

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang tua merupakan pendidik pertama dan yang paling utama bagi anak. Orang tua selaku pendidik menjadi dasar utama terhadap perkembangan dan kehidupan anak dikemudian hari. Orang tua juga berperan sebagai penentu arah terhadap anak, sebelum anak-anak dapat bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Peranan dan pendampingan orang tua adalah hal yang paling utama terhadap perkembangan remaja, dimana orang tua akan menjadi dasar pondasi perkembangan remaja dalam berperilaku dan bersikap, diharapkan orang tua dapat mengontrol dalam setiap masa pertumbuhan dan perkembangan sang anak, sehingga anak bisa berkembang sesuai dengan tahapannya. Peran orang tua sebagai pendidik dimasa sekarang ini harus betul-betul memiliki kepekaan dalam mengawasi anak-anaknya baik dalam bergaul maupun dalam memanfaatkan penggunaan teknologi komunikasi yang semakin hari semakin canggih.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak dan beragam. Bahkan fitur-fitur yang adapun semakin canggih sesuai dengan kebutuhan. Saat ini, penggunaan gawai tidak dilihat dari usia maupun profesi bahkan hampir dari semua kalangan mempunyai gawai. Akibatnya penggunaan gawai saat ini sudah tidak terbandung lagi, sebab gawai sudah menjadi kebiasaan yang sulit untuk dilepaskan dari kegiatan kita sehari-hari. Bahkan di era saat ini, pusat pendidikan menerapkan bahwa teknologi informasi digunakan untuk mendukung sarana dan prasarana anak dalam belajar, selain itu gawai juga banyak digunakan dalam dunia bisnis, sosial, bahkan ekonomi semuanya memanfaatkan kecanggihan teknologi gawai. Sebab keberadaan teknologi saat ini benar-benar sangat dibutuhkan manusia.

Masyarakat, terutama remaja secara sadar maupun tidak alat komunikasi yang dianggap istimewa tersebut memang banyak memberikan fitur-fitur yang canggih yang dapat memberi kemudahan namun sekaligus dapat memberi dampak buruk jika tidak digunakan dengan bijak. Belum lagi fenomena dengan maraknya penggunaan gawai yang berlebihan saat ini banyak sekali anak-anak terutama dari kalangan remaja yang terjerumus dengan kecanduan gawai. Padahal remaja merupakan penerus bangsa yang harus dirawat dengan sebaik mungkin. Maka dalam hal ini orang tua memiliki peran yang sangat penting, sebab orang tua adalah kunci utama kesuksesan dalam membentuk karakter anak.

Desa Jatisawit Lor adalah sebuah desa yang berada di Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu. Saat gawai mulai masuk di Desa Jatisawit Lor, ada banyak sekali perubahan yang terlihat pada kehidupan masyarakat yang terjadi setelah adanya gawai di desa ini. Lebih khususnya kehidupan sosial pada anak remaja yang ada di desa ini. Perubahan-perubahan tersebut terlihat dari perilaku sehari-hari remaja yang sangat berbeda sebelum mulai populernya gawai di desa Jatisawit Lor. Sebelum gawai mulai digunakan oleh remaja disana, peneliti mengakui remaja sebelumnya selalu aktif dalam aktivitas-aktivitas diluar rumah baik itu bermain bersama diluar dengan teman sebayanya, aktif dalam kegiatan olahraga, dan lain sebagainya. Selain itu biasanya anak-anak remaja sering berkumpul di malam hari ditoko ataupun dirumah-rumah yang memang sering dijadikan tempat perkumpulan oleh para remaja untuk berkumpul mengobrol dan bersenda gurau. Namun dizaman sekarang mereka berkumpul hanya untuk bermain game atau mabar sehingga kurang adanya interaksi antar satu dengan yang lainnya.

Maraknya penggunaan gawai yang terjadi di desa Jatisawit Lor membuat kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum adanya gawai hampir jarang dilakukan oleh para remaja. Mereka lebih senang memainkan gawai mereka masing-masing dibandingkan mengobrol dengan teman yang ada disebelahnya saat berkumpul. Selain itu, banyak dari mereka lebih sering

berdiam diri didalam rumah hanya untuk bermain gawai. Aktivitas olahraga remaja yang dulu setiap sore dilakukan kini hampir tidak dilakukan lagi bahkan hampir tidak nampak dilakukan oleh anak-anak remaja di desa Jatisawit Lor. Selain itu sangat minimnya tingkah laku atau akhlak anak remaja zaman sekarang seperti kurangnya sopan santun kepada orang yang lebih tua, sering berkata kasar, serta kurang menjaga ucapan.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

- a. Kurang bijaknya anak dalam menggunakan gawai.
- b. Kurang terjalannya komunikasi antar anak dan orang tua ketika dirumah
- c. Kurangnya kesadaran pemahaman orang tua terhadap dampak yang dapat ditimbulkan dari gawai.
- d. Masih rendahnya pengawasan orang tua dalam mendampingi anaknya menggunakan gawai
- e. Kurangnya mendapat perhatian dan pencegahan dari orang tua terhadap isi maupun fitur dalam gawai yang bermuatan negatif.

2. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang akan diteliti, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada faktor Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan Gawai pada Perkembangan Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Jatisawit Lor, Blok Cibogo, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu.

3. Pertanyaan Peneliti

- a. Bagaimana Pengawasan Orang Tua dalam Mendampingi Remaja Usia 13-15 Tahun Menggunakan Gawai di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu?
- b. Bagaimana Dampak Penggunaan Gawai pada Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu?
- c. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat Pengawasan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Penggunaan Gawai pada Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengawasan Orang Tua dalam Mendampingi Remaja Usia 13-15 Tahun Menggunakan Gawai di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.
2. Untuk Mengetahui Dampak yang dapat Ditimbulkan dari Penggunaan Gawai pada Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.
3. Untuk Mengetahui Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat Pengawasan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Penggunaan Gawai pada Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi dua aspek, yakni manfaat dari aspek teoritis dan manfaat dari aspek praktik.

1. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini di harapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial keluarga, serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
 - b. Dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peranan orang tua dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak.
2. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
- a. Manfaat untuk orang tua adalah sebagai referensi pengambilan kebijakan dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak.
 - b. Manfaat untuk pendidik adalah untuk menambah wawasan dalam menyikapi penggunaan gawai pada anak.
 - c. Manfaat untuk masyarakat secara umum adalah untuk mengawasi penggunaan gawai pada anak-anak mereka agar tidak terkena dampak negatif dari bahaya gawai pada proses perkembangan anak.

E. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu ini sebagai referensi dan acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Bagian ini sebagai proses peneliti untuk membuat perbandingan penelitian yang peneliti lakukan terhadap penelitian-penelitian lain yang telah ada. Disini peneliti mendapatkan beberapa penelitian sejenis, yaitu:

Penelitian yang ditulis oleh Ari Sopian dengan judul “Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun”. Ari Sopian memberi kesimpulan bahwa sebelum masuknya gawai ke desa Muara Mensao keadaan sosial yang terjadi di desa tersebut sangat jauh berbeda dengan apa yang terjadi sekarang. Dahulu, para remaja sangat sering berkumpul bersama dengan remaja yang lain, sekedar kumpul biasa ataupun melakukan kegiatan

lainnya. Selain itu, kegiatan yang biasanya sering dilakukan oleh anak remaja setiap sore seperti bermain sepak bola, bola voly, dan lainnya sekarang kegiatan tersebut sudah jarang dilakukan oleh para remaja saat ini, dikarenakan mereka lebih memilih untuk bermain gawai. Mereka lebih asyik untuk mengakses media sosial seperti Facebook, Youtube, Instagram, hingga game online dengan menggunakan jaringan Telkomsel yang dapat melancarkan dalam menggunakan gawai di Desa Muara Mansao. Penggunaan gawai tersebut menimbulkan dampak positif dan negatif. Banyak persamaan antara penelitian Ari Sopian dengan peneliti terutama dalam perkembangan perilaku anak remaja saat ini dengan adanya gawai, kemudian dampak yang dapat ditimbulkan dari gawai namun perbedaannya, kajian yang peneliti lakukan lebih luas dan berkembang sebab bukan hanya dampak dari penggunaan gawai saja yang akan peneliti bahas tetapi juga peran dan pengawasan orang tuanya juga.

Penelitian yang dituliskan oleh Nanik Suryati dengan judul “Optimalisasi Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai pada Anak” ini memberi kesimpulan bahwa gawai merupakan alat teknologi informasi yang modern dalam perkembangan globalisasi. Gawai dapat mempengaruhi semua kalangan, salah satunya adalah anak-anak. Pengaruh gawai pada anak seharusnya mendapat perhatian khusus dari orang tuanya, karena gawai dapat membuat penggunaannya menjadi kecanduan. Oleh karena itu, tidak hanya orang dewasa saja, namun anak-anak juga penting untuk mendapat pengawasan dalam pemanfaatan gawai. Banyak sekali anak yang masih dibawah umur sudah mengenal gawai bahkan sangat lancar dalam menggunakannya. Di sini, orang tua harus berperan aktif dalam pengawasan atau pemanfaatan gawai pada anak. Hal ini disebabkan karena gawai dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak baik psikologis, kognitif, maupun interaksi sosial anak. Jika tidak ada pengawasan yang tegas dari orang tua, maka anak akan lalai dan dapat menjadi kebiasaan yang mempengaruhi hidupnya di masa yang akan datang. Untuk itu, dalam kasus ini orang tua dapat mejadi konselor bagi keluarga. Penelitian ini memiliki

persamaan dengan peniti pada pengaruh terhadap gawai pada anak namun perbedaannya pada penelitian Nanik Suryati tidak disebutkan apa saja faktor yang mempengaruhinya.

Penelitian yang ditulis oleh Yuni Anggraeni dengan judul “Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat” dalam tulisan tersebut memberi dua macam cara orang tua dalam mendampingi anak dalam menggunakan teknologi digital seperti gadget. Pertama, Orang tua harus menetapkan batas waktu penggunaan gadget, orang tua dapat membatasi aktivitas menggunakan internet anak di rumah dengan menggunakan password pada gawai, memblokir konten-konten yang kurang baik bagi anak, atau mengaktifkan *Kids Mod* atau *Parental Control* di *Smartphone* mereka. Kedua, orang tua harus selalu mendampingi anak-anaknya pada saat menggunakan gadget, serta orang tua sebelumnya memberi pengarahan terlebih dahulu kepada anak tentang apa saja dampak positif dan dampak negatif dari gadget, mana yang baik dan mana yang tidak baik bagi anak. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peniti yaitu adanya pendampingan anak dalam menggunakan gawai. Namun perbedaannya adalah kajian yang peneliti lakukan pada kasus anak remaja bukan pada kasus anak usia dini di Taman Kanak-kanak (TK).

F. Landasan Teori

1. Pengawasan Orang Tua

Pengawasan identik dengan kata “controlling” yang berarti “pengamatan dan pengukuran”. Sedangkan kata pengawasan dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti “pemilik dan penjagaan”. Jadi pengawasan berarti mempertahankan dan menjaga dengan baik segala apa yang dilakukan anak dalam segala aktivitasnya. Sedangkan pengertian orang tua menurut KBBI merupakan ibu dan bapak yang bertugas mengayomi dan melindungi anak-anaknya serta yang mengatur seisi rumah. (Poerwadaminta, 1987: 688). Sehingga dapat

disimpulkan bahwa pengawasan orang tua adalah usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsinya sebagai pendidik, dalam rangka mengembangkan aspek jasmaniah dan rohaniah sang anak, sehingga anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri baik dengan dirinya, keluarga maupun lingkungannya dalam rangka membentuk kepribadian anak.

Pengawasan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gawai, disamping mendidik tugas orang tua terhadap anak ialah memberikan pengawasan. Pengawasan yang dimaksud ialah pengawasan orang tua terhadap kehidupan sehari-hari anak ketika berada di dalam dan diluar rumah. Sebab pengawasan orang tua sangat diperlukan sampai kapanpun. (Baiquni, 2016; 131-132). Pengawasan orang tua dalam mengawasi remaja menggunakan gawai diantaranya yaitu: Pertama, memberikan pendidikan, orang tua berkewajiban memberikan bimbingan dan pendidikan kepada anak, karena melalui pendidikan ini anak akan memperoleh pengalaman dan dapat mengembangkan diri secara aktif dan optimal. Kedua, memberikan batasan waktu penggunaan, orang tua sebagai kepala keluarga memiliki tugas dan fungsi sebagai pelindung dan pemelihara bagi anggota keluarganya, baik moril maupun materilnya. Sehingga dapat diartikan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab dalam memelihara keutuhan dan kerukunan bagi keluarganya. Ketiga, memberikan pengarahan dan bimbingan, hal ini bertujuan agar anak bisa lebih membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk diakses oleh anak. Keempat, memberikan pengawasan terhadap anak, melakukan pengawasan yang baik terhadap anak adalah dengan cara mengontrol tingkah laku si anak. Ketika anak sudah mulai menginjak usia remaja, pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan, agar anak tidak lepas kendali dalam pergaulannya, dimana seharusnya kendali ini dipegang penuh oleh orang tua karena orang tua adalah penanggung jawab terbesar atas

anaknyanya dalam kehidupan.

Ketika perubahan zaman menuntut peran aktif pengawasan ekstra ketat dari para orang tua, disaat yang sama banyak orang tua yang justru tidak memberikan pengawasan yang cukup kepada anak-anaknya dengan alasan sibuk bekerja (Muslim, 2020; 4-5). Orang tua baru merasa menyesal ketika tiba-tiba anaknya terlibat dalam tawuran, narkoba, seks bebas, mengalami kecanduan terhadap gawai, dan sejumlah kenakalan lainnya. Peristiwa ini sungguh bukan imajinasi belaka, melainkan fakta yang seringkali terekspos dimedia massa, bahkan sering terjadi dilingkungan kita. Lemahnya pengawasan orang tua menjadi faktor utama penyebab kenakalan anak tersebut.

Pada umumnya, minimnya pengawasan orang tua bermula dari pemberian ruang kebebasan kepada anak. Dari sini, pengawasan terhadap anak menjadi berkurang. Padahal, orang tua wajib memberikan pengawasan. Oleh karena itu, agar pengawasan dapat berjalan dengan efektif, maka orang tua cukup sedikit membatasi kebebasan anak mereka tanpa melarang kebebasannya untuk berekspresi meraih prestasi. Sebab pada dasarnya, yang terpenting untuk dilakukan orang tua ialah mengawasi anak dengan baik, sekalipun dilakukan dengan jarak jauh. Dengan demikian, tanggung jawab sebagai orang tua dapat berjalan dengan baik dan anakpun menjadi mengerti batasan-batasan yang telah diberikan. Pengawasan orang tua pada dasarnya diarahkan sepenuhnya untuk menghindari adanya kemungkinan penyelewengan atau penyimpangan pada anak. Melalui adanya pengawasan orang tua, diharapkan anak bisa menjadi pribadi yang lebih terarah serta orang tua juga dapat mengetahui sejauh mana tumbuh kembang anak-anaknya.

Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa anak-anak dan masa dewasa. Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan

antara masa anak-anak dengan masa dewasa. (Dariyo, 2011: 8) Menjelaskan bahwa batasan seorang remaja dimulai dari usia 13 sampai dengan usia 21 tahun. Tahap perkembangan remaja terbagi menjadi 3 bagian yakni: (a). Remaja awal (*Early Adolescence*): dari umur 13-15 tahun, (b). Remaja Tengah (*Middle Adolescence*): dari umur 16-18 tahun, (c). Remaja akhir (*late Adolescence*): dari umur 19-21 tahun.

Tahap perkembangan remaja terdiri dari: Pertama, perkembangan fisik, perubahan yang nampak dialami oleh remaja salah satunya adalah perubahan pada organ tubuh yang ditandai dengan penambahan tinggi dan berat badan, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. (Recard, dkk, 2021; 82). Kedua, perkembangan emosi, perkembangan emosi pada masa remaja cenderung lebih tinggi dari masa anak-anak. Karena mereka berada dibawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi yang baru. Ketiga, perkembangan sosial. *Sosial Cognition* berkembang pada masa remaja. *Sosial Cognition*, yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja dapat memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifat-sifat pribadi, maupun perasaannya. Pemahaman ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang lebih akrab dengan mereka, terutama teman sebaya.

2. Dampak Penggunaan Gawai

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan baik positif maupun negatif. Sedangkan gawai adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mudah dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Gawai tersebut merupakan perkembangan teknologi gawai yang dari masa kemasa mengalami banyak perkembangan. Gawai memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Dimana fungsi dan manfaat gawai secara umum diantaranya: (1) Sebagai sarana komunikasi yang

efisien dan efektif, (2) Sebagai media bersosial, (3) Sebagai media pendidikan, (4) Sebagai dunia kerja dan bisnis. Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018) mengungkapkan bahwa gawai memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

a. Dampak positif Gawai

Gawai memiliki banyak manfaat bagi orang yang menggunakannya. Diantaranya adalah: (1) Menambah wawasan pengetahuan, (2) Mempercepat proses belajar, (3) Mempermudah komunikasi, (4) Bahkan dapat meringankan aktifitas sehari-hari dapat meringankan aktifitas sehari-hari seperti memesan makanan, minuman, bahkan dapat memesan kebutuhan sehari-hari hanya dengan menggunakan gawai. Oleh karena itu, manusia banyak yang terbantu oleh kemajuan teknologi seperti zaman sekarang. (Juraman, 2014; 1-16).

b. Dampak Negatif Gawai Bagi Anak

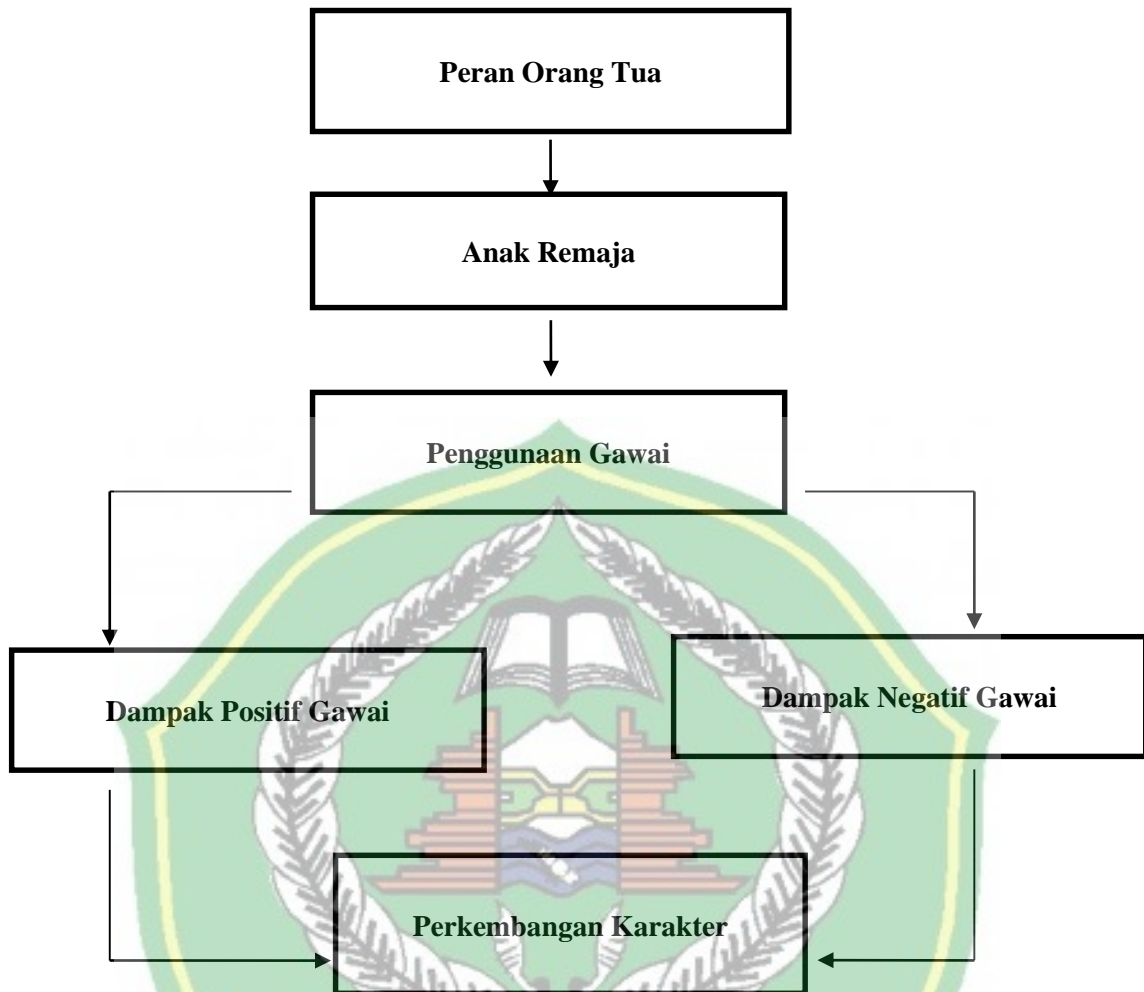
Gawai, selain memiliki banyak manfaat, juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif dari penggunaan gawai juga tidak hanya terfokus pada orang dewasa namun juga berdampak pada remaja. Berikut beberapa dampak negatif dari penggunaan gawai, diantaranya: (1) Membuat malas belajar, dampak negatif dari penggunaan gawai yang paling dirasa oleh hampir setiap orang adalah membuat orang menjadi malas belajar karena kecanduan bermain game, dan aplikasi lainnya. (Satrianawati, 2017; 54-61). (2) Mengalami gangguan tidur, sebab orang yang sudah kecanduan dengan gawai biasanya akan mengalami insomnia atau mengalami gangguan susah tidur. (3) Membuat malas beraktivitas, maksudnya orang akan hanya terfokus pada gawai mereka dengan menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain gawai. (4) Kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Sujianti, 2018; 54 - 65), banyak anak yang berada di depan gawai hanya untuk

bermain game, tiktok, atau melihat film dan video sehingga menyebabkan mereka melupakan kehidupan sosialnya dengan orang lain. (5) Membuat kecanduan, ada banyak bahaya gawai bagi remaja yang dapat ditimbulkan salah satunya mengalami kecanduan pada gawai sehingga kondisi tersebut harus benar-benar dicegah agar tidak terjadi pada remaja. (6) Serta dapat merusak mental dan pikiran, faktor yang paling sentral dari dampak negatif penggunaan gawai adalah dapat merusak mental dan pikiran. Orang yang menggunakan gawai terlalu lama akan berdampak negatif bagi mereka. mental dan pikiran seseorang akan ditentukan dari tontonan yang mereka lakukan. Orang yang menonton film, bermain game, video, atau hal lainnya akan berdampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. (Jannah, 2021; 196-197).

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung dan penghambat terdiri dari dua faktor yakni faktor Internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri seseorang, faktor ini memiliki dua aspek yaitu aspek fisiologi (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniyah). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang salah satunya yaitu dalam aspek lingkungan sosial. Faktor lingkungan sosial seperti masyarakat, teman, dan pergaulan dapat mempengaruhi perkembangan seseorang dalam berperilaku dan bersikap.

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir



G. Langkah-langkah Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di Jl. Jatisawit Lor Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu Jawa Barat 45273. Sasaran pada penelitian ini adalah dengan melibatkan orang tua dan remaja di Desa Jatisawit Lor yang menjadi objek penelitian, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis mengadakan penelitian lapangan sesuai dengan masalah yang dikemukakan peneliti diatas. Sehingga penelitian ini lebih bersifat

menggambarkan dengan keadaan yang sesuai. Adapun waktu penelitian mengambil data dilapangan setelah seminar psoposal dan mendapat surat izin riset dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Jenis Penelitian dan Sumber Data

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang berdasar pada latar belakang ilmiah sebagai kebutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, mengarahkan sasaran penelitian pada usaha menemukan teori serta lebih mementingkan proses dari pada hasil. Dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan angka-angka tetapi berupa kata-kata atau gambaran. Data yang dimaksud berasal dari wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi dan lainnya. (Sugiyono, 2006; 7).

Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mengenali subjek secara langsung. Selain itu, penelitian kualitatif ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, dan pemikiran manusia secara individu maupun kelompok. Dalam hala ini penelitian kualitatif menyajikan data yang dapat dipertanggung jawabkan melalui data dan dokumen yang telah didapatkan dilapangan (Djunaidi, 2017;13).

b. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dimana data tersebut diambil langsung oleh peneliti kepada sumber informasi secara langsung melalui responden. Penelitian tersebut menggunakan beberapa teknik

penelitian yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman audio atau video serta pengambilan foto. Data primer dalam penelitian ini berupa data hasil observasi dan wawancara kepada orang tua dan remaja desa Jatisawit Lor, Blok Cibogo, Rt/Rw 003/001, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu.

2) Data Sekunder

Sumber data sekunder ialah data tidak langsung yang diperoleh peneliti dari pemberi data untuk dikumpulkan melalui responden lain dan dokumen. (Moloeng, 2006; 157). Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dengan menelaah buku-buku perpustakaan seperti buku referensi, jurnal mengenai pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan gawai pada perkembangan karakter anak remaja, dan sumber lain yang relevan sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.

Sedangkan sumber data disini merupakan darimana subjek data dapat diperoleh, yaitu:

- 1) Sumber data berupa manusia, seperti orang tua, dan remaja dilingkungan Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.
- 2) Sumber data berupa suasana, dan kondisi dilingkungan Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.
- 3) Sumber data berupa dokumentasi dan perekaman audio.

c. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), dimana penelitian ini dilakukan langsung dilapangan yaitu di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang,

Kabupaten Indramayu untuk mendapatkan data yang diperlukan terkait pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan gawai pada perkembangan karakter anak remaja di desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki kegiatan yang sedang berlangsung. (Yusuf, 2016; 384). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi partisipasi yang berarti bahwa pengamatan harus melibatkan diri atau ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok yang diamati, dalam rangka memperoleh data tentang Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Gawai pada Perkembangan Karakter Anak Remaja di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.

b. Dokumentasi

Teknik Pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis atau gambar yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi ini dijadikan sebagai salah satu bahan analisis. Hasilnya dapat dilampirkan dalam penelitian. Penulis akan menggunakan dokumentasi berupa foto-foto, video, atau audio visual selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Dalam hal ini adalah dokumen yang berkaitan dengan kegiatan penelitian pada Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan Gawai pada Perkembangan Karakter Anak di Desa Jatisawit Lor Blok Cibogo Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu.

c. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Adakalanya wawancara dilakukan secara kelompok, seperti wawancara dengan satu keluarga, dan lainnya. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan bertatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi terkait masalah yang akan diteliti.

4. Teknik Analisis Data

Adapun data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui pengamatan atau observasi, hasil wawancara dan dokumentasi. Yang kemudian diolah dengan analisis deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul di lapangan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan, data hasil wawancara, dan data hasil dokumentasi. (Anggito, Setiawan, 2018; 236-237).

Teknik data yang akan saya gunakan adalah analisis model interaktif, yang mana terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut:

a. Reduksi Data (Data Reduction)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi direduksi. Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan ini data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya (Sugiyono, 2015: 338).

b. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian disajikan dalam bentuk catatan. Data yang sudah berbentuk catatan diberikan kode untuk mengorganisasikan data, sehingga peneliti dapat menganalisisnya dengan mudah. Masing-masing data yang sudah diberikan kode dianalisis dan kemudian disajikan dalam sebuah teks yang bersifat interaktif.

c. Penarikan Kesimpulan (Concluding Drawing)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi disini dilakukan dengan berdasarkan data yang telah direduksi dan telah disajikan dalam bentuk teks. Kemudian peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah ditanyakan peneliti sejak awal (Sugiyono: 2015: 345)