

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kepemimpinan

##### 1. Definisi Kepemimpinan

Kepemimpinan yaitu hubungan sosial antara seseorang dengan kelompok, pemimpin yang dapat mempengaruhi orang lain untuk memperoleh perubahan agar dapat tercapai tujuan atau sasaran bersama.<sup>10</sup> Kepemimpinan adalah cara untuk dapat memengaruhi orang atau sekelompok orang agar dapat mencapai tujuan atau keinginan yang akan di capai.<sup>11</sup> Kepemimpinan harus mempunyai kemampuan memimpin yang bertujuan untuk mengarahkan dan mempengaruhi serta dapat memimpin seseorang kepada suatu tujuan.

Dalam suatu kepemimpinan ada hubungan antara manusia yang dimana ketaatan atau kepatuhan dari bawahan dapat dipengaruhi pengaruh oleh pemimpin.<sup>12</sup> Menjalankan kepemimpinan dan menjadi pemimpin bukan suatu hal muda, melainkan pemimpin harus mempunyai bakat-bakat kepemimpinan, serta pemimpin harus mempunyai sifat yang baik sehingga

---

<sup>10</sup>Victorn P.H Nikijuluw Aristarchus Sukarto, *KEPEMIMPINAN DI BUMI BARU: Menjadi Pemimpin Kristen Di Tengah Dunia Yang Terus Berubah*, (Jakarta: Literatur Perkantas ,2014),23.

<sup>11</sup>Charles J Keating *KEPEMIMPINAN, Teori dan Pengembangannya* (Yogyakarta: Kanisius ,1986),9.

<sup>12</sup>Kartini Kartono, *PEMIMPIN DAN KEPEMIMPINAN: Apakah Kepemimpinan Abnormal Itu?*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016),2.

ini dapat memimpin dengan baik. Pemimpin yang baik selalu mampu bekerja sama, membantu, memotivasi dan mendorong bawahannya agar dapat mencapai target yang sudah direncanakan bersama.

## **2. Kepemimpinan Orang Tua**

Pendidikan yang pertama didapatkan anak yaitu dari dalam keluarga hal ini dapat terjadi karena kecerdasan, intelektual, pengetahuan dan minat dan bakat di peroleh dari keluarga. Kepemimpinan orang tua perlu dalam suatu keluarga dimana orang tua berperan untuk mempengaruhi serta memimpin keluarga ke arah yang lebih baik, dalam perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam pengenalan *gadget*, orang tua harus mampu menjadi pemimpin serta membimbing dan mendidik anak dalam pengenalan *gadget*.

Kepemimpinan orang tua yaitu kepemimpinan yang dapat bertanggung jawab dalam suatu keluarga, memberikan teladan yang baik, memberikan semangat, membimbing dan memahami kepentingan dalam keluarga. Masing-masing dari orang tua tentu saja memiliki kepemimpinan yang berbeda dalam suatu keluarga, tentu saja kepemimpinan orang tua diharapkan dapat membawa perubahan bagi anak serta memimpin secara

bijaksana dalam keluarga.<sup>13</sup> Diana Baumrind Kepemimpinan orang tua pada suatu keluarga ada tiga yaitu Autoritatif, Otoriter dan Permisif.<sup>14</sup>

a. Kepemimpinan autoritatif

Kepemimpinan autoritatif yaitu kepemimpinan dimana orang tua menunjukan perhatian dan juga kasih sayang, serta berperan dalam suatu kegiatan anak, memberi nasehat serta dorongan kepada anak dan percaya kepada anak. Kepemimpinan autoritatif ini orang tua dan anak bekerja sama untuk mengambil suatu keputusan agar tidak ada penekanan dari orang tua bagi anak, kepemimpinan autoritatif memprioritaskan kepentingan anak dan juga mampu mengendalikan anak.

b. Kepemimpinan otoriter

Kepemimpinan otoriter yaitu anak harus patuh kepada orang tua, pengawasan yang ketat pada setiap kegiatan, memperhatikan hal yang sepele serta sering mengkritik anak. Kepemimpinan ini memberi aturan yang harus dituruti, cenderung memerintah, menghukum apabila anak tidak menuruti perintah orang tua dan bahkan memaksa anak untuk menjalankan tugas serta aturan yang telah ditetapkan.

---

<sup>13</sup>Diah Retho Ningsih, Tobryianto “ Kepemimpinan Orang Tua Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa” *Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 2, No.1 (juni 2020),46.

<sup>14</sup>John w. Santrock, *ADOLESCENCE, Perkembangan Remaja* (Jakarta: PT.Gelora Aksara Pratama, 2003), 185.

c. Kepemimpinan permisif

Kepemimpinan permisif yaitu orang tua tidak dapat mengendalikan anaknya untuk disiplin anak selalu dibiarkan untuk tidak mengikuti aturan di rumah. Kepemimpinan permisif ini memberikan kebebasan pada anak untuk berperilaku atau berbuat sesuai yang diinginkan anak, membiarkan anak berbuat sesukanya dan orang tua tidak dapat membimbing anak dengan baik.<sup>15</sup>

Dalam pelaksanaan kepemimpinan, orang tua memiliki ciri khas dalam memimpin anak-anaknya, hal ini dapat membawa dampak yang berbeda-beda bagi pendidikan maupun perilaku anak, kepemimpinan dalam keluarga merupakan hal yang penting untuk membentuk karakter dan presentasi anak-anaknya.

## **B. Orang Tua**

### **1. Definisi Orang Tua**

Orang tua menjadi sumber utama dalam mendidik anak, karena pendidikan yang utama didapatkan dari orang tua. Orang tua yaitu individu yang telah mencapai kedewasaan dan mampu bertanggung jawab penuh dalam proses pendidikan anak-anak, karena pada tahap awal kehidupan

---

<sup>15</sup>Diah Retho Ningsih, Tobryianto " Kepemimpinan Orang Tua Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa" *Jurnal Bimbingan Konseling Islam 2, No.1* (juni 2020),42.

anak akan mulai mengenal konsep pendidikan dari orang tua mereka.<sup>16</sup> Orang tua berperan penting untuk membantu mengembangkan perilaku anak, orang tua yaitu seseorang yang dihormati keluarga dan yang telah melahirkan dan membesarkan anak-anaknya, peran orang tua meliputi pengajaran kepada anak-anak serta menyediakan segala fasilitas yang diperlukan dan memenuhi kebutuhan mereka.<sup>17</sup> Orang tua membantu dalam pembentukan masa depan anaknya baik fisik maupun psikisnya.

Orang tua berperan penuh untuk bertanggung jawab dalam membesarkan, mendidik dan melindungi setiap anak-anaknya. Setiap orang tua tidak hanya memberikan suatu materi tetapi juga memberikan yang sifatnya spiritual seperti agama.<sup>18</sup> Sudah merupakan kewajiban orang tua agar dapat memberikan teladan bagi setiap anaknya agar setiap anak memiliki sikap yang baik terhadap orang tua, teman-temannya bahkan dalam lingkup kehidupan masyarakat.

Orang tua merupakan tumpuan hidup anak-anaknya pada masa pertumbuhan karakternya, orang tua menjadi yang pertama untuk menanggulangi pengaruh dari luar yang dapat merusak masa depan anak-

---

<sup>16</sup>Wahidin, "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar" *Jurnal PANCAR* 3, no 1 (April 2019),233.

<sup>17</sup>Muhamad Andre Juliansyah dan Veny Purba,"Makna dan Alasan Dibalik Orang tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Sini," *Jurnal JPRMEDCOM* 2, no.2 (Desember 2020),23.

<sup>18</sup>Muktiali Jarbi, "Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak," *Jurnal Penda's* 3 no.2 (Desember 2021), 124.

anaknyanya. Orang tua harus memperhatikan dari perkembangan anaknya, mendidik bahkan menjaga mereka agar mereka bisa bertumbuh dengan perilaku yang baik.

## **2. Peran Orang Tua pada Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini**

Orang tua berpengaruh untuk mengatasi dan mencegah dampak dari pengguna *gadget*. Pendampingan dan juga pengawasan dari orang tua dibutuhkan untuk dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Maisari Utami berpendapat yang perlu dilakukan oleh orang tua untuk mendidik anak saat menggunakan *gadget* adalah mendampingi serta mengawasi anak, membatasi waktu bagi anak dalam penggunaan *gadget*, pilih aplikasi atau program yang positif, imbangi penggunaan *gadget* dengan aktifitas anaknya, tidak membelikan atau memberikan *gadget* sepenuhnya kepada anak, memberi perhatian pada anak.<sup>19</sup> Dengan pimpinan dari orang tua dan menerapkan hal ini kepada anak maka dapat mencegah kecanduan dari penggunaan *gadget* untuk anak.

---

<sup>19</sup>Maulidya Ulfah, *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anaknya Dari Bahaya Digital?*(Tasikmalaya: Edu Publisher 2020),110-113.

a. Mendampingi dan mengawasi anak menggunakan *gadget*

Orang tua harus memahami karakteristik anak mereka dan mengawasi anak saat memakai *gadget*. Terkadang orang tua memberi *gadget* kepada anak mereka tanpa sepenuhnya memahami fitur yang dapat diakses oleh anak tersebut. Hal ini dapat berdampak negatif bagi anak-anak jika orang tua tidak membatasi penggunaan *gadget* pada anak, kadang-kadang, orang tua memberi *gadget* bagi anak agar tidak mengganggu mereka saat sedang bekerja.<sup>20</sup> Kebanyakan anak menggunakan *gadget* agar dapat menonton dan juga bermain game, Terkadang anak sering mengabaikan belajar karena sibuk main *gadget*.

Anak perlu diberi batasan waktu saat bermain *gadget* agar tidak ketergantungan pada *gadget*. Memilih tayangan yang sesuai dengan usia mereka, yang dapat bermanfaat dan membantu mereka untuk belajar. Sebagai orang tua dapat menjaga anak saat sedang bermain *gadget* dan tidak menjadikan *gadget* sebagai pengasuh saat mereka bekerja, meluangkan waktu untuk anak agar anak tidak selalu berfokus pada *gadget*.<sup>21</sup> Saat anak bermain *gadget*, orang tua dapat menjaga, membimbing dan mengawasi anaknya. Hal ini dapat dilakukan orang tua untuk melihat

---

<sup>20</sup>Wisnu sri Hertinjung et.al, "Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam mendampingi Anak Mengakses *Gadget* " *Jurnal warta LPM* 24 no 2 (April 2021),189.

<sup>21</sup>Wisnu sri Hertinjung, *ibid*,194.

atau meninjau apa yang dilakukan anak pada saat menggunakan *gadget* dan dapat membantu anak melihat hal positif untuk dapat membantu perkembangan anak.<sup>22</sup>

Bermanfaat atau tidaknya *gadget* bagi anak dapat dipengaruhi oleh cara orang tua mendampingi dan mengarahkan anaknya, agar *gadget* bermanfaat bagi anak, orang tua perlu mendampingi dalam penggunaan *gadget* agar sesuai dengan tahap perkembangannya, pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *gadget* memiliki pengaruh penting dalam proses belajarnya, orang tua dapat mengawasi serta memberikan peraturan kepada anak agar dapat mengontrol anak serta dapat mendisiplinkan saat bermain *gadget*.

b. Membatasi waktu dalam penggunaan *gadget*

Peran orang tua sangat di perlukan untuk mendidik dan mengarahkan anaknya. Orang tua disarankan untuk lebih memperhatikan anak pada saat memakai *gadget*, memberikan batasan waktu bagi anak saat menggunakan *gadget*, hal yang dapat di lakukan orang tua adalah

---

<sup>22</sup>Serlika Janiariwati Nofrita, "Peran Orang Tua Mendisiplinkan Anak Usia Dini Pada Penggunaan Gadget di gepsultra jemaat Zoar Pelambua" (Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri (STAKN) Toraja,2019),45.



mengajak anak bermain, beraktivitas dan melakukan hobi yang mereka sukai.<sup>23</sup>

*Gadget* berpengaruh pada perkembangan anak, oleh sebab itu anak jangan sampai kecanduan bermain *gadget*. Kecanduan dalam penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap mental atau pun sikap mereka, anak akan selalu diberi arahan dan pendampingan saat bermain *gadget* agar mereka memanfaatkan *gadget* dengan baik dan mendapatkan manfaat bagi perkembangan mental atau sikap mereka.

Memberi batasan waktu pada usia di bawah 2 tahun anak dapat bermain *gadget* 1 jam per hari dengan pendampingan dari orang tua, untuk usia anak 2-4 tahun dapat diberi waktu bermain *gadget* 1 hingga 2 jam per hari dengan tayangan atau program yang berkualitas dan untuk usia anak 5 tahun, waktu yang tepat yaitu 2 jam per hari. Sebagai orang tua perlu menerapkan batasan waktu pada anak dengan tegas tanpa harus berkompromi pada saat menangis ataupun anak marah karena ingin bermain *gadget* lebih lama. Pastikan anak saat bermain *gadget* tidak mengganggu waktu tidur dan juga aktifitas mereka.<sup>24</sup> Dengan menerapkan

---

<sup>23</sup>Shella Tasya Hidayatuladkia, et al, "Peran Orang Tua Dalam Pengontrolan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian Dan pengembangan pendidikan* 5, no.3 (Oktober 2021), 365.

<sup>24</sup>Agus Sudiby, *Bernalar Sebelum Klik: Panduan Literasi Digital* (Jakarta : Gramedia 2023), 24.

waktu dalam penggunaan *gadget* secara bijak dapat mengurangi kecanduan anak dalam bermain *gadget*.

c. Pilih aplikasi atau program yang positif

Anak-anak pada saat ini sulit menghindari penggunaan *gadget*, karena itu orang tua harus memilih media dan tayangan sesuai dengan karakteristik serta sesuai dengan usia mereka seperti pengenalan abjad, berhitung, lagu anak, mewarnai dan lainnya hal ini bisa memberi dampak yang positif dan menambah perkembangan anak.<sup>25</sup> Orang tua perlu memberikan pemahaman pada anak saat melihat konten yang tidak baik, agar dengan penggunaan *gadget* tidak berdampak buruk bagi mereka.

d. Imbangi penggunaan *gadget* dengan aktivitas anak

Berkembangnya *gadget* saat ini memberikan perubahan yang besar kepada anak, salah satu perubahannya yaitu permainan tradisional yang dulu sering dilakukan oleh anak kini telah digantikan dengan permainan yang moderen dan lebih praktis. Sering kali orang tua memberikan *gadget* kepada anak sebagai pengganti pengasuh kepada anak agar orang tua bisa mengerjakan pekerjaannya lebih leluasa. *Gadget* dapat menjadi teman bermain karena banyak memiliki fitur dan aplikasi yang menarik yang mengakibatkan anak hanya fokus bermain *gadget*.

---

<sup>25</sup>Aam Nurhasanan dan richardus Eko Indrajit, *PARENTING 4.0: mengenali Pribadi dan Potensi Anak Generasi Multiple Intelligences*, (Yogyakarta:ANDI 2021),85.

Dengan menggunakan *gadget* yang berlebihan dapat berpengaruh dan berdampak buruk bagi anak, menghabiskan waktu bermain *gadget* dan tanpa ada pengawasan akan membuat anak lebih emosional, muda terkena sakit mata, memberontak karena anak merasa terganggu saat asik bermain *gadget*, kurang berinteraksi dengan teman sebayanya, anak akan malas melakukan rutinitas dan bahkan mereka akan malas makan.<sup>26</sup>

Dengan keadaan seperti itu, Orang tua perlu mengimbangi penggunaan *gadget* bagi anak, orang tua bisa mengajak serta menemani anak saat bermain di luar rumah dengan temannya. selain itu, anak juga dapat diajak dalam aktivitas pekerjaan rumah seperti menyapu, cuci piring, siram bunga, merapikan tempat tidur dan aktifitas lainnya yang dapat membuat anak tidak fokus dalam penggunaan *gadget*.

e. Tidak membelikan atau memberikan *gadget* sepenuhnya kepada anak

Gadget telah di lengkapi bermacam fitur atau pun aplikasi permainan yang beragam. Hal ini dapat membuat anak tertarik untuk bermain *gadget* terus menerus dan ingin sepenuhnya memiliki *gadget*. Membelikan anak *gadget* saat usia dini tanpa ada pengawasan serta pendampingan dari orang tua, hal ini dapat membawa dampak negatif bagi anak dikarenakan anak akan hanya bermain *gadget* sepanjang hari yang membuat anak suka

---

<sup>26</sup>Puji Asmul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakteristik Anak," *Dinamika Penelitian:Media Komunikasih Penelitian Sosial Keagamaan*, 17 no.2 (november 2017), 319.

menyendiri dan dapat membuat anak kurang berinteraksi dengan teman sebayanya, dengan orang tua, bahkan membuat mereka kurang minat untuk makan dan beresiko terkena penyakit.<sup>27</sup>

Oleh sebab itu orangtua disarankan untuk tidak membelikan atau memberikan gadget sepenuhnya kepada anak, karena itu dapat mengganggu anak dalam pendidikannya, kurang dalam beristirahat. Orang tua disarankan hanya dapat meminjamkan *gadget* kepada anak agar orang tua masih bisa mengawasi mereka dalam bermain *gadget* anak tidak kecanduan dan dapat mengendalikan diri dalam bermain *gadget*.

f. Memberi perhatian kepada anak

Meluangkan waktu dan memberi perhatian kepada anak, hal ini lebih efektif untuk membantu anak tidak sering main *gadget*. Dengan mendampingi dan ikut bermain bersama anaknya, dapat membantu anak untuk fokus pada permainan dan orangtuanya dan lama kelamaan akan lupa dengan *gadget*.<sup>28</sup> Mengajak anak untuk bermain baik dalam rumah maupun di luar rumah dapat mempercepat perkembangan dan pertumbuhan anak, memberi perhatian merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh anak karena dapat membantu tubuh kembang anak dan

---

<sup>27</sup>Serlika Janiariwati Nofrita, "Peran Orang Tua Mendisiplinkan Anak Usia Dini Pada Penggunaan Gadget di gepsultra jemaat Zoar Pelambua" Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri (STAKN) Toraja, 2019, 46.

<sup>28</sup>Serlika Janiariwati Nofrita, Ibid, 47.

keberhasilan belajarnya mereka, merasakan kasih sayang dari orang tua serta anak tidak merasakan kesepian.

Menggunakan *gadget* dengan waktu yang lama dapat mengakibatkan kecanduan pada anak yang dapat mengubah perilaku anak, anak cenderung tidak dapat bergaul dengan teman sebayanya, kurangnya berkomunikasi dengan baik, dengan orang tuanya, teman bahkan orang dilingkungannya. Kecanduan dalam penggunaan *gadget* dapat merusak mental anak, tidak adanya kepercayaan diri. Oleh karena itu, orang tua perlu memberi perhatian bagi anak, mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* agar dapat membawa dampak positif bagi anak.

### **3. Tugas dan Tanggung Jawab Orang Tua**

Dalam keluarga, orang tua yaitu pusat pendidikan yang pertama bagi anak. Anak dapat berinteraksi dan juga mendapatkan kehidupan emosional, selain itu orang tua memberikan perlindungan, keamanan dan juga memenuhi kebutuhan pokok anak. Adapun peran dan tugas orangtua yaitu:

#### **a. Peranan Ayah**

### 1) Menjadi penjaga bagi semua anggota keluarga

Seorang ayah harus menjaga dan melindungi anggota keluarganya dari berbagai ancaman, baik ajaran-ajaran sesat yang menyimpang dari firman Tuhan yang muncul dari lingkungan masyarakat maupun ancaman dari penggunaan teknologi. Oleh karena itu, sebagai kepala keluarga harus selalu waspada bahkan memikirkan agar setiap ancaman atau ajaran-ajaran yang tidak baik, tidak dapat sampai ke dalam anggota keluarganya.

Ayah dapat bertanggung jawab dalam melindungi anaknya pada suatu hal yang dapat mendatangkan masalah bagi anaknya, seorang ayah mempunyai pengalaman yang lebih banyak dari anak-anaknya.<sup>29</sup> Karena itu, ayah perlu mengamati perkembangan pikiran dan dalam pergaulan anaknya, dapat memberi teladan dan pengarahan yang baik bagi anak.

#### Mencari nafkah

Mencari nafkah merupakan tanggung jawab seorang ayah yang harus dilakukan tanpa adanya paksaan, agar kebutuhan keluarga dan

---

<sup>29</sup>Arniwati dan budyarto, *Dampak Teknologi terhadap Kehidupan Rohani Anak dan Remaja* (Malang: Gandum Mas, 2012), 65.

anak-anaknya bisa terjamin.<sup>30</sup> Mencari nafkah merupakan tugas yang berat dan sebagai seorang ayah harus mampu mencari nafkah untuk keluarganya agar kebutuhan keluarganya dapat terpenuhi.

## 2) Memberi pendidikan bagi anak-anaknya

Peran ayah dalam keluarga untuk mendidik merupakan hal yang penting, seorang ayah bisa bertindak sebagai pengajar, seperti mengajarkan anak untuk menyelesaikan pekerjaan rumah, mengajarkan untuk bergaul dengan orang lain, membantu dalam mengerjakan tugas sekolah serta mengajarkan hal yang baik bagi anak.<sup>31</sup> Seorang ayah menjadi teladan serta sebagai pelindung dalam keluarga.

## 3) Dapat dipegang perkataannya

Seorang ayah perlu mengajarkan anaknya agar tidak berbohong dan berkata tidak konsisten, sebagai seorang ayah harus dapat dipegang ucapannya dan dapat mendidik keluarganya agar memiliki iman yang teguh dan membiasakan diri untuk dapat memegang teguh setiap perkataan dan juga janji-janjinya yang telah diucapkan. Sebagai teladan dalam keluarga ayah akan selalu berusaha menepati janji-janjinya hal ini akan membuat anak-anaknya akan lebih menghargai nilai-nilai yang

---

<sup>30</sup>Hasniwati, "Eksistensi Tokoh Ayah Dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata Dan Novel Ayahku (Bukan) Pembohongan Karya Tere Liye" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, No.2 (Mei 2023 ):231.

<sup>31</sup>Hasniwati, *Ibid*, 231.

telah diajarkan oleh ayahnya.<sup>32</sup> Dengan ini dapat diharapkan bahwa semua anggota keluarga dapat dipegang perkataanya.

4) Melatih anak-anaknya untuk dapat melayani dan bekerja

Dalam suatu keluarga, orangtua ingin melihat anak-anaknya nya memiliki iman yang kuat serta dapat melayani Tuhan dan sesama, karena itu peran ayah juga membantu dalam mengajarkan spiritual kepada anak-anaknya, mulai dari mengajarkan berperilaku yang baik, berdoa, mengasihi sesama teman serta mendorong anak-anaknya untuk berperan mengambil bagian dalam pelayanan.<sup>33</sup> Hal ini dilakukan agar anak dapat menjadi orang yang beriman dan mampu melayani Tuhan serta sesama.

5) Menjadi teman bermain

Ayah dapat menjadi teman bermain bagi anak sehingga terjadi hubungan yang lebih baik antara anak dan ayah, ini dapat membantu perkembangan anak dan anak akan merasakan kasih sayang dari seorang ayah.<sup>34</sup> Peran ayah sebagai sahabat bagi anak-anaknya, akan membuat

---

<sup>32</sup>Arniwati dan budyarto, *Dampak Teknologi terhadap Kehidupan Rohani Anak dan Remaja* (Malang: Gandum Mas, 2012),66.

<sup>33</sup>Arniwati dan budyarto, *Ibid*,67.

<sup>34</sup>Hasniwati, " Eksistensi Tokoh Ayah Dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata Dan Novel Ayahku (Bukan) Pembohongan Karya Tere Liye" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, No.2 (Mei 2023 ), 232.



mereka untuk terbuka dan tidak sungkan menyampaikan permasalahan yang mereka alami.

b. Peran Ibu

1) Memberi kasih sayang dan rasa aman

Seorang ibu paling dekat dengan anaknya dan selalu memberi kasih sayang serta perhatian kepada anaknya hal ini akan membantu proses perkembangan anak, baik dalam jiwa, intelektual, maupun dalam kerohanian nya.

2) Mendidik, mengarahkan dan memberi dorongan

Dalam sebuah keluarga seorang ibu yang paling dekat dan mempunyai lebih banyak waktu dengan anak-anaknya, karena itu ibu merupakan seseorang yang tepat dalam mendidik, mengarahkan dan juga memberikan dorongan kepada anak-anaknya.<sup>35</sup> Dengan memberikan didikan, mengarahkan serta memberi dorongan kepada anak dapat membantu anak dalam memahami hal-hal yang baik, anak dapat bersemangat dalam melakukan hobby yang mereka sukai karena ada dukungan dari orang tua.

---

<sup>35</sup>Arniwati dan budyarto, *Dampak Teknologi terhadap Kehidupan Rohani Anak dan Remaja* (Malang: Gandum Mas, 2012), 67.

3) Menanamkan dasar-dasar kebenaran firman Tuhan

Mengajarkan dan mendidik anak pada usia dini akan menentukan kehidupan anak kelak. Mengajarkan firman Tuhan kepada anak mulai dari mengajarkan anak berdoa, membaca Alkitab, berbuat baik dan mendorong anak untuk rajin ke gereja dan mengikuti ibadah-ibadah yang telah ditentukan. Mendidik dan mengajarkan hal yang baik mulai dari kecil maka pada suatu saat anak bisa berbuat baik seta anak tidak menyimpang dari jalan kebenaran yang telah diajarkan.

4) Menjadi penuntun bagi anak-anaknya dalam bertingkah laku

Anak-anak akan cepat meniru apa yang di dengar dan dilihat karena itu sebagai orang tua perlu memberikan teladan, baik dalam bertutur kata mau pun bertingkah laku. Teladan lebih efisien dari pada kata-kata, karena anak akan melihat langsung tingkah laku dari orang sekitarnya, karena itu ajarkan yang baik kepada anak karena hal ini sangat menentukan akan menjadi apa anaknya kelak.

5) Mendorong anak untuk belajar

Ibu bertanggung jawab untuk membantu anak dalam proses belajarnya dan mendorong anak untuk terus belajar agar kelak akan pintar dan bisa mencapai cita-citanya.

## 6) Mendisiplinkan anak

Mendisiplinkan anak membentuk karakter anak, sehingga anak akan mengetahui cara berperilaku yang benar dan sopan. Tapi terkadang seorang ibu tidak mau mendisiplinkan anaknya karena tidak mau menyakiti anaknya, padahal dengan mendisiplinkan anak akan membuat mereka mengerjakan pekerjaan mereka dengan tepat dan benar dan dapat berbuat hal-hal yang baik.<sup>36</sup>

Ibu memiliki peran yang penting dalam suatu keluarga seperti memberikan kasih sayang kepada anak, mendidik, mengarahkan, mengajarkan firman Tuhan, menjadi panutan serta mendisiplinkan anak. Dengan menerapkan hal ini kepada anak maka dapat membantu anak dalam pros perkembangannya merasa anak akan merasakan kasih sayang sang penuh dari seorang ibu.

## **C. Anak Usia Dini**

### **1. Definisi Anak Usia Dini**

Dalam Undang-Undang Sisdiknas (2003) anak usia dini yaitu seseorang yang masuk dalam kategori usia 0-6 tahun, pada masa-masa ini suatu masa yang tepat agar dapat mengoptimalkan tubuh kembang anak,

---

<sup>36</sup>Arniwati dan budyarto, Ibid 68.

mengajarkan nilai agama, moral, bahasa, emosional dan seni. Perkembangan anak yang dapat diperhatikan adalah perkembangan sosial emosional pada setiap disiplin anak.<sup>37</sup>

Sikap disiplin perlu diajarkan dan dimiliki anak sejak dini , karena dengan mengajarkan disiplin pada anak maka akan mempengaruhi kehidupan anak kelak, dengan menerapkan sikap disiplin maka dapat membantu diri serta dapat menjalankan aktivitasnya secara terarah sesuai dengan aturan yang telah ada.<sup>38</sup>

Anak usia dini yaitu anak yang berusia 0-6 tahun, masa ini sebagai disebut *golden age* karena dalam masa ini dapat menentukan seperti apa anak kelak jika sudah dewasa baik secara fisik, mental maupun kecerdasan,<sup>39</sup> apa yang sudah diajarkan pada masa dini akan tetap diingat serta berpengaruh untuk menentukan setiap pilihan dalam hidup mereka.

Usia dini yaitu masa dimana anak mengalami perkembangan yang semakin meningkat karena pada masa ini anak paling peka, rasa ingin tau sangat besar dan potensi untuk mempelajari sesuatu sangat tinggi. Hal ini

---

<sup>37</sup>Ayunda Yustina Dan Sri Setyowati “Kontribusi Pola Asu Orang Tua Dalam Mempergunakan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Dini Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang” *Jurnal Paud Teratai* 10, No 1 (2021),1.

<sup>38</sup>Ayunda Yustina Dan Sri Setyowati Ibid, 2.

<sup>39</sup>Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: deepublish,2015),3.

dapat dilihat dari anak yang sering bertanya tentang apa yang mereka lihat dan dengarkan.

Pada usia 4-6 tahun masih bagian dari kategori anak usia dini, yang secara terminologi dapat disebut anak pra sekolah, pada masa ini merupakan masa peka bagi anak. Pada usia ini para ahli menyebutkan sebagai *golden age* yang dimana pada masa ini perkembangan dari kecerdasan mengalami peningkatan sampai 50% baik secara fisik dan psikis, masa ini merupakan waktu untuk mengajarkan dan mengembangkan kemampuan baik secara fisik, bahasa, seni, sosial, emosional, nilai-nilai agama, disiplin diri dan kemandirian.<sup>40</sup> Anak yaitu bagian dari keluarga dan juga anak merupakan generasi muda baik dalam keluarga maupun dalam suatu masyarakat atau negara. Anak usia dini tergolong individu unik serta memiliki pertumbuhan dan juga perkembangan yang kreatif.

Kebutuhan dari anak usia dini harus dipenuhi agar dapat membentuk generasi yang baik. Kebutuhan mendasar anak usia dini yaitu nutrisi, sejak seorang ibu hamil ia harus memberikan nutrisi yang baik untuk janinnya, dengan makan makanan yang bergizi agar janinnya bisa sehat. Memberikan ASI karena ASI adalah makanan yang pertama dan dapat

---

<sup>40</sup>Serlika Janiariwati Nofrita, "Peran Orang Tua Mendisiplinkan Anak Usia Dini Pada Penggunaan Gadget di gepsultra jemaat Zoar Pelambua" (Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri (STAKN) Toraja,2019),17.

membentuk generasi yang lebih sehat dan cerdas, memberikan makan-makan yang bergizi dan memberikan kasih sayang karena otak anak memiliki 100 milyar sel, dengan memberikan kasih sayang yang penuh kepada anak maka akan berdampak baik untuk pertumbuhannya.<sup>41</sup>

## 2. Kategori Anak Usia Dini

Kategori anak usia dini dapat dibedakan sebagai berikut:

- a. Kelompok bayi (*Infancy*) berada pada usia 0-1 tahun.
- b. Kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun.
- c. kelompok pra-sekolah (*pre-school*) berada pada usia 3-5 tahun.
- d. kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada usia 5-6 tahun.
- e. Kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada usia 7-8 tahun.<sup>42</sup>

Pentingnya pendidikan yang bagi anak usia dini, kapasitas untuk belajar yang sesuai dengan ciri perkembangan anak, perkembangan individual yang mempengaruhi pembelajaran serta keterlibatan keluarga sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan bagi anak usia dini

---

<sup>41</sup>Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: deepublish,2015), 4-5.

<sup>42</sup>Weny Savitry S. Pandia, Agustina Hendrianti dkk, *Menilik Lebih Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Peran Orang Tua, Guru dan Institusi* (Yogyakarta: PT Kanisius ,2022),14.

## D. *Gadget*

### 1. Definisi *Gadget*

*Gadget* yaitu salah satu perangkat elektronik dan memiliki fungsi dapat membantu pekerjaan manusia lebih mudah, istilah *Gadget* berasal dari bahas Inggris yaitu sebuah alat elektronik kecil yang berfungsi secara khusus. *Gadget* merupakan benda yang memiliki karakteristik unik dan kinerja yang tinggi.<sup>43</sup> Dalam bahasa Indonesia, *gadget* yaitu “acang”, *gadget* berbeda dengan perangkat elektronik lainnya karena *gadget* memiliki unsur “kebaruan”, dimana dari hari ke hari *gadget* akan berkembang dan membuat teknologi yang lebih terbaru.

*Gadget* yaitu perangkat elektronik yang memiliki ukuran relatif kecil, yang dapat di bawah ke mana-mana dan dapat membuat kehidupan manusia lebih praktis.<sup>44</sup> Kebanyakan orang sudah memakai *gadget*, *Gadget* ini kebanyakan ditargetkan untuk anak-anak termasuk kepada anak-anak sekolah. *Gadget* ini dapat memberikan kemudahan baik dalam mencari materi sekolah bahkan mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah serta dapat digunakan sebagai media hiburan.

---

<sup>43</sup>Aisyah Anggraeni, Hendrizal, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA,” *Jurnal PPKn & Hukum* 13, no.1 (April 2018), 66.

<sup>44</sup>Yuli salis Hijriyani, Ria Astuti, “Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8 no.1 (Januari-Juni 2020), 18.

## 2. Fungsi Gadget

Fungsi utama dari Keberadaan *gadget* saat ini yaitu mempermudah pekerjaan penggunanya, fungsi *gadget* yaitu:

### 1. Media sosial

Dalam penggunaan *gadget* saat ini, *gadget* memiliki aplikasi dan fitur yang dapat digunakan berbagi cerita, kabar dan berita. Manfaat dari *gadget* dapat dirasakan oleh penggunanya sebagai alat untuk menjalin hubungan dengan orang lain tanpa memerlukan waktu yang lama. Selain itu *gadget* juga dapat membantu dalam menambah pertemanan baik dalam bidang bisnis, pendidikan maupun dalam kesehatan.

### 2. Media komunikasi

Dari Zaman dulu hingga Zaman sekarang cara manusia berkomunikasi sangat berbeda, pada Zaman dulu manusia menggunakan tulisan (surat) untuk berkomunikasi, hingga pada saat ini manusia sudah dapat berkomunikasi secara cepat, praktis, efisien dan mudah dengan menggunakan *gadget* terkhusus dalam penggunaan



*handphone*.<sup>45</sup> Dengan penggunaan *gadget* ini dapat membantu mendapatkan dan memberikan informasi dengan cepat.

### 3. Pendidikan

Manfaat *gadget* sudah banyak dirasakan oleh masyarakat, termasuk bagi pelajar, *gadget* akan mampu membantu manusia dalam mengakses berbagai ilmu pengetahuan umum, politik maupun dalam bidang agama, sehingga penggunaanya akan mudah mendapatkan materi yang mereka butuhkan.<sup>46</sup> Karena itu dengan memanfaatkan *gadget* akan membantu dalam dunia pendidikan.

### 4. Media hiburan

Sebagai media hiburan, *gadget* tidak hanya digunakan dalam dunia bisnis, komunikasi tetap bisa digunakan sebagai media hiburan melalui media sosial semua orang dapat menghibur dirinya melalui menonton video, mendengarkan musik dan juga mereka dapat mengekspresikan dirinya melalui media yang telah disediakan.<sup>47</sup>

*Gadget* berfungsi untuk membantu pekerjaan manusia dan sebuah inovasi teknologi terbaru yang memiliki kemampuan dan memberikan

---

<sup>45</sup>Yuli salis Hijriyani, Ria Astuti, "Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8 no.1 (Januari-Juni 2020), 18.

<sup>46</sup>Yuli salis Hijriyani, Ria Astuti, *Ibid* 19.

<sup>47</sup>Eka Anggraini, *Mengatasi kecanduan Gadget Pada Anak* (Serayu Publishing ,2019), 3.

kemudahan dalam mencari sesuatu yang diinginkan serta mempunyai fitur-fitur yang tersedia yang lebih praktis dan mudah.

### **3. Dampak Positif dan Negatif *Gadget* Bagi Anak**

Perkembangan *gadget* dari masa ke masa semakin berkembang, melalui perkembangan *gadget* ini dapat memberikan kemudahan-kemudahan dan kenyamanan serta memberikan hiburan bagi manusia, dengan adanya *gadget* ini banyak dampak yang ditimbulkan, baik dari dampak positif maupun negatif.

a. Dampak positif dalam perkembangan *gadget* :

- 1) Menambah Pengetahuan dan kreativitas bagi Anak, dengan menggunakan *gadget* anak lebih mudah mendapatkan informasi dengan cepat dan anak dapat belajar untuk meningkatkan kemampuan gerak seorang anak dengan bermain berbagai permainan yang kreatif.
- 2) Beradaptasi dengan Zaman, anak dapat menyesuaikan diri dan berkembang pada perkembangan Zaman saat ini, sehingga anak dapat berkembang dan beradaptasi di lingkungannya secara cepat.

- 3) Berkembangnya imajinasi Anak,<sup>48</sup> dengan adanya *gadget* ini dapat membantu berkembangnya imajinasi dari anak, dengan cara anak dapat melihat jenis gambar, lalu menggambar dan mewarnai sesuai dengan imajinasi mereka.
- 4) Memudahkan untuk mendengarkan firman Tuhan melalui aplikasi-aplikasi yang telah tersedia, misalnya melalui aplikasi You Tube, Facebook, dan aplikasi lainnya. Dengan adanya *gadget* ini anak akan mudah mencari ataupun mendengarkan lagu atau video yang mereka suka.<sup>49</sup>

Penggunaan *gadget* akan memberikan dampak positif bagi anak jika dalam penggunaan *gadget* dapat digunakan dengan baik dan tepat serta orang tua dapat berperan untuk dapat mendampingi dan bimbingan anak saat menggunakan *gadget*.

b. Dampak negatif penggunaan *gadget* yang perlu dihindari antara lain:

- 1) Ketergantungan, anak saat ini mulai bergantung pada *gadget*, ketergantungan dapat membuat mereka hanya fokus pada *gadget*,

---

<sup>48</sup>Sekolah Tinggi Agama Kristen Terpadu Pesat Salatiga “ peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun,” <https://osf.io/3fkuz/download/?format=pdf> (diakses 11 April 2024),9.

<sup>49</sup>Rita Rena Pudyastuti Dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, Januari 2023), 6.

yang mengakibatkan anak mengalami kecanduan dan lebih memilih menyendiri daripada bergaul dengan teman sebayanya.

- 2) Anak kurang bersosialisasi, dalam penggunaan *gadget* anak terkadang sudah menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan *gadget* hal ini berdepaq bagi anak karena kurang bersosialisasi dengan teman-temanya.<sup>50</sup>
- 3) *Gadget* dapat menghambat kemampuan bahasa anak hal ini dapat terjadi karena terlalu sering menggunakan *gadget* yang mengakibatkan anak cenderung diam, menutup diri dan bahkan kurang berkomunikasi dengan orang di sekitarnya.
- 4) Dari segi kesehatan, *Gadget* dapat merusak kesehatan mata karena terus-menerus fokus pada *gadget* dan pencahayaanya terlalu terang hal ini akan mem buat mata menjadi lelah dan perih. *Gadget* dapat mengganggu pendengaran apabila menggunakan volume yang tinggi sambil memakai headphone. Obesitas (kegemukan) hal ini terjadi karena terlalu sering menggunakan smartphone dan mengakibatkan bayak pengguna malas beraktivitas.

---

<sup>50</sup>Sekolah Tinggi Agama Kristen Terpadu Pesat Salatiga, "peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun," <https://osf.io/3fkuz/download/?format=pdf> (diakses 11 April 2024),10.

5) Efek radiasi, radiasi dari *gadget* dapat mengganggu tubuh kembang anak karena tubuh tidak di lengkapi dengan sistem ketahanan untuk dapat mencegah dari radiasi gadget, penyakit yang dapat muncul karena radiasi yaitu kanker, tumor otak dan sakit kepala.<sup>51</sup>

Dari uraian di atas *Gadget* akan membawa dampak positif bahkan menjadi peluang untuk membantu dalam pekerjaan manusia jika digunakan dengan baik, namun ketika tidak digunakan dan dimanfaatkan dengan baik maka dapat membawa dampak yang negatif bagi diri sendiri.

---

<sup>51</sup>Rita Rena Pudyastuti Dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, Januari 2023), 11.

