat teknologi, baik *smartphone*, *tablet*, maupun *komputer*. Sikap permisif ini pada kenyataannya telah menimbulkan sejumlah permasalahan serius pada perkembangan anak.

Hasil observasi di wilayah RW 017 Kelurahan Penggilingan menunjukkan bahwa anak-anak yang sering bermain *gadget* cenderung mengabaikan berbagai aktivitas penting lainnya. Banyak di antara mereka lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar *gadget* daripada belajar, beristirahat yang cukup, ataupun berinteraksi secara langsung dengan anggota keluarga. Pola ini mengindikasikan adanya pergeseran fungsi *gadget* dari sekadar alat bantu dan hiburan menjadi kebutuhan utama yang berpotensi menimbulkan kecanduan.

Fenomena penggunaan *gadget* secara berlebihan di kalangan anak-anak juga tampak nyata di wilayah RW 017. Salah satu kasus yang ditemukan adalah seorang anak yang sejak pulang sekolah langsung menyalakan *gadget* dan

tenggelam dalam dunia *virtual* tanpa memperhatikan waktu. Awalnya, penggunaan *gadget* dimulai dengan niat bermain sebentar, namun tanpa disadari waktu satu jam berlalu, kemudian menjadi dua jam, bahkan berlanjut hingga malam hari. Anak tersebut mulai mengabaikan kewajiban-kewajiban utamanya, seperti belajar, membuka buku pelajaran, dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Tidak jarang, ia juga lupa melakukan aktivitas penting lainnya seperti makan dan mandi.

Keasyikan bermain *gadget* menyebabkan anak sulit merespons panggilan ataupun teguran dari orang tua. Ia cenderung mengabaikan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, dan seolah-olah dunia nyata tidak lagi lebih penting dibandingkan layar *gadget* di tangannya. Ketika orang tua mencoba mengingatkan atau membatasi penggunaan *gadget*, anak menunjukkan reaksi marah, kesal, bahkan menentang. Hal ini menunjukkan munculnya perilaku ketergantungan serta perubahan sikap yang cenderung negatif terhadap otoritas dan aturan di rumah.

Hal ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol tidak hanya mempengaruhi aspek akademik dan rutinitas harian anak, tetapi juga berdampak pada perkembangan emosional serta hubungan sosial di lingkungan keluarga. Temuan ini menegaskan pentingnya *intervensi* dan pendampingan dari orang tua, serta perlunya penetapan batas waktu yang tegas dalam penggunaan *gadget* bagi anak-anak, guna mencegah dampak negatif yang lebih jauh terhadap kehidupan dan perkembangan mereka.

Fenomena ketergantungan anak terhadap dunia digital bukanlah hal yang langka di tengah masyarakat saat ini. Banyak orang tua dihadapkan pada realita bahwa anak-anak mereka lebih memilih untuk berfokus pada aktivitas di dunia maya daripada menjalin interaksi dan komunikasi di dunia nyata. Kondisi ini menyebabkan hubungan antar anggota keluarga menjadi renggang, sehingga intensitas komunikasi dalam keluarga menurun. Selain itu, interaksi emosional antara anak dan orang tua pun semakin melemah akibat minimnya waktu berkualitas yang dihabiskan bersama.

Dampak dari situasi tersebut tidak hanya terasa di lingkungan keluarga, namun juga terbawa ke kehidupan bermasyarakat. Anak-anak yang seharusnya belajar bersosialisasi, berinteraksi, serta mengembangkan rasa tanggung jawab justru lebih banyak menghabiskan waktu di lingkungan digital yang bersifat pasif dan cenderung adiktif. Akibatnya, kemampuan anak dalam membangun relasi sosial dan meningkatkan keterampilan interpersonal menjadi terhambat. Mereka lebih mudah merasa nyaman dengan interaksi *virtual* daripada berpartisipasi langsung dalam kegiatan sosial di lingkungan sekitar.

Tanpa batasan yang tegas yang diberikan oleh orang tua, anak kehilangan banyak hal. Ia tidak belajar mengelola waktu, tidak mengenal prioritas, dan mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan *gadget*: sulit tidur, mudah marah, malas bergerak, dan sulit fokus saat belajar. Padahal, masa anak-anak adalah masa penting untuk membentuk karakter, kebiasaan, dan tanggung jawab dalam masyarakat.

Rukun Warga (RW) 017 kelurahan penggilingan merupakan wilayah yang terletak di kecamatan cakung Jakarta timur. Di wilayah ini masyarakatnya terbilang cukup padat dengan perekonomian menengah kebawah. Masyarakat di RW 017 memiliki keterbatasan ekonomi dimana Sebagian besar masyarakatnya masih memiliki keterbatasan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sebagian besar pekerjaan masyarakatnya adalah karyawan swasta namun ada juga yang bekerja sebagai pedagang, buruh harian lepas, dan juga pengangguran. Hal tersebut membuat masyarakat di lingkungan ini memiliki karakter yang keras yang dipengaruhi oleh dalam memenuhi ekonomi keadaan masyarakat itu sendiri selain itu faktor banyak anaknya juga menyebabkan anak cenderung kurang adanya pantauan orang tua. Dengan lokasi gambaran lingkungan seperti itu membuat anak cenderung lebih bersikap egois untuk dirinya sendiri.

Di Rukun Warga (RW) 017 itu sendiri memiliki kesenjangan sosial yang cukup signifikan. Dimana tempat tinggal warganya berada dekat dengan kompleks perumahan yang cukup elit sedangkan wilayah RW 017 terdiri dari bangunan yang memiliki gang-gang sempit.

Oleh Karena itu berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik meneliti lebih dalam lagi dengan penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Anak Dalam Penggunaan *Gadget* Anak (Studi Kasus: 3 Keluarga di wilayah RW 017 Kelurahan Penggilingan Jakarta Timur)”

1.2 Permasalahan Penelitian / Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi telah mengubah pola interaksi dan aktivitas masyarakat. Dalam kehidupan anak-anak pada zaman sekarang *gadget* sudah hal yang biasa menjadi bagian dari kesehari-harian anak. Namun penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, penurunan kemampuan sosial, gangguan konsentrasi, hingga masalah kesehatan fisik dan mental.

Keluarga merupakan pranata sosial pertama bagi Masyarakat. Lalu orang tua sendiri memiliki peran sebagai agen sosialisasi pertama pada anak dari anak itu lahir. Di dalam lingkungan masyarakat orang tua memiliki peranan penting dalam mengontrol anak dalam bermain *gadget*. Karena dalam bermain *gadget* anak selain dampak positif yang diberikan *gadget* juga memberikan dampak negatif bagi anak apabila orang tua bersikap acuh terhadap anak.

Gadget bagi anak tanpa adanya pengawasan orang tua dapat memicu anak kecanduan bermain *gadget* sehingga dapat memicu sikap tantrum anak apabila orang tua melarang mereka. Oleh karena itu peran orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan tingkah laku anak.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti dapat mengajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk keterlibatan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak di wilayah RW 017 Kelurahan Penggilingan, Jakarta Timur?

2. Apa saja faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak?
3. Strategi atau pendekatan apa yang digunakan oleh masing-masing orang tua dalam mendampingi anak terkait penggunaan *gadget*, dan bagaimana efektivitasnya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti merumusan tujuan yang ingin di capai dalam peneltian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gedget* anak
2. Untuk mendeskripsikan faktor peran orang tua dalam bentuk pengawasan yang diberikan kepada anak
3. Untuk menjabarkan bagaimana strategi yang di berlakukan orang tua dalam membimbing anak yang bermain *gadget*

1.4 Manfaat Penlitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, informasi, serta menambah pengetahuan di bidang sosiologi, khususnya dalam kajian sosiologi keluarga yang berhubungan dengan peran orang tua terhadap pola asuh anak. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris mengenai dinamika pola asuh yang diterapkan dalam keluarga, serta pengaruhnya terhadap perilaku dan perkembangan anak di era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan

pertimbangan bagi para orang tua, pendidik, serta pihak terkait dalam menentukan strategi pola asuh yang tepat guna mendukung tumbuh kembang anak secara efektif.

2. Manfaat Akademis

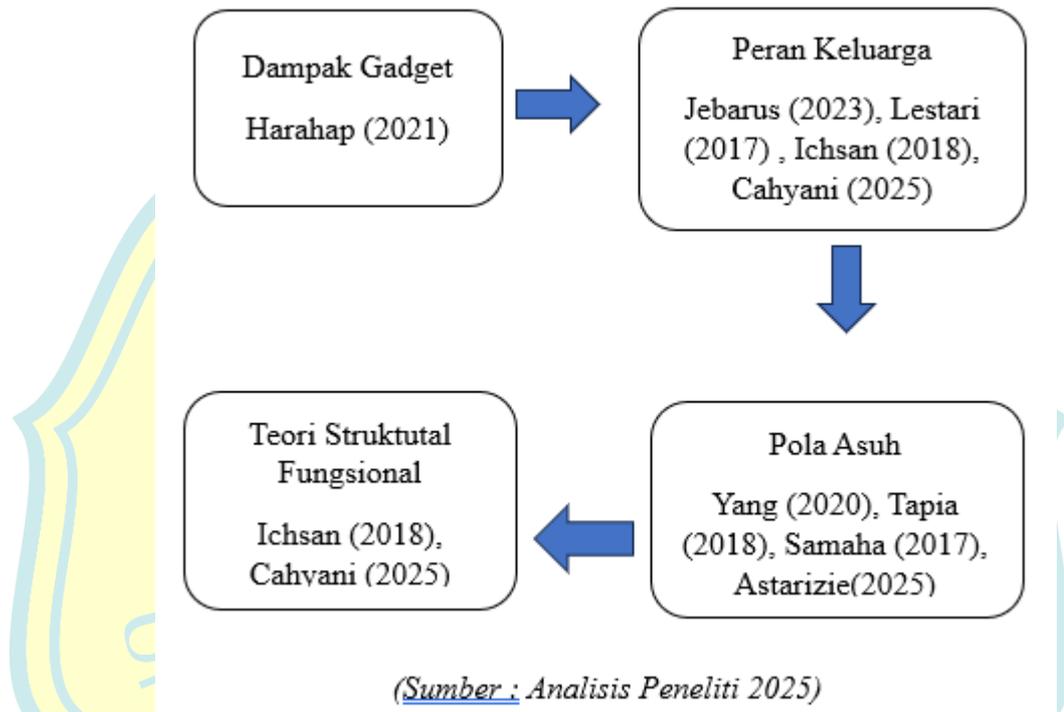
Penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan pustaka dan menambah ilmu sosiologi khususnya dalam bentuk pola asuh orang tua pada anak yang dapat dilihat sebagai sosiologi keluarga. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah kepustakaan dan dapat dijadikan referensi kepustakaan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, khususnya Prodi Pendidikan Sosiologi bagi peneliti selanjutnya serta memiliki topik yang sama mengenai tentang sosiologi keluarga dalam pola asuh orang tua

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai orang tua terhadap pola asuh anak dalam bermain *gadget* khususnya pada keluarga yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar di lingkungan RW 017 Kelurahan Penggilingan, Jakarta Timur. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ditemukan dinamika pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dalam menghadapi tantangan pada anak yang bermain *gadget*, perubahan rutinitas keluarga, serta upaya orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *gadget* maupun aktivitas harian anak di era digital saat ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi para orang tua, pendidik, maupun pihak

terkait dalam merumuskan strategi pola asuh yang adaptif dan efektif agar tumbuh kembang anak .

1.5 Tinjauan Penelitian



Penelitian mengenai bagaimana peran orang tua dalam serta bagaimana bentuk pendekatan yang diterapkan orang tua dalam mengontrol anak bermain gadget. Orang tua merupakan salah satu agen penting dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Peran orang tua tidak sebatas dalam memberikan kasih sayang ataupun perhatian saja, namun orang tua berperan untuk mengawasi hal-hal yang terjadi disekitar anak. Sudah banyak literatur yang telah membahas berbagai peran orang tua, khususnya dalam hal pengawasan anak. Namun seiring perkembangan zaman, anak saat ini sudah lebih familiar dengan gadget dibanding orang tuanya. *Game online* dan internet menjadi salah satu

celah yang perlu ditelusuri lebih lanjut terlebih menyangkut dalam hal penggunaan *gadget* anak dan pengawasan orang tua terhadap pemakaian *gadget* pada anak. Pada penelitian ini peneliti melakukan tinjauan penelitian sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian. *survei* literatur ini dapat menjadi rujukan. Berikut temuan penelitian yang tercantum di bawah bertindak sebagai tinjauan literatur yang relevan untuk penelitian ini.

Pertama, jurnal yang di tulis Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuddin, Sriwahyuni, Dan Hasanudin Kasim dengan judul “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan *game online* di Kelurahan Pa’baeng-Baeng Kecamatan Tamalatekota Makassar” membahas mengenai bagaimana peran orang tua dalam mengontrol anak yang kecanduan bermain *gadget (game online)*. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah orang tua memiliki beberapa bentuk cara dalam mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Dalam mengontrol anak bermain *gadget* orang tua melakukan cara-cara *preventif* (membatasi waktu penggunaan *handphone*, pengawasan dalam penggunaan *handphone* dan menasehati anak dalam penggunaan *handphone*).⁵

Batasan waktu dalam penggunaan *handphone* pada anak untuk bermain *game online* oleh orang tua ketika anak berada atau tinggal di rumah sehingga tidak mengakibatkan kecanduan *game online* pada anak. pembatasan waktu

⁵ Ferdinandus Jebarus dkk. *Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduangame online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalatekota Makassar*. (Makasar : Jurnal Eureka. 2023) hal. 59

dalam penggunaan *handphone* pada anak untuk bermain *game online* oleh orang tua tidak boleh lebih dari satu jam dengan cacatan anak tersebut telah belajar dan mengerjakan pekerjaan rumahnya. pengawasan orang tua dalam penggunaan *handphone* pada anak dengan selalu mengawasi anak-anak dalam penggunaan *handphone-nya*, terutama untuk permainan *game online* dan orang tua harus lebih peduli dan melakukan komunikasi intens dengan anak sehingga dapat mencegah kejadian-kejadian yang tidak diinginkan. Menasehati anak dalam penggunaan *handphone* yang berlebihan adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan memberikan saran, argumen, bujuk, sampai dalam bentuk paksaan.⁶

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Sukron Habibi Harahap Dan Zaka Hadikusuma Ramadan dengan judul ” Dampak Game *Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar ” membahas mengenai bagaimana dampak anak yang bermain gadget (*game online*) terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Di sekolah hasil belajar siswa tidak hanya di ukur dari nilai mata pelajaran pengetahuan saja namun juga ada aspek sikap juga. Anak yang kecenderungan bermain *gadget* dapat berdampak pada minat belajar anak. Sebagaimana orang tua berpendapat bahwa anak yang bermain *gadget* cenderung membuat anak malas belajar. Permainan *game online free fire* dapat menyebabkan kecanduan pada siswa. Jika tidak ada kontrol dari orang tua. Apabila anak sudah kecanduan *game online* akan menurunkan minat belajar

⁶ Ferdinandus Jebarus dkk. *Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduangame online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalatekota Makassar*. (Makasar : Jurnal Eureka. 2023) hal. 60

anak, karena rasa penasaran untuk dapat menyelesaikan misi dari game tersebut. Selain itu, interaksi anak dengan teman sebaya akan menurun. Karena anak terlalu asyik dengan game tersebut.⁷

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Erieska Gita Lestari , Sahadi Humaedi , Melainny Budiarti S., dan Dessy Hasanah dengan judul "Peran Keluarga Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja" membahas mengenai Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma dari norma-norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja. Perilaku tersebut akan merugikan dirinya sendiri dan orang-orang di sekitar remaja itu sendiri. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa remaja adalah mereka yang berusia 13-18 tahun. Masa pra-pubertas (12 - 13 tahun) Masa ini disebut juga masa pueral, yaitu masa peralihan dari kanak-kanak ke remaja. Hal ini yang sering ditanggapi oleh orang tua sebagai pembangkangan. Jika orang tua tidak mampu memenuhi kebutuhan psikotiknya untuk mengatasi konflik yang terjadi saat itu, remaja akan mencarinya dari orang lain. 2) Masa pubertas (14 - 16 tahun) Masa ini disebut juga masa remaja awal, dimana perkembangan fisik mereka begitu menonjol. 3) Masa akhir pubertas (17 - 18 tahun) Pada masa ini, remaja yang mampu melewati masa sebelumnya dengan baik, akan dapat menerima kodratnya, baik sebagai laki-laki maupun perempuan. Umumnya kematangan fisik dan seksualitas mereka sudah tercapai sepenuhnya. 4) Periode remaja Remaja (19 - 21 tahun) Pada periode ini umumnya remaja sudah mencapai

⁷ Sukron Habibi Harahap dkk. *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. (Riau : Jurnal Basicedu. 2021) hal. 3

kematangan yang sempurna, baik segi fisik, emosi, maupun psikisnya. Secara psikologis, kenakalan remaja merupakan wujud dari konflik-konflik yang tidak dapat diselesaikan dengan baik pada masa anak-anak maupun remaja para pelakunya.⁸

Keempat, merupakan jurnal internasional yang di tulis oleh Juan Yang dan Xinhui Zhao dengan judul “ *Parenting styles and children’s academic performance: Evidence from middle schools in China* “ dalam jurnal ini peneliti membahas mengenai Salah satu perhatian penting dari penelitian ini adalah pengaruh status kelas sosial dan gaya pengasuhan laten terhadap prestasi akademik anak. Untuk memastikan stabilitas hasil, kesalahan standar hasil regresi disesuaikan di tingkat kelas. Di satu sisi, sulit untuk menentukan apakah gaya pengasuhan dipengaruhi oleh prestasi akademik anak, yaitu apakah ada hubungan kausal terbalik dalam model tersebut. Secara khusus, dibandingkan dengan pola asuh yang lalai, ketiga gaya asuh lainnya memiliki efek positif yang signifikan terhadap prestasi akademik.⁹

Pengaruh gaya pengasuhan terhadap prestasi akademik anak jauh lebih kuat daripada pengaruh lama pendidikan orang tua. Latar belakang keluarga mempengaruhi prestasi akademik anak dengan pengaruh gaya pengasuhan. Seperti yang ditunjukkan pada tabel, dalam keluarga Cina, anak-anak dengan kemampuan kognitif yang lebih tinggi cenderung memiliki orang tua yang

⁸ Erieska G. L., Sahadi H., Melainny B. S., & Dessy Hasanah. *Peran Keluarga Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja*. (Bandung : Jurnal Penelitian & PKM. 2017) Vol. 2 No.4 Hal. 129-135

⁹ Juan Yang & Xinhui Zhao. *Parenting styles and children’s academic performance: Evidence from middle schools in China*. (China : Journal Children and Youth Services Review. 2020) Vol. 113 Hal 1-12

berwibawa dalam gaya pengasuhan mereka. Anak laki-laki atau anak imigran lebih cenderung diabaikan oleh orang tua mereka; anak tunggal memiliki orang tua dengan pola asuh yang lebih permisif. Temuan ini sama dengan yang ditunjukkan pada table yang ada. Namun, dipadukan dengan temuan di yang dilakukan peneliti, bukan berarti semakin tinggi status kelas, semakin baik prestasi akademik anak.

Secara umum, dibandingkan dengan anak perempuan dan anak-anak lokal, semua jenis gaya pengasuhan memiliki dampak yang lebih besar terhadap prestasi akademik antara anak laki-laki dan anak migran. Yang menarik di sini adalah bahwa gaya pengasuhan otoriter “responsif rendah, menuntut tinggi” lebih bermanfaat untuk nilai matematika dan bahasa Inggris anak-anak introvert (pemalu, pendiam dan menyendiri) daripada nilai anak-anak ekstrovert (namun, efeknya masih lebih lemah dari pengaruh pola positif asuh otoritatif terhadap prestasi). Pasalnya, subjek-subjek tersebut jarang membutuhkan interaksi verbal antara orang tua dan anak. Bahkan dalam bahasa Inggris, hampir semua sekolah menengah di China tidak menguji ujian lisan bahasa Inggris.

Kelima, merupakan jurnal internasional yang di tulis oleh Mike Tapia, Leanne Fiftal Alarid, dan Courtney Clare dengan judul “*Parenting Styles and Juvenile Delinquency: Exploring Gendered Relationships*” dalam jurnal ini peneliti membahas mengenai Studi saat ini mempelajari pengaruh gaya pengasuhan pada kenakalan dan fokus pada sejauh mana jenis kelamin orang tua berperan mengendalikan jenis kelamin remaja. Namun, pada akhirnya hanya berlaku untuk ayat, sebagaimana dibuktikan dalam regresi. Peneliti beralasan

bahwa tanpa aturan ayah pembuat yang kuat, anak-anak akan cenderung menyimpang ke kenakalan. Pada akhirnya, gaya pengasuh seperti ini tidak berpengaruh pada kenakalan remaja dari ibu yang permisif, tetapi berpengaruh positif dan signifikan pada ayah. Temuan kami di sini konsisten dengan studi Kausar dan Shafique, yang menemukan bahwa anak muda yang menganggap ayah mereka permisif memiliki hasil penyesuaian yang kurang diinginkan secara sosial. Namun, temuan Kausar dan Shafique berasal dari keluarga sampel dari Pakistan¹⁰

Keenam, merupakan jurnal internasional yang ditulis Maya Samaha dan Nazir S. Hawi dengan judul “*Associations between screen media parenting practices and children’s screen time in Lebanon*” pada penelitian ini membahas mengenai praktik pengasuhan media layar (yaitu menggunakan media layar sebagai alat untuk hukuman atau hadiah dan menetapkan batas waktu layar), dan aktivitas nonelektronik alternatif dikaitkan dengan waktu layar anak-anak. Peserta adalah orang tua dari 4770 anak yang berusia enam sampai sebelas tahun. Dengan menggunakan kuesioner survei, mereka melaporkan jumlah rata-rata harian anak-anak mereka di depan layar dan waktu aktivitas non-elektronik, serta praktik pengasuhan terkait layar mereka. *Odds ratio* dihitung dengan menggunakan regresi logistik. Anak-anak yang orang tuanya menghargai prestasi/perilaku baik dengan membiarkan waktu layar, menghukum prestasi/perilaku buruk dengan melarang waktu layar, dan membiarkan waktu

¹⁰ Mike Tapia, Leanne Fiftal Alarid, & Courtney Clare. *Parenting Styles and Juvenile Delinquency: Exploring Gendered Relationships*. (Pakistan : Juvenile & Family Court Journal. 2018) Volume 69 No, 2 Halaman 21-36

layar untuk membuat mereka diam melebihi rekomendasi waktu layar harian maksimal dua jam.¹¹

Ketujuh, merupakan skripsi yang ditulis oleh tamara fitri cahyani dengan judul ”*peran keluarga dalam menghadapi prilaku agresif anak akibat gadget*” pada penelitian ini membahas mengenai perilaku agresif yang dilakukan oleh anak diakibatkan karena pola asuh orang tua yang terlalu lalai terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Dalam menghadapi hal tersebut, diperlukan pola asuh yang sesuai, komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak, serta pembatasan waktu penggunaan gadget dapat mengurangi perilaku agresif pada anak secara signifikan. Selain itu, keluarga berperan sebagai pengendali utama dalam mengenalkan nilai-nilai sosial, empati, dan kemampuan mengelola emosi yang dapat membantu anak terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget. Oleh karena itu, keluarga memegang peranan penting dalam membentuk perilaku anak yang sehat dan terhindar dari potensi perilaku agresif yang muncul akibat pengaruh gadget Dari segi peran dan fungsi keluarga, penelitian ini juga mengonfirmasi bahwa fungsi keluarga yang dikemukakan sangat relevan dalam menghadapi tantangan penggunaan *gadget* pada anak.¹²

Kedelapan, merupakan skripsi yang ditulis oleh Meidiva Astarizie dengan judul ”*Pola Asuh Keluarga Dalam Pembentukan Jati Diri Remaja Pelaku*

¹¹ Maya Samaha & Nazir S. H. *Associations between screen media parenting practices and children's screen time in Lebanon*. (Lebanon : Journal Telematics and Informatics. 2017) Volume 34 ; 351-358

¹² Tamara Fitri Cahyani. *Peran Keluarga dalam Menghadapi Prilaku Agresif Anak Akibat Gadget* (Jakarta : program Pendidikan sosiologi. 2025) Hal. 63-92

Gaya Hubungan Toxic” pada penelitian ini peneliti membahas bahwa keluarga memiliki peran penting sebagai lingkungan pertama bagi anak dalam pembelajaran nilai-nilai, norma sosial, dan ajaran agama. Pola asuh yang diterapkan oleh 3 keluarga di Jakarta Selatan, baik demokratis, permisif, maupun otoriter, menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan fisik, mental, dan perilaku anak. Pola asuh otoriter, meskipun sering dianggap efektif dalam menjaga disiplin, cenderung menimbulkan tekanan emosional pada anak yang dapat berdampak pada konflik identitas dan kerentanan terhadap hubungan toksik. Analisis mendalam terhadap kasus hubungan asmara toksik pada remaja menunjukkan bahwa pola asuh yang kurang seimbang, termasuk pola permisif yang terlalu longgar atau otoriter yang terlalu ketat, meningkatkan risiko anak mengalami rendahnya rasa percaya diri dan keterlibatan dalam hubungan yang merugikan. Sebaliknya, pola asuh demokratis yang mendukung komunikasi terbuka dan empati terbukti mampu memperkuat ketahanan anak terhadap fenomena sosial yang kompleks. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkaya pemahaman tentang peran keluarga dalam membentuk karakter anak, serta menjadi acuan bagi orang tua, pendidik, dan praktisi untuk mengatasi tantangan perkembangan remaja di era modern.¹³

Kesembilan, merupakan jurnal nasional yang ditulis oleh Ahmad Shofiyuddin Ichsan dengan judul ” Memahami Struktur Sosial Keluarga Di Yogyakarta (Sebuah Analisa dalam Pendekatan Sosiologi: Struktural

¹³ Meldiva Astarizie. *Pola Asuh Keluarga Dalam Pembentukan Jati Diri Remaja Pelaku Gaya Hubungan Toksik*. (Jakarta : Pendidikan Sosiologi. 2025) Hal. 62-105

Fungsional) “ pada jurnal ini penulis membahas truktur sosial keluarga di Yogyakarta dan mengetahui pendekatan Sosiologi dalam memahami hal tersebut. Adapun pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan historis dengan teori Struktur Fungsional Robert K. Merton. Teori Struktural Fungsional mencoba memandang realitas sosial sebagai hubungan sistem, yakni: sistem masyarakat, yang berada dalam keseimbangan, yakni kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling tergantung, sehingga perubahan satu bagian dipandang menyebabkan perubahan lain dari sistem. Objek dalam penelitian ini adalah keluarga di wilayah Yogyakarta, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa dalam aspek sosial, dalam aspek struktural keluarga Yogyakarta terdapat tiga hal, yakni status sosial, fungsi sosial dan norma sosial. Sedangkan dalam konteks fungsionalnya setidaknya terlihat dalam deferensiasi peran, alokasi politik dan alokasi solidaritas.¹⁴

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Pola Asuh Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan sosial paling awal yang ditemui oleh individu sejak pertama kali hadir di dunia. Dalam konteks perkembangan manusia, keluarga menjadi tempat pertama individu belajar berinteraksi, mengenal nilai-nilai sosial, serta membentuk identitas dirinya. Keluarga inti yang terdiri atas ayah, ibu, dan anak

¹⁴ Ahmad Shofiyyuddin Ichsan. *Memahami Struktur Sosial Keluarga Di Yogyakarta (Sebuah Analisa dalam Pendekatan Sosiologi: Struktural Fungsional)*. (Yogyakarta : Jurnal Al-Adyan. 2018) Vol. 5 no. 2 hal. 154-166

menjadi pihak terdekat yang menyediakan dukungan emosional, edukasi dasar, serta perlindungan bagi individu tersebut.

Hubungan antara individu dengan kedua orang tua bersifat timbal balik dan dinamis. Interaksi yang terjadi di dalam lingkungan keluarga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran sosial (*social learning*), di mana anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta norma-norma yang berlaku di masyarakat melalui komunikasi dan teladan yang diberikan oleh orang tua. Selain itu, pola asuh, perhatian, dan kasih sayang yang diberikan oleh kedua orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan karakter dan kepribadian anak.

Setiap orang tua tentunya ingin yang terbaik bagi anak-anak mereka. Keinginan ini kemudian akan membentuk pola asuh yang akan ditanamkan orangtua kepada anak-anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua sangat perkembangan diri anak. Pola asuh yang di terapkan oleh orang tua merupakan cara orang tua dalam menentukan bagaimana sikap terhadap anak untuk berinteraksi, medidik, serta mengasuh anak.

Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua sangat berpengaruh terhadap anak seperti terhadap perkembangan fisik, emosional, sosial, dan pengetahuan anak. Melalui pola asuh yang diterapkan oleh orang tua anak dapat belajar berbagai hal seperti belajar tentang nilai-nilai sosial, norma, serta pembelajaran hidup di lingkungan sekitar. Pola asuh orang tua menurut Martin dan Colbert (1997) berdasar pada pengelompokan gaya pengasuhan yang menyoroti aspek psikologis

interaksi orang tua dan anak, berangkat dari teori Baumrind dan dikembangkan lebih lanjut untuk memperjelas hubungan antara dimensi psikologis dalam pola asuh dengan perkembangan anak.

Martin dan Colbert kemudian memperluas teori ini dengan mengintegrasikan pemahaman tentang hubungan psikologis yang lebih mendalam antara orang tua dan anak, serta bagaimana gaya pengasuhan memengaruhi perkembangan anak secara menyeluruh. Model mereka bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pola asuh terhadap perkembangan psikologis anak melalui pengukuran dimensi kehangatan dan kontrol yang diberikan orang tua, sehingga membantu dalam memahami variasi pola asuh yang diterapkan dan dampaknya terhadap perilaku dan sikap anak.

Martin dan Colbert (1997) mengemukakan bahwa pola asuh atau pola sosialisasi orang tua terhadap anak ada empat, yaitu:¹⁵

1. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter adalah pola asuh orang tua memiliki kontrol yang tinggi terhadap anak mereka. Dalam hal ini orang tua cenderung memaksakan kehendak yang orang tua inginkan tanpa bertanya terhadap anak. Orang tua dengan pola asuh seperti ini biasanya sangat ketat dalam memberikan Batasan-batasan terhadap anak-anak mereka. Komunikasi yang diterapkan pada pola asuh otoriter biasanya adalah komunikasi satu arah. Hanya orang tua yang dapat memberikan pendapat namun anak

tidak biasanya orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter merasa lebih tahu mana yang terbaik bagi anak-anak mereka serta memandang anak sebagai objek yang harus di bentuk oleh mereka.

Pola asuh ini cenderung memberikan pengaturan yang keras bagi anak. Orang tua selalu memaksakan kehendaknya kepada anak dan disertai dengan ancaman-ancaman. Jika anak tidak mematuhi orang tua, maka anak mendapatkan hukuman dari orang tua. Pola asuh ini menjadikan anak cenderung moody, murung, dan tidak dapat bertindak spontan.

Anak-anak yang di besarkan dengan pola asuh otoriter cenderung lebih patuh apa yang dikatakan oleh orang tua karena pola asuh otoriter sendiri memiliki tuntutan yang tinggi namun memiliki responsif yang rendah hal tersebut menyebabkan anak menjadi kurang percaya serta memiliki kemampuan di masyarakat yang lemah.

2. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dengan cara memberikan kebebasan terhadap anak untuk mendorong anak dalam melakukan hal-hal positif. Dalam pola asuh demokratis orang tua tetap memberikan batasan-batasan dan kendali atas apa yang dilakukan oleh anak-anak mereka.

Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis cenderung memberikan kebebasan anak dalam berdiskusi namun sesuai dengan batasan-batasan yang sudah ditetapkan. Orang tua yang menerapkan pola

asuh ini biasanya adalah orang tua yang memiliki sikap rasional terhadap anak namun realistis terhadap keadaan anak. Dalam pola asuh ini komunikasi yang di bangun biasanya adalah komunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Sehingga orang tua memiliki peran yaitu mendukung dan mengasuh anak. Pola asuh ini menjadikan anak tumbuh menjadi pribadi yang ceria, mempunyai kemampuan sosial yang baik, energik, bersahabat, memiliki keingintahuan yang tinggi dan mampu mengontrol diri, serta mempunyai prestasi akademik yang baik.

Biasanya orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis memiliki tuntutan yang tinggi namun respon yang tinggi juga terhadap anak. Pola asuh demokratis sering dianggap pola asuh yang paling ideal untuk diterapkan dalam keluarga. Karena pola asuh ini dianggap dapat mendorong perkembangan anak secara maksimal.

3. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif adalah pola asuh yang diterapkan orang tua yang memiliki Tingkat tuntutan yang rendah namun respon yang tinggi. Orang tua dalam hal ini memberikan kebebasan terhadap anak tanpa adanya Batasan-batasan yang jelas. Orang tua yang menerapkan pola asuh ini biasanya dalam perkembangan anak tidak mempertimbangkan secara menyeluruh. Hal tersebut menyebabkan anak dapat dapat cenderung melakukan pelanggaran-pelanggaran yang ada di Masyarakat karena kurangnya Batasan-batasan yang di berikan oleh orang tua.

Pola asuh permisif biasanya ditandai dengan sikap orang tua yang sangat reponsif terhadap kebutuhan dan keinginan anak namun kontrol yang rendah. orang tua yang permisif seringkali sangat penyayang dan hangat, namun cenderung menghindari konfrontasi dan tidak mendorong kedisiplinan. Meskipun hal ini dapat menciptakan hubungan emosional yang kuat antara orang tua dan anak, dampak jangka panjangnya bisa kurang menguntungkan. Anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh permisif berisiko mengalami kesulitan dalam mengatur diri, kurang disiplin, dan memiliki kontrol diri yang lemah. Mereka juga cenderung mengalami kesulitan dalam memahami batasan sosial dan menunjukkan perilaku impulsif.

Namun, pola asuh permisif juga memiliki sisi positif, terutama dalam hal kebebasan berekspresi dan kemandirian emosional anak. Dalam beberapa konteks, gaya ini bisa mendorong kreativitas dan rasa percaya diri, selama anak tetap mendapatkan bimbingan yang memadai. Meskipun pola asuh permisif memberikan keleluasaan yang besar bagi anak, penting bagi orang tua untuk tetap menyeimbangkan kasih sayang dengan struktur dan batasan yang jelas.

4. Pola Asuh Tidak Peduli (*Neglectful*)

Pola asuh tidak peduli adalah pola asuh orang tua yang orang tua tidak terlibat dan tidak memberikan perhatian yang cukup terhadap anak baik secara fisik maupun emosional. Biasanya orang tua yang

menerapkan pola asuh ini cenderung tidak dapat memenuhi kebutuhan fisik dan emosional anak. Orang tua biasanya sering kali tidak terlibat dalam pembentukan karakteristik anak. Orang tua dalam hal ini tidak memberikan dukungan emosional maupun tidak memberi Batasan terhadap anak sehingga anak-anak belum mencapai pendewasaan yang tepat

Orang tua memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak. Penerapan pola asuh orang tua di dalam keluarga sangat penting di terapkan. Hal ini dilakukan dalam upaya orang tua untuk menciptakan keluarga yang aman dan Sejahtera. Serta pengupayaan yang optimal maka pola asuh yang di pilih orang tua dalam penerapan keluarganya akan dapat membuat anak dapat menentukan bagaimana cara bersikap dalam Masyarakat.

1.6.2 Penggunaan Gadget

Pada zaman modern ini gadget merupakan alat yang sebagian besar di gunakan oleh masyarakat. Dengan adanya *gadget* membuat kita mudah melakukan komunikasi di masyarakat. Masyarakat dalam berkomunikasi tidak harus bertatap muka lagi atau dengan jarak dekat saja dengan adanya gadget masyarakat jarak jauh pun mudah berkomunikasi tanpa adanya tatap muka. *Gadget* merupakan alat elektronik yang memiliki banyak fungsi. Selain memudahkan melakukan komunikasi *gadget* mampu membuat masyarakat mendapatkan informasi secara cepat dan detail. Pada zaman modern ini *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja.

Pada zaman sekarang ini yang di sebut zaman modern *gadget, gadget* semakin *trend* di kalangan seluruh Masyarakat di dunia. Semakin lama atensi *gadget* tidak lepas dari semua kalangan dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua. *Gadget* tidak hanya beredar di kalangan orang dewasa saja tapi juga di kalangan anak-anak. Beberapa anak-anak pada zaman modern ini sudah memiliki *handphone* atau *tablet* masing-masing.

Anak-anak pada zaman sekarang ini Sebagian besar tidak bisa lepas dari barang yang Namanya *gadget*. Bahkan pada saat ini hal yang lumrah Ketika anak-anak sudah bermain *gadget* bahkan anak balita pada zaman sekarang pun Sebagian sudah mengerti bermain *gadget*. *Gadget* adalah sebagai bentuk dari adanya perkembangan teknologi infomasi. *Gadget* pada zaman modern ini sudah memiliki berbagai macam aplikasi-aplikasi yang dapat di akses di dalamnya baik dalam aplikasi dalam mendapatkan informasi, aplikasi Pendidikan, serta aplikasi hiburan. *Gadget* pada zaman sekarang ini *gadget* telah masuk kedalam semua kalangan Masyarakat. Pada anak-anak *gadget* di zaman sekarang ini sangat menarik dimata mereka yang menyebabkan anak-anak mampu bermain *gadget* berlama-lama bahkan seharian.

Pada zaman modern ini seharusnya orangtua mampu menguasai dunia digital hal ini bertujuan agar orang tua bisa menjadi agen yang tepat bagi anak di dalam keluarga. Karena pada saat ini posisi orang tua tidak hanya sebagai pengawas saja namu peran orang tua juga sebagai pengawas, pendidik, dan

panutan bagi anaknya. Hal tersebut diperuntukan karena pada masa zaman modern ini Masyarakat mulai mengenal internet sejak anak usia dini.

1.6.3 Gadget Mempengaruhi Prilaku Anak

Teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat telah membuat perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat. Termasuk dalam keluarga dengan terjadinya perubahan dalam menerapkan pola asuh di dalam keluarga. Salah satu bentuk teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah *gadget*. *gadget* merupakan sarana utama dalam memenuhi informasi, komunikasi, dan hiburan. Namun dengan kemudahan yang disajikan oleh *gadget* tidak hanya memberikan dampak positif saja bagi masyarakat namun juga menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak negatif yang di berikan *gadget*. Oleh karena itu dapat mempengaruhi terhadap kehidupan sehari-hari anak terutama prilaku anak di masyarakat.

Anak-anak adalah fase dimana perkembangan individu sangat rentan baik dari segi emosional maupun segi sosial. Pada usia anak-anak individu sangat amat rentan dan sangat mudah dalam menyerap informasi serta cenderung dapat meniru apa yang mereka lihat di sekitar mereka. Ketika anak-anak bermain *gadget* tanpa di jangkau orangtua hal tersebut dapat beresiko bagi anak karena anak-anak dapat meniru prilaku yang mereka lihat melalui *gadget*. Namun hal tersebut dapat secara tidak langsung membentuk prilaku anak yang kurang empati, agresif, serta kecenderungan menarik diri dari interaksi terhadap Masyarakat.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap anak mampu membuat anak dalam dunia interaksi sosialnya terhadap masyarakat terganggu. Anak-anak yang sudah kecanduan *gadget* cenderung sudah memiliki dunia pribadinya sendiri serta lebih sedikit berinteraksi dengan masyarakat serta teman sebayanya. hal tersebut dapat menyebabkan keterlambatan anak dalam kehidupan sosial mereka serta komunikasi mereka. Anak yang ketergantungan terhadap *gadget* juga dapat mengurangi minat anak terhadap aktivitas fisik mereka sehingga hal tersebut dapat mengganggu pertumbuhan motorik dan Kesehatan jasmani anak.

Secara psikologis, penggunaan *gadget* anak yang tidak terkontrol dapat membuat anak seperti gangguan dalam konsentrasi anak, kecemasan serta perlakuan impulsif anak. *Gadget* memberikan anak-anak stimulasi instan seperti video-video lucu serta *game*. Bagi anak yang sudah kecanduan dalam bermain *game* namun dibatasi dalam bermain *gadget* akan menimbulkan seperti kegelisahan pada anak bahkan anak bisa tantrum serta menunjukkan adanya gangguan emosi anak. *Gadget* tidak saja slalu berdampak negatif namun *gadget* juga memiliki dampak positif apabila anak-anak serta orang tua mampu secara bijak dalam pemakaiannya. Oleh karena itu orang tua sangat penting harus mengarahkan anak dalam pemanfaatan *gadget* secara positif

Dengan memahami pengaruh *gadget* terhadap anak orang tua dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam meminimalisir terjadinya dampak negatif *gadget*. Keseimbangan yang di berikan orangtua antara

bermain *gadget* dengan interaksi sosial di dunia luar dapat membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

1.6.4 Hubungan Antara Pola Asuh Keluarga dengan Pendekatan Struktural Fungsional

Keluarga merupakan institusi sosial pertama bagi individu sedari individu itu lahir. Sebagai unit terkecil di dalam masyarakat keluarga memiliki fungsi yang sangat penting bagi anak. keluarga dapat membentuk kepribadian, moral, nilai, serta prilaku sosial individu. Dalam sosiologi, salah satu pendekatan yang berkaitan dalam memahami peran dan fungsi keluarga adalah pendekatan struktural fungsional. Dalam pendekatan ini hal yang perlu ditekankan adalah setiap bagian Masyarakat memiliki peran dan fungsi tertentu yang saling mendukung demi terciptanyaketeraturan dan stabilitas sosial

Fungsionalisme Struktural atau lebih populer dengan ‘Struktural Fungsional’ merupakan hasil pengaruh yang sangat kuat dari teori sistem umum di mana pendekatan fungsionalisme yang diadopsi dari ilmu alam khususnya ilmu biologi, menekankan pengkajiannya tentang cara-cara mengorganisasikan dan mempertahankan sistem. Pendekatan strukturalisme yang berasal dari linguistik, menekankan pengkajiannya pada hal-hal yang menyangkut pengorganisasian bahasa dan sistem sosial. Fungsionalisme struktural atau ‘analisa sistem’ pada prinsipnya berkisar pada beberapa

konsep, namun yang paling penting adalah konsep fungsi dan konsep struktur.¹⁶

Talcot Parsons dalam Teori Struktural Fungsional adalah teori yang ada dalam keluarga yang menitik beratkan pada kestabilan keluarga di dalam masyarakat. Keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak yang memiliki tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut di masyarakat maka setiap anggota keluarga memiliki peran, fungsi, dan tugas sesuai dengan tempatnya agar tidak memunculkan penyimpangan dalam keluarga di Masyarakat.¹⁷ Di dalam keluarga terdapat dua fungsi utama, yaitu: fungsi instrumental dimana hal ini berkaitan dengan pengaturan, pemberian struktur, dan pemberian disiplin kepada anak. Biasanya fungsi ini akan dilakukan oleh ayah kepada anaknya. Dan fungsi ekspresif merupakan fungsi yang berkaitan dengan emosional anak, kasih sayang, dan pemahaman. Biasanya orangtua dalam penerapan fungsi ini akan memberikan contoh kepada anak secara baik-baik dan pelan-pelan agar anak dapat memahaminya secara baik. Biasanya fungsi ini akan dijalankan oleh ibu dalam keluarga.

Teori *structural fungsional* dalam keluarga menekankan bahwa keluarga merupakan sistem sosial yang memiliki bagian-bagian yang saling berkaitan dan memiliki fungsi masing-masing dalam menjaga keseimbangan dalam sistem sosial. Dalam hal ini ayah memiliki fungsi sebagai salah satu komponen penting yang menjalankan fungsi-fungsi strategis dalam keluarga.

¹⁶ Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 191.

¹⁷ Syarif Hidayatullah, Fakhri Abdul Rozak. *Suami Sebagai Penanggung Jawab Nafkah Keluarga: Analisis Struktural-Fungsional Talcott Parsons* (Yogyakarta : Al-Mizan, 2024) hal. 413

Ayah berperan sebagai kepala keluarga dan pemimpin yang memberikan arah dan mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. Selain itu, ayah juga berfungsi sebagai pemberi nafkah utama, yang bertanggung jawab menyediakan kebutuhan ekonomi keluarga agar kebutuhan hidup dapat terpenuhi dengan baik.

Tidak hanya itu, ayah berperan dalam mengatur disiplin dan menegakkan norma-norma keluarga sehingga tercipta tatanan yang teratur dan harmonis. Ayah juga berfungsi sebagai pelindung, menjaga keamanan dan keselamatan anggota keluarga dari berbagai ancaman luar. Dengan menjalankan fungsi-fungsi tersebut, ayah membantu menjaga keseimbangan dan stabilitas keluarga, sekaligus mendukung kelangsungan fungsi sosial keluarga dalam masyarakat secara luas.

Dari perspektif ini ini, hubungan antara pola asuh orang tua dengan pendekatan *structural fungsional* adalah dengan peran aktif keluarga dalam mendukung keteraturan yang ada di masyarakat. Keluarga yang menjalankan perannya dengan baik akan menciptakan anak-anak yang dapat memenuhi nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat, serta dapat berkontribusi terhadap masyarakat secara keseluruhan.

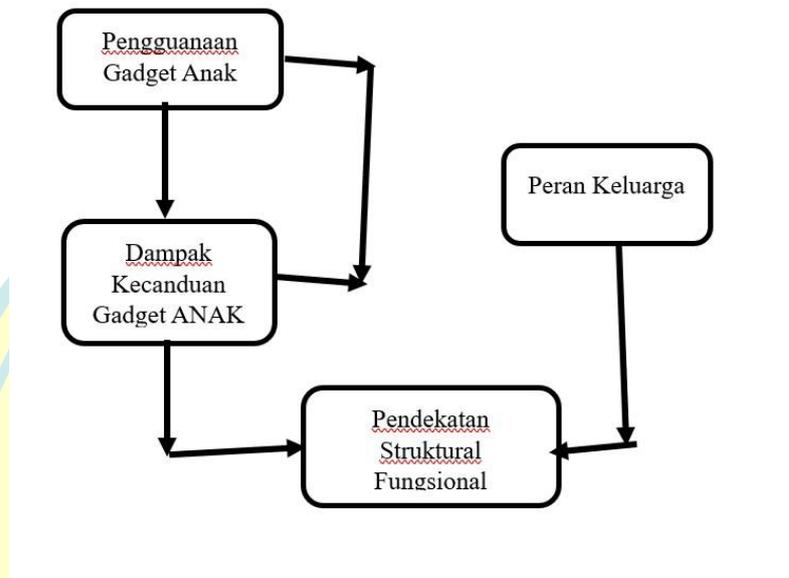
Pendekatan *structural fungsional* juga membantu menjelaskan bagaimana pola asuh keluarga dalam menghadapi perubahan-perubahan sosial. Pada zaman modern ini pola asuh keluarga mengalami perubahan akibat adanya pengaruh globalisasi serta teknologi di masyarakat. Meskipun

demikian keluarga tetap menjadi institusi pertama dan penting dalam mempertahankan nilai-nilai dasar yang ada di masyarakat.

Pendekatan struktural fungsional memberikan gambaran yang kuat, sistematis, dan menyeluruh dalam memahami pentingnya pola asuh orang tua dalam menjaga keseimbangan dan keberlangsungan kehidupan masyarakat sosial. Pendekatan ini menekankan bahwa setiap elemen dalam masyarakat, termasuk keluarga sebagai unit sosial terkecil, memiliki fungsi tertentu yang saling menunjang satu sama lain. Dalam konteks ini, pola asuh keluarga yang bersifat fungsional bukan hanya berdampak pada perkembangan individu anak, tetapi juga turut mencerminkan keberhasilan dalam menjalankan peran sosial yang diharapkan oleh sistem sosial secara keseluruhan. Dengan kata lain, keberhasilan pola asuh dalam keluarga akan berkontribusi secara langsung terhadap stabilitas, keteraturan, dan keharmonisan kehidupan masyarakat.

1.6.5 Hubungan Antara Konsep

Gambar 1. 1 Hubungan Antar Konsep Penelitian



(Sumber : Hasil Analisis Peneliti, 2025)

Berdasarkan kerangka di atas peneliti dapat membuat hubungan antara pendekatan struktural fungsional dalam penelitian peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak. *Gadget* merupakan sarana utama dalam memenuhi informasi, komunikasi, dan hiburan. Hal tersebut dapat membuat anak-anak tertarik dalam menggunakan *gadget*. Individu dalam menggunakan *gadget* dapat mengakses banyak hal seperti bermain *game*, mencari video-video, dan mendapatkan informasi. Anak-anak sangat menyukai bermain *gadget* karena dengan menggunakan *gadget* anak-anak dapat mengakses hiburan seperti *game* dan video-video lucu sehingga membuat anak mampu bermain *gadget* berlama-lama. Oleh karena itu orang

tua perlu adanya mengontrol anak mereka agar anak tidak menjadi kecanduan *gadget*.

Dalam hal ini penulis mengkaji peran pola asuh orang tua terhadap anak dengan menggunakan pendekatan struktural fungsional, di mana keluarga dipahami sebagai suatu sistem sosial yang memiliki peran dan fungsi masing-masing dalam mendukung kesejahteraan anggotanya. Dalam konteks perkembangan anak dan penggunaan *gadget*, keluarga sebagai institusi sosial memegang fungsi penting dalam pembentukan perilaku dan pengendalian penggunaan *gadget* pada anak.

Menurut pendekatan struktural fungsional, keluarga memiliki fungsi utama dalam membentuk interaksi sosial, pendidikan, dan pengawasan terhadap anak agar dapat beradaptasi secara sehat di lingkungan sosialnya. Dalam hal ini, peran orang tua sangat penting sebagai agen yang memberikan pengawasan dan pendidikan bagi anak agar tidak mengalami kecanduan *gadget* yang dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak.

Pola asuh orang tua yang diterapkan memiliki pengaruh langsung terhadap intensitas pemakaian *gadget* pada anak. Studi menunjukkan bahwa pola asuh otoriter cenderung membatasi penggunaan *gadget* dengan dampak anak yang lebih pendiam tetapi terkontrol, sedangkan pola asuh permisif justru meningkatkan risiko kecanduan karena kurang adanya batasan dan pengawasan. Pola asuh demokratis, yang mengedepankan komunikasi dua

arah dan pengaturan yang seimbang, dapat membantu anak dalam menggunakan gadget secara wajar dan mendukung perkembangan sosial emosional yang lebih baik.

Lebih jauh, fungsi keluarga dalam memberikan pendidikan dan pengasuhan bukan hanya sekedar menyediakan kebutuhan jasmani tetapi juga pembentukan karakter dan moral anak. Orang tua perlu berperan aktif dalam membimbing anak menggunakan gadget secara bijak, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, serta menerapkan pengawasan yang tepat sehingga anak tidak kehilangan kontrol diri.

Dalam perspektif struktural fungsional, apabila peran orang tua dalam pengawasan dan pendidikan penggunaan gadget berjalan dengan baik, maka fungsi keluarga sebagai sistem sosial dapat berjalan optimal, menjaga keseimbangan peran di dalam keluarga dan mencegah dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Sebaliknya, kegagalan dalam aspek pengasuhan ini dapat berakibat pada terganggunya fungsi keluarga dalam mendidik anak yang sehat secara fisik, emosional, dan sosial.

Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk menerapkan pola asuh yang tepat sebagai bagian dari sistem keluarga yang fungsional agar anak dapat berkembang secara optimal tanpa ketergantungan berlebihan pada gadget.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.¹⁸ Obyek penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak masih bersekolah di sekolah dasar yang bertempat tinggal di wilayah kelurahan penggilingan. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan cara mewawancari responden serta menggunakan buku, artikel, internet, dan literatur jurnal.

Peneliti memilih menggunakan metode kualitatif dalam penelitiannya diharapkan agar dapat menjelaskan secara detail informasi yang ingin di dapatakan peneliti. Serta di analisis dengan konsep atau teori yang sudah di tetapkan oleh peneliti

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini memiliki peranan penting dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah informan-informan yang akan di jadikan peneliti sebagai sumber informasi dalam memenuhi penelitiannya dalam pengumpulan data yang

¹⁸ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

terjadi di lapangan. Subjek penelitian ini adalah keluarga yang memberikan informasi terkait permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Dalam penelitian ini subjek yang diambil oleh peneliti adalah 3 keluarga yang tinggal di wilayah RW 017 kelurahan penggilingan yang memiliki anak berusia 6-12 tahun. Berikut beberapa karakteristik informan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yang disajikan di dalam tabel:

Tabel 1. 1 Karakteristik Informan

Posisi Subjek	Nama Informan	Target Informasi
3 Keluarga di Wilayah RW 017 Kelurahan Penggilingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keluarga bapak PH dan ibu AN 2. Keluarga bapak M dan ibu N 3. Keluarga bapak MZ dan ibu RL 	

1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian merupakan salah satu bagian penting dari proses pengambilan data untuk penelitian. Lokasi penelitian dilakukan di wilayah RW 017 Kelurahan Penggilingan Kecamatan Cakung Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan secara langsung dengan mewawancarai informan dengan membuat janji bertemu dan juga dilaksanakan secara tatap muka dengan melakukan wawancara. Penelitian juga dilakukan pada keluarga yang memiliki anak menggunakan gadge. Waktu pelaksanaan dalam pengambilan data penelitian ini cukup bervariasi mengikuti kesepakatan peneliti dengan para informan yang dilakukan pada bulan januari 2025 sampai dengan bulan Juli 2025

1.7.4 Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian ini ialah sebagai pelaksana penelitian, pengumpul data penelitian, penganalisis data yang didapatkan dari wawancara Bersama orang tua yang merupakan warga di wilayah RW 017, serta sebagai pengamat realitas fenomena peran orang tua terhadap anak yang bermain gadget di pada era digital ini , dan kemudian setelah semua hasilnya telah terkumpul, peneliti akan menelaah fenomena yang digambarkan dalam hasil wawancara dan turun lapangan, serta melaporkan hasil temuan dalam subjek penelitian.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan empat Teknik dalam pengumpulan data penelitian yang meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Peneliti melakukan penelitian menggunakan studi kepustakaan sebagai bagian dari proses data sekunder berupa buku dan studi kepustakaan dapat berupa jurnal, tesis maupun disertasi. Hal ini digunakan untuk mempertajam informasi untuk mempertajam penelitian.

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan informan. Wawancara ini dilakukan peneliti memperoleh secara deskriptif yang bertujuan menggali informasi dari subjek yang diteliti secara mendalam. Pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti

memiliki pedoman wawancara atau instrument penelitian yang menyangkut peran keluarga terhadap anak. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dan mendalam dengan melakukan pertemuan agar informasi yang diberikan oleh informan secara terbuka dan lebih detail.

3. Observasi Partisipatif

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dengan terjun langsung ke lapangan lokasi penelitian. Hal ini dilakukan peneliti agar peneliti mengetahui bagaimana konteks sosial dalam keluarga seperti bagaimana perilaku anak dalam bermain gadget serta bagaimana peran orang tua dalam menangani perilaku anak tersebut.

4. Dokumentasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai dari proses data sekunder. Dokumentasi yang dilakukan dalam bentuk gambar, rekaman suara dan video yang diambil secara langsung saat peneliti terjun ke lapangan dalam menggali informasi.

1.7.6 Keterbatasan Penelitian

Proses penelitian ini memiliki keterbatasan dalam proses perolahan data dimana data yang digunakan berasal dari tiga keluarga yang tinggal di wilayah penggilingan

1.7.7 Trigulasi Data

Triangulasi data adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memvaliditasi informasi yang dikumpulkan peneliti oleh informan

untuk menghilangkan keraguan dan memastikan informasinya dapat dipertanggungjawabkan validitasnya. Karena itu, sangat penting bagi peneliti untuk mengurangi dampak bias agar para pembaca tidak merasakan dampaknya. Hal ini memastikan validitas dari penelitian yang telah dilakukan. Wawancara yang dilakukan dengan pengurus RT dan tokoh Masyarakat, lalu kemudian dirangkum, dikutip, dan dipahami sebagai bagian dari proses triangulasi. Triangulasi data dilakukan untuk memvalidasi bahwa terdapatnya peran orang tua dalam mengontrol anak dalam penggunaan gadget.

1.7.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan alur dari penelitian ini yang bertujuan memudahkan peneliti dalam menyusun penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian. Penelitian ini dibagi menjadi lima bab pembahasan, BAB I Pendahuluan, BAB II dan BAB III Hasil Temuan, BAB IV Analisa Hasil Temuan, dan BAB V Penutup. Adapun uraian pembagian bab dalam penelitian sebagai berikut:

Bab I : bab merupakan awalan tulisan peneliti dalam penelitiannya yang terdiri dari bagian pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka konseptual, metode penelitian, keterbatasan penelitian, dan sistematika penulisan. Pada Bab I dijabarkan mengenai alasan mengapa peneliti menganalisis peran orang

tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak dalam bermain game online dan apa tujuan utama dari dilakukannya penelitian tersebut. Bab ini juga dilengkapi dengan tinjauan penelitian sejenis yang bisa digunakan oleh peneliti sebagai landasan untuk menganalisis penelitian yang dilakukan peneliti.

Bab II : pada bab ini peneliti membahas mengenai profil dan gambaran umum mengenai wilayah tempat peneliti melakukan penelitian. Peneliti memaparkan secara mendalam dan menyeluruh bagaimana kondisi dan situasi di wilayah tempat penelitian serta mendeskripsikan bagaimana kondisi profil keluarga yang menjadi informan.

Bab III : pada bab ini peneliti memaparkan hasil temuan yang dilakukan peneliti di lapangan, yang berisi dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan para informan dalam penelitian ini.

Bab IV : pada bab ini peneliti menganalisa hasil temuan yang telah dipaparkan dari hasil wawancara peneliti. Pada bab ini peneliti mengaitkan antara hasil wawancara yang di dapatkan dari informan dengan pendekatan yang di tentukan oleh peneliti.

Bab V : pada bab ini peneliti menuliskan mengenai kesimpulan dari penelitian dari peneliti berdasarkan hasil analisa peneliti pada bab-bab sebelumnya. Lalu peneliti akan mengimplementasikan kedalam tulisan-tulisan peneliti.