

**PERANAN ORANG TUA SISWA SMP NEGERI 1 PALU DALAM
PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET DI LINGKUNGAN
KELUARGA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu*

Oleh :

JUMRIANA
NIM: 181200009

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA
PALU SULAWESI TENGAH
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Di Lingkungan Keluarga**” benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika kemudian hari terbukti bahwa merupakan duplikat atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 20 Februari 2022 M
29 Rajab 1444 H

Penulis



JUMRIANA
NIM. 181200009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “**Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Di Lingkungan Keluarga**” oleh mahasiswa atas nama Jumriana Nim: 181200009, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T.IPS) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu. Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan dihadapan dewan penguji.

Palu , 13 Januari 2023 M
20 Jumadil Akhir 1444 H

Pembimbing I



Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I
NIP.19640814992031001

Pembimbing II



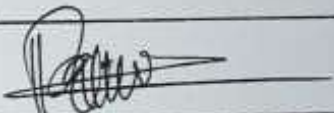
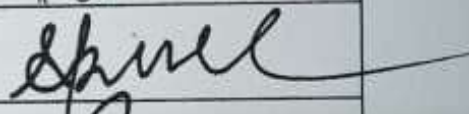
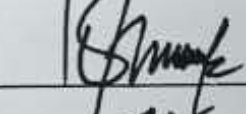

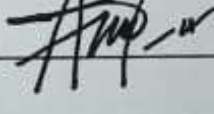
Ardillah Abu, S.Pd., M.Pd
NIP. 19800110201931012

PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi saudara Jumriana, NIM 181200009 dengan judul "Peranan orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu dalam pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga", yang telah di ujikan di depan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 13 Januari 2023 M yang bertepatan dengan tanggal 20 Jumadil Akhir 1445 H, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Palu, 02 Januari 2024 M
20 Jumadil Akhir 1445 H

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Riska Elfira, S.Pd.,M.Pd	
Penguji Utama 1	Dr. Sri Dewi Lisnawaty.S.Ag.M.Si	
Penguji Utama 2	Dr. Samintang, M.Pd	
Pembimbing 1/Penguji	Drs.H.Moh.Arfan Hakim, M.Pd.I	
Pembimbing 2/Penguji	Ardillah Abu. S.Pd.,M.Pd	

**Dekan Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197312312005011070

**Ketua Jurusan
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial**


Riska Elfira, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199005062019032011

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ, الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَالصَّحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menulis skripsi yang berjudul “ Peranan orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu dalam pengawasan penggunaan gadget di lingkungan keluarga”. Shalawat serta salam penulis kirimkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah membimbing umat dari masa jahiliyyah menuju masa yang penuh dengan cahaya ilmu pengetahuan seperti apa yang kita rasakan hingga saat ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Abu bakar S.Poi dan Ibu Surianti H. Patin yang telah membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar sampai saat ini. Tidak lupa pada saudara-saudari serta seluruh keluarga yang senantiasa mendukung penulis untuk menyelesaikan studi di bangku perkuliahan.
2. Bapak Prof Lukman S.Thahir, M.Ag. Selaku Rektor UIN Datokarama Palu dan Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. Selaku Rektor lama UIN Datokarama Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada Penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag.M.Pd.I Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dan Bapak Dr. H. Askar,M.Pd.

Selaku Dekan Lama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.

4. Ibu Riska Elfira, S.Pd.,M.Pd. Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bapak Mudaimin ,S.Ud.,M.Pd. Selaku Sekertaris Jurusan Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Datokarama Palu dan Ibu Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag.,M.Si. Selaku ketua jurusan lama Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial beserta Ibu Riska Elfira, S.Pd.,M.Pd. Selaku Sekertaris Jurusan lama Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial yang selalu melayani mahasiswa dengan baik.
5. Ibu Andi Nurfaizah, M.Pd. Selaku dosen penasehat akademik penulis yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu.
6. Ibu Supiani, S.Ag selaku kepala perpustakaan yang mengizinkan penulis mencari referensi terkait judul skripsi, dan juga Perpustakaan Daerah yang telah menyediakan referensi yang penulis butuhkan.
7. Bapak Drs. H.Moh.Arfa Hakim,M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Bapak Ardillah Abu, S.Pd.M.Pd. Selaku pembimbing II yang dengan ikhlas telah membimbing Penulis dalam menyusun Skripsi ini hingga selesai sesuai harapan.
8. Ibu Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag.,M.Si. Selaku penguji I beserta Ibu Dr. Samintang, M.Pd Selaku Penguji II Terimakasih telah menguji,membimbing dan selalu memberikan kemudahan serta memotivasi kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Yusri, S.Pd. M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri ! Palu, Karena sudah mengizinkan untuk penulis meneliti. Dan kepada beberapa informan yang menyisihkan waktunya untuk bersedia diwawancarai, sehingga bisa tersusun tugas akhir penulis dengan lancar.

10. 10.Teman-temanku tersayang dalam kesempatan ini tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dari Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial(TIPS) kelas TIPS- 2 angkatan 2018, teman-teman PPL, KKN yang telah banyak memberikan masukan, nasehat serta motivasi untuk terus berjuang.
11. Semua rekan penulis yang telah berjasa dan ikhlas meluangkan waktu untuk membantu dan mencari kelengkapan baha penyusunan skripsi ini. Akhirnya, kepada semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah Swt.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Penegasan Istilah.....	6
E. Garis-Garis Besar Isi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Peran Orang Tua	10
C. Gadget.....	18
D. Peserta Didik.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	25
B. Lokasi Penelitian.....	26
C. Kehadiran Peneliti.....	26
D. Data dan Sumber Data	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	30
G. Pengecekan Keabsahan Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Palu.....	32
B. Peran orang tua	34
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Peran orang tua siswa Smp Negeri 1 Palu dalam pengawasan penggunaan Gadget Di Lingkungan keluarga	40
D. Interpretasi Hasil Penelitian	45

BAB VPENUTUP	
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	xii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xiii

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Literatur penelitian

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran 2 Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran 3 Surat Keterangan Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi

Lampiran 4 Kartu Seminar Proposal Skripsi

Lampiran 5 Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi

Lampiran 6 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi

Lampiran 7 Surat Keterangan Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 9 Surat Undangan Menghadiri Ujian Skripsi

Lampiran 10 Surat Keterangan Penetapan Tim Penguji Skripsi

Lampiran 11 Daftar Informan Penelitian

Lampiran 12 Hasil Dokumentasi

Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : JUMRIANA
Nim : 18.1.20.00.09
Judul : PERANAN ORANG TUA SISWA SMP NEGERI 1 PALU
DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET DI
LINGKUNGAN KELUARGA

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, dimana menggunakan kata-kata yang disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau dideskripsikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan cara observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan” Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan *Gadget* Di Lingkungan Keluarga”. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak yang duduk di bangku kelas 1 SMP atau usia 11-15 tahun.

Pokok masalah skripsi ini yaitu: 1). Bagaimana peranan orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu dalam pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga? 2). Apa faktor pendukung dan penghambat peran orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu dalam Pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga?

Temuan peneliti menyimpulkan bahwa peran keluarga terutama orang tua sangatlah penting dalam Pengawasan Penggunaan *Gadget* pada anak, karena keluarga lah yang menjadi sekolah pertama bagi anak. Membiasakan anak disiplin waktu dalam menggunakan gadget dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua serta menyediakan permainan seperti (*lego*, berbagai macam *puzzle*, media pembelajaran lainnya). Ketika anak berada dirumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi attau mengawasi anak ketika bermain. Serta orang tua juga memberi kesempatan kepada anak untuk bermain permaianan tradisional di lingkungan rumah dengan teman-teman sebayanya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara computer portable seperti *notebook* dan internet).¹

Novitasari menyatakan bahwa memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi.²

Dampak positif 1) mempermudah komunikasi dalam hal ini gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dengan *gadget* kita 2) menambah pengetahuan dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada didalam *gadget* kita contoh aplikasi: Detik. Kompas.com.dll 3) menambah teman dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaringan sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki 4) munculnya metode-metode pembelajaran yang baru dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat peserta didik mampu memahami materi-

¹ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang anak* (Jakarta:Universitas Budi Luhur 2014),106.

² Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Inreraksi Sosial Anak Usia 5-6* (Surabaya UNS,2016), 50.

materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.³

Dampak Negatif 1) merusak mata jika anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel tidak mengherankan sebenarnya karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan ditingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi 2) Mengubah postur tubuh Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya⁴ 3) Kulit wajah kendur Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit dibagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. “Seiring usia elastisitas kulit dimenurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat kebawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya”.⁵ 4) Mengganggu pendengaran hampir semua pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik, namun ini tidak baik jika terus menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar. 5) Mengganggu saat tidur komputer, laptop, tablet dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu sebuah riset dari *MayoClinic di Arizona* menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya diponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kalau malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan diam. Atau jauhkan dari tempat tidur.⁶

Menurut hasil survey yang telah dilakukan oleh *UNICEF* yang bekerja sama dengan Kementerian Kominfo, *Berkman Center For Internet and Society sert Harvard University*, penduduk Indonesia yang memiliki *gadget* mencapai angka 84%. Setidaknya sekitar 30 juta anak-anak usia sekolah dasar dan remaja

³ Seminari International *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak* (UIN malang, 2017), 8.

⁴Hastuti, *Psikologi Perkemabangan Anak*, (Yogyakarta :Tugu Publisher,2012), h. 114115.

⁵Atien Nur Chamidah, *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangan Anak*, Jurnal Pendidikan Khusus, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009, h. 83

⁶Mubashiroh, “*Penggunaan Gadget Dan Dampak Pada Anak-Anak*”, Jurnal Ilmiah, Vol 11

merupakan pengguna internet dan media digital. Berdasarkan hasil penelitian anak dan remaja usia 10-19 tahun sebanyak 400 responden menunjukkan bahwa lebih dari setengah yaitu 52% responden menggunakan gadget untuk mengakses internet.⁷

Dahulu, orang yang mampu membeli *gadget* adalah orang dari kalangan menengah ke atas yang memiliki penghasilan tinggi dan golongan elit. Akan tetapi di zaman sekarang, orang tua dengan penghasilan pas-pasan pun mampu membelikan *gadget* untuk anak-anaknya. Hal tersebut berpengaruh pada tuntutan gaya hidup yang serba cepat dan modern.

Penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang cukup beragam. Dampak negatif ini akan semakin melebar apabila kebijakan orang tua yang kurang tegas terkait dengan batas minimal usia pengguna *gadget*, batas waktu maksimal menggunakan *gadget* dalam periode tertentu, dan tidak adanya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak-anak. Maka peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan seperti dengan cara mengontrol setiap konten yang ada pada gadget anak-anak nya. Dalam berbagai kesempatan orang tua harus bisa mengajak diskusi seperti melakukan Tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki dari anak-anaknya.

Gadget juga memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu mengolah strategi dalam sebuah permainan, membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan. Peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsinya.⁸ Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, yang merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan dapat dibentuk menjadi sebuah keluarga. Orang tua merupakan insitusi sosial terpenting dalam membentuk generasi dan keturunan yang baik. Orang tua dalam keluarga selanjutnya memiliki peranan strategis dalam membentuk anak yang baik dan jauh

⁷Kartini kartono,*Peran Keluarga Memandu Anak*, Jakarta: Rajawali Press, 1992, h.19

⁸ Sorjono Soekanto, *Sosiologi suatu Pengantar*,(Jakarta:Rajawali Pers, 2009) 286.

dari keburukan.⁹ Peran orang tua adalah bimbingan dan menumbuhkan kemandirian anak. Orang tua sebagai penanggung jawab terhadap keselamatan dan kebahagiaan anak, dapat mendidik anak dengan metode apapun ke arah yang sesuai dengan nilai-nilai agama.¹⁰

Proses pendidikan pengawasan supervisi merupakan bagian tidak terpisahkan dalam upaya peningkatan prestasi belajar dan mutu sekolah dalam hal ini profesionalitas guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan tidak terlepas dari peraturan yang ditetapkan sekolah. Dalam Proses Belajar, motivasi dan pengawasan sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi atau pengawasan dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktifitas belajar.¹¹

Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam setiap aspek kehidupan manusia, demikian juga para siswa mau melakukan sesuatu bilamana berguna bagi mereka untuk melakukan tugas-tugas pekerjaan sekolah. Anak yang mempunyai intelegensi tinggi mungkin gagal dalam pelajaran karena kuat.¹² Motivasi yang kuat ini melahirkan usaha, aktifitas dan minat yang benar dalam mencapai tujuan. Sehingga prestasi belajar memegang peranan yang penting dalam proses belajar. Apabila guru dan orang tua memberikan motivasi atau pengawasan yang baik pada peserta didik atau anaknya, maka dalam diri siswa atau anak akan timbul dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik. Memberikan pengawasan yang baik dan sesuai, maka anak dapat menyadari akan tujuan belajar yang hendak dicapai dengan belajar tersebut. Untuk meningkatkan disiplin diri peserta didik tujuan utama pendidikan secara umum adalah mengembangkan disiplin diri dikalangan peserta didik, baik menunjukkan secara sosial maupun perilaku bertanggung jawab secara moral, yakni untuk memperbaiki perilaku yang menciptakan dan memelihara lingkungan yang aman, tertib dan kondusif untuk belajar. Peranan siswa dalam penggunaan gadget berdasarkan pengamatan pra

⁹ Abdullah, Safarin, *Etika Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015). 138.

¹⁰ Ihsan Dacholfany, *Uswatun Hasanah, Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), 147.

¹¹ Syaeful Bahri Djamaroh, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 148.

¹² S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 73.

¹² Tim MKDK IKIP Semarang, *Dasar-Dasar pendidik*, (IKIP Semarang Press, 1990).

riset oleh peneliti di SMP Negeri 1 Kota Palu menunjukkan bahwa banyak faktor penghambat yang menyebabkan peserta didik dalam penggunaan gadget, di antaranya adalah bermain *game online*, peserta didik masih belum bisa membedakan yang baik dan yang buruk.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana peranan orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu dalam pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat peran orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu dalam Pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi peserta didik menggunakan *gadget* serta apakah dampak yang ditimbulkan dari pengaruh *gadget* terhadap peserta didik.

2. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 Palu

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca.

1. Orang Tua

Sebagai sumbangan untuk perubahan dan peningkatan mutu pendidikan anak diluar sekolah mengingat begitu pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget*.

2. Pendidik

Pendidik mempunyai peran yang sangat berpengaruh bagi anak, sosok yang paling dikagumi dan ditiru anak. Dengan ini semoga bisa memberi masukan dan pengetahuan yang lebih baik kepada pendidik.

D. Penegasan Istilah

Penegasan Istilah dimaksudkan agar pembaca terhindar dari kesalahpahaman atau kesalahan dalam menafsirkan judul yang diangkat dalam penelitian ini, di samping itu lebih mudah memahami kandungan isi skripsi ini

1. Peran pengawasan orang tua

Peran orang tua dalam pengawasan dan mendidik anak tidak terbatas sebagai orang tua. Orang tua juga berperan sebagai panutan, motivator anak, cermin utama anak dan sebagai fasilitator anak.¹³

Menurut peneliti peran orang tua dalam pengawasan adalah memberikan peraturan rumah, membimbing, mengawasi, menasehati, orang tua juga harus bertanggung jawab terhadap tindakannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Penggunaan gadget Secara umum

Gedget bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya.

3. Peserta didik di SMP

Peserta didik merupakan bagian dari warga sekolah yang harus dibimbing oleh seorang pendidik. Senada dengan hal ini peserta didik adalah individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perilaku manusiawi sehingga mampu mencapai taraf perkembangan yang optimal¹⁴ Peserta didik adalah subjek yang terlihat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah¹⁵ Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan

¹³ Dindin Jamaludin, *Paradigma Anak Dalam Islam* (Bandung :CV Pustaka Setia,2013),145.

¹⁴Desmita *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.40

¹⁵ Dimayati, *Pengantar Ilmu Pendidikan, Galia Indonesia*, Jakarta, 2009, h. 23

E. *Garis-Garis Besar Isi*

Untuk memudahkan pembaca dalam mengetahui beberapa topik pembahasan dalam skripsi ini, diantaranya mengacu pada latar belakang permasalahan yang dikemukakan secara umum dan keseluruhan dalam skripsi ini dapat diuraikan gambaran umumnya sebagai berikut:

Bab pertama, pendahuluan dimana penulis mengemukakan beberapa hal pokok menengahkan landasan dasar pembahasan ini. Hal tersebut terlihat pada latar belakang, selain itu pula dikemukakan pokok permasalahan dari rumusan masalah yang diajukan dan manfaat penelitian. Untuk memberikan pemahaman yang jelas maka penulis kemukakan pengertian judul dan garis besar isi yang turut mendukung terselesaikannya pembahasan ini.

Bab kedua, menguraikan kajian pustaka sebagai landasan teoritis penelitian beberapa hal pokok antra lain yang terdiri dari hakikat pembelajaran, Pengertian peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget*.

Bab ketiga, penulis memaparkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, kehadiran peneliti yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat. Penelitian yang memuat tentang jenis penelitian pendekatan dan disain penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangatlah penting sebagai dasar pijakan dalam rangka untuk mengetahui penelitian sebelumnya, setelah peneliti mencari literatur penelitian terdahulu yang memiliki tema yang relevan dengan penelitian ini di jurnal, maka penulis menemukan hasil penelitian yang objeknya sama dengan penelitian ini tapi memiliki pokok pembahasan yang berbeda yaitu sebagai berikut.

Tabel I. Literatur penelitian

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Susanti	Peran orang tua pada pengawasan penggunaan <i>gadget</i> , anak usia sekolah dasar di desa pontanakayang kabupaten mamuju tengah	1. Peran orang tua dalam mengawasi Penggunaan <i>gadget</i> pada anak adalah pertama peran orang tua berperan sebagai pelindung, kedua orang tua berperan sebagai pengawas, ketiga orang tua menjadi panutan bagi anak 2. Adapun dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak di golongan kedalam dampak positif, yaitu: Dapat	Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang <i>gadget</i> Perbedaannya Dengan penelitian ini satu meneliti di SD satu meneliti di SMP

			menambah wawasan anak, anak dapat membangun relasi, membangun kreatifitas anak, dan dapat memudahkan anak mencari dan mengetahui informasi terkini	
2.	Edi Widiyanto	Peran Orang dalam meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini dalam keluarga	Adanya pengaruh dari peran orang tua dalam pembentukan karakter anak, di mana wadah utama dan pertama anak mendapatkan pendidikan adalah dalam keluarga	Persamaannya adalah sama -sama meneliti tentang peran orang tua Perbedaannya Dengan penelitian ini satu meneliti di Anak Usia Dini satu meneliti di SMP
3.	Della Russyiana	Peran orang Tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini di desa bukit	Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> Pada anak usia 3-5 tahun, dengan menggunakan metode penelitian	Persamaan nya adalah sama-sama meneliti tentang peran orang tua Perbedaannya Dengan penelitian ini satu meneliti di Anak Usia Dini

		ulu kecamatan karang jaya kabupaten musi rawas utara	kualitatif	satu meneliti di SMP
--	--	--	------------	-------------------------

Setelah melihat beberapa literatur dari hasil penelitian tentang peran orang tua di atas bahwasanya literatur ini memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan Penelitian saya, di antaranya kesamaannya adalah sama-sama meneliti tentang peran orang tua, sedangkan perbedaannya mengenai tentang lokasi penelitian dan objek fokus penelitiannya berbeda, karena pembahas saya spesifik mengenai tentang faktor pendukung dan penghambat peran orang tua.

B. Peranan Orang Tua

Peranan merupakan aspek dinamis kedudukan (status). Ketika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka orang tersebut telah menjalankan suatu peranan. Peranan dan dukungan saling tergantung satu sama lain. Tidak ada peranan tanpa kedudukan, demikian pula tidak ada kedudukan tanpa peranan. Setiap orang mempunyai macam-macam peranan sesuai dengan pola pergaulan hidupnya. Hal ini berarti bahwa peranan menentukan apa yang diperbuatnya bagi masyarakat dan serta kesempatan apa yang diberikan oleh masyarakat kepadanya. Peranan Menjadi sangat penting karena mengatur perilaku seseorang. Peranan dapat membuat seseorang menyesuaikan perilaku sendiri dengan perilaku orang-orang dikelompokannya.¹

Peranan diatur oleh norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Peranan dapat mencakup 3 (tiga) hal yaitu,:

1. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.
2. Peranan merupakan suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.

¹Zakiah Daradjat. Ilmu Pendidikan Islam, Bumi Aksara, Jakarta, Cet. X, 2012. h. 35.

3. Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.²

Peranan biasanya terdapat fasilitas untuk individu menjalani peranannya. Dan fasilitas tersebut biasanya disediakan oleh masyarakat. Lembaga-lembaga kemasyarakatan merupakan bagian masyarakat yang paling banyak menyediakan peluang dalam pelaksanaan peranan, Perubahan struktur suatu golongan kemasyarakatan menyebabkan fasilitas-fasilitas peranan bertambah. Hal ini disebabkan adanya kecenderungan untuk lebih mementingkan materialisme dari pada spritualisme. Nilai materialisme kebanyakan diukur dengan atribut- atribut atau ciri-ciri tertentu yang bersifat lahiriah dan cenderung konsumtif. Tinggi rendahnya prestise seseorang dinilai dari atribut lahiria seperti, kendaraan, rumah mewah, gelar, pakain, dan lain sebagainya.³

Interaksi sosial terkadang kurang menyadari bahwa yang paling penting adalah melaksanakan peranan. Namun tidak jarang didalam proses interaksi tersebut, kedudukan lebih dipentingkan sehinggah terjadi hubungan yang timpang dan seharusnya tidak terjadi. Hubungan yang timpang tersebut lebih cenderung mementingkan bahwa suatu pihak hanya mempunyai hak, sedangkan pihak lain hanya mempunyai kewajiban semata.⁴

Lingkungan Keluarga adalah terdiri dari lingkungan internal dan lingkungan eksternal dan dapat mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan internal yaitu genetikketurunan, kematangan biologi, jenis kelamin, intelektual, emosi, dan adanya predispose atau reistensi terhadap penyakit lingkungan eksternal yaitu setatus nutrisi, orang tua, saudara, sekandung, masyarakat/kelompok sekolah, kelompok geng, disiplin yang ditanamkan orang tua, agama, budaya, status sosial ekonomi, iklim, cuaca sekitar dan lingkungan fisik/biologis baik rumah maupun sanitasi lingkungan.

1. Orang Tua

² M. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 80

³ Sarjono Soekamto, Sosiologi Suatu Pengantar, Jakarta, UI Pres, 1982, h. 82

⁴Ibid.,286

Kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa, “Orang tua adalah ayah ibu kandung”.⁵Selanjutnya A.H Hasanuddin menyatakan bahwa, “Orang tua adalah ibu bapak yang dikenal mula pertama oleh putra putrinya”.⁶

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dari keluarga. Pada Umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal otak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati. Suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.⁷

Orang tua atau Ibu dan ayah memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak-anak, dan yang diterimanya dari kodrat. Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula.. Selama ini banyak orang yang berpikir bahwa mendidik anak itu identik dengan mengirim anak ke sekolah, tugas orang tua dalam mendidik anak dianggap selesai. Jika dalam menerima materi pelajaran di sekolah ternyata si anak kurang memahami, solusi tambahan yang di cari orang tua adalah melalui pengawasan atau bimbingan belajar les.⁸ Orang tua merupakan kepala keluarga yang wajib dalam membimbing atau mengawasi anak-anaknya. Orang tua adalah ibu, bapak, lawan anak kepala kaum keluarga.⁹

⁵Departemen pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), 629.

⁶A.H Hasanuddin, *cakrawala Kuliah Agama*, Al-Ikhlas, Surabaya, 1984. 155

⁷Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Askar, 2012), 35.

⁸Mahmud Ashari, *Kepala Seksi hokum dan Informasi KPKNL Kisaran*.

⁹Suharso dan Ana Reniningsih, *kamus besar bahasa Indonesia*, (Semarang, CV Widya Karya, 2008), 586.

Islam memerintahkan orang tua agar berlaku sebagai kepala dan pemimpin dalam keluarganya serta berkewajiban untuk memelihara keluarganya dari api neraka, Allah Berfirman; (Q.S. At-Tahrim, ayat 6).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahnya: *"Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan."*¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menyimpulkan bahwa orang tua adalah mereka yang dengan suka rela menyediakan bantuan pendidikan kepada anak-anak yang ingin sekolah dari keluarga miskin agar mereka dapat meneruskan pendidikan formalnya, orang tua merupakan sebagai pengganti orang tua kandung mereka.

2. Peran Orang Tua

Berikut ini beberapa peran orang tua yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sebagaimana terkandung dalam poin-poin penting berikut ini.

- a. Peranan cinta kasih sayang dalam pembinaan kepribadian
- b. Tidak menghina dan mengurangi hak anak
- c. Perhatian pada perkembangan pribadi
- d. Menghindari penggunaan kata kotor¹¹

3. Hak dan Kewajiban Orang tua

Kewajiban orang tua terhadap anak diatur dalam Undang-Undang No 35 Tahun 2014. UUD tersebut merupakan perubahan atas Undang-Undang 23 Tahun

¹⁰Depertemen Agama RI, *AL-QUR'AN dan Terjemaahan*, Bandung 2015.

¹¹H. Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, Akademia Permata Jakarta, 2013, h. 132

2002 tentang perlindungan anak. Pasal 26 Undang-Undang mengatakan bahwa kewajiban orang tua terhadap anak mencakup empat hal, yaitu:

- a. Mengasuh, memelihara, melindungi, dan mendidik anak
- b. Menumbuhkembangkan anak sesuai dengan minat dan bakat.
- c. Mencegah anak menikah pada usia dini
- d. Memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti anak¹²

Berdasarkan Undang-Undang No 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, ketentuan-ketentuan perihal hak dan kewajiban orang tua terhadap anak, pada pasal 45 ayat 1 mengatakan bahwa "kedua orang tua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya."¹³

Uraian di atas jelaslah bahwa orang tua mempunyai hak dan kewajiban terhadap anak yang sangat besar. Terutama pada perihal mendidik, mendidik disini termsksud dalam peran orang tua yang sangat berpengaruh besar terhadap anak.

Allah SWT telah memerintahkan orang tua untuk mendidik anak-anak mereka, mendorong mereka untuk itu dan memikulkan tanggung jawab kepada mereka (QS. At Tahrir ayat :6). Dalam ayat ini Allah SWT memerintahkan orang yang beriman untuk menjaga diri dan keluarga dari siksaan api neraka. Juga perintah untuk membimbing keluarga agar tidak mendurhakai perintah Allah serta mengerjakan apa yang diperintahnya. Jika kita kembali merujuk kepada literature agama islam, maka sesungguhnya setiap orang tua memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap masa depan anak-anak mereka. Diantara tugas dan tanggung jawab tersebut adalah:¹⁴

- 1) Memberikan nama yang baik

Nama yang diberikan kepada anak sangat menentukan kehormatannya dimasa depan. Pada hari ketujuh kelahiran anak, orang tua sunnah menyelenggarakan Walimatu al-tasmiyah (upacara anak selamat pemberian

¹²Republik Indonesia Undang-undang RI. Nomor 35 *Tentang Perlindungan Anak. Pasal 26* 17-01-2022 11: 40

¹³Republik Indonesia Undang-Undang RI. *Nomor 1 Tentang Perkawinan, Ketentuan-Ketentuan Perihal Dan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak.* Pasal 45 Ayat 1 17-01-2022 11: 48

¹⁴Tiffany Karla, " *Kewajiban OrangTua Kepada Anaknya Menurut Al-Quran* "

nama). Hal ini sunnah dilaksanakan sebagai upacara rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah menganugrahkan anak kepada mereka.

2) Memberikan kasih sayang yang tulus

Orang tua berkewajiban memberikan kasih sayang yang tulus kepada anak-anak nya, baik anak laki-laki maupun anak perempuan.

3) Memperlakukan anak dengan adil

Perlakuan yang adil yang harus tercermin dalam seluruh sikap dan perilaku orang tua terhadap anak-anak nya, baik dalam memberikan kasih sayang, memberikan nafkah maupun dalam memberikan kesempatan meraih cita-cita dan prestasi.

4) Memberikan nafkah yang memadai sesuai kebutuhan anak

Orang tua berkewajiban memberikan nafkah yang memadai sesuai dengan kebutuhan anak, baik berupa makanan, minuman, pakaian, maupun yang lainnya.

5) Menanamkan ajaran agama Islam sejak usia dini

Para orang tua berkewajiban untuk menanamkan ajaran-ajaran agama Islam kepada anak-anaknya sejak usia SDN, agar mereka tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sholeh dan sholeha , serta mampu menjadi qurrota a'yun (pemenang jiwa dan penyejuk hati) bagi kedua orang tuanya.

6) Memberikan pendidikan yang baik sesuai dengan petunjuk Allah dan Rasulnya

Orang tua berkewajiban mendidik anak-anaknya, baik laki-laki maupun perempuan agar mereka mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya Kepada Allah SWT serta kepada sesama manusia.

Orang tua yang berhasil mendidik anaknya menjadi manusia yang shaleh dan shaleha akan mendapat keberuntungan, tidak hanya didunia tetapi hingga akhirat, dimana hal tersebut berupa pahala yang terus mengalir kepadanya sekalipun tubuh sudah lebur lapuk dimakan tanah. Tidak ada jalan lain untuk mendapatkan anak shaleh dan shaleha kecuali dengan memberikan pendidikan agama dengan tepat dan sesuai petunjuk Rasulullah SAW. Salah satu yang menjadi kunci pokok dalam pendidikan keimanan adalah shalat, karena sholat

adalah tiang agama pembeda antara muslim dan kafir yang didalamnya terkandung nilai-nilai keimanan.

1. Pengertian Pengawasan

Pengertian pengawasan (KBBI) dalam kamus besar Bahasa Indonesia pengawasan berasal dari kata “aswas” yang artinya memperhatikan baik-baik, dalam arti melihat sesuatu dengan cermat dan seksama, tidak ada lagi kegiatan kecuali memberi laporan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya.¹⁵ Pengawasan disebut juga pengendalian. Jadi, pengawasan diperlukan kegiatan pengamatan, baik secara langsung terhadap berbagai aspek atau kegiatan dalam proses pencapaian tujuan.¹⁶ Arti pengawasan di dalam dunia pendidikan dapat dinyatakan, pengawasan atau pemantauan yaitu suatu kegiatan untuk mengumpulkan data dalam usaha mengetahui sudah sampai seberapa jauh kegiatan pendidikan telah mencapai tujuannya, dan kendala apa yang ditemui dalam pelaksanaan itu.¹⁷

Dunia pendidikan juga dibutuhkan tindakan pengawasan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pendidikan yang sudah direncanakan dan langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan sebagai tindak lanjut dari tindakan pengawasan tersebut. Pengawasan dilakukan secara kontinyu dan menyeluruh dalam arti pelaksanaan pengawasan tidak boleh sekedar setelah kegiatan selesai, tetapi harus dilakukan berulang-ulang selama kegiatan berproses. Maka kesimpulan peneliti ialah pengawasan tidak hanya berupa pemantauan tetapi dengan adanya perbaikan-perbaikan sehingga pengawasan dapat berjalan dengan semestinya.¹⁸

2. Pengawasan Orang Tua

Menurut Leving dalam Ihroni, mengatakan bahwa pengawasan orang tua adalah suatu keberhasilan anaknya antara lain ditunjukkan dalam bentuk perhatian

¹⁵Departemen *Pendidikan Dan Kebudayaan*, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1990, h.629

¹⁶Pius A. Partoto & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arkola, 1994, h. 585

¹⁷Sahulun A. Nasir, *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja*, Jakarta, Kalam Mulia, 2002. Cet. II, h. 9

¹⁸M.A Subandi, *Psikologi Agama dan Kesehatan Mental*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, h. 41

terhadap kegiatan pelajaran disekolah dan menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, tapi di samping itu orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang dapat dijadikan teladan bagi anak.¹⁹

Anak merupakan tumpuan dan harapan dimasa depan, maka orang tua senantiasa memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya serta mengubah perilaku anak-anaknya. Semua orang tua berperan aktif dalam pendidikan anak dan ingin melihat anaknya berhasil di sekolah, oleh karena itu, keluarga mempunyai tugas *fundamental* dalam mempersiapkan anak bagi peranannya dimasa depan.

Esensinya pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi, karena produk utama pendidikan adalah disiplin diri, maka pendidikan keluarga secara *esensial* adalah meletakkan dasar. Di dalam keluarga pendidikan anak dimulai, inilah sekolah yang pertama.

Disinilah Ibu bapak sebagai guru-gurunya, maka anak itu harus belajar, segala pelajaran penghormatan, pemerataan, pengendalian diri dan kejujuran.²⁰

Selama ini telah diakui bahwa keluarga adalah salah satu tri pusat pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan secara kodrati. Menurut Buseri, bahwa pendidikan dilingkungan keluarga berlangsung sejak lahir, bahkan setelah dewasa pun anak masih berhak diawasi oleh orang tuanya sekaligus memberikan nasehat kepada anaknya. Oleh karena itu, keluarga memiliki nilai-nilai dan strategi dalam memberikan pendidikan kepada anak. Melalui pengawasan itulah terjadi suatu proses penerimaan pengetahuan dan nilai-nilai apa saja yang hidup dan berkembang dilingkungan keluarga. Semua yang diterimah dalam fase awal itu akan menjadi referensi kepribadian anak yang baik pula dalam pergaulan masyarakat. Orang tua dalam keluarga berperan sebagai guru, penuntun, pengajar, serta sebagai pemimpin pekerjaan dan pemberi contoh tetapi perlu juga disadari bahwa pendidik tidak mempunyai kemampuan mengubah pribadi anak.²¹

Menurut Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memperhatikan pendidikan anaknya meliputi:

¹⁹ A. Muri Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Galia Indonesia, Jakarta, 1982, h. 13

²⁰ Ramayulis, *Psikologi Agama*, Jakarta, Kalam Mulia, 2011, Cet. IX, h. 56-57

²¹ A. Muri Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Galia Indonesia, Jakarta, 1982, h. 13

- a. Meningkatkan waktu belajarnya dirumah
- b. Mengawasi kegiatan belajarnya dirumah
- c. Membantu menyediakan atau melengkapi sarana dan prasarana belajarnya
- d. Membantu menyelesaikan tugas pelajarannya dari sekolah
- e. Memberikan hadiah jika prestasinya baik
- f. Menghadiri rapat jika ada rapat dengan orang tua siswa di sekolah
- g. Memperhatikan pembayaran administrasi sekolah.²²

C. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Secara umum *gadget* bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya. *Gadget* bisa pula dikategorikan sebagai perangkat elektronik portable. Perangkat elektronik portable adalah sebuah perangkat lunak *computer* yang dapat di bawah dalam peralatan portable contohnya: *Usb flash drive* dan dapat digunakan di setiap computer tanpa perlu melalui proses pemasangan terlebih dahulu. Hal ini karena gadget bisa digunakan tanpa harus tersambung kedalam stop kontak yang beraliran listrik.²³

Gadget dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis²⁴

Gadget selalu juga di artikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang

²²Andi Mapiare, *Pengantar Bimbingan Konseling di Sekolah*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1984, h.136

²³<https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget> Diakses pada tanggal (21-01-2022)

²⁴Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>(21-01-2022)

memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.²⁵

Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell sebagai mana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who, says what, in which channel, to whom, with what effect?*).²⁶

Gadget, dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Berdasarkan pengertian ini, gadget adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.²⁷ Teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata ini, pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik didalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternative untuk memuaskan kebutuhannya.²⁸

Penggunaan gadget adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media gadget sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktifitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

2. Tujuan Penggunaan *Gadget*

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antara

²⁵ Tesa Alia, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital", *Journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot*, Vol, 14 No. 1 (Januari 2018). h. 1

²⁶ Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Pres, 2015), 71.

²⁷ Abdullah Nasih Ulwan, *Tarbiyatul Aula Pendidikan Anak melalui gadget*, Khatulistiwa Pers, Jakarta, 2013, Cet. I, h. 364

²⁸ Morisson, *Manajemen Public Relations: Strategi Menjadi Humas Profesional*, (Jakarta: Kencana, 2008), 74.

kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.²⁹ *Gadget* dapat memperpendek jarak ruang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan.

Gadget membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa komunikasi. Keberadaan *Gadget* kini sudah mengalahkan lephone kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti disatu titik. Teknologi berikaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga, tujuan dari gadget adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektifitas, serta efesien.

3. Fasilitas Dalam *Gadget*

Kehadiran *gadget* yang awalnya ditunjukkan untuk kepentingan bisnis, perlahan mulai bergeser kearah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur-fitur hiburan seperti memutar file multimedia (audio/visual), *internet*, *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *youtobe*, dan lain-lain. Disamping berfungsi kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *smartphone* menggunakan system operasi yang berbeda, dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas serel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniature papan ketika *QWERTY*, layar sentuh atau *D-pad*, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi peranti lunak dank eras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto, dan melihat klip video, penjelajah internet, atau hanya sekedar akses, aman untuk membuka surel perusahaan. Fitur yang paling sering ditemukan dalam smartphadalah kemampuannya untuk menyimpan daftar nama sebanyak mungkin.³⁰

4. Manfaat Menggunakan *Gadget*

²⁹Afif Fatimatuz Zahro” Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an dipondok Pasantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga”(Cirebon:Skripsi Tidak Diterbitkan,2015),19.

³⁰Intan Trivena Marina Daeng, *Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktifitas Perkuliahan*, Jurnal Acta Diurna, Volume VI. Norma 1.Tahun 2017

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relative lama untuk berbagai.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.³¹

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa music, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses Informasi

Bukan gadget namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunaannya untuk melakukan aktifitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan bertambah

³¹Husna, *Pengaruh Media*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo, 2016),318-319 .

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lincer dan mudahnya informasi yang di dapat. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan zaman alat dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelpon, berkirim pesan, email, foto selfi atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negative bagi siapa saja penikmatanya. Terlebih bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatife.

5. Dampak *Gedget* Terhadap Perilaku Anak

a. Dampak positif

1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini gedget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gedget* kita.

2) Menambah pengetahuan

Pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget*.

3) Menambah Teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget.³²

4) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan dapat bergabung ke sosial media.

5) Melatih Kreativitas Anak

³²Seminari International, “*Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*”, 1 November 2017. UIN Malang

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang kategori ADHD diuntungkan oleh permainan dengan itu tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD adalah *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.³³

b. Dampak Negatif

- 1) Merusak mata.
- 2) Mengubah postur tubuh.
- 3) Kulit wajah kendur.
- 4) Rawan terhadap tindakan.

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil updatenya yang boleh dibilang terlalu sering.

- 5) Dapat mempengaruhi Perilaku anak.
- 6) Mengganggu pendengaran.

Pengguna ponsel atau *gadget* tampak menggunakan headphone saat mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-terusan dilakukan.

- 7) Mengganggu saat istirahat.³⁴

D. Peserta Didik

Peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu cita-cita dan harapan masa depan.³⁵

Secara Sosiologi, Peserta didik mempunyai kesamaan-kesamaan yang melahirkan konsekuensi kesamaan hak-hak yang mereka punyai. Kesamaan hak-hak yang dimiliki peserta didik yang sama melalui sistem persekolahan.

³³Nanang Sahriana, *Jurnal Smart PAUD Vol., 2, No. 1* Januari 2019

³⁴Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011),71.

³⁵ Ali Imron. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. (Jakarta:PT Bumi Aksar.2016), 5.

Oemar Hamalik mendefinisikan peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.³⁶

Sebagai suatu komponen pendidikan, peserta didik dapat ditinjau dari berbagai pendekatan antara lain:

1. Pendekatan sosial, peserta didik adalah anggota masyarakat yang sedang disiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang baik.
2. Pendekatan psikologis, peserta didik merupakan organisme yang sedang tumbuh dan berkembang. Peserta didik memiliki berbagai potensi seperti minat dan bakat, kebutuhan, sosial emosional-personal serta kemampuan jasmaniah.
3. Pendekatan edukatif/ pedagogis, peserta didik sebagai unsur penting yang memiliki hak dan kewajiban dalam rangka system pendidikan menyeluruh dan terpadu.³⁷

Peserta didik mempunyai sebutan yang berbeda-beda pada masing jenjang. Pada TK bisa disebut dengan anak didik. Pada jenjang pendidikan dasar menengah disebut siswa. Sedangkan pada jenjang pendidikan tinggi disebut mahasiswa. Di samping sebutan lain bagi peserta didik yaitu: murid, santri dan sebagainya.

³⁶ Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI. *Manajemen Pendidikan*. Alfabeta. (Bandung: 2014), 205.

³⁷ Amani Zakariya, Hana binti Abdul Aziz, *Ilmu Pendidikan*, Perum Gumpang Baru, Solo, 2011, h. 35

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam peneliti ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif sebagai produser penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati.¹ Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.²

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan memakai bentuk deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan tujuan membuat deskriptis, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki.³

Menurut Bogdan dan Taylor seperti dikutip oleh Tohirin dalam bukunya bahwa metode kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Lebih jauh lagi penelitian kualitatif diartikan sebagai penelitian yang berupaya membangun pandangan orang-orang yang diteliti secara rinci serta dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik (menyeluruh dan mendalam) dan rumit.⁴

¹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016),4

² Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016),81

³ Convelo G. Cevilla, dkk., *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta : Universitas Indonesia, 1993), 73.

⁴ Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 2.

Adanya penelitian bertujuan untuk memperoleh data ilmiah yang bersifat alamiah dan tidak menimbulkan hipotesis yang sifatnya menduga-duga berbagai hal. Metode ini lebih mendekati kesesuaian dengan topik kajian proposal skripsi ini, yang menitik beratkan kepada kegiatan penelitian dilokasi objek dalam melakukan penelitian yang menyangkut Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan *Gedget* Di Lingkungan Keluarga.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Palu Alasan penulis menjadikannya sebagai lokasi penelitian karena menjadi dasa rpertimbangan sehingga penulis memilih lokasi penelitian, selain itu lokasinya sangat mudah dijangkau. Sehingga memudahkan bagi penulis untuk mengumpulkan data sesuai kebutuhan rencana penyusunan skripsi nantinya.

Penulis sangat berharap agar dapat memperoleh nilai tambahdalam melakukan penelitian ini dan sebagai langkah awal bentuk pengabdian dana plikasike ilmuan selama melakukan studi.

C. Kehadiran Peneliti

Penelitian ini kehadiran penulis sebagai instrumen penelitian sekaligus sebagai pengumpul data. Oleh karena itu, kehadiran penulis di lokasi dalam usaha melakukan penelitian, penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian tersebut.

Kehadiran peneliti dilokasi penelitian bertindak selaku instrumen penelitian sekaligus sebagai pengumpul data, S. Margono mengemukakan bahwa kehadiran Penulis dilokasi selaku instrumen utama adalah sebagai berikut:

Manusia merupakan alat (instrumen) terutama mengumpulkan data. Penelitian kualitatif menghendaki peneliti atau dengan bantuan orang lain sebagai alat utama mengumpul data.hal ini dimaksudkan agar lebih mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada dilapangan.⁵

⁵S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta , 2000), 38.

Berdasarkan pada pandangan diatas, maka kehadiran peneliti suatu hal yang penting pada lokasi yang dijadikan objek penelitian. Kehadiran penulis juga harus diadakan secara resmi yakni dengan cara terlebih dahulu mendapatkan izin penelitian dari pihak kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu. Dengan izin tersebut peneliti melaporkan maksud kehadirannya kepada pihak sekolah SMP Negeri 1 Palu, yang diawali penyerahan surat penelitian. Berdasarkan surat izin tersebut peneliti mendapat izin dan diterima pihak sekolah untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, untuk melakukan penelitian terhadap pokok masalah sesuai data yang diperlukan.

D. Data dan Sumber Data

Peran orang tua dalam pengawasan adalah memberikan peraturan rumah, membimbing, mengawasi, menasehati, orang tua juga harus bertanggung jawab terhadap tindakannya dalam kehidupan sehari-hari jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak mengganggu.

Menurut peneliti tak hanya orang tua yang sering kali frustrasi saat meminta anak berhenti bermain *gadget* nasib guru di sekolah juga demikian. Di dapatkan 85% siswa kecanduan menggunakan ponsel saat berada di kelas tanpa sepengetahuan dari gurunya, hanya 33% guru yang mengakses internet sesekali dalam beberapa bulan gurunya masi kurang melek internet, sementara siswanya maju lebih tinggi. Pada intinya guru-guru menyatakan siap,tetapi siswa jauh lebih siap berteknologi dibanding guru-gurunya.

Jenis data yang diperlukan penulis pada prinsipnya terdiri atas data kepustakaan dan data lapangan. Data-data pustaka adalah data yang dipakai pada pembahasan tentang kajian pustaka. Sedangkan data lapangan terdiri dari:

1. Data Primer

Data primer (*primary data*) yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi, maupun laporan dalam bentuk dokumen yang kemudian diolah oleh peneliti. Data primer dapat berbentuk opini subjek secara individual atau kelompok, dan hasil observasi terhadap karakteristik

benda (fisik), kejadian dan hasil pengujian tertentu.⁶

Data primer adalah data yang bersumber dari para informan yang ada di lokasi penelitian, seperti guru yang mengetahui secara jelas permasalahan yang diteliti. Sehingga peneliti mudah dalam mendapatkan informasi dan data yang valid serta akurat dari penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang mendukung data utama. “Data ini dapat bersumber dari literatur-literatur yang mendukung operasionalisasi penulisan hasil penelitian”.⁷ Data sekunder bisa berupa data yang diperoleh melalui dokumentasi yang berkaitan dengan objek penelitian yang menunjukkan gambaran umum tentang Sekolah Dasar Negeri Inpres Bumi Bahari, seperti sarana dan prasarana, keadaan pendidik dan peserta didik dan data yang berhubungan terhadap objek penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Selanjutnya, untuk memperoleh data yang obyektif. Maka dalam penelitian penulis menggunakan beberapa tehnik pengumpulan data yang dianggap representatif dalam mendukung terselenggaranya penelitian antara lain :

1. Observasi

Teknik observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti.

Teknik observasi yang digunakan adalah teknik observasi secara langsung sebagaimana yang dijelaskan oleh Winarno Surakhmad:

Yaitu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan yang dilakukan di dalam situasi sebenarnya maupun dilakukan situasi buatan yang khusus diadakan.⁸

⁶Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), 106.

⁷Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 106.

⁸Winarno Surakhmad, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1978), 155.

Hal ini penulis mengumpulkan data di lapangan dengan melaksanakan pengamatan langsung terhadap objek data yang berkaitan dengan “Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan *Gedget* Pada Peserta Didik di SMP Negeri 1 Palu” yang dibarengi dengan aktivitas pencatatan sistematis terhadap hal-hal yang dilihat berkenaan dengan data yang dibutuhkan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam obesrvasi langsung adalah alat tulis menulis untuk mencatat data yang didapat di lapangan.

2. Interview (wawancara)

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dari keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal otak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati.

Kepada orang tua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*⁹

3. Dokumentasi

Teknik lain yang dapat digunakan penulis selama mengadakan penelitian untuk memperoleh data dilapangan adalah menghimpun dokumen-dokumen di lingkungan SMP Negeri 1 Palu. Serta dalam tehnik dokumentasi ini penulis juga menggunakan kamera sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan dilokasi dimaksud. Dokumen penting yang menunjang kelengkapan data dan kondisi objektif di SMP Negeri 1 Palu seperti sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, keadaan guru dan pegawai, sarana dan prasarana, serta dokumentasi wawancara bersama informan.

⁹ Seminar Internasional, “Pendidikan Pada Usia Sekolah Dasar (23 november 2017 UIN Malang),6.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Setelah pengumpulan data dilaksanakan maka selanjutnya peneliti melakukan analisis data sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Menurut *Matthew B. Miles dan A. Michel Hiberman* bahwa reduksi data yang diartikan sebagai proses pemilihan, pemutusan perhatian dan penyederhanaan, pengabsakan dan transportasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertentu di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung.¹⁰

Reduksi data yaitu penulis merangkum beberapa data yang diperoleh di lapangan, kemudian mengambil dari beberapa data yang dianggap mewakili untuk dimasukkan dalam pembahasan ini.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi maka selajutnya penyajian data yang ditandai sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data maksudnya adalah menyajikan data yang telah direduksi dalam model-model tertentu untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran terhadap data tersebut.

3. Verifikasi Data

kegiatan memverifikasi penulis mengambil kesimpulan dengan mengacu pada hasil dari reduksi data. Data-data yang terkumpul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penulis pilih yang mana sesuai dengan judul dan membuang yang tidak perlu.

Jadi jelas bahwa uraian-uraian dari teknik analisis data ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu menjabarkan uraian-uraian analisis data dan bukan dalam bentuk statistik inferensia, sehingga tehnik analisis data adalah menguraikan beberapa hal yang di peroleh selama penelitian dan tidak dijabarkan dalam bentuk statistik.

¹⁰Matthew B. Milles, et at, *Qualitative data analisis diterjemahkan oleh Tjetjep Rohidi dengan judul Analisis data Kualitatif*, buku Sumber Tentang Metode Baru (Jakarta: UI-Press, 1992), 16.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang shahih, agar data yang diperoleh terjamin validitas dan kredibilitasnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Lexi J. Moleong dalam bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”, bahwa : Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbarui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (realibilitas) menurut versi “positisme” dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri”.¹¹

Berdasarkan keterangan diatas pengecekan keabsahan data diterapkan dalam penelitian ini agar data yang diperoleh terjamin validitasnya dan kredibilitasnya. Pengecekan keabsahan data juga dimaksudkan agar tidak terjadi keraguan terhadap data yang diperoleh baik itu dari penulis sendiri maupun para pembaca sehingga dikemudian hari nantinya tidak ada yang dirugikan terutama penulis yang telah mencurahkan segenap tenaganya dalam penyusunan karya ilmiah ini.

¹¹Ibid.,4

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. *Gambaran Umum SMP Negeri 1 Palu*

1. Sejarah SMP Negeri 1 Palu

SMP Negeri 1 Palu adalah lembaga pendidikan tertua di Kota Palu. Berdiri sejak tahun 1954. SMP Negeri 1 Palu salah satu aset bangsa di dunia pendidikan terletak di lokasi strategis di jantung Pulau Sulawesi tepatnya di Ibu kota Provinsi Sulawesi Tengah kota Palu jalan Jenderal Gatot Subroto no. 34 dibangun di atas areal seluas 8409 M², dengan luas bangunan 2893 M² serta lapangan olah raga seluas 671 M².

SMP Negeri 1 Palu adalah lembaga pendidikan tertua di Kota Palu. Berdiri sejak tahun 1954. SMP Negeri 1 Palu salah satu aset bangsa di dunia pendidikan terletak di lokasi strategis di jantung Pulau Sulawesi tepatnya di Ibukota Provinsi Sulawesi Tengah kota Palu jalan Jenderal Gatot Subroto no. 34 dibangun di atas areal seluas 8409 M², dengan luas bangunan 2893 M² serta lapangan olah raga seluas 671 M².

Pada tahun 2002 SMP Negeri 1 Palu ditetapkan sebagai sekolah Berbudaya Lingkungan kemudian di tahun 2004 sebagai Sekolah Standar Nasional (SSN). Seiring dengan perkembangan pendidikan dan sesuai dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 50 ayat 3 bahwa di setiap kabupaten/kota memiliki sekurang-kurangnya satu Sekolah Bertaraf Internasional, maka SMP Negeri 1 Palu berbenah diri untuk menjadi Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional.

Hasil persiapan yang dilakukan dari berbagai aspek mendapat penilaian dari Direktorat Pembinaan SMP Ditjen Mandikdasmen Depdiknas. Kemudian pada tahun 2008 ditetapkanlah SMP Negeri 1 Palu sebagai Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI). Dalam perjalanan setahun sebagai RSBI SMP Negeri 1 Palu telah menerapkan manajemen mutu berstandar internasional dan mendapat Sertifikat ISO 9001:2008.

Setelah Program RSBI dihentikan, SMP Negeri 1 Palu dengan status sebagai Sekolah Standar Nasional kembali dipercaya sebagai salah satu sekolah yang menjadi pilot project pelaksana kurikulum 2013. Selain itu, SMP Negeri 1 Palu juga menjadi sekolah berbudaya lingkungan oleh pemerintah daerah Sulawesi Tengah.

2. Profil Sekolah

- | | |
|----------------------------|--|
| a) Nama Sekolah | : SMP NEGERI 1 PALU |
| b) NPSN | : 40203563 |
| c) Jenjang Pendidikan | : SMP |
| d) Status Sekolah | : Negeri |
| e) Alamat Sekolah | : JL. Gatot Subroto No. 34 Palu, Kel. Besusu
Tengah, kec. Palu timur, kota Palu, Prov.
Sulawesi Tengah |
| f) SK Pendirian Sekolah | : 1423/A1/K-9/80- |
| g) Tanggal SK Pendirian | : 1954-02-08 |
| h) Status Kepemilikan | : Pemerintah Pusat |
| i) SK Izin Operasional | : No/Tel: 3522/B.III/1 Juli 1954 |
| j) Tgl SK Izin Operasional | : 1954-07-01 |
| k) Nama Wajib Pajak | : SMP Negeri 1 Palu |
| l) NPWP | : 1002756443831000 |
| m) Nomor Telepon | : 0451421792 |
| n) Nomor Fax | : 0451421792 |
| o) Email | : smpnegeri1palu@gmail.com |
| p) Website | : http://www.smpn1palu.sch.id |
| q) Sertifikasi ISO | : 9001:2008 |
| r) Sumber Listrik at | : PLN |
| s) Daya Listrik (watt) | : 160000 |
| t) Akses Internet | : Telkom Speely |

3. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Palu

a. Visi “ Terwujudnya pelajar pancasila yang cerdas, sehat, berkarakter, dan berwawasan lingkungan yang di landasi iman dan takwa serta semangat kekeluargaan”

b. Misi

- 1) Mewujudkan peran siswa, guru, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat dalam meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Mewujudkan lulusan yang beriman, produktif, cerdas, kreatif, sehat, peduli lingkungan dan berdaya saing.
- 3) Mewujudkan pengembangan kurikulum yang inovatif dan berwawasan lingkungan
- 4) Mewujudkan Proses Pembelajaran bermutu yang berorientasi pada pembentukan karakter.
- 5) Mewujudkan penggunaan penilaian Autentik.
- 6) Mewujudkan guru dan tenaga pendidikan yang religius, inovatif dan profesional.
- 7) Memenuhi sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap, fungsional dan ramah lingkungan.
- 8) Mewujudkan sistem dan tata kelola sekolah yang demokratis, transparan dan akuntabel.
- 9) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan kondusif.

B. Peranan Orang Tua Siswa Smp Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di Lingkungan Keluarga

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat mengetahui bahwa pendidikan orang tua di SMP Negeri 1 Palu ada yang lulusan SD, SMP, SMA dan ada juga yang lulusan S1 dan bahkan juga ada orang tua yang tidak sekolah.

Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak masih kurang, sehingga masih banyak orang tua yang membiarkan anak-anak mereka menggunakan *gadget* tersebut. Hal tersebut terjadi karena kemauan orang tua supaya anak bisa bermain di rumah dan orang tua merasa aman saat anak mereka bermain di rumah meskipun anak bermain *gadget*.

Penelitian ini telah dilakukan dengan wawancara dilapangan dan dikuatkan dengan observasi, mengecek data yang diperoleh dari orang tua ataupun keluarga seperti hasil wawancara dengan orang tua anak. Berikut ini penulis sajikan dalam bentuk wawancara:

1. Memberi kesempatan kepada anak

a. Alasan Orang Tua memberi atau membiarkan anak menggunakan *gadget*
Menurut hasil wawancara dengan ibu santi ia mengatakan bahwa:

“Memberi atau membiarkan anak bermain menggunakan *gadget* dapat melatih imajinasi anak dan supaya anak dapat mengetahui teknologi digital masa kini. Tetapi hal itu juga tidak luput dari pengawasan saya sebagai orang tuanya.”¹

Menurut hasil wawancara dengan ibu Riza ia mengatakan bahwa:

“Selaku orang tua, kami memberikan anak bermain *gadget* supaya anak dapat mengenal teknologi, dan juga anak dapat belajar mengenal bentuk binatang serta dapat membedakan suara-suaranya melalui aplikasi video yang sangat canggih, untuk menyenangkan anak dan tentunya agar anak lebih betah di rumah dan tentunya kami periksa terlebih dahulu aplikasi tersebut aman untuk anak kami”²

Hal senada juga dikatakan oleh ibu Eli marlina bahwa:

Memberikan anak bermain atau menggunakan *gadget* supaya anak dapat mengenal teknologi canggih di era modern ini”.³

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: sebagai orang tua mereka memberi anak bermain *gadget* supaya anak tidak ketinggalan zaman di era digital masa kini dan mereka juga harus bisa memilih aplikasi atau fitur-fitur yang cocok dan pantas serta aman untuk di gunakan anak saat menggunakan gadget tersebut.

2. Mengawasi anak ketika Bermain

¹Wawancara Dengan Ibu Santi, Tanggal 05 Agustus 2022

²Wawancara Dengan Ibu Riza Hartati, Tanggal 07 Agustus 2022

³Wawancara Dengan Ibu Eli Marlina, Tanggal 07 Agustus 2022

a. Berdasarkan yang paling terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain menggunakan gadget

Menurut hasil wawancara dengan ibu Herliyanti ia mengatakan bahwa:

“Selaku ibu dari anak-anak saya yang sering bersama dengan anak-anak maka yang paling terlibat dalam menemani anak bermain menggunakan *gadget* itu saya sendiri dikarenakan saya memiliki waktu yang cukup banyak untuk bersama dengan anak saya dibandingkan dengan bapaknya karena sibuk mencari nafkah untuk keluarga.”⁴

Menurut hasil wawancara dengan bapak Saddam:

“Sama-sama terlibat dalam urusan anak apalagi soal *gadget*. Saya atau ibunya sering bergantian dalam menemani anak bermain gadget, Untuk mencegah hal yang tak diinginkan dan untuk kebaikan anak juga supaya dengan mudah mengontrol anak, Baik itu dalam kedisiplinan waktu maupun kedisiplinan anak saat bermain dengan *gadget*”⁵

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Selaku orang tua yang baik untuk anak-anak mereka dan untuk mencegah hal-hal tidak diinginkan dengan demikian mereka ikut terlibat secara langsung dalam menemani anaknya bermain agar dapat mengontrol apa saja yang digunakan anak saat bermain *gadget*.

b. Orang Tua membatasi jangka waktu anak bermain *gadget* dan Berapa jam anak di bolehkan bermain gadget.

Menurut hasil wawancara dengan ibu Riza dan ibu Eli marlina, Mereka mengatakan bahwa:

“Selaku orang tua saya tidak ingin anak saya bermain gadget terlalu lama karena jika terlalu menggunakannya mata anak dapat mengalami kerusakan jadi, saya kasih waktu untuk anak saya bermain *gadget* minimal 15 menit sudah lebih dari cukup”⁶

⁴Wawancara Dengan Ibu Herliyanti, Tanggal 05 Agustus 2022

⁵ Wawancara Dengan Bapak Saddam Husen, Tanggal 16 Agustus 2022

⁶Wawancara Dengan Ibu Riza Hartati Dan Ibu Eli Marlina, Tanggal 05 Agustus 2022

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu Ria dan ibu Erna mereka mengatakan bahwa:

“Selalu membatasi waktunya dalam bermain *gadget*, dalam sehari kami bolehkan paling lama sampai 1 (jam)”⁷

Menurut hasil wawancara dengan ibu sulastri, ia mengatakan bahwa:

“Anak saya tidak saya larang bermain *gadget* tapi saya selaku orang tua nya membatasi waktu dalam penggunaan *gadget* tersebut. Saya izin kan dia bermain selama 1(satu) jam, bahkan terkadang tidak sampai 1 (jam).”⁸

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Sebagai orang tua mereka tidak melarang anaknya bermain menggunakan *gadget*, tetapi mereka juga membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadget*. untuk membiasakan anak supaya tidak terlalu keseringan bermain *gadget* yang dapat mengakibatkan anak kecanduan untuk terus-menerus meggunakanya.

c. Orang Tua bersikap tegas dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak Menurut hasil wawancara dengan Ibu Pateni dan Ibu Robiyah mengatakan bahwa:

“Tapi kalau dibilang tegas, kami tidak terlalu tegas pada anak, karena jika terlalu tegas maka nanti mereka merasa dikekang oleh kami. dan juga kami tidak terlalu membebaskannya dalam waktu penggunaan *gadget* tersebut”⁹

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: dalam mendidik anak menggunakan *gadget* itu hendaknya jangan teralu tegas dan juga jangan terlalu bebas. Sebagai orang tua kita harus memahami anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Membiasakan perilaku baik

a. Orang Tua memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget* Menurut Hasil wawancara dengan ibu santi Hs ia mengatakan bahwa:

“Sebagai ibu pastinya memberikan contoh yang baik untuk anak, apalagi

⁷ Wawancara Dengan Ibu Ria Novita Dan Ibu Erna, Tanggal 20 Agustus 2022

⁸ Wawancara Dengan Ibu Sulastri, Tanggal 19 Agustus 2022

⁹ 46 Wawancara Dengan Ibu Pateni Dan Ibu Robiyah, Tanggal 10 Agustus 2022

masalah gadget itu sudah pasti. Contohnya itu seperti menggunakan gadget saat anak sudah tidur atau anak tidak ada di rumah sedang bermain dirumah neneknya, dan saya juga termasuk orang yang jarang membuka *gadget* jika tidak ada hal yang berkepentingan.”¹⁰

Hal senada juga dikatakan oleh Ibu Neli bahwa:

“Sebagai orang tua kita harus menjadi panutan atau contoh yang baik untuk anak-anak. Lebih baik menggunakan *gadget* seperlunya atau apabila memang ingin bermain sosmed tunggu saat anak sekolah atau saat anak sudah tidur”.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: “sebagai orang tua yang baik mereka berusaha memberikan contoh yang baik kepada anak. Misalnya, tidak bermain *gadget* saat anak berada disampingnya kecuali ada telpon masuk. Karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak dengan begitu mereka berusaha memberikan contoh yang baik unuk anak.

b. Orang Tua memberi nasehat kepada anak saat menggunakan *gadget* Menurut hasil wawancara dengan Ibu Eli Marlina ia mengatakan bahwa:

“Saya sering menasehati anak saya, misal seperti saat anak sedang menonton video itu harus jaga jarak antara mata dan gadget untuk kebaikan mata anak. Serta saat anak bermain game mobil-mobilan saat itu juga saya memberikan gambaran tentang cara mengemudi dengan baik, seperti mematuhi aturan dalam berkendara. Kenapa ia harus saya nasehati seperti itu supaya dia bisa berinteraksi langsung dengan saya dan tidak hanya melihat dan mendengarkan dari *gadget* tersebut.”¹²

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: “Memberi nasehat kepada anak itu sangat penting, kalau bukan orang tua siapa lagi yang mau menasehati anak mereka. Menasehati bukan berarti memarahi anak tetapi memberi arahan atau penjelasan kalau yang sedang anak lakukan suatu hal yang

¹⁰Wawancara dengan Ibu Santi Hs,Tanggal 06 Agustus 2022

¹¹ Wawancara dengan Ibu Neli H,Tanggal 18 Agustus 2022

¹² Wawancara dengan Ibu Eli Marlina,Tanggal 06 Agustus 2022

kurang bagus.

4. Mengelolah lingkungan rumah sedemikian rupa

a) Bapak/ibu termasuk orang tua yang kreatif

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Riza Hartati ia mengatakan bahwa:

“Kalau kreatif sih nggak yah, tapi saya berinisiatif untuk memberikan anak permainan edukatif yang siap dipakai langsung oleh anak dan juga lebih menarik. Kalau saya anak saya di rumah saya berikan permainan seperti *lego*, bermain mencari jejak dan *puzzle* huruf hijaiya. Beberapa bulan kemudian baru saya ganti permainan apa yang cocok untuk anak saya.”¹³

Menurut ibu Risma dan ibu Herly mengatakan bahwa:

“Kalau dibilang kreatif bukan saya orang nya, karena saya tahu saya tidak kreatif maka saya tinggal beli saja permainan yang menurut saya akan disukai oleh anak saya tanpa harus bermain *gadget* dan juga di dalam *gadget* pun tidak ada satu pun permainan atau pun *you tube*, sehingga anak dengan mudahnya merasa bosan bermain menggunakan *gadget* dan lebih memilih ke permainan seperti menyusun bentuk boneka, mencari pasangan yang sesuai gambar dan bermain laptop mainan anak yang bersuara bahasa indonesia dan juga bahasa inggrisnya.”¹⁴

Kesimpulan hasil dari wawancara diatas adalah meskipun mereka bukan orang tua yang kreatif tetapi mereka berusaha membeli berbagai macam permainan edukatif seperti *Lego*, *Maze*, dan *Puzzle* untuk mengurangi kegiatan anak dalam menggunakan *gadget*.

b) Bapak/ibu membiarkan anak bermain diluar rumah unuk menghindari *gadget*

Menurut hasil wawancara dengan semua orang tua mereka menyatakan bahwa:

“Kalau anak saya memang saya biarkan dia bermain diluar rumah bersama

¹³ Wawancara dengan Ibu Riza Hartati, Tanggal 07 Agustus 2022

¹⁴ Wawancara dengan Ibu Risma dan Ibu Herlyanti, Tanggal 05 Agustus 2022

dengan teman-temannya selagi masih bisa saya jangkau dari rumah dan saya tahu dia bermain dan perginya sama siapa. Bukan berarti kami selaku orang tua tidak menjaga anak-anaknya, tetapi disini menurut kami cara melatih anak untuk bersosial dengan teman-teman dan lingkungan nya untuk kebaikan anak dimasa yang akan datang.”¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Menurut orang tua yang ada di desa bukit ulu yaitu mereka tidak melarang anak bermain diluar rumah, asalkan mereka tahu anaknya bermain dimana dan sama siapa serta melatih kebiasaan bersosialisasi anak.

c) Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang seharusnya dilakukan oleh anak SMP kelas 1 kecuali bermain *gadget*.

Menurut hasil wawancara dengan semua orang tua mereka menyatakan bahwa:

“Bermain permainan tradisional seperti, kelereng, petak umpat, main peran sesama teman sebaya, belajar menghitung melalui kartu angka yang sudah di beli, dan bermain lato-lato.”¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Selain bermain gadget anak-anak juga masih sering bermain permainan tradisional, meskipun permainan tradisional sudah jarang sekali digunakan oleh anak-anak tetapi di anak-anak di SMP Negeri 1 Palu masih menggunakan permainan tradisional dan ada juga orang tua yang menyediakan permainan-permainan edukatif di rumah masing-masing.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Peranan orang tua siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di Lingkungan Keluarga

Dapat disimpulkan bahwa jika anak terlalu sering menggunakan gadget dengan layar yang cukup terang maka setelah anak bermain mata anak terlihat sedikit merah dan berair ditambah lagi dengan anak mengucek-ngucek matanya

¹⁵ Wawancara Dengan Semua Orang Tua Murid kelas 1 SMP Negeri 1 Palu

¹⁶ Wawancara Dengan Sebagian besar Orang Tua Murid kelas 1 SMP Negeri 1 Palu

dikarenakan perih. Oleh karena itu peran mereka sebagai orang tua dalam mendampingi anak sangat dibutuhkan.

1) Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan *gadget* dapat menghambat kemampuan bahasanya

Menurut hasil wawancara dengan ibu Rusmiati dan Ibu Neli mengatakan bahwa:

“Hal itu bisa saja terjadi apalagi anak sering menggunakan *gadget*. Karena jika anak terlalu sering menggunakan *gadget* dan banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* seperti menonton video, anak hanya dapat mendengarkan dan melihat tanpa berinteraksi secara langsung. Untuk menghindari hal tersebut saya selalu mendampingi dan selalu menjaga komunikasi dengan anak saya.”¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Jika anak keseringan bermain menggunakan *gadget* yang melampaui batas maka akan dapat menghambat kemampuan bahasa anak. Dikarenakan anak terlalu banyak mendengarkan dan melihat apa yang ada di dalam *gadget* tanpa berinteraksi secara langsung dengan orang disekitar. Dengan begitu tugas orang tua yaitu selalu menjaga komunikasi dengan anaknya.

2) Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan *gadget* dapat menghambat perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Saddam, ia mengatakan bahwa:

“Jika anak terlalu sering menggunakan *gadget* maka perkembangan kognitif anak dapat terhambat karena anak merasa malas untuk belajar bahkan juga malas untuk melakukan kegiatan yang lainnya dan yang ada dipikirkannya selalu tentang *gadget*, entah itu game atau hal lainnya yang mengakibatkan terhambatnya perkembangan kognitif anak. Maka dengan begitu kami menyediakan media

¹⁷ Wawancara , Dengan ibu Rusmiati dan Ibu Neli Tanggal 19 Agustus 2022

pembelajaran yang kreatif sehingga kegiatan anak tidak terfokus pada gadget saja. ”¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Upaya orang tua yaitu dengan menyediakan media pembelajaran di rumah sehingga perkembangan kognitif anak tetap berkembang dengan belajar media yang sudah disediakan oleh orang tuanya dan tentunya juga didampingi oleh orang tua.

3) Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak.

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Irma Yanti, ia mengatakan bahwa:

“Sebenarnya iya, karna *gadget* anak lebih memilih untuk menyendiri dari pada bergabung atau bermain bersama orang terdekat. Sehingga kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya itu sangat minim. Maka dengan demikian selaku orang tua saya membiarkan anak saya bermain di luar rumah yang membuat ia dapat mengetahui hal-hal baru dari lingkungan bermainnya dan juga dapat memudahkan anak untuk bersosial dengan lingkungan sekitarnya.”¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Salah satu upaya orang tua untuk mengatasi dampak negatif dari *gadget* yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak yaitu dengan cara membiarkan anak bermain dengan teman-temannya di luar rumah dan lingkungan sekitarnya, agar kemampuan sosial anak dengan orang-orang disekitarnya tetap terjaga.

Berikut hasil pengamatan peneliti terhadap Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia 11-15 Tahun yang duduk di bangku kelas 1 SMP Negeri 1 Palu:

Menurut hasil pengamatan peneliti bahwa Azhril Febriansyah ini sering menggunakan gadget diatas jam 12, dalam kesehariannya yang selalu izin dan selalu main disamping ibunya saat menggunakan *gadget* tersebut dalam waktu minimal 10 menit sekali bermain, setelah itu azhril beralih ke kegiatan yang misal

¹⁸ Wawancara Dengan Bapak Saddam Husen, Tanggal 16 Agustus 2022

¹⁹ Wawancara Dengan Ibu Irmayanti, Tanggal 19 Agustus 2022

nya bermain Lato-lato disamping rumah azhril bersama teman sebayanya.

Menurut hasil pengamatan oleh peneliti terhadap Fatur Al-Husen ini sering bermain menggunakan gadget pada waktu sore atau malam hari dan bapak atau ibunya selalu ikut terlibat dalam mendampingi bermain *gadget* dan paling lama waktunya satu (1) jam dengan mode data online di nonaktifkan, hanya ada beberapa video animasi lagu untuk anak-anak yang sudah orang tuanya download dan ada juga aplikasi permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak seperti (permainan lempar bola sesuai warna atau menyusun puzzle balok di dalam truk). Pada waktu pagi sampai siang hari nya fatur lebih banyak menghabiskan waktu bersama nenek, atau (bermain lato-lato, kejar-kejaran dan permainan lainnya kecuali *gadget*) dengan anak-anak yang seusianya disekitar halaman rumah.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Faiz Hibatullah bahwa Faiz ini merupakan anak mematuhi setiap perkataan orang tua nya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan atau perilaku keseharian Faiz seperti mulai disiplin waktu misalnya: sebelum bermain gadget faiz harus belajar serta mengulang kembali atau menceritakan kembali apa yang ia lakukan disekolah tadi. Pada saat ia dibolehkan main *gadget* ia selalu bilang main nya Cuma sebentar dan ia selalu ingat pesan dari orang tua nya jika main handphone atau gadget itu jangan terlalu lama karena akan merusak mata dan dapat mnyebabkan ia buta.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap Reynada Al-Habsi yaitu ia tidak boleh menyentuh *gadget* sama sekali jika ia belum belajar. Tetapi jika sudah belajar orang tuanya memperbolehkan ia bermain permainan yang ada di dalam *gadget* itu, tidak boleh terlalu lama karena takut dimarah sama bapaknya dan ibunya selalu yang mengingatkan jika bermain gadget jangan terlalu lama karena usia kalian belum cukup untuk menggunakan *gadget* lebih dari satu (1) jam, maka dengan begitu sangat mudah bagi gadget untuk merusak mata kalian. Raynand ini sering juga menghabiskan waktu untuk bermain lato-lato bersama adek-adeknya dirumah dan jarang juga bermain bersama teman-temannya kecuali di sekolahan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap M.Baidowi ini termasuk anak yang jarang bermain *gadget* karena orang tua nya juga jarang bermain *gadget* tersebut kecuali seperlunya saja. Dalam kesehariannya dowi setelah pulang dari sekolah ia langsung pulang kerumah nenek, ganti baju sendiri, makan setelah itu bermain di halaman rumah biasanya dengan sepupu, dan juga sering langsung main di rumah teman sekolahnya tadi karena sudah janji di jalan setelah pulang dari sekolah. sorenya mandi disungai dan malamnya pun dia kelelahan. Maka dari itu dalam kesehariannya dowi ini jarang bermain menggunakan *gadget* karena dia bahagia dengan kegiatan yang ia lakukan bersama temannya. Meskipun begitu ada saat nya dia bermain *gadget* dan itu pun tidak lepas dari pengawasan ibunya.

Menurut hasil pengamatan peneliti bahwa Rizki Pransisko ini juga termasuk jarang bermain *gadget* karena ia lebih memilih untuk bermain dengan teman-temannya dari pada harus bermain *gadget* di dalam rumah yang membuat ia merasa bosan dengan hal itu, Rizki sering menggunakan *gadget* pada waktu malam hari bersama orang tuanya menggunakan *gadget* bapaknya karena *gadget* sang ibu tidak memiliki aplikasi yang menarik untuk di mainkan oleh anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Rifki Pranata yaitu Jika tidak memegang *gadget* maka ia tidak mau makan, maka mau tidak mau ibunya memeberikan Rifki menonton video animasi anak-anak. Tetapi meskipun begitu ibunya cukup tegas dalam menghadapi sifat dari anaknya ini, seperti mengingatkan kepada Rifki jika sudah selesai makannya maka nonton nya juga selesai dan Rifki pun di bolehkan untuk bermain bersama temanya maupun diluar dan didalam rumah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa al- khobir ini adalah anak yang sangat sholeh, nurut dengan orang tua. Jika ibunya sudah bilang tidak boleh bermain *gadget* lebih baik belajar, terus tidur siang kalo sudah bangun dari tidur maka baru di perbolehkan main *games* di *gadget*.

Menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap Rahmat Hidayatullah ini yaitu saat disiang hari sampai sore biasanya selalu bermain bersama dengan teman yang ada di lingkungan rumahnya. Dan jika memungkinkan baru bisa bermain *gadget* pada waktu malam hari itu pun jika di bolehkan oleh ibunya. Kenapa baru bisa malam hari, karena Rahmat ini siang harinya diasuh oleh neneknya dan ibunya kerja dari pagi sampai sore.

Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Meyra Khanza Hasana ini yaitu anak yang manja, apa yang diinginkannya harus ditepati jika tidak dia akan menyakiti dirinya sendiri. Apalagi soal bermain *gadget*, nah disinilah peran orang tua nya itu sangat dibutuhkan dalam menyikapi sikap anaknya dengan cara memberi dan selalu mendampingi anak bermain *gadget*, memilih aplikasi permainan yang cocok untuk anak dan ibunya juga menyediakan permainan edukatif dirumah untuk mengalihkan kegiatan anak kecuali bermain *gadget*

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan terhadap Lulu Anggini yaitu bermain menggunakan *gadget* saat pulang sekolah sambil makan setelah itu ia main bersama teman-temannya. Dan bermain *gadget* lagi pada waktu sore hari saat disamping ibunya atau kakaknya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap Vilda Ziansi bahwa Vilda ini anak nya yang selalu bersama ibunya disetiap hari baik itu dirumah ataupun disekolah yang kebetulan juga ibunya Guru di SMP Negeri 1 Palu, jadi dalam kesehariannya saat menggunakan gadget otomatis selalu ada ibu yang setia mendampingi anaknya dan pada saat Vilda bermain dilingkungan rumah bersama teman-temannya, tidak lepas dari pengawasan peran seorang ibu yang sambil gabung sama ibu-ibu lainnya.

D. Interpretasi Hasil Penelitian

Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat dari penggunaan *gadget* pada anak ini tidak lepas dari peran dan dukungan yang diberikan oleh keluarga terutama orang tua anak. Sebab, orang tua merupakan panutan atau contoh bagi

anak. Dari hasil penelitian diatas dapat peneliti pahami peranan orang tua siswa dalam pengawasan penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 palu secara umum terlihat dari peran yang diberikan orang tua terhadap anak seperti membatasi waktu anak menggunakan *gadget*, menyediakan permainan untuk anak selain dari *gadget*, membiarkan anak bermaian permainan tradisonal berasama teman-teman sebayanya. Selain itu orang tua juga berperan lam memberikan edukasih kepada anak tentang pentingnya teknologi untuk media pembeajaran guna membantu dalam pembelajaran ..maka dari itu juga orang tua memberikan contoh yang baik kepada anak karena pada dasarnya sifat anak lebih senang untuk meniru sikap dari orang dewasa. Peran lain yang orang tua berikan kepada anak yaitu dengan tidak memaksa kehendak orang tua terhadap anak, tidak terlalu melarang anak namun tetap memberi batasan mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan atau dilihat oleh anak.²⁰

Menurut salah satu pakar psikologi, ada delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan gadget.

1. Perkembangan Motorik

Anak yang kecenderungan memainkan *gadget* secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik alhasil banyak yang mengeluh kalau kids zaman now tulisan tangan nya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan pengimbangan tubuh, dan lain-lain.

2. Perkembangan Fisik

Menyibukkan diri dengan *gadget* kadang membuat anak malas melakukan aktifitas fisik padahal, beraktivitas fisik bisa mendatangkan banyak manfaat. Selain menghindarkan anak dari obesitas yang bisa menjadi sumber penyakit, beraktivitas fisik juga melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga dapat membuat seseorang berenergi.

²⁰ Hasil observasi di SMP Negeri 1 Palu

3. Perkembangan Moral

Saat ini anak dengan mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Misalnya, games yang mellihatkan adegan kekerasan, tindakan kriminal, menyakiti orang lain, baik disengaja ataupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Kalau anak-anak terpapar konten-konten tersebut secara terus-menerus sejak dini mau-tak mau, ha-hal negatif tersebut akan terpatri dalam otaknya dan terbawa hingga mereka dewasa. Bukan tidak mungkin mereka akan mempraktikan apa yang mereka lihat selama ini.

4. Perkembangan Sosial

Anak yang terlalu sibuk dengan gadget maupun dengan *game-game* lainnya juga memiliki kecenderungan malas bersosialisai. Mereka masih tetap *keep in touch* dengan teman-temannya melalui instant messenger, Instagram,watsapp dll. yang saat ini semakin marak. Namun, intensitas mengobrol *face-to-face* nya jadi semakin berkurang. Padahal, bertatap muka tetap dibutuhkan agar anak dapat mempelajari mimik dan bahasa tubuh lawan bicaranya.

5. Perkembangan Identifikasi Gender

Derasnya arus informasi seiring dengan hadirnya TV ataupun internet membuat kita jadi semakin mudah mendapatkan berbagai informasi, termasuk diantaranya gambaran mengenai peran gender dilingkungan sekitar. Namun sayangnya, semakin lama semakin banyak tanyangan ataupun konten yang secara sadar maupun tidak telah menyajikan pergeseran nilai peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

6. Perkembangan Bahasa

Penggunaan *gadget* terlalu dini pada anak-anak menyebabkan keterlamatan berbicara atau *speech delay*. Hal ini disebabkan karena anak lebih sering mendengar suara dan menonton *gadget*. Mereka juga biasanya jarang berineraksi langsung dengan orang terdekatnya. Akhirnya anak lebih banyak mendengar kosa kata pasif yang tidak membutuhkan atau komentar darinya.

7. Perkembangan Neurolog

Perkembangan saraf-saraf otak manusia terbentuk sangat cepat sejak bayi hingga mencapai maksimum usia remaja 14 tahun. Saraf-saraf otak ini terbentuk dari banyaknya informasi dari luar yang diserap oleh panca indera (penglihatan, perasa, pendengaran, penciuman, dan pengecap) lalu diproses oleh otak. Semakin banyak stimulasi yang terekspos oleh lingkungan, semakin banyak dan semakin sering informasi yang diserap oleh anak sehingga semakin berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kukuh.

8. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan pola pikir kritis dan logika berpikir. Biasanya, stimulasi pada aspek ini didapatkan dari proses pembelajaran lingkungan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Semakin maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi, kedua hal itu pun memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak.

Film dan aplikasi games pendidikan marak bermunculan dengan kemasan menarik sehingga mampu menstimulasi pola pikir anak menjadi lebih baik. Anak-anak kini dapat belajar membaca, menulis, berhitung, ataupun keterampilan lain dengan cara yang lebih menyenangkan berkat teknologi dan media. Namun, tentunya harus tetap dalam pengawasan atau pendampingan orang tua.²¹

Pengalaman-pengalaman yang didapat anak di lingkungan rumah sangat berarti dalam mengembangkan kreativitasnya. Anak-anak yang bermain dalam lingkungan yang dapat menstimulasi setiap aktivitas dan belajar menikmati keragaman, keterbukaan, kesempatan dan kebebasan untuk melakukan macam-macam kegiatan selalu memberikan anak-anak pengalaman baru.

Lingkungan secara alami dapat mendorong anak untuk berinteraksi dengan anak-anak yang bahkan dengan orang-orang dewasa. Pada saat anak-anak

²¹ Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, (Jakarta: Pt Mizan Publika, 2018), Hlm 30-39

mengamati objek-objek tertentu yang ada dilingkungan pasti mereka ingin menceritakan hasil penemuannya kepada orang lain. Menjaga dan memelihara lingkungan belajarnya adalah tugas yang harus diemban oleh orang tua juga. Pada dasarnya anak menyukai keteraturan. Jika ada satu pilihan antara yang lama dan yang baru, mereka akan memilih dengan yang lama karena ia sudah hafal dan kenal. Begitu juga dengan permainan. Apapun permainan yang ibu berikan kepada anak itu tidak penting, yang terpenting adalah keterlibatannya langsung. Dan yang paling penting adalah lingkungan sosialnya. Yang perlu orang tua ketahui adalah kreativitas yang bersifat membangun adalah bagaimana keterlibatan keluarga dalam mendidik dan bagaimana anak membangun rasa percaya diri, bukan pada banyaknya buku atau mainan yang telah dibeli. Yang tidak menjadi manfaat adalah apabila orang tua tidak terlibat langsung dengan aktivitas anaknya.

Orang tua adalah guru pertama bagi anaknya, terutama bagi anak yang belum memasuki jenjang sekolah. Untuk itu orang tua mempunyai kesempatan yang paling besar untuk mempengaruhi kecerdasan anak pada saat ia peka terhadap lingkungan luar. Orang tua juga yang akan mengenal kapan dan bagaimana cara ia bisa belajar sebaik-bainya.

Belajar sambil bermain dapat dilakukan dengan:

1. Ajaklah anak-anak agar bisa merasa bebas mengekspresikan dirinya.
2. Biarkanlah anak-anak tumbuh dilingkungan yang terbuka sehingga dapat menyerap pengalaman dan pendapat baru.
3. Hendaknya anak diberi kesempatan untuk menjadi apa adanya.
4. Disiplin sangat diperlukan, tetapi pelanggaran disiplin tidak harus dengan hukuman.
5. Coba untuk menerima keadaan yang berantakan.
6. Jangan sesekali ibu mengesampingkan prestasi anak.
7. Yakinlah akan kemauan anak
8. Berilah dukungan dan arahan tanpa harus ada campur tangan orang tua.

9. Ajaklah dan biasakan anak untuk bergaul dengan anak-anak lain, ini penting untuk menumbuhkan rasa sosial dan kepedulian pada lingkungan.

Lingkungan yang mengairahkan dan orang tua yang mendidik merupakan syarat mutlak dalam rangka meningkatkan taraf kecerdasan anak, bukan berarti orang tua harus merubah suasana rumah menjadi sekolah, tetapi yang terpenting orang tua harus menggunakan prinsip-prinsip belajar semasa kecil dengan gembira (bermain).²²

²² Ade Benih Nirwana, *Psikologi Bayi, Balita Dan Anak*, (Yogyakarta, Nuha Medika, 2011), Hlm.199-201

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa: Peran keluarga terutama orang tua baik bapak atau ibu sangatlah penting, karena keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak. Adapun “Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan *Gadget*” Dalam mengatasi dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak yaitu sebagai berikut:

1. Membiasakan anak disiplin dalam menggunakan *gadget* dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua.
2. Menyediakan permainan seperti (*lego*, berbagai macam *puzzle*, media pembelajaran lainnya).
3. Ketika anak berada dirumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi atau mengawasi anak ketika bermain *gadget* atau bermain lainnya.
4. Selain itu para orang tua juga memberi kesempatan kepada anak untuk bermain di luar rumah kecuali *gadget*, seperti bermain permainan tradisional bersama teman-teman sebayanya yang jarang di lakukan oleh ana-anak zaman modern ini. Tetapi berbeda dengan anak-anak kelas 1 SMP Negeri 1 Palu yang masih membudayakan permainan-permainan tradisional.
5. Dan yang terpenting para orang tua juga memberikan contoh yang baik kepada anak seperti menggunakan *gadget* saat anak lagi tidur atau menggunakan *gadget* seperlunya saja disaat hal yang penting Seperti Belajar Melalui media pembelajaran berbasis teknologi dan belajar bahasa dll.. Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak ini, para orang tua hendaknya melakukan aktivitas sehari-hari yang bisa memberi nilai lebih demi tumbuh kembang anak. Banyak keseharian yang sangat baik bagi anak yang akan membantunya menjadi anak cerdas, kreatif sekaligus percaya diri. Para orang tua hanya perlu mendidik dan memberi contoh yang baik.

B. Saran

1. Bagi orang tua hendaknya lebih banyak meluangkan waktu untuk anak sebab pada masa ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan oleh anak.
2. Bagi orang tua agar dapat lebih berperan lagi dalam pengawasan mengatasi dampak negatif dari *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia Tesa, *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital* .journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot, Vol, 14 No. 1 Januari 2018
- Ashari Mahmud, *Kepala Seksi hokum dan Informasi KPKNL Kisaran*.
- Ana Reniningsih dan Suharso, *kamus besar bahasa Indonesia*, Semarang , CV Widya Karya , 2008
- Ardhy Artanto D. dan Kusuma , Yuliandi, *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011
- Ali Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum* Jakarta: Sinar Grafika, 2010
- Bahri Djamaroh Syaeful, *Pisikologi Belajar*, Jakarta:Rineka Cipta,2008
- Chamidah Atien Nur, *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangn Anak*, Jurnal Pendidikan Khusus, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY, No. 2, Vol. 5 November 2009
- Chotimah Chusnul, *Komunikasi Pendidikan*, Tulungagung: IAIN Tulungagung Pres, 2015
- Cevilla Convelo G., dkk., *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta : Universitas Indonesia, 1993
- Departemen *Pendidikan Dan Kebudayaan*, Kamus Besar Bahasa Indonesia , Balai Pustaka, Jakarta 1990
- Dahlan Al Barry M.& Pius A. Partoto , *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arkola , 1994
- Dacholfany Ihsan, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam* , jakarta: Amzah, 2018
- Desmita *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014
- Dimayati, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Galia Indonesia, Jakarta, 2009
- Daradjat Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, Cet. X, 2012
- Departemen pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustak , 1990
- Depertemen Agama RI, *AL-QUR'AN dan Terjemaahan*, Bandung 2015
- Fatimatuz Zahra Afif *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap KedisiplinanMenghafal Al-Qur'an Dipondok Pasantren Al MuntahaCebongan Salatiga* Cirebon:Skripsi Tidak Diterbitkan,2015
- Gunawan Mahmud dkk . H , *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga* , Akademia Permata Jakarta, 2013
- Hastuti, *Psikologi Perkemabangan Anak*, Yogyakarta :Tugu Publisher, 2012
- <https://www.jurnal.ponsel.com/pengertian-gadget> Diakses pada tanggal 21-01 2022
- Hasanuddin A.H , *cakrawala Kuliah Agama*, Al-Ikhlas, Surabaya, 1984
- Hana binti Abdul Aziz, Amani Zakariya. *Ilmu Pendidikan* ,Perum Gumpang Baru, Solo, 2011
- Imron Ali . *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta : PT Bumi Aksar.

- 2016
- Jamaludin Dindin, *Paradigma Anak Dalam Islam* Bandung : CV Pustaka Setia , 2013
- Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget> 21-01 2022
- Karla Tiffany, *Kewajiban OrangTua Kepada Anaknya Menurut Al-Quran*
- Kartono Kartini, *Peran Keluarga Memandu Anak*, Jakarta: Rajawali Press, 1992
- Mubashiroh, *Penggunaan Gadget Dan Dampak Pada Anak-Anak* ,Jurnal Ilmiah, Vol 11
- Muri Yusuf A., *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Galia Indonesia, Jakarta, 1982
- Mapiare Andi, *Pengantar Bimbingan Konseling di Sekolah*, Surabaya:UsahaNasional, 1984
- Morisson,Manajemen Public Relations: *Strategi Menjadi Humas Profesional*, Jakarta: Kencana, 2008
- Moleong Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016
- Margono S., *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta , 2000
- Milles Matthew B. et al, *Qualitative data analisys diterjemahkan oleh Tjetjep Rohidi dengan judul Analisis Data Kualitatif*, buku Sumber Tentang Metode Baru Jakarta: UI-Press, 1992
- Nirwana Ade Benih, *Psikologi Bayi, Balita Dan Anak*, Yogyakarta, Nuha Medika, 2011
- Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Inreraksi Sosial Anak Usia 5 – 6* Surabaya UNS, 2016
- Nasution. S, *Didaktik Asas-Asas mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000
- Ngalim Purwanto, M , *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009
- Nasir Sahulun A. *Peranan Agama Terhadap Pemecahan ProblemaRemaja*, Jakarta,KalamMulia 2002
- Nasih Ulwan Abdullah, *Tarbiyatul Aula Pendidikan Anak melalui gadget*, Khatulisti Pers, Jakarta, 2013
- Nasution, *Metode Research:Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Republik Indonesia Undang-undang RI . Nomor 35 Tentang Perlindungan Anak . Pasal 26 17-01 2022
- Republik Indonesia Undang- Undang RI.Nomor 1 Tentang Perkawinan,Ketentuan – Ketentuan Perihal Dan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak. Pasal 45 Ayat 1 17-01-2022
- Ratuliu Mona, *Digital Parentthink*, Jakarta: Pt Mizan Publika, 2018
- Ramayulis, *Psikologi Agama*, Jakarta, Kalam Mulia, 2011
- Safarin, Abdullah, *Etika Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015

- Seminari International *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak* UIN malang, 2017
- Soekanto Sorjono, *Sosiologi suatu Pengantar*, Jakarta:Rajawali Pers, 2009
- Soekanto Sarjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, UI Pres, 1982
- Subandi M.A, *Psikologi Agama dan Kesehatan Mental*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta 2013
- Surahmad Winarno , *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* Bandung : PT . Remaja Rosda Karya, 1978
- Seminar Internasional, *Pendidikan Pada Usia Sekolah Dasar 23 november 2017 UIN Malang*
- Seminari International, *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*, 1 November 2017
- Sahriana Nanang, *Jurnal Smart PAUD Vol., 2, No. 1 Januari 2019*
- Tim MKDK IKIP Semarang, *Dasar-Dasar pendidik*, IKIP Semarang Press, 1990
- Trivena Marina Daeng Intan, *Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktifitas Perkuliahan*, Jurnal Acta Diurna, Volume VI. Norma 1. Tahun 2017
- Husna, *Pengaruh Media*, Jakarta: Pt Raja Grafindo, 2016
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI. *Manajemen Pendidikan*. Alfabeta. Bandung: 2014
- Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang anak* Jakarta : Universita Budi Luhur 2014
- Zainal Asikin dan Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam rangka mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang berjudul **“Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Di Lingkungan Keluarga”** maka Peneliti Menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Mengamati Keadaan Sekolah:		
	a. Mengamati kondisi bangunan sekolah	✓	
	b. Mengamati lingkungan sekolah	✓	
	c. Mengamati kondisi dan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah terutama yang menunjang proses belajar mengajar	✓	
2.	Mengamati proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar:		
	a. Saat siswa mengikuti pelajaran	✓	
	b. Saat guru sedang mengajar	✓	
	c. Saat guru mengakhiri pembelajaran	✓	

3.	Mengamati interaksi seluruh warga sekolah:		
	a. Mengamati interaksi antar siswa dengan kepala madrasah	✓	
	b. Interaksi siswa dengan guru	✓	
	c. Interaksi siswa dengan siswa	✓	
	d. Interaksi guru dengan guru	✓	

PEDOMAN WAWANCARA

- 1) Apa alasan bapak/ ibu memberi anak *gadget*?
- 2) Siapa yang paling terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain menggunakan *gadget*?
- 3) Apakah bapak/ibu membatasi jangka waktu anak bermain *gadget*?
- 4) Apakah bapak/ibu bersikap tegas dalam mengatasi penggunaan *gadget*?
- 5) Apakah bapak/ibu memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*?
- 6) Apakah bapak/ibu memberi nasehat kepada anak saat menggunakan *gadget*?
- 7) Apakah bapak/ibu termasuk orang tua yang kreatif?
- 8) Apakah bapak/ibu membiarkan anak bermain di luar rumah untuk menghindari *gadget*?
- 9) Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang seharusnya dilakukan anak usia 11-15 tahun kecuali *gadget*?
- 10) Apakah setelah anak bermain *gadget* mengalami gangguan kesehatan padamataanya?
- 11) Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan *gadget* dapat menghambat kemampuan bahasanya?
- 12) Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan *gadget* dapat menghambat perkembangan kognitif anak?
- 13) Menurut bapak/ibu apakah bermain *gadget* dapat menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas yang lain?
- 14) Menurut bapak/ibu apakah *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak?
- 15) Menurut bapak/ibu apakah *gadget* dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak?

Transkrip Wawancara Orang Tua Murid SMP Negeri 1 Palu

Nama :Jumriana

Waktu wawancara :5 - 20 Agustus 2022

Tempat Wawancara :Ruang Tamu Rumah

Materi Wawancara	
Penulis	Apa alasan bapak/ ibu memberi anak <i>gadget</i> ?
Informan	“Memberi atau membiarkan anak bermain menggunakan <i>gadget</i> dapat melatih imajinasi anak dan supaya anak dapat mengetahui teknologi digital masa kini. Tetapi hal itu juga tidak luput dari pengawasan saya sebagai orang tuanya”
Penulis	Siapa yang paling terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain menggunakan <i>gadget</i> ?
Informan	“Selaku ibu dari anak-anak saya yang sering bersama dengan anak-anak maka yang paling terlibat dalam menemani anak bermain menggunakan <i>gadget</i> itu saya sendiri dikarenakan saya memiliki waktu yang cukup banyak untuk bersama dengan anak saya dibandingkan dengan bapaknya karena sibuk mencari nafkah untuk keluarga.”
Penulis	Apakah bapak/ibu membatasi jangka waktu anak bermain <i>gadget</i> ?
Informan	“Selaku orang tua saya tidak ingin anak saya bermain <i>gadget</i> terlalu lama karena jika terlalu menggunakannya mata anak dapat mengalami kerusakan jadi, saya kasih waktu untuk anak saya bermain <i>gadget</i> minimal 15 menit sudah lebih dari cukup”
Penulis	Apakah bapak/ibu bersikap tegas dalam mengatasi penggunaan <i>gadget</i> ?

Informan	“Tapi kalau dibilang tegas, kami tidak terlalu tegas pada anak, karena jika terlalu tegas maka nanti mereka merasa dikekang oleh kami. dan juga kami tidak terlalu membebaskannya dalam waktu penggunaan <i>gadget</i> tersebut”
Penulis	Apakah bapak/ibu memberi contoh yang baik dalam menggunakan <i>gadget</i> ?
Informan	“Sebagai ibu pastinya memberikan contoh yang baik untuk anak, apalagi masalah <i>gadget</i> itu sudah pasti. Contohnya itu seperti menggunakan gadget saat anak sudah tidur atau anak tidak ada di rumah sedang bermain dirumah neneknya, dan saya juga termasuk orang yang jarang membuka <i>gadget</i> jika tidak ada hal yang berkepentingan”
Penulis	Apakah bapak/ibu memberi nasehat kepada anak saat menggunakan <i>gadget</i> ?
Informan	“Saya sering menasehati anak saya, misal seperti saat anak sedang menonton video itu harus jaga jarak antara mata dan gadget untuk kebaikan mata anak. Serta saat anak bermain game mobil-mobilan saat itu juga saya memberikan gambaran tentang cara mengemudi dengan baik, seperti mematuhi aturan dalam berkendara. Kenapa ia harus saya nasehati seperti itu supaya dia bisa berinteraksi langsung dengan saya dan tidak hanya melihat dan mendengarkan dari <i>gadget</i> tersebut”
Penulis	Apakah bapak/ibu termasuk orang tua yang kreatif?
Informan	“Kalau kreatif sih nggak yah, tapi saya berinisiatif untuk memberikan anak permainan edukatif yang siap dipakai langsung oleh anak dan juga lebih menarik. Kalau saya anak saya di rumah saya berikan permainan seperti lego, bermain mencari jejak dan <i>puzzle</i> huruf hijaiya. Beberapa bulan kemudian baru saya ganti permainan apa yang cocok untuk anak saya”

Penulis	Apakah bapak/ibu membiarkan anak bermain di luar rumah untuk menghindari <i>gadget</i> ?
Informan	“Kalau anak saya memang saya biarkan dia bermain diluar rumah bersama dengan teman-temannya selagi masih bisa saya jangkau dari rumah dan saya tahu dia bermain dan perginya sama siapa. Bukan berarti kami selaku orang tua tidak menjaga anak-anaknya, tetapi disini menurut kami cara melatih anak unuk bersosial dengan teman-teman dan lingkungan nya untuk kebaikan anak dimasa yang akan datang.”
Penulis	Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang seharusnya dilakukan anak usia 11-15 tahun kecuali <i>gadget</i> ?
Informan	“Bermain permainan tradisional seperti, kelereng, petak umpat, main peran sesama teman sebaya, belajar menghitung melalui kartu angka yang sudah di beli, dan bermain lato-lato”
Penulis	Apakah setelah anak bermain <i>gadget</i> mengalami gangguan kesehatan pada matanya?
Informan	“Yah tentu mata anak akan mengalami gangguan pada kesehatan matanya jika terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> . Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan seperti memberi nasehat kepada anak main <i>gadget</i> nya jagan terlalu lama dan jagan terlalu dekat dan juga saya selalu mengatur cahaya layar supaya tidak terlalu terang yang dapat meenyakiti mata anak.”
Penullis	Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan <i>gadget</i> dapat menghambat kemampuan bahasanya?
Informan	“Hal itu bisa saja terjadi apalagi anak sering menggunakan <i>gadget</i> . Karena jika anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> dan banyak menghabiskan waktu bermain <i>gadget</i> seperti menonton video, anak hanya dapat mendengarkan dan melihat tanpa berinteraksi secara langsung. Untuk menghindari hal tersebut saya selalu mendampingi dan selalu menjaga

	Komunikasi dengan anak saya”
Penulis	Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan <i>gadget</i> dapat menghambat perkembangan kognitif anak?
Informan	“Jika anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> maka perkembangan kognitif anak dapat terhabat karena anak merasa malas untuk belajar bahkan juga malas untuk melakukan kegiatan yang lainnya dan yang ada dipikirannya selalu tentang gadget, ntah itu game atau hal lainnya yang mengakibatkan terhambat nya perkembangan kognitif anak. Maka dengan begitu kami menyidiakan media pembelajaran yang kreatif sehingga kegiatan anak tidak terfokuskan pada gadget saja.”
Penulis	Menurut bapak/ibu apakah bermain <i>gadget</i> dapat menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas yang lain?
Informan	“Menurut saya itu bisa iya dan bisa juga tidak tergantung pada sifat anak juga, seperti halnya pada anak saya saat ia sedang bermain game menggunakan gadget tiba-tiba temannya ngajak main di halaman rumah dengan sendirinya ia langsung menerima ajakan temannya untuk bermain. Begitupun sebaliknya jika dia lagi asyiknya bermain gadget meskipun sudah dipanggil berkali-kali sama temannya masih tetap saja dengan gadgetnya tadi. Tetapi lebih sering dia memilih untuk bermain bersama dengan teman- temannya dari pada diam di rumah.”
Penulis	Menurut bapak/ibu apakah <i>gadget</i> dapat mempengaruhi perilaku anak?
Informan	“Kalau anak saya iya, contohnya saat dia lagi main game tiba-tiba ia mengatakan mau salah satu benda yang ada di <i>game</i> tersebut, karena posisinya kita ada di desa jualan mainan seperti itu tidak ada dan keinginan nya tidak dipenuhi maka ia menangis dan marah bahkan sampai memukul-mukul orang

	yang berusaha untuk membujuknya supaya berhenti menangis”
Penulis	Menurut bapak/ibu apakah <i>gadget</i> dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak?
Informan	“Kalau anak saya iya, contohnya saat dia lagi main <i>game</i> tiba-tiba ia mengatakan mau salah satu benda yang ada di <i>game</i> tersebut, karena posisinya kita ada di desa jualan mainan seperti itu tidak ada dan keinginan nya tidak dipenuhi maka ia menangis dan marah bahkan sampai memukul-mukul orang yang berusaha untuk membujuknya supaya berhenti menangis”



KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI PALU FAKULTAS
TARBIYAH & ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
email: humas@iainpalu.ac.id - website: www.iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: JUMRIANA	NIM	: 18.1.20.0009
TTL	: Buol-11-03-2000	Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: Tadris IPS	Semester	: V1 (enam)
Alamat	: Jl. Cikditiro	HP	: 082271450894
Judul	:		

~~Judul I~~

~~Peran Komunikasi Orang Tua Kepada Anak dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget Di Kelurahan Kabonena Rt 02 Kecamatan Ulu Jadi Kota Palu~~

Judul II

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Anak Di Kelurahan Kabonena Kecamatan Ulu jadi kota Palu

Judul II

Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar di kelas 5 SDN Inpres Bumi Bahari Kota Palu

Palu, ⁰⁸-09-2021

Mahasiswa,

Jumriana

NIM. 18.1.20.0009

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Silahkan dilanjutkan membuat proposal pada judul yg telah di-ACC. dan Masukan jurnal yang relevan dengan judul penelitiannya.

Pembimbing I : Drs. H. Arpan Hakeim, M.pd. I.

Pembimbing II : Ardillah Abu, S.pd, M.pd.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,

Drs. Syahril, MA
NIP. 19630401 199203 1 004

Ketua Jurusan,

Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S. Ag, M, Si
NIP. 19770609 200801 2 025



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Sigi, 10 Maret 2022

Nomor : 136 / Un.24/F.I/PP.00.9/03/2022
Sifat : Penting
Lampiran :-
Perihal : Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth

1. Drs. H.Moh.Arfa Hakim.,M.Pd.I (Pembimbing I)
2. Ardilla Abu.,M.Pd (Pembimbing II)
3. Dr. Sri Dewi Lisawaty.S.Ag.M.Si (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Assalamualaikum War. Wb.

Dalam rangka kegiatan seminar proposal skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang akan dipresentasikan oleh:

Nama : Jumriana
NIM : 18.1200009
Jurusan : Tadris IPS
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 1 Palu

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri seminar proposal skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari /tanggal : Rabu, 16 Maret 2021
Jam : 10.00 WITA sampai selesai
Tempat : Ruang Ujian Lantai 3 Kampus 2 Pombewe

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

An. Dekan FTIK
Ketua Jurusan Program Studi Tadris IPS



Dr. Sri Dewi Lisawaty.S.Ag.M.Si
NIP.192706092008012025

Catatan :

Undangan ini difotocopi sejumlah 6 rangkap dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing I (dengan proposal skripsi)
- b. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing II (dengan proposal skripsi)
- c. 1 rangkap untuk Dosen Penguji (dengan proposal skripsi)
- d. 1 rangkap untuk Ketua Program Studi
- e. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- f. 1 rangkap untuk Akmah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- g. Dewan Penguji hadir di ruang ujian paling lambat 10 menit sebelum ujian dimulai.

**KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

NAMA : Jumriono
NIM : 181200093
PROGRAM STUDI : T-IPS

FOTO 3 X 4

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	Bob 17/Agri 2021	Ahmad Icham	Analisis minat belajar mahasiswa Pendidikan bahasa arab pada mtk bahasa di IAIN Palu	1. Dr. H. Komarudin, M. Ag. 2. Dr. Siti Hasna, S. Ag. M. Pd.	
2	Juma'at 09-03-2021 Senin	Wahyuni	efektifitas kegiatan diadakannya keagamaan dalam meningkatkan kualitas kepedidikan peserta didik TMA USTAD 4 Palu	1. Dr. H. Azma, M. Pd. 2. Etya S. Ag., M. Pd.	
3	12-04-2021	Nurrah	Pengaruh jarak tempat tinggal peserta didik terhadap keaktifan mengikuti mata pelajaran IPT di kelas V SD Negeri kecamatan di desa katinglor tetapan kec. katinglor kab. Palu, Sulawesi Tengah	1. Dr. Sri Dewi Lianawati, S. Ag., M. Pd. 2. Zainunoh, S. Pd., M. Pd.	
4	10-Juni-2021	Asfia	Manajemen layanan bimbingan konseling dan mengatasi kesulitan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Srs Palu kab. Tpt Sulawesi Tengah	1. Dr. Jihan S. Ag. 2. Darmawatiyah S. Pd., M. Pd.	
5	23-Juni-2021	Fida Ayu Widi	Model kepemimpinan kepemimpinan dalam mengelola dan meningkatkan di SDN insiat sumi Bahari kec. Palu kab. Palu	1. Dr. Jihan S. Ag., M. Pd. 2. Darmawatiyah, M. Ag.	
6	16-Juli-2021	Rahmawati	Analisis Al-munada dalam kitab Barzanj karangan Ja'far Al-Barzanj	1. Dr. Moh. Jabir, M. Pd. 2. Dr. H. Ubadah, S. Ag., M. Pd.	
7	27-Juli-2021	Kisnawati	Analisis Islam modern dalam furch Al-Imman	1. Drs. H. Ahmad Asri, M. Pd. 2. Dr. H. Moh. Jabir, M. Pd.	
8	25-Juli-2021	Asfah Endang	Analisis tipe kepribadian di furch dari hasil belajar bahasa Arab di furch pascasarjana madrasah Muhammadiyah Palu	1. Dr. H. Ahmad Asri, M. Pd. 2. Titin Fatmiah S. Pd., M. Pd.	
9	12-01-2022	Siti Wardah	Problematika pembelajaran bahasa Arab Mahasiswa Mahad Al-Jamal UIN Ibk	1. Dr. H. Ahmad Asri, M. Pd. 2. Muhammad Nur Aswani S. Pd.	
10	Senin 01/01/2022	Ismi, Laila	efektifitas penggunaan media e-learning di mata Panduan covid 19 di mata pelajaran AS tingkat VIII MTsN 2 Palu	1. Ruslan, S. Ag., M. Pd. 2. Zainullah, S. Pd.	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website: www.iainpalu.ac.id, email: iainmas@iainpalu.ac.id

**DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

Nama : Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
Jurusan : Pendidikan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 1 Palu.
Tgl. Waktu Seminar : 16 Maret 2022/ 10.00 Wita

NO.	NAMA	NIM	SEM / PRODI.	TTD	KET.
1.	HENDRA	18-1-20-0010	VIII / T-IPS		
2.	AMBO DALLE	18-1-20-0013	VIII / T-IPS		
3.	Dewi Novita Sari	191040009	Pcm		
4.	Nur Asia	191040007	PGMI		
5.	Yayan	191060002	TBSE/V		
6.	Hafidatulmunisa	191060109	TBSE / VI		
7.	Nur Safna	181040009	Pcm / VIII		
8.	IZMA NONTJI	181040030	Pcm / VIII		
9.	Nanda Septia	18-1-04-0021	Pcm / VIII		
10.	Mustawal	191010193	PA / VI		
11.	Zulfarhanzi	181010187	PA / VI		
12.	ANNISA RIZK	181040006	TIPS / VIII		

Palu, 16 Maret 2022

Pembimbing I,

Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I
NIP.19640814992031001

Pembimbing II,

Arifilla Abu, M.Pd
NIP.19800110201931012

Penguji,

Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag, M.Si
NIP.197706092008012025

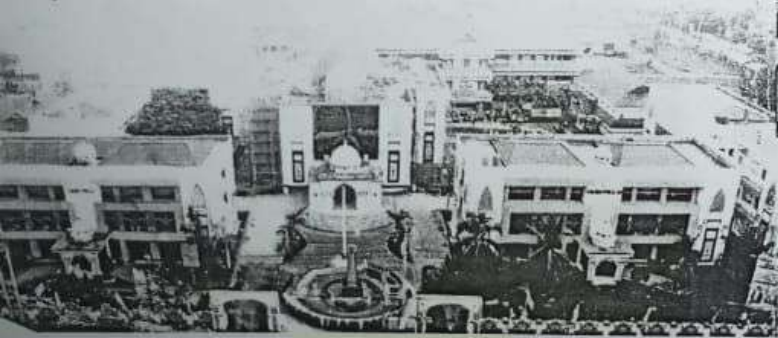
Mengetahui

A.n. Dekan
Ketua Jurusan Tadris IPS,

Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag, M.Si
NIP.197706092008012025



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU



**BUKU KONSULTASI
PEMBIMBINGAN
SKRIPSI**

Nama : Jumriana
NIM : 181200003
Prodi : Tadris IPS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 4192 /Un.24/F.I/PP.00.9/08/2022
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Sigi, Agustus 2022

Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palu

di
Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu :

Nama : Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
Tempat Tanggal Lahir : Lakea 2, 11 Maret 2000
Semester : IX
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat : Jl. Lasoso
Judul Skripsi : PERANAN ORANG TUA SISWA DALAM PENGAWASAN
PENGUNAAN GADGET DI SMP NEGERI 1 PALU
No. HP : 089523511123

Dosen Pembimbing :

1. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I
2. Ardillah Abu, M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palu

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,

Dr. H. Aska, M.Pd
NIP. 19670521 199303 1 005



PEMERINTAH KOTA PALU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 PALU

Alamat : Jalan Jenderal Gatot Soebroto No. 34 Palu, Kode Pos 94111, NPSN : 40203563
Tel. 0451-421792, 421421 Fax. 0451-421792 Website: www.smpnegeri1palu.org E-Mail:
smpnegeri1palu@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. : MN.11/ 199 /421.3/Dikbud.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 1 Palu menerangkan bahwa :

N a m a : Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Benar yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan observasi dan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul **"Peranan Orang Tua Siswa dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di SMP Negeri 1 Palu"** mulai tanggal 04 Oktober s/d 04 November 2022, berdasarkan surat dari Kementerian Agama Republik Indonesia Universitas Islam Negeri Datokarama Palu Nomor : 4129/Un.24/F.I/PP.00.9/08/2022 tanggal 04 Agustus 2022.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Palu, 26 Desember 2022
Kepala Sekolah,

Yusri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197801102010011004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 568 /Un.24/F.I/PP.00.9/02/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Undangan Menghadiri Ujian Skripsi.

Palu, 70 Februari 2023

Yth. Bapak/Ibu Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

1. Riska Elfira, M.Pd.
2. Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag., M.Si.
3. Dr. Samintang, M.Pd.
4. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
5. Ardillah Abu, M.Pd.

Assalamualaikum wr.wb.

Dalam rangka pelaksanaan Ujian Munaqasyah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : PERANAN ORANG TUA SISWA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET DI SMP NEGERI I PALU

dengan hormat kami mohon kesediaannya untuk menguji Skripsi tersebut, yang akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Selasa, 21 Februari 2023
Jam : 10.00 s/d Selesai
Meja Sidang : Meja Sidang D
Tempat : Ruang Sidang D

Demikian, atas kehadirannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

a.n. Dekan
Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial,

Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag., M.Si.
NIP. 197706092008012000

Catatan Bagi Peserta Ujian Skripsi :

1. Berpakaian Hitam Putih dan Almamater + Kopiah (Pria).
2. Berpakaian Hitam Putih dan Almamater (Wanita).

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 237 TAHUN 2023

TENTANG
PENETAPAN TIM PENGUJI SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji skripsi untuk menguji skripsi mahasiswa pada ujian munaqasyah;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

- KESATU : Menetapkan Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu sebagai berikut :

1. Ketua Tim Penguji : Riska Elfira, M.Pd.
2. Penguji Utama I : Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag., M.Si.
3. Penguji Utama II : Dr. Samintang, M.Pd.
4. Pembimbing/Penguji I : Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
5. Pembimbing/Penguji II : Ardillah Abu, M.Pd.

untuk menguji Skripsi Mahasiswa

Nama : Jumriana

NIM : 18.1.20.0009

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : PERANAN ORANG TUA SISWA DALAM PENGAWASAN
PENGUNAAN GADGET DI SMP NEGERI I PALU

- KEDUA : Tim Penguji Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam skripsi yang diujikan;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2023
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : 26 Februari 2023

Dekan,





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

DAFTAR NILAI SKRIPSI


NAMA : Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
PROGRAM STUDI : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial


NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90,5	Perbaiki sesuai saran Penguji
2.	BAHASA	86,5	
3.	METODOLOGI	86,5	Metodologi penulisan di lihat kembali
4.	PENGUASAAN	85,5	
5.	JUMLAH	349/4	
6.	NILAI RATA-RATA	87,50	

Diketahui Oleh:

Ketua Tim Penguji,

Sigi, 21 Februari 2023
Penguji Utama I,


Riska Elfira, M.Pd.
NIP. 19900506 201903 2 011


Dr. Sri Dewi Lisnawaty, S.Ag., M.Si.
NIP. 19770609 200801 2 025

85 - 100 : A
80 - 84 : A-
75 - 79 : B+
70 - 74 : B
65 - 69 : B-
60 - 64 : C+
55 - 59 : C
50 - 54 : D
49 : E



DAFTAR NILAI SKRIPSI


NAMA : Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
PROGRAM STUDI : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

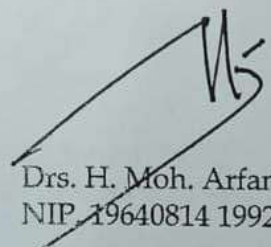
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	80	Revisi satu paragraf
2.	BAHASA	80	
3.	METODOLOGI	85	
4.	PENGUASAAN	90	
5.	JUMLAH	235	
6.	NILAI RATA-RATA	83.75	

Diketahui Oleh:

Ketua Tim Penguji,

Sigi, 20/02/2023
Pembimbing/Penguji I,


Riska Elfira, M.Pd.
NIP. 19900506 201903 2 011


Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
NIP. 19640814 199203 1 001

Skala:

85 - 100	: A
80 - 84	: A-
75 - 79	: B+
70 - 74	: B
65 - 69	: B-
60 - 64	: C+
55 - 59	: C
50 - 54	: D
49	: E



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Paiolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

DAFTAR NILAI SKRIPSI

NAMA : - Jumriana
NIM : 18.1.20.0009
PROGRAM STUDI : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		
2.	BAHASA		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	95	

Diketahui Oleh:

Ketua Tim Penguji,

Sigi, 21 Januari 2023
Penguji Utama II,

Riska Elfira, M.Pd.
NIP. 19900506 201903 2 011

Dr. Samintang, M.Pd.
NIP. 2007046702

Skala:

85 - 100 : A
80 - 84 : A-
75 - 79 : B+
70 - 74 : B
65 - 69 : B-
60 - 64 : C+
55 - 59 : C
50 - 54 : D
49 : E



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

DAFTAR NILAI SKRIPSI

NAMA -: Jumriana

NIM : 18.1.20.0009

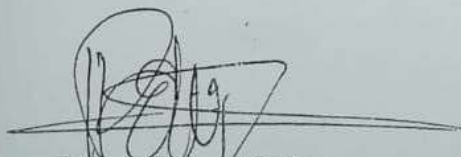
PROGRAM STUDI : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

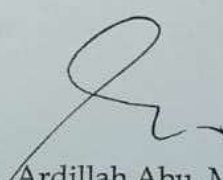
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		
2.	BAHASA		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	80	

Diketahui Oleh:

Ketua Tim Penguji,

Sigi, 21 Februari 2023
Pembimbing/Penguji II ,


Riska Elfira, M.Pd.
NIP. 19900506 201903 2 011


Ardillah Abu, M.Pd
NIP. 199001102019031012

Skala:

85 - 100 : A
80 - 84 : A-
75 - 79 : B+
70 - 74 : B
65 - 69 : B-
60 - 64 : C+
55 - 59 : C
50 - 54 : D
49 : E

DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Yusri, S.Pd. M.Pd,	Kepala Sekolah Smp Negeri 1 Palu	
2	Riza Hartati	Orang tua murid	
3	Risma	Orang tua murid	
4	Lisus Triani	Orang tua murid	
5	Santi	Orang tua murid	
6	Evi Setriani	Orang tua murid	

MATRIKS PERBAIKAN (REVISI) DAN MASUKAN PENELITIAN

SKRIPSI

Nama : **Jumriana**
NIM : **18.1.20.0009**
Prodi : **Tadris IPS**
Judul Skripsi : **Peranan Orang Tua Siswa SMP Negeri 1 Palu
Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Di
Lingkungan Keluarga**

Dari Dosen Pembimbing I : Drs.H.Moh.Arfa Hakim, M.Pd.I

No	Judul/Halaman	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Keterangan
1	Sampul (i)	-Pengetikan judul harus di tebakkan (bold). -Tambahkan satu kalimat di judul skripsi yaitu (Perundangan). -Hilangkan penulisan jurusan dibagian paling bawah sampul.	-Sudah di tebakkan (bold) -Sudah di tambahkan -Sudah dihilangkan	Diperbaiki.
2	Pernyataan keaslian skripsi (ii)	-Judul skripsi harus dimiringkan.	-Sudah dimiringkan.	Diperbaiki.
3	Persetujuan pembimbing (iii)	-Judul skripsi harus dimiringkan	-Sudah dimiringkan	Diperbaiki
4	Kata Pengantar (v)	-Ubah kembali nama Dekan dan Ketua Jurusan sesuai dengan waktu ujian Skripsi serta perbaiki pengetikan.	-Sudah di ubah dan diperbaiki kembali	Diperbaiki
5	Daftar Isi (viii)	-Perbaiki daftar isi sesuai pedoman KTI	-Sudah diperbaiki sesuai pedoman KTI	Diperbaiki.
6	Abstrak (xiii)	-Penulisan nama, nim	-Penulisan nama, nim dan	Diperbaiki.

		dan judul skripsi tidak di bold. -Penulisan abstrak minimal 200-250 kata.	judul suda tidak di bold - Penulisan abstrak sudah menjadi empat paragraf.	
7	Bab I (1 & 2)	-Kekonsistenan ketukan pada setiap awal paragraf. -Jangan rapat garis footnote dengan kalimat di atasnya.	-Sudah diperbaiki menjadi tujuh ketukan. -Sudah diperbaiki.	Diperbaiki.
8	Bab II (13, 14 & 18)	-Penelitian terdahulu harus dibuatkan table. -Tambahkan 1 hadis tentang <i>bullying</i> . -Perbaiki penulisan Al-Qur'an, buat rata kiri. -Tambahkan teori tentang perundungan.	-Sudah dibuatkan tabel. -Sudah ditambahkan 1 hadis tentang <i>bullying</i> . -Sudah dibuat rata kiri. -Sudah ditambahkan dua teori menurut teori Olweus dan Murphy.	Diperbaiki.
9	Pedoman Observasi, Pedoman Wawancara & Matriks Perbaikan.	-Buat pedoman observasi & pedoman wawancara. -Buat matriks perbaikan khusus pembimbing I	-Sudah dibuatkan pedoman observasi dan pedoman wawancara. -Sudah dibuatkan matriks perbaikan.	Diperbaiki.

DOKUMENTASI



Foto 1. Wawancara Dengan Ibu Riza Hartati



Foto 2. Wawancara Dengan Ibu Risma



Foto 3. Wawancara Dengan Ibu Lissus Triani



Foto 4. Wawancara Dengan Ibu Santi



Foto 5. Wawancara Dengan Ibu Evi Setriani



Foto 6. Bersama Siswa SMP Negeri 1 Palu



Foto 7. Bersama Siswi SMP Negeri 1 Palu



Foto 8. Dokumentasi Bersama Bapak Yusri, S.Pd. M.Pd Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palu

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Jumriana
Alamat : Jln. Asam 2 Lorong 1
No Telpon : 082271450894
Email : anabandist@gmail.com
Jenis Kelamin : Perempuan
Tanggal Kelahiran : Buol, 11 Maret 2000
Status : Belum Menikah
Warga Negara : Indonesia
Agama : Islam

Riwayat Pendidikan

- a. SD/MI, Tahun Lulusan : SDN 5 Lakea, 2012
- b. SMP/MTs, Tahun Lulusan: SMPN 1 Lakea, 2015
- c. SMA/MA, Tahun Lulusan : SMAN 1 Lakea, 2018

BIOGRAFI PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Jumriana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl Lahir : Buol, 11 Maret 2000
NIM : 18.1.200.009
Alamat : Jl. Asam 2 Lorong 1
No. HP : 082271450894
E-mail : anabandist@gmail.com

B. Nama Orang Tua

Nama Ayah : Abu Bakar S.Poi
Nama Ibu : Suriani H.Patin

C. Riwayat Pendidikan

a. SD/MI, Tahun Lulusan : SDN 5 Lakea, 2012
b. SMP/MTs, Tahun Lulusan : SMPN 1 Lakea, 2015
c. SMA/MA, Tahun Lulusan : SMAN 1 Lakea, 2018