

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GADGET OLEH
ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19
(Studi Kasus Di Nagari Durian Gadang, Kec. Akabiluru, Kab. Lima Puluh Kota)**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Jurusan Sosiologi Fis Unp*



OLEH:

PEBYOLA MAYESTIKA

NIM: 17058033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

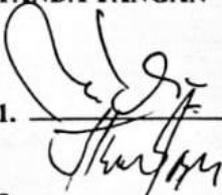
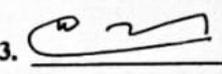
Pada Hari Senin 30 Agustus 2021

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GADGET
OLEH ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19**

(Studi Kasus Di Nagari Durian Gadang, Kec. Akabiluru, Kab. Lima Puluh Kota)

Nama : Pebyola Mayestika
NIM/IM : 17058033/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (SI)

Padang, Agustus 2021

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua	: Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	1. 
2. Anggota	: Drs. Ikhwan, M.Si	2. 
3. Anggota	: Dr. Wirdanengsih, S.Sos., M.Si	3. 

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN *GADGET*
OLEH ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19
(Studi Kasus Di Nagari Durian Gadang, Kec. Akabiluru, Kab. Lima Puluh Kota)**

Nama : Pehyola Mayestika
NIM/IM : 17058033/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Padang, Agustus 2021

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP,**



Siti Fauziah, M.Pd, M.Hum
NIP. 19610218 198403 2001

**Disetujui Oleh,
Pembimbing**

Mira Hesti Hasmira, SH, M.Si
NIP. 19790515 200604 2 003

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pebyola Mayestika
NIM/TM : 17058033/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul "**Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Di Masa Pandemi Covid-19**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP.19731202 200501 1 001

Padang, Agustus 2021

Saya yang menyatakan



Pebyola Mayestika
NIM. 17058033

ABSTRAK

Pebyola Mayestika, 17058033/2017. Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Oleh Anak Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Nagari Durian Gadang, Kec. Akabiluru, Kab. Lima Puluh Kota).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada anak dan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak di Nagari Durian Gadang, Kec. Akabiluru, Kab. Lima Puluh Kota. Latar belakang dari penelitian ini terlihat dari perlunya peran orang tua dalam memberikan pengawasan dalam penggunaan *gadget* terhadap anak karena penggunaan *gadget* yang harusnya di manfaatkan untuk menunjang kebutuhan sekolah daring namun sebagian anak-anak menggunakan *gadget* untuk media hiburan, *game online*, judi *online* dan lain sebagainya. Selain itu penggunaan *gadget* pada masa pandemi dalam waktu yang lama menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan anak pada *gadget*.

Penelitian ini dianalisis menggunakan Teori Peran oleh Biddle dan Thomas. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan informan berjumlah 20 orang yang terdiri dari 5 anak yang aktif menggunakan *gadget*, 10 orang tua anak yang menggunakan *gadget* dan 5 orang tetangga yang berada dilingkungan sekitar anak yang aktif menggunakan *gadget*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Untuk memeriksa keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi data. Adapun proses dan analisis data menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anaknya masih kurang maksimal karena masih ada sebagian anak yang aktif menggunakan *gadget* tanpa pendampingan orang tua, hal tersebut membuat anak cenderung menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan alasan orang tua memberikan *gadget* tersebut sebagai media menunjang proses belajar secara daring. Namun sikap atau perilaku anak dengan keingintahuan tinggi menggunakan *gadget* untuk mengakses fitur lain yang tersedia diantaranya di temukannya anak-anak yang merasa bosan dengan aktivitas belajar daring sehingga menggunakan *gadget nya* untuk bermain *game online*, judi *online* dan fitur hiburan lainnya.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Pengawasan, Penggunaan Gadget, Peran Orang Tua

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Oleh Anak Di Masa Pandemi Covid-19”**. Penulisan skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi sosiologi, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari doa dan usaha yang penulis lakukan untuk mencapai sampai dengan menyelesaikan skripsi ini dan juga tidak lepas dari restu kedua orang tua penulis Bapak dan Ibu tercita yang selalu mendo'akan dan memberi semangat serta motivasi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Mira Hasti Hasmira SH.M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kemudian penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua tercinta Bapak saya Zarkasi dan Almarhum Ibu Asmarni, yang telah merawat dan membesarkan saya dari kecil, serta keluarga saya yang selalu memberikan saya dukungan dan senantiasa mendoakan saya disetiap waktu. Semoga pengorbanan Bapak dan Ibu menjadi pahala besar dari Allah SWT, semoga selalu diberi kesehatan dan kelancaran rezeki.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama proses perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.

3. Bapak Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku ketua Jurusan Sosiologi dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah membantu memberikan kemudahan selama proses perkuliahan berlangsung dan proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Jurusan Sosiologi yang telah membimbing dan memudahkan penulis selama perkuliahan berlangsung sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh informan penelitian yang telah memberikan kemudahan penulis dalam mencari data dengan baik dan pengalaman untuk penulis dapatkan selama menyelesaikan penelitian.
6. Semua teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, penulis ucapkan terima kasih banyak telah membantu dalam banyak hal, selalu memberikan semangat, motivasi serta doanya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahan dan jauh dari kata sempurna, untuk itu dengan penulis menghaturkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya dan memberikan kritikan dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan. Semoga hasil dari penelitian yang penulis susun ini memberikan banyak manfaat bagi pembaca, Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Payakumbuh, 3 Agustus 2021

Penulis

Pebyola Mayestika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kerangka Teori	8
B. Batasan dan Rumusan Masalah	10
C. Batasan Konseptual	11
1. Peran Orang Tua	11
2. Anak	12
3. Pengawasan	13
4. Gadget	15
5. Pandemi Covid-19	15
a. Defenisi Pandemi	15
b. Covid-19	15
D. Kerangka Berpikir	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
A. Lokasi Penelitian	17
B. Pendekatan dan Tipe Penelitian	17

C. Teknik Pemilihan Informan	18
D. Teknik Pengumpulan Data	20
E. Triangulasi Data	23
F. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN	27
A. Temuan Umum	26
a. Gambaran Umum Nagari Durian Gadang	26
b. Kondisi Geografis Nagari Durian Gadang.....	26
c. Penduduk	26
d. Pendidikan	27
e. Agama	27
f. Potensi Wisata	27
g. Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget	27
B. Temuan Khusus	27
1. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan <i>gadget</i> oleh anak di masa pandemi covid-19.....	27
2. Penyebab munculnya bentuk peran orang tua dalam mengawasi penggunaan <i>gadget</i> oleh anak di masa pandemi covid-19	35
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel :

1. Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin Di Nagari Durian Gadang 26

DAFTAR GAMBAR

Gambar :

1. Kerangka Berpikir 16
2. Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman 25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara

Lampiran 2. Pedoman Observasi

Lampiran 3. Hasil Observasi

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wabah Covid 19 telah menyebar di Indonesia yang awalnya berasal dari kota Wuhan Cina sejak desember 2019 (Chandrasekaran & Fernandes, 2020). WHO menyatakan ini sebagai pandemi global karena penularan virus ini sangatlah cepat. Oleh karena itu, setiap negeri wajib menerapkan upaya untuk pencegahan penyebaran covid-19 dengan cara social distancing (pembatasan jarak sosial) untuk mengurangi interaksi antar individu dalam komunitas yang lebih luas (Wilder-Smith & Freedman, 2020). Pandemi covid 19 memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia, salah satunya di Indonesia. Covid 19 memberikan banyak pengaruh dalam berbagai sektor, salah satu sektor yang berdampak adalah sektor ekonomi. Penyebaran covid 19 yang semakin meluas akan memperlama periode jatuhnya perekonomian asia tenggara, termasuk Indonesia (PH, Suwoso, Febrianto, Kushindarto, & Aziz, 2020).

Pandemi Covid-19 memberikan dampak pada banyak pihak kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan. Kondisi tersebut memaksa terjadinya perubahan termasuk dalam dunia Pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga perguruan tinggi yang awalnya menggunakan metode tatap muka atau *face to face* saat pembelajaran kini perlu mengubahnya menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) (Napitupulu, 2020). Dengan adanya pembatasan interaksi kementerian pendidikan juga mengeluarkan intruksi meliburkan sekolah tatap langsung dan mengganti proses pembelajaran secara daring (Siahaan et al., 2020).

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat dilakukan secara jarak jauh menggunakan media *online* seperti jejaring internet. Menurut Shahab mengatakan bahwa

Internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Peranan dan penggunaan internet telah mulai dikenal dan dapat membantu pengurusan dalam sistem pendidikan negara khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas yang secara langsung melibatkan peserta didik, tenaga pengajar dan orang tua serta masyarakat yang peduli dengan pendidikan. Penggunaan internet sudah menjadi kebutuhan yang penting untuk berinteraksi dan komunikasi dengan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dan hiburan yang dapat dilingkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (Marcelino Sumolang, 2013).

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games*, internet, video. Pada kemunculanya *Gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). pendapat lain juga menyebutkan bahwa *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Pebriana, 2017). *Gadget* mempunyai banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan *gadget* harus dalam pemantauan orang tua (Iqbal et al., 2020).

Berdasarkan hasil survei penggunaan *gadget* bagi anak memperlihatkan bahwa kebanyakan anak diizinkan menggunakan *gadget* selain untuk belajar 79% dan anak memiliki *gadget* sendiri 71,3% dan mayoritas anak tidak memiliki aturan (79%) penggunaan *gadget* dengan orang tua. Sepengetahuan orang tua yang sering di akses oleh anak selama menggunakan *gadget* mencari informasi 71,6%, nonton youtube 60,4%, main game 59%, chatting teman 45,8% dll. Orang tua yang sering menjelaskan

manfaat dan dampak negatif penggunaan *gadget* adalah ibu 43,3% dari pada ayah 38,6% bahkan ada 10% ayah tidak pernah menjelaskan manfaat dan dampak negative penggunaan *gadget* selama Pandemi Covid-19. Dari hasil survei memberikan gambaran bahwa anak banyak menggunakan *gadget* diluar kepentingan belajar. Lama mengakses internet yaitu 1-2 jam perhari 36,5%, 2-5 jam per hari 34,8%, lebih dari 5 jam per hari 25,4% dan 1-4 perminggu 3,3%. Karena itu perlu ada edukasi mengenai penggunaan *gadget* bagi anak. Secara umum orang tua cenderung tidak melakukan pendampingan saat anak main *gadget* selama Pandemi Covid-19 ini. Namun dari hasil survei ini terlihat ibu lebih sering melakukan peendampingan saat main *gadget* dibandingkan ayah (Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)).

Penggunaan *gadget* saat ini telah mempengaruhi kehidupan manusia. berbagai kalangan usia, dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Sekolah dan juga pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran *online* dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Oleh sebab itu dengan diberlakukan proses pembelajaran jarak jauh siswa diharuskan belajar melalui *gadget* baik di kota maupun desa. Siswa di perkotaan tidak lagi merasa canggung dalam penggunaan *gadget* karena keterbiasaan pemakaian *gadget* di perkotaan membuat siswa lebih mudah mengakses internet kapan saja dan dimana saja. Sedangkan siswa di pedesaan akses internetnya masih sangat terbatas serta minimnya siswa yang memiliki ponsel. Sejatinya perkembangan teknologi dapat memberikan dampak positif jika individu sebagai penggunanya dapat memanfaatkan informasi dengan baik, begitupun sebaliknya. Internet dan *gadget* dapat menyebabkan seseorang melakukan tindak kejahatan dan dampak negatif lainnya, penggunaan *gadget* aktivitas sehari-hari pada anak sangat mempengaruhi interaksi sosial pada anak (Pebriana, 2017)

Hal ini juga terjadi di Nagari Durian Gadang yang dulunya anak tidak terlalu aktif dalam penggunaan *gadget* akan tetapi selama masa pandemi ini anak diharuskan menggunakan *gadget* untuk melakukan proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* oleh anak tanpa pendampingan oleh orang tua, lebih besar dampak negatif yang di timbulkan di bandingkan dampak positif. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa *gadget* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya, termasuk dampak negatif pada seseorang. Sedangkan manfaatnya akan di peroleh apabila pengguna bisa memanfaatkan *gadget* sesuai dengan semestinya.

Berdasarkan hasil observasi dengan anak yang menggunakan *gadget*, diketahui bahwa selama proses pembelajaran daring anak menggunakan *gadget* melebihi kapasitas penggunaan *gadget* di dalam pemanfaatannya. Saat anak mengikuti proses pembelajaran daring waktu yang digunakan selama 5 jam mulai dari jam 07.30-12.00 WIB siang, dalam waktu 5 jam ini dibagi untuk 3 mata pelajaran yang 1 mata pelajaran sekitar 1 ½ jam. Pada kegiatan anak diluar dari proses pembelajaran daring, anak menggunakan *gadget* tak cukup satu atau dua jam atau bahkan melebihi 12 jam per hari. Hal ini disebabkan karena sebagian besar orang tua yang memiliki kesibukan bekerja di luar rumah sehingga mereka cenderung tidak memiliki waktu untuk memperhatikan belajar anaknya, dan anak cenderung menggunakan *gadget*-nya untuk hal-hal yang membuat dirinya merasa senang dan nyaman, seperti menonton anime dan bermain *game online*, untuk *game* ada beberapa jenis *game* yang mereka mainkan yaitu PUBG, Mobile Legends, IDN Poker, LUXI Domino & Poker. Anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada belajar karena anak merasa selain *game* dapat memberikan kesenangan dan kenyamanan, *game* juga dapat memberikan keuntungan dengan menghasilkan uang dari *game* yang dimainkannya. Oleh karena itu, untuk saat sekarang ini dapat

dilihat bahwa anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada belajar. Maka itu perlunya peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi waktu pada anak dalam penggunaan *gadget*. Selain itu sebelum mengenal *gadget* anak-anak lebih aktif dalam melakukan interaksi dengan orang tua maupun keluarga. Hal ini juga di sebabkan oleh kemampuan orang tua anak dalam memberikan edukasi yang tidak membosankan. Namun dengan penggunaan *gadget* saat ini menyebabkan pola interaksi anak dengan orang tua lebih renggang karena anak-anak lebih nyaman berinteraksi dengan *gadget* yang mereka miliki sehingga tidak peduli dengan lingkungan keluarga dan apatis terhadap lingkungan masyarakatnya.

Hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa kecendrungan penggunaan *gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli terhadap lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak pada *gadget* juga menimbulkan kesenjangan sosial dan dapat menanamkan sikap introvert serta perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok bermain yang Eksklusif (Syahyudin, 2019). Secara tidak langsung observasi ini menggambarkan sikap anak yang berlebihan menggunakan *gadget* akan cenderung tertutup dan memiliki sikap apatis terhadap norma dan nilai yang ada di tengah masyarakat. Maka peran orang tua sangat penting untuk menjauhkan dan memberikan kepercayaan ke pada anak untuk menggunakan *gadget*. Orang tua mestinya juga dapat melakukan pendekatan dengan memberikan hiburan kebersamaan yang kiranya dapat mengalihkan anak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan secara mendidik dan tidak membosankan (Jordan Efraim Palar, 2018 n.d).

Berdasarkan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan bahwasanya terdapat penggunaan *gadget* pada anak di Nagari Durian Gadang. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan *gadget* yang harusnya di manfaatkan untuk

menunjang kebutuhan sekolah daring namun sebagian anak-anak menggunakan *gadget* untuk media hiburan, *game online*, judi *online* dan lain sebagainya. Selain itu penggunaan *gadget* pada masa pandemi dalam waktu yang lama menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan anak pada *gadget*. Kecanduan pada *gadget* ini timbul akibat akses yang tidak terbatas dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak dan terlihat bahwa cukup banyak prestasi dari anak-anak yang menurun akibat dari seringnya menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, judi *online* bersama teman-temannya, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anak dalam aktivitas sosial dan penggunaan *gadget*. Kecendrungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan anak bersikap tidak peduli atau apatis terhadap lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial nya. Selain itu kecanduan anak terhadap *gadget* dapat merubah pola prilaku dan interaksi sosial anak (Chusna & Al-Muslihun, n.d).

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka masalah penelitian dibatasi pada masalah peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak di masa pandemi covid-19 (studi kasus di Nagari Durian Gadang, Kec. Akabiluru, Kab. Lima Puluh Kota). Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah diatas, perlunya peran orang tua dalam memberikan pengawasan dalam penggunaan *gadget* terhadap anak karena penggunaan *gadget* yang harusnya di manfaatkan untuk menunjang kebutuhan sekolah daring namun sebagian anak-anak menggunakan *gadget* untuk media hiburan, *game online*, judi *online* dan lain sebagainya. Selain itu penggunaan *gadget* pada masa pandemi dalam waktu yang lama menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan anak pada *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan kecanduan, mudah lupa dan susah mencerna materi pelajaran sehingga akan mengalami penurunan tingkat prestasi disekolah. Kecanduan pada *gadget* ini timbul

akibat akses yang tidak terbatas dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak. Sesuai dengan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Penggunaan *gadget* pada anak di Nagari Durian Gadang ?
2. Bagaimana Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana Penggunaan *gadget* pada anak di Nagari Durian Gadang
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang ingin dicapai peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah agar dapat menambah wawasan, literatur, dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya serta digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan sosiologi keluarga mengenai Peran Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* oleh Anak Di Masa Pandemi Covid-19.

2. Manfaat Praktis

- Meningkatkan pengetahuan serta digunakan sebagai bahan informasi dan menambah wawasan tentang masalah-masalah yang terkait didalam penelitian.
- Memberikan saran dan masukan pada masyarakat yang bersangkutan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dalam masyarakat