

**IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI DALAM MENCEGAH
DAMPAK NEGATIF *GADGET* TERHADAP ANAK USIA DINI
(5-6 TAHUN) DI *RAUDHATUL ATHFAL* PERMATA BUNDA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ATIKA INTANIA PUTRI RAMADHANIA

NPM : 1611080308

Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI DALAM MENCEGAH
DAMPAK NEGATIF *GADGET* TERHADAP ANAK USIA DINI
(5-6 TAHUN) DI *RAUDHATUL ATHFAL* PERMATA BUNDA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ATIKA INTANIA PUTRI RAMADHANIA

NPM : 1611080308

Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Mega Aria Monica, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang implementasi layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini usia (5-6 Tahun) di RA Permata Bunda Bandar Lampung. Pemberian layanan informasi orang tua di berikan informasi dari dampak-dampak *gadget* yang bertujuan untuk mencegah dari dampak negatif *gadget* tersebut, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5-6) tahun di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif, dengan jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dimana peneliti mendeskripsikan fenomena apa saja yang ditemui di lapangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi analisis, data di analisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil yang di peroleh dalam penelitian ini adalah terdapat tahapan-tahapan yang terjadi di dalam perencanaan pelaksanaan layanan informasi, Dalam perencanaan layanan informasi terdapat tahap yakni identifikasi kebutuhan akan informasi bagi subyek peserta layanan, menetapkan materi informasi sebagai isi layanan, menetapkan subyek sasaran layanan, menetapkan narasumber, menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan, dan menyiapkan kelengkapan administrasi. Dan pada tahap pelaksanaan layanan informasi terdapat tiga tahap yakni mengorganisasikan kegiatan layanan, mengaktifkan peserta layanan, dan mengoptimalkan penggunaan metode dan media dengan tahapan-tahapan yang tepat maka materi yang tersampaikan dapat diterima dengan baik oleh wali murid sehingga wali murid dapat mencegah terjadinya dampak negatif dari *gadget* kepada anak-anaknya sedari dini.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Dampak Negatif Gadget, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study describes the implementation of information services in preventing the negative impact of gadgets on early childhood (5-6 years) at RA Permata Bunda Bandar Lampung. The provision of information services for parents is provided with information on the effects of gadgets that aim to prevent the negative impacts of these gadgets, so this study aims to describe the implementation of information services in preventing the negative effects of gadgets on early childhood (5-6) years in RA Gem of the Mother of Bandar Lampung.

This research uses a type of qualitative descriptive approach, with the type of research is field research (Field Research) where researchers describe any phenomena encountered in the field. Data were collected through observation, interviews, and documentation analysis. The data were analyzed qualitatively by using data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results obtained in this study, there are stages that occur in planning the implementation of information services. In planning information services, there are stages, namely identifying the need for information for service participant subjects, determining information material as service content, setting service target subjects, determine sources, prepare procedures, tools and service media, and prepare administrative completeness. And at the stage of implementing information services there are three stages, namely organizing service activities, activating service participants, and optimizing the use of methods and media with the right stages so that the material delivered can be well received by student guardians so that student guardians can prevent negative impacts from occurring. gadgets to their children from an early age.

Keywords : Early Age Kids, Gadget Negative Effects, Information services .

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atika Intania Putri Ramadhania

NIM : 1611080308

Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 03 April 2023

Penulis



Atika Intania Putri Ramadhania

NPM 1611080308



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

SURAT PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Raudhatul Athfal (RA) Permata Bunda Bandar Lampung**

Nama : **Atika Intania Putri Ramadhania**
NPM : **1611080308**

Jurusan : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

NIP. 196306121993032002


Mega Aria Monica, M.Pd

NIP.

Mengetahui
Ketua Jurusan BKPI


Dr. Ali Martadjo, M.S.I

NIP. 197907012009011014



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADENINTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

SURAT PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Raudhatul Athfal (RA) Permata Bunda Bandar Lampung"**. Disusun Oleh **Atika Intania Putri Ramadhania, NPM 1611080308**, Program Studi **Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**, Telah Diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan, Pada Hari/Tanggal **Jum'at, 26 Mei 2023**.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Mujib, M.Pd

Sekretaris : Reiska Primanisa, M.Pd

Penguji Utama : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd

Penguji I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Penguji II : Mega Aria Monica, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP.196408281988032002

MOTTO

بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ ۚ إِنَّ ذَٰلِكَ
مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

Artinya : *Wahai anakku, tegakkanlah shalat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan. (Q.S Lukman [31] : 17)*¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'anulkarim wa Tafsiruhu*, (2009, Departemen Agama RI)

PERSEMBAHAN

Terucap do'a dan ucapan rasa syukur *Alhamdulillahirobbil'Alamin*, senantiasa tidak ada kata yang lebih pantas hanya untuk *Rabb* semesta alam yang senantiasa tiada memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga skripsi peneliti ini Allah izinkan selesai, skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua malaikat tak bersayap yakni kedua orangtua tercinta Bapak Halimi dan Ibu Anggraini Sulistya Ningsih S.Pd yang tiada hentinya selalu memberikan dukungan terbaik, yang tulus mendoakan kesuksesan dunia dan akhirat, memprioritaskan dan mengasihi di setiap hela nafasnya dan sampai akhir hayatnya. Ucapan ini tidak akan ucap membalas segala sesuatu yang telah dikorbankan papa dan mama berikan. Peneliti percaya segala sesuatunya akan dipertanggungjawabkan dan diberi balasan dihadap-Nya. Semoga semua ini menjadi jembatan menuju Surga-Nya Kelak. *Aamiin*
2. Kedua adik yang saya sayangi, Cahyani Rizki Putri dan Farah Andin Kamila Putri yang senantiasa memberi dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Atika Intania Putri Ramadhania dilahirkan pada tanggal 17 Januari 1998 Di Jakarta.

Putri pertama dari 3 bersaudara pasangan dari bapak Halimi dan ibu Anggraini Sulistya Ningsih S.Pd yang selalu memberikan semangat, cinta, dan kasih sayangnya tiada henti hingga saat ini. Adapun pendidikan formal yang telah dilalui peneliti dimulai dari SDIT Bustanul'Ulum yang lulus pada tahun 2010.

Melanjutkan pendidikan di MTSN 1 Lampung Tengah pada tahun 2010 dan dinyatakan lulus tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan nya di jenjang MAN 1 Lampung Tengah pada tahun 2013 dan dinyatakan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 peneliti terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Lampung Melalui Jalur UM-PTKIN (Ujian Masuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri).

Peneliti melakukan kuliah kerja nyata (KKN) di desa Trimulyo Lampung Timur, setelah itu dilanjutkan dengan PPL di SMAN 3 Bandar Lampung, dan saat ini menyelesaikan amanah orangtua yakni berupa skripsi sebagai tugas akhir sebagai mahasiswa.

Peneliti juga terdaftar dalam anggota Divisi Kaderisasi di Himpunan Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling dan tergabung dalam salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa Bidang Pembinaan Dakwah (UKM BAPINDA).

Pada tahun 2021- 2022 peneliti menjadi guru Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) di Masjid An-Ni'mah Labuhan Dalam Tanjung Senang. Pada tahun 2020- saat ini saat ini peneliti berkegiatan menerima bimbingan belajar secara pribadi untuk materi pembelajaran di sekolah untuk tingkat anak usia dini-sekolah dasar (SD). Serta belajar membaca dan juga menghafal Al-Qur'an untuk segala Usia. Dan saat ini menjadi salah satu guru pendamping di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi-Nya, *rabb* semesta alam yang senantiasa setiap saat melimpahkan segala rahmat, nikmat dan hidayahnya sehingga disetiap sela nafasnya ini masih Allah memudahkan dalam menjalankan amanah orangtua dalam wujud skripsi sebagai tugas akhir. Shalawat teriring salam senantiasa tercurahkan kepada manusia mulia sepanjang masa, suri tauladan terbaik kita, nabi Muhammad SAW. *Alhamdulillahirobbil'alamiin*, atas kesempatan yang diberikan-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Raudhatul Athfal (RA) Permata Bunda Bandar Lampung”**.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (S.Pd). Atas bantuan dari berbagai segala pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan *Jazzakumullah Khairan Katsir* kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Ali Murtadho, M.Si dan Indah Fajriani, M.Psi selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj .Romlah, M.Pd.I sebagai pembimbing I dan Mega Aria Monica, M.Pd sebagai pembimbing II selama ini atas kesedian dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan, nasihat dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini sampai dengan selesai.
4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu selama menempuh pendidikan prodi Bimbingan dan Konseling di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Desy Yulianti, S.Kom yang telah memberikan izin sekaligus fasilitas yang ada untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
6. Yuliana, S.Pd.I selaku guru kelas yang telah membantu dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempat menempuh pendidikan dan memperdalam ilmu pengetahuan.
8. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas semuanya.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun peneliti menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri peneliti. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Akhirnya semoga skripsi ini berguna bagi diri peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung ,03 April 2023

Penulis

Atika Intania Putri Ramadhania
NPM. 1611080308

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
MOTTO.....	vi

PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Fokus Penelitian.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian.	14
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	15
H. Metode Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian.....	21
2. Subjek Penelitian	22
3. Lokasi Penelitian	22
4. Sumber Data.....	22
5. Teknik Pengumpulan Data.....	24
6. Teknik Analisis Data	26
7. Uji Keabsahan Data	28

BAB II LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi	30
1. Definisi Layanan Informasi	30
2. Tujuan Layanan Informasi.....	31
3. Komponen Layanan Informasi	32
4. Teknik Layanan Informasi.....	33
5. Tahapan Layanan Informasi	35
B. GADGET	36

1. Definisi <i>Gadget</i>	36
2. Fitur <i>Gadget</i>	37
3. Faktor-faktor Penyebab Penggunaan <i>Gadget</i>	39
4. Intensitas penggunaan <i>Gadget</i>	40
5. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	42
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	48
B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data Penelitian.....	53
B. Temuan Penelitian.....	62
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	65
B. Rekomendasi.....	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Data Indikator Dampak Negatif *Gadget* Di RA Permata Bunda Bandar Lampung9



DAFTAR GAMBAR

1. Struktur Organisasi RA Permata Bunda49



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Balasan Pra Penelitian Dari Sekolah	70
2. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah.....	71
3. Pedoman Wawancara Pra Penelitian	72
4. Pedoman Wawancara Penelitian	75
5. Pedoman Observasi.....	77
6. Rencana Pelaksanaan Layanan	78
7. Dokumentasi.....	89





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan judul dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran lebih jelas serta terperinci terkait judul penelitian, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul **“Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung”**. Maka peneliti akan menguraikan beberapa istilah-istilah pokok yang terdapat pada judul tersebut, Adapun istilah yang dimaksud ialah:

1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga oleh Balai Pustaka menyatakan implementasi memiliki arti pelaksanaan atau penerapan. Menurut Mulyadi implementasi tertuju pada sebuah tindakan agar mencapai tujuan-tujuan yang telah dirancang maupun di program dalam suatu keputusan.¹

Maka yang dimaksud dengan implementasi dalam penelitian ini adalah pelaksanaan atau penerapan layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.

2. Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan individu untuk memperoleh pemahaman dari suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat dipergunakan untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan. Mugiarto menjelaskan bahwa layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali diri, merencanakan dan mengembangkan

¹ Mulyadi, Studi Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik (Bandung: Alfabeta, 2015),h. 12

pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Winkel menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya.²

3. Dampak Negatif *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada pembelajaran memiliki berbagai dampak negatif antara lain : Memiliki sikap adiktif, menurunnya kedisiplinan, berbohong, *slow learner*, dan berpengaruh terhadap perilaku. Dan untuk dampak negatif terhadap kesehatan yaitu: Mata lelah, berbayang, dan penglihatan ganda, sakit kepala dan juga pegal pada daerah pelipis, alis, dahi dan leher.³

4. Anak Usia Dini (5–6 Tahun)

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), adalah anak yang berusia antara 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD).⁴

² Prayitno, Layanan Informasi, (Universitas Negeri Padang, 2004), h. 2

³ Soniya Putri Wulandari, Siti Umayaroh, and Putri Mahanani, "Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 456–64,

⁴ Tohirin, 2007, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada), h. 148

4. Raudhatul Athfal Permata Bunda Bandar Lampung

Raudhatul Athfal (RA) Permata Bunda Rajabasa Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang terletak di JL. Nunyai Gang Semangka No. 01 Rajabasa, Bandar Lampung 35144.

Berdasarkan istilah-istilah di atas maka yang dimaksud dengan keseluruhan judul **“Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini 3-6 Tahun Di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung”**

B. Latar Belakang Masalah

Teknologi pada hakikatnya dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia menjadi menjadi lebih mudah dan cepat. Namun, dewasa ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat ini sehingga sampai membuat tidak ada pekerjaan ataupun aktivitas kehidupan manusia yang tidak luput dari penggunaan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berkaitan dengan hal tersebut teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia dari dulu hingga sekarang. Banyak informasi memunculkan penemuan-penemuan baru yang mampu membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia yang semakin mempermudah proses kehidupan manusia itu sendiri, selain itu dengan adanya penemuan-penemuan tersebut juga semakin meningkatkan taraf hidup masyarakat.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya *Ipteks*, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, 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.

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Smartphone*, *notebook*, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orangtuanya sendiri agar orangtua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orangtuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.⁵

⁵ Putri Hana Pebriana, ‘Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 1–11.

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatkan melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Dikarenakan *gadget* memiliki banyak kegunaannya bukan hanya digunakan sebagai media komunikasi saja, *gadget* sudah menjadi alat multifungsi seperti fitur kamera, aplikasi *game online*, maupun sosial media yang dapat diakses dengan mudah di dalam *smartphone*. Dengan adanya fitur yang mendukung di dalam *smartphone*, sehingga intensitas penggunaan *gadget* dapat membuat berkurangnya interaksi sosial. Sedangkan, interaksi sosial merupakan hal yang cukup penting di dalam hidup bermasyarakat. Intensitas penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi dan membuat anak menjadi individualisme yaitu lebih senang berinteraksi dengan *gadget* daripada dengan lingkungan sekitar dan berdampak bagi kesehatan yang membuat aktifitas fisik mulai menurun misalnya gangguan pada mata (seperti penglihatan rabun, berbayang, dan ganda), sakit kepala, pegal pada daerah (alis, pelipis, dahi, dan leher).⁶

Sedangkan sebagai makhluk sosial, kita dianjurkan untuk saling mengenal antara satu dengan yang lainnya. Sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an, sebagai berikut:

⁶ Soniya Putri Wulandari, Siti Umayroh, dan Putri Mahanani, "Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 456–64,

أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ
عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (١٣)

Artinya : *Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti. (Q.S Al-Hujurat[49]:13)*

Disinilah peran orangtua dan guru dalam perkembangan moral seorang anak, kita juga tentunya ingin anak tumbuh sesuai dengan perkembangan zamannya namun tidak menghilangkan etika serta tata kramanya sebagai seorang peserta didik dan *berakhlakul karimah* sesuai dengan tuntunan ajaran agama Islam. Sehingga menjadikan ia manusia yang lebih di hormati dan tau kaedah-kaedah Islam juga tidak tertinggal oleh perkembangan zamannya.

Disini orangtua juga guru bimbingan dan konseling sangat berperan penting untuk memantau perkembangan sosial dari remaja itu sendiri. Sebagai orangtua harus mengarahkan hal-hal yang positif dari penggunaan *gadget* agar hal-hal yang tidak diinginkan tidak terjadi pada remaja yang akan menjadi penerus bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu modal utama dalam menghadapi masa depan. Pendidikan formal yaitu sekolah, peserta didik diharapkan aktif, kunci utamanya adalah dapat berinteraksi dengan lingkungan sekolah yaitu berinteraksi dengan guru dan teman, dari interaksi tersebut peserta didik lambat laun akan memperoleh kesadaran akan dirinya sendiri. Ia dapat mengatur sikapnya seperti yang diharapkan orang lain kepadanya dan peserta didik yang dapat menempatkan dirinya maka ia akan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Peserta didik merupakan generasi penerus bangsa, baik tidaknya bangsa Indonesia di masa akan datang ditentukan oleh kualitas peserta didik pada masa sekarang. Kualitas yang ingin dilihat, yaitu peserta didik mampu atau dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya. Salah satu tugas perkembangan seorang peserta didik sebagai remaja dipusatkan pada penanggulangan sikap dan pola perilaku kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa remaja. Masa remaja merupakan ambang masa dewasa. Pada masa remaja, khususnya remaja akhir tanda-tanda kedewasaan dari segi sosial dan psikologis telah nampak dengan jelas.

Bimbingan dan Konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kemampuan belajar dan perencanaan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku.⁷

Pelayanan Bimbingan dan Konseling sangatlah dibutuhkan, terutama dikalangan sekolah untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Bimbingan dan Konseling sangat membantu para guru dalam menangani peserta didik, bukan hanya peserta didik yang bermasalah ataupun kesulitan dalam belajar melainkan juga membantu mereka dalam cara bersosialisasi yang baik serta berperilaku baik antar sesama.

Layanan informasi merupakan layanan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, bidang perkembangan pribadi sosial, supaya mereka

⁷ Fenti Hikmawati, Bimbingan Konseling, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 1.

belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.⁸

Oleh karena itu sasaran layanan informasi bukan hanya peserta didik, tetapi juga orangtua/wali sebagai orang yang mempunyai pengaruh besar terhadap peserta didik agar mereka dapat menerima informasi yang amat berguna bagi perkembangan anak-anak mereka.

Dari pengertian di atas maka tujuan diberikannya layanan informasi agar peserta didik mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk kepentingan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya, mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu yang bersangkutan.⁹

Berdasarkan pra-penelitian yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2022 di *Raudhatul Athfal (RA)* Permata Bunda Bandar Lampung yang berlokasi di JL. Nunyai Gang Semangka No, 01 Rajabasa, Bandar Lampung. Dikarenakan orangtua dari peserta didik di sekolah ini berasal dari status sosial dan ekonomi yang berbeda-beda, oleh karena itu peserta didiknya bersifat heterogen.

⁸ Fitri E Dkk, Efektifitas Layanan Informasi Dengan Menggunakan Metode Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, dalam: Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 2 Nomor 1, Juni 2016, (Padang: UNP), h. 85.

⁹ Tarmizi, Bimbingan Konsling Islam, (Medan : Perdana Publishing, 2018), h. 100.

Table 1.1
Indikator Dampak Negatif Gadget

NO	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR															Jumlah	Kategori			
		KEPRIBADIAN TERTUTUP					KESEHATAN TERGANGGU					ANCAMAN CYBERBULLIYING									
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	AAR																		-		
2	AAP																			-	
3	AKZ					√	√	√											3	Sedang	
4	MKA																			-	
5	AS					√													1	Rendah	
6	ANN					√													1	Rendah	
7	APZP									√									1	Rendah	
8	DES			√															1	Rendah	
9	ABSP																		-	-	
10	MRFD SL																		-	-	
11	MDF																		-	-	
12	SASW											√							1	Rendah	
13	SR													√					1	Rendah	
14	SR																		-	-	

Sumber : Wawancara Dengan Wali Murid Peserta Didik Di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

Dalam penggunaan *gadget* menimbulkan dampak positif dan negatif, namun cenderung kepada arah yang negatif. Dampak negatif *gadget* pada anak tidak bisa di pungkiri, Iswidharmanjaya mengkasifikasikan indikator dari dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini yakni¹⁰:

1. Menjadi pribadi yang tertutup
2. Kesehatan terganggu
3. Gangguan tidur
4. Suka menyendiri
5. Ancaman *cyberbullying*

¹⁰ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Bisakimia, 2014), 1.

Diperkaya dengan teori Mardiaty, bahwa dampak negatif *gadget* pada anak sangat berbahaya, dimana dapat mengganggu perkembangan peserta didik, dengan hebatnya fitur-fitur yang ada di *gadget* seperti kamera, permainan (*games*), media sosial yang berbagai macam (*facebook, line, twitter, whatsapp dll*) akan menghambat peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah. Bermain *games* pada waktu guru menjelaskan pelajaran. Apabila hal tersebut diabaikan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi. Disamping itu, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. Jika tidak ada pengawasan dari guru dan orangtua, *gadget* bisa digunakan untuk menonton bahkan menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur tidak baik dan sebagainya yang sama sekali tidak layak dilihat seorang peserta didik.¹¹

Bersumber dari hasil wawancara dengan guru kelas di RA Permata Bunda Bandar Lampung, menurut keterangan mengenai dokumentasi serta tanya jawab bersama guru diperoleh suatu keterangan peserta didik masih dalam dikategorikan rendah terkait dampak negatif *gadget* saat pembelajaran berlangsung ataupun dalam lingkungan sekolah. Berikut ini penelitian yang dilakukan dari proses tanya jawab dengan seorang guru ibu Yuliana, S.Pd.I bahwa:

“... untuk di RA Permata Bunda ini untuk peserta didik yang terdiri dari rentang usia 5-6 tahun terkait dalam proses pembelajaran ataupun pada saat dilingkungan sekolah peserta didik mengikutinya dengan cukup antusias utama pada saat pembelajaran terkait bernyanyi, menulis ataupun menebalkan huruf, menyambung garis, mewarnai, ataupun seni melipat kertas. Hal tersebut dikarenakan peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan semangat yang tinggi. Para peserta didik pun cukup antusias pada saat pembelajaran *outdoor* atau pada saat berinteraksi dengan teman sebayanya.”¹²

¹¹ Iyut Mardiaty, ‘Antisipasi Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Bagi Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 8 Batang Hari Melalui Layanan Bimbingan Kelompok’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2020), 29–40.

¹² Yuliana, Interview guru kelas RA Permata Bunda Bandar Lampung, Tanggal 8 Agustus 2022

Interview juga dilakukan dengan ibu Wenda Dwi Liana orangtua dari BZES salah satu peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung, Mengatakan bahwasanya:

“...pemberian dan juga penggunaan *gadget* berawal dikarenakan apresiasi pada saat anak dapat mengerjakan ataupun melakukan hal baik. Dan saat penggunaan *gadget* tersebut diusahakan dalam pengawasan orangtua ataupun orang dewasa. Serta ada batas penggunaan dalam penggunaan *gadget* tersebut.”¹³

Interview juga dilakukan dengan ibu Rossyan Gurmewa Putri orangtua FPB dari salah satu peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung, Mengatakan bahwasanya:

“...anak mulai mengenal *gadget* dikarenakan sering sering kali melihat orangtua ataupun orang dewasa lain menggunakannya, dan si anak pun menjadi penasaran. Karena itu kita coba memberikan edukasi melalui *gadget* dari aplikasi *youtube*. Dan pada saat penggunaan *gadget* tersebut kami usahakan untuk dalam pengawasan orangtua maupun orang dewasa. Serta selalu saya berikan batas penggunaan *gadget*.”¹⁴

Interview juga dilakukan dengan ibu Yuliana orangtua dari SR salah satu peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung, Mengatakan bahwasanya:

“... dikarenakan melihat orangtua ataupun kakak-kakaknya utama kakaknya yang bermain *game* di *gadget* yang membuat si anak penasaran dan mencoba bermain *game* di *gadget* orangtua ataupun kakak. Dan pemberian *gadget* secara pribadi di berikan anak berusia 6 tahun, pada saat penggunaan *gadget* tersebut diusahakan dalam pengawasan orangtua ataupun orang dewasa. Serta ada batas penggunaan dalam penggunaan *gadget* tersebut. Yaitu per 2 jam di siang hari dan juga sore hari.”¹⁵

¹³ Wenda Dwi Liana, Interview dengan orangtua dari peserta didik BZER RA Permata Bunda Bandar Lampung, Tanggal 8 Agustus 2022

¹⁴ Rossyan Gurmaweda Putri, Interview dengan orangtua dari peserta didik FPB RA Permata Bunda Bandar Lampung, Tanggal 8 Agustus 2022

¹⁵ Yuliana, Interview dengan orangtua dari peserta didik SR RA Permata Bunda Bandar Lampung, Tanggal 8 Agustus 2022

Interview juga dilakukan dengan ibu Irene Zaqyah orangtua dari SRA salah satu peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung, Mengatakan bahwasanya:

“... *gadget* diberikan sebagai *reward* saat anak telah berhasil melakukan sesuatu atau berhasil mencapai sesuatu. Dan itupun menggunakan *gadget* orangtua serta dengan batasan waktu. Dan pada saat *weekend* orangtua mengusahakan untuk tidak ada *gadget* dan menghabiskan waktu bersama seperti berpergian ke suatu tempat ataupun *quality time* dirumah.”¹⁶

Interview juga dilakukan dengan ibu Widia Santi orangtua dari KMSRDSL salah satu peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung, Mengatakan bahwasanya:

“...anak mulai tertarik dikarenakan ada berbagai macam gambar dan juga video-vidio yang ada di *gadget*. Dan untuk penggunaan *gadget* dalam durasi yang telah orangtua sepakati dan juga masih dalam pengawasan orangtua.”

Jadi, setelah mendengar serta melihat yang di lapangan yang berupa buku kasus peserta didik seperti yang terjadi di sekolah *Raudhatul Athfal* (RA) Bandar Lampung, masih belum dapatnya kontrol diri dan juga masih belum menyadari dampak yang dapat ditimbulkan dari *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas yaitu pernyataan dari kelima orangtua dari peserta didik tersebut bahwasanya peserta didik telah mengenal dan juga menggunakan *gadget* itu sendiri yang salah satu alasanya yaitu proses pembelajaran dalam jaringan pada beberapa waktu belakangan ini dan yang tentunya dalam durasi tersebut dan dalam pengawasan orangtua. Serta pernyataan guru RA Permata Bunda Bandar Lampung itu sendiri yaitu Ibu Yuliana, S.Pd.I yang menyatakan bahwasanya kondisi belajar mengajar masih dalam kata kondusif dengan belum adanya dampak negatif dari *gadget* pada peserta didik.

Dengan berdasarkan kondisi diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Layanan Informasi**

¹⁶ Irene Zaqyah, Interview dengan orangtua dari peserta didik SRA RA Permata Bunda Bandar Lampung, Tanggal 8 Agustus 2022

Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini (5–6 Tahun) Di *Raudhatul Athfal* (RA) Bandar Lampung”

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Mengenai fokus terkait dengan penelitian berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu bagaimana langkah-langkah, pelaksanaan layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.

Subfokus penelitian ini adalah:

1. Tahapan perencanaan layanan informasi yang diberikan guru dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.
2. Tahapan pelaksanaan layanan informasi yang telah diberikan dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, dirumuskan masalah terkait dengan penelitian yaitu :

1. Bagaimana tahapan perencanaan layanan informasi yang diberikan guru dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.
2. Bagaimana tahapan pelaksanaan layanan informasi yang telah diberikan dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti paparkan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui tahapan perencanaan layanan informasi yang diberikan guru dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui tahapan pelaksanaan layanan informasi yang telah diberikan dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi juga modifikasi kembali terhadap *treatment* guru mencegah dampak negatif dari *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di *Raudhatul Athfal* (RA) Permata Bunda Bandar Lampung. Juga sebagai referensi tambahan dan juga dapat dijadikan sebagai tinjauan untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Mengetahui sejauh mana pelaksanaan layanan informasi dalam pembentukan karakter peserta didik.
- 2) Mengetahui aspek-aspek mana yang belum disampaikan atau terlewatkan saat penerapan layanan informasi.
- 3) Dapat mengetahui sukses atau tidaknya pelaksanaan layanan informasi yang disampaikan kepada peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

- A. Untuk mengetahui apakah layanan informasi yang diberikan sudah mencapai tujuan proses pendidikan.

- B. Sebagai motivasi atau pengingat bagi peserta didik dan untuk memiliki perilaku yang baik, agar dapat mempertahankan diri sebagai peserta didik yang teladan dan berkarakter.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan pustaka dan kajian menemukan penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Zulma Aimmatul, Nanik Yuliati & Khutobah Dengan Judul **“Implementasi Bentuk Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tk Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi Tahun Ajaran 2017/2018.”**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: 1) Dengan kepala sekolah dan guru kelompok B1 TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi, didapatkan informasi bahwa telah terlaksana empat implementasi bentuk layanan bimbingan dan konseling di TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi tahun ajaran 2017/2018. Diantaranya yaitu layanan pengumpulan data, layanan informasi, layanan penempatan, layanan konseling.

- 1) Pelaksanaan bentuk layanan bimbingan dan konseling pada kelompok B1 di sekolah mulai dari dalam pengumpulan data, pada awal tahun ajaran baru pihak sekolah mengadakan *wawancara* dengan wali murid. Dimana kepala sekolah dan wakil melakukan *wawancara* untuk mengetahui perkembangan anak mulai dari dalam kandungan sampai tiap tahapan usianya, kebiasaan-kebiasaan di rumah, dan makanan yang diberikan oleh orangtua. Pihak sekolah melakukan tes psikologi kepada anak, hal ini untuk

mengetahui psikologi anak apakah dia memiliki permasalahan awal dalam tahapan perkembangan atau tidak.

- 2) Tempat dilaksanakannya bentuk layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru mulai dilaksanakan itu pada saat awal masuk sekolah tahun ajaran baru, pada saat proses pembelajaran, pada saat anak bermain, saat pertemuan orangtua dengan sekolah, kegiatan parenting dan konseling untuk orangtua pada saat home visit di rumah anak.
- 3) Pertimbangan sekolah menjelaskan bahwa pentingnya pengimplementasian bentuk layanan bimbingan dan konseling pada anak kelompok B1 usia 5-6 TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi tahun ajaran 2017/2018 adalah agar anak dapat mengenal diri, kemampuan, sifat, kebiasaan, kesenangan serta dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.
- 4) Hal-hal pendukung kegiatan implementasi bentuk layanan bimbingan dan konseling yaitu adanya kerjasama yang cukup baik dalam pelaksanaan bentuk layanan bimbingan dan konseling pada anak, hal ini dibuktikan dengan terjalinnya kerjasama antara pihak sekolah dengan psikolog untuk melakukan tes psikologi dan observasi kepada anak dengan tujuan untuk mendeteksi dan memberikan solusi atas kendala atau permasalahan tersebut.
- 5) Hal-hal yang menghambat kegiatan implementasian bentuk layanan bimbingan dan konseling di TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi yaitu masih belum ada tenaga psikolog tetap yang bekerja sebagai guru di sekolah tersebut serta keterbatasan jumlah guru untuk dapat menerapkan bentuk layanan bimbingan dan konseling pada setiap anak.¹⁷

¹⁷ Zulma Aimmatul, Nanik Yuliati, and Khutobah, "Implementasi Bentuk Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Edukasi* 5, no. 1 (2018): 12–14

Persamaan dan Perbedaan:

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama membahas terkait layanan bimbingan dan konseling tentang anak usia dini.

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan yang dilakukan oleh Zulma Aimmatul, Nanik Yuliaty & Khutobah yaitu terkait bidang dalam layanan bimbingan dan konseling yang diberikan.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyu Novitasari & Nurul Khotimah Dengan Judul **“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.”**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ (0,05).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik t sebesar $0,000 < 0,05$.¹⁸

Persamaan dan Perbedaan:

Persamaan dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai dampak adiksi dari penggunaan *smartphone*.

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyu Novitasari & Nurul Khotimah yaitu mengenai pendekatan yang digunakan. Dan penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengenai implementasi

¹⁸ Wahyu Novitasari and Nurul Khotimah, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” 5, no. 3 (2016): 182–286.

layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *smartphone/gadget*.

3. Penelitian yang telah dilakukan Restu Yulia Hidayatul Umah Dengan Judul **“*Gadged dan Speech Delay: Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak.*”**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dapat disimpulkan bahwasanya menggunakan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak terutama pada usia dini merupakan faktor yang membuat anak lebih menjadi pendengar pasif. Berkomunikasi hanya satu arah, yaitu merespon. Anak akan lebih berperan sebagai penerima tanpa harus mencerna dan memproses informasi yang masuk. Seharusnya otak mendapat banyak stimulasi dari orangtua atau lingkungan untuk kemudian memberikan *feedback*. Apabila yang lebih banyak memberikan stimulasi adalah *gadget*, maka sel-sel otak yang berperan dalam bahasa dan bicara akan terhambat perkembangannya. Dengan menggunakan *gadget* berlebihan pada anak usia dini dan tanpa pendampingan dari orangtua memiliki kemungkinan lebih tinggi mengalami *speech delay*.¹⁹

Persamaan dan Perbedaan:

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas terkait *gadget* dan dampak pada anak.

Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan Restu Yulia Hidayatul Umah yaitu jika penelitian tersebut membahas tentang *gadget* dan *speed delay*,

¹⁹ Restu Yulia Hidayatul Umah, “*Gadget dan Speech Delay: Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak,*” *Journal Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2017): 235–42.

Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mencegah mengenai dampak negatif *gadget*.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nizar Rabbi Radliya, Seni Aprilia & Tria Ramdhaniyah Zakiyyah Dengan Judul **“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.”**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil beberapa simpulan. Pertama, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 76% kriteria penggunaan gawainya sangat rendah. Kedua, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 87% perkembangan sosial emosionalnya sudah berkembang baik. Ketiga, penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, walaupun pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan atau tidak bermakna. Keempat, perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, sebesar 8,2% dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Sedangkan sisanya sebesar 91,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.²⁰

Persamaan dan Perbedaan:

²⁰ Nizar Rabbi Radliya, Seni Aprilia, and Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 1–12,

Persamaan dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai terkait dampak yang dapat ditimbulkan dikarenakan penggunaan secara adiktif *gadget*.

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya & Tria Ramdhaniyah Zakiyyah terkait pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif sedangkan pendekatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif.

5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ratna Pangastuti dengan Judul **“Fenomena *Gadget* Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini.”**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode studi dokumen. Yang selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai dokumen hasil penelitian untuk analisis secara meta sintesis hingga menghasilkan kesimpulan akhir.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan *gadget* terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara *overload time* dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan teman-teman sebayanya.²¹

Persamaan dan Perbedaan:

Persamaan dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai *gadget* dan anak usia dini.

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ratna Pangastuti Mengenai fenomena *gadget* dan perkembangan sosial anak usia dini sedangkan penelitian

²¹ Ratna Pangastuti, “Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini” 2, no. 2 (2017): 165–74, Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini.

yang dilakukan peneliti mengenai implementasi layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Desain Penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial.

Desain penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat, yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu kepramukaan sebagai satu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi ataupun fenomena tertentu.²²

Dalam penelitian ini menggunakan teknik layanan informasi dengan menggunakan teknik ataupun pendekatan diskusi dan media yaitu menggunakan aplikasi yang berbasis android dalam situasi ataupun fenomena dimana guru mencegah dampak negatif *gadget* pada peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung. Yang partisipannya yaitu orangtua dari peserta didik. Dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada orangtua dari sedini mungkin mengenai dampak negatif *gadget* dan juga apa sajakah yang dapat terjadi pada tumbuh kembang anak dari dampak negatif *gadget* tersebut baik secara fisik maupun psikis anak.

²² Burhan Bungin, Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya, (Jakarta: Pranada Media Group, 2007), h.68.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang-orang yang menjadi sumber informasi yang dapat memberi data sesuai dengan masalah yang sedang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan orangtua di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

3. Lokasi Penelitian

Tempat untuk melakukan penelitian merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang terletak di JL. Nunyai Gang Semangka No. 01 Rajabasa, Bandar Lampung 35144.

Adapun yang akan diteliti adalah mengenai implementasi layanan informasi dalam mengurangi dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di RA Permata Bunda Bandar Lampung. Tepatnya terletak di daerah RA Permata Bunda Rajabasa Bandar Lampung.

Selanjutnya yang dijadikan partisipan dalam penelitian ini adalah para orangtua dari anak usia dini (5–6 Tahun) di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

4. Sumber Data

Menurut Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.²³ Dalam penelitian kualitatif ini, sumber data dipilih secara purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, seperti orang tersebut dianggap paling mengetahui tentang apa yang peneliti harapkan.²⁴ Dengan pengambilan sumber data yang dipilih secara purposive sampling, maka sumber data yang dipilih adalah orang-orang yang dianggap sangat mengetahui permasalahan yang akan diteliti atau

²³ J.Moleong Lexy, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2017), 157.

²⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & DI (Bandung: Alfabeta, 2012), 124.

juga yang berwenang dalam masalah tersebut. Dalam penentuan sampel sebagai sumber data atau informan sebaiknya yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Mereka yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses “Akulturasi”, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayati.
- 2) Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung untuk dimintai informasi.
- 3) Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi berdasarkan hasil “Kemasannya” sendiri.
- 4) Mereka yang pada mulanya tergolong “cukup asing” dengan penelitian ini sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.

Pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang dibutuhkan. Maka yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah orang-orang yang mengetahui tentang sebenarnya Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Pada Peserta Didik Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di RA Permata Bunda Bandar Lampung. Menurut Moleong sumber data dibagi menjadi dua yaitu:²⁵

a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data berupa wawancara dan observasi. Dalam penelitian kualitatif, jumlah sumber data atau responden tidak ditentukan sebelumnya, sebab apabila telah diperoleh informasi yang maksimal maka tujuan merekalah sudah dipenuhi. Oleh karena itu konsep sampel dalam penelitian kualitatif adalah berkaitan dengan bagaimana memilih responden dan situasi sosial tertentu dapat

²⁵ J.Moleong lexy, Metode Penelitian Kualitatifl (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya,158M, n.d.),

memberikan informasi secara faktual dan akurat mengenai fokus penelitian. Untuk memperoleh data yang jelas dan sesuai dengan masalah penelitian, maka peneliti mendatangi lokasi penelitian secara langsung untuk memperoleh data melalui responden yang meliputi: Guru Kelas dan orangtua peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi. Adapun data-data sekunder dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Buku-buku relevan yang terkait dengan judul penelitian.
2. Dokumen-dokumen resmi tentang Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Pada Peserta Didik Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di RA Permata Bunda Bandar Lampung.
3. Data-data terkait dengan tentang Implementasi Layanan Informasi Dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Pada Peserta Didik Terhadap Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melaksanakan penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Di dalam prosedur pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan observasi, *wawancara*, angket, dokumentasi, dan gabungan atau triangulasi.²⁶

²⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, h.336

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dalam pengumpulan data-data yang diperlukan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Observasi Non Partisipan

Observasi non partisipan yaitu pencatatan peristiwa yang meliputi Sebagian atau seluruh komponen yang mendukung sebuah penelitian.²⁷

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui gambaran dari sekolah tersebut, untuk melihat proses layanan yang dilakukan oleh guru, data awal peserta didik serta keadaan lingkungan yang ada di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil dari observasi non-partisipan untuk mengetahui, atau mengenal lingkungan RA Permata Bunda Bandar Lampung. Mendapatkan data peserta didik, dan mengetahui layanan guru maka data awal tersebut diambil dari:

1. Profil Sekolah
2. Data Tenaga Peserta Didik
3. Pengamatan Peneliti

b. Wawancara

Wawancara adalah satu bentuk komunikasi interpersonal di mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya-jawab. Salah seorang mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi dan yang lainnya mendengarkan dengan baik kemudian memberikan jawaban yang dikehendaki sampai tujuan wawancara tercapai.²⁸

Wawancara digunakan sebagai salah satu dari teknik pengumpulan data pada saat akan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk menemukan permasalahan yang harus

²⁷ Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.83

²⁸ Pitthaully Haomasan dan Nofharina, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Peserta didik SMP Negeri 50 Bandung” XII, no. 1 (2018): 1–7.

diteliti. Dan disini peneliti melakukan wawancara dengan guru dan juga orangtua dari peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah, catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, ataupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi ataupun peraturan kebijakan. Dokumentasi bersifat alamiah. Dokumen yang dijadikan sumber data merupakan dokumen primer, yaitu dokumen yang ditulis oleh orang yang mengalami langsung dan dokumen sekunder, yaitu berupa laporan lain.²⁹

Dalam penelitian ini dokumentasi merupakan perolehan dari gambaran umum terkait permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran pada saat melakukan layanan informasi. Peneliti menggunakan rencana pelaksanaan layanan informasi yang telah dilaksanakan oleh guru dan juga data lain yang berkaitan seperti foto dan video yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan tujuan adanya pendokumentasian guna melengkapi data serta informasi dan menambah kredibilitas peneliti.

6. Analisis Data

Prosedur analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. Analisis data adalah proses mengumpulkan data dan menyusun secara sistematis data yang didapat dari hasil *wawancara*, caatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan

²⁹ Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 217.

ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola memilah yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data

Mereduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam hal ini reduksi data dilakukan melalui proses yaitu:

a. Menyeleksi data untuk dianalisis. Dalam

b. Memfokuskan,

c. Menyederhanakan,

d. Mengabstraksi,

e. Memindahkan data mentah yang diperoleh dari pencatatan observasi, wawancara dan dokumentasi lapangan terkait dengan Implementasi layanan informasi dalam mencegah dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini (5–6 Tahun) di RA Permata Bunda Bandar Lampung.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah memperlihatkan informasi dari *wawancara* dengan orangtua dan guru yang didapatkan dari proses reduksi terkait dengan kebutuhan data, kemudian data serta informasi yang diperoleh dihimpun dan diorganisasikan berdasarkan fokus masalah yang diteliti, sehingga menjadi suatu penjelasan yang bermakna.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Sugiyono adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dapat diambil kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.³⁰

7. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data penelitian, peneliti menggunakan Teknik triangulasi. Dalam hal ini Wiliam Wiersma pada buku yang ditulis oleh Sugiyono mengatakan bahwa triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan dan waktu.³¹

Dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan sumber, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dengan metode kualitatif. Yang dalam penelitian ini sumber berasal dari guru kelas dan orangtua peserta didik.

Langkah-langkah triangulasi sumber dalam penelitian ini dapat dicapai dengan langkah : (1) Membandingkan apa yang dikatakan guru kelas dengan apa yang dikatakan orangtua dari peserta didik. (2) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang

³⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018), 345.

³¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, h. 127

berkaitan. (3) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi

1. Definisi Layanan Informasi

Layanan informasi adalah sebuah proses layanan yang diberikan kepada individu dengan tujuan untuk memenuhi segala kekurangan informasi yang ingin diperoleh, dalam layanan informasi ini akan disampaikan berbagai informasi kepada peserta penerima informasi, dan setelah informasi tersebut didapatkan, maka kemudian diolah dan digunakan oleh peserta atau individu sebagai alat bantu dalam perkembangan kehidupannya.³²

Layanan informasi juga adalah salah satu jenis dari layanan bimbingan konseling yang berada di sekolah, layanan ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menghindari dan menghadapi permasalahan yang dapat mengganggu dalam pencapaian perkembangannya, baik terhadap belajar, karir, pribadi, maupun sosial. Adapun yang diharapkan dari layanan informasi ialah dapat memahami dan menerima berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan dalam merancang karirnya.³³

Definisi lain juga mengartikan bahwa layanan informasi merupakan salah satu layanan yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan individu dalam mencari dan mendapatkan informasi, dalam layanan informasi ini tidak hanya memberikan sebuah informasi tetapi juga memberikan penjelasan, dan pengarahan terhadap penerima informasi, mengenai sistem belajar, informasi jurusan, kelanjutan studi, cara bergaul dengan teman dan informasi mengenai jenis-jenis pekerjaan.³⁴

³² Prayitno, Prayitno, *Konseling Profesional Yang Berhasil*, h. 66.

³³ Hidayati, Richma, "Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir," *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 1. No. 1. ISSN. 2460- 1187. (Juni 2015).

³⁴ Elvi Mua'awanah dkk, *Bimbingan Konseling Islam di Sekolah Dasar*(Jakarta: PT Bumi AKSARA 2009), h. 66.

Sedangkan Tohirin menjelaskan layanan informasi berarti usaha-usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidup dan tentang proses perkembangannya.³⁵

Dari beberapa definisi diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa layanan informasi merupakan salah satu layanan yang terdapat dalam bimbingan dan konseling yaitu memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau konseli dengan maksud sebagai salah satu dari Tindakan preventif (pencegahan).

2. Tujuan Layanan Informasi

Tujuan utama dari layanan informasi ini adalah untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengemangkan pola kehidupan mereka sebagai peserta didik, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Dengan demikian, fungsi utama bimbingan yang didukung oleh kegiatan layanan informasi ialah fungsi pemahaman dan pencegahan.³⁶

Menurut Ahmad Juntika Nurihsan layanan informasi bertujuan agar individu memiliki pengetahuan (informasi) yang memadai, baik tentang dirinya maupun tentang lingkungannya, lingkungan perguruan tinggi, masyarakat serta sumber-sumber belajar termasuk internet. Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan agar individu lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan.³⁷

Pemahaman yang diperoleh melalui melalui layanan informasi digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi

³⁵ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 147

³⁶ Lahmuddin, *Konsep-Konsep Dasar Bimbingan Konseling*, (Bandung: Citapustaka Media, 2006), h. 18.

³⁷ Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), h. 19.

belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan.

Dari pendapat di atas dapat dirangkum bahwa tujuan dari layanan informasi adalah supaya para peserta didik ataupun yang menerima layanan informasi tersebut memperoleh informasi yang relevan dalam rangka memilih dan mengambil keputusan secara tepat guna pencapaian pengembangan diri secara optimal.

Dalam penelitian ini juga bertujuan untuk membekali orangtua dari peserta didik dengan berbagai informasi tentang berbagai dampak baik positif maupun negatif yang terhadat pada *gadget* utama bagi si anak usia dini ataupun peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung.

3. Komponen Layanan Informasi

Dalam layanan informasi terlibat tiga komponen pokok yaitu konselor, peserta layanan dan informasi yang menjadi isi layanan.³⁸

a) Konselor

Yaitu seorang ahli dalam penyelenggaraan bimbingan dan konseling atau seorang penyelenggara layanan informasi. Konselor menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhan akan informasi dan menggunakan cara efektif untuk melaksanakan layanan.

b) Peserta

Layanan informasi dapat berasal dari berbagai kalangan, peserta didik sekolah, peserta didik, anggota organisasi pemda dan sosial politik, karyawan instansi dan dunia industri, serta anggota masyarakat lainnya, baik secara perorangan maupun kelompok, bahkan narapidana dan mereka yang berada dalam kondisi khusus tertentu pun dapat menjadi peserta layanan, asal suasana dan ketentuan yang berlaku memungkinkan.

³⁸ Prayitno, 2004, Layanan Informasi, h. 4

c) Informasi

Jenis, luas, dan kedalaman layanan informasi yang menjadi isi layanan informasi bervariasi, tergantung pada kebutuhan para peserta layanan. Dalam hal ini diidentifikasi keperluan akan penguasaan informasi oleh calon peserta sendiri, konselor maupun pihak ketiga sangat penting.³⁹

Dari penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komponen layanan informasi harus memiliki tiga komponen, jika tidak layanan informasi tidak dapat dilaksanakan. Komponen layanan informasi yaitu konselor sebagai penyelenggara, peserta layanan sebagai penerima dan layanan informasi sebagai isi dari layanan.

4. Teknik Layanan Informasi

Layanan informasi diselenggarakan secara langsung dan terbuka dari konselor kepada pesertanya. Berbagai teknik dan media yang bervariasi dan luwes dapat digunakan dalam forum dengan format klasikal dan kelompok. Format individual dapat diselenggarakan untuk peserta khusus, dengan informasi khusus, dan biasanya terkait layanan konseling lainnya. Layanan informasi dalam forum yang lebih luas dapat berbentuk pertemuan umum, pameran, melalui media siaran tertulis dan elektronik ataupun cara-cara penyampaiannya.⁴⁰

Ada beberapa pendekatan dan teknik yang bisa digunakan untuk layanan informasi :

a. Ceramah, Tanya Jawab dan Diskusi

Teknik ini paling umum digunakan, peserta mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing, selanjutnya diikuti dengan tanya jawab untuk pendalamannya diskusi.

³⁹ Winkel dan Sri Hastuti, 2006, Bimbingan dan Konseling di Instansi Pendidikan (Yogyakarta: Media Abadi) hal. 13

⁴⁰ Prayitno, 2004, Layanan Informasi, h. 8

b. Media

Dalam penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti radio, televisi, komputer, film, internet dan lain-lain.

c. Acara Khusus

Melalui acara khusus di sekolah, misalnya dapat digelar “Hari Karir” yang didalamnya ditampilkan informasi tentang karir dalam spektrum yang luas.

d. Narasumber

Penyelenggara layanan informasi tidak dimonopoli oleh konselor, pihak-pihak lain dapat diikutsertakan. Dalam hal ini peranan narasumber sangat dominan, sesuai dengan isi informasi dan pesertanya, narasumber diundang untuk menyajikan informasi yang dimaksud seperti: dinas kesehatan, kepolisian, dan lain-lain.

e. Waktu dan Tempat

Waktu dan tempat penyelenggaraan layanan informasi tergantung pada format dan isi layanan. Format klasikal dan isi layanan yang terbatas untuk peserta didik dapat diselenggarakan dikelas-kelas menurut jadwal pelajaran sekolah. Layanan informasi dengan cara khusus memerlukan waktu tersendiri yang perlu diatur secara khusus.⁴¹

f. Penilaian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penilaian hasil layanan informasi difokuskan kepada pemahaman para peserta terhadap informasi yang menjadi isi layanan. Pemahaman para peserta layanan itu lebih jauh dapat dikaitkan dengan kegunaan bagi

⁴¹ Prayitno, Seri Layanan Konseling, (Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang, 2004), h. 10

peserta, dan apa yang akan dilakukan peserta berkenaan dengan informasi yang diperolehnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa pendekatan dan teknik yang bervariasi dan luwes yang dapat digunakan dalam forum dengan format klasikal dan kelompok. Pendekatan dan teknik yang bisa digunakan untuk layanan informasi yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi, media, acara khusus, narasumber, waktu dan tempat dan penilaian.

5. Tahapan Perencanaan dan Pelaksanaan Layanan Informasi

Perencanaan layanan informasi menurut Tohirin adalah tahap awal sebelum pemberian layanan informasi dimana guru bimbingan dan konseling menyiapkan berbagai macam hal yang diperlukan pada saat memberikan/pelaksanaan layanan informasi. Yang dilakukan saat tahap perencanaan adalah :⁴²

1. Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi subyek (calon) peserta layanan
2. Menetapkan materi informasi sebagai isi layanan
3. Menetapkan subjek sasaran layanan
4. Menetapkan nara sumber
5. Menyiapkan prosedur, perangkat, dan media layanan
6. Menyiapkan kelengkapan administrasi.

Pelaksanaan layanan informasi menurut tohirin adalah tahap dimana guru bimbingan dan konseling memberikan layanan informasi kepada peserta didik. Pada tahap pelaksanaan yang perlu dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah :⁴³

1. Mengorganisasikan kegiatan layanan
2. Mengaktifkan peserta layanan
3. Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.

⁴²Tohirin, bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah berbasis integrasi (2011: rajawali press, 2011), 152.

⁴³Tohirin, 152.

B. Gadget

1. Definisi Gadget

Telepon seluler saat ini dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu telepon standar dan telepon pintar. Telepon pintar atau lebih akrab kita sebut *gadget* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi *mobile* didalamnya. Perkembangan *gadget* akhir-akhir ini menunjukkan angka yang fantastis, khususnya di Indonesia. Pesatnya pertumbuhan *gadget* secara langsung membawa dampak signifikan terhadap perkembangan aplikasi *gadget* atau lebih dikenal sebagai aplikasi *mobile (mobile apps)*.⁴⁴

Smartphone (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing (ubicom)* dimana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktivitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu *scope area*. Gaya hidup *user* yang mulai bergantung pada perangkat *mobile* sebagai alat komunikasi di *social network*, email, *chatting*, atau telekonferensi.

Komunikasi digital *nirkabel* sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang seperti edukasi, bisnis, hiburan, kesehatan atau keamanan. Sehingga sangat diperlukan ketemuan perangkat *mobile* yang dapat mendukung aktivitas pengguna dalam berbagai lingkungan dengan fleksibilitas tinggi, perangkat yang lebih praktis dan kemudahan dalam penggunaan. Teknologi *mobile* seperti PDA, telepon seluler bersistem operasi Symbian, dan komputer tablet berbasis *Windows*.⁴⁵

⁴⁴ Didik Dwi Prasetya, *Membuat Aplikasi Media sosial Multiplatform*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), hal. 1

⁴⁵ Jazi Eko Istiyanto, *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal.1-2

Menurut Arifin, telepon cerdas (*smartphone*) adalah perangkat *handphone* yang memiliki kemampuan dan fungsi yang menyerupai komputer. *Gadget* memiliki sistem operasi yang mendukung pengembangan aplikasi sehingga berbagai aplikasi dapat berjalan di atasnya. Dengan menggunakan *smartphone*, peserta didik dapat aktif di *gadget* dengan mudah karena *gadget* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan di mana saja.⁴⁶

Menurut Williams & Sawyer, *gadget* dengan fitur mikroprosesor, memori, layar, dan *built-in* modem. *Smartphone* menawarkan kekayaan *gadget* seperti akses email, pesan teks, kamera, pemutar musik, *video games*, menonton *digital-TV*, *search tools*, manajemen informasi pribadi, *GPS locators*, internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit. Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, *Smartphone* adalah telepon yang menyediakan internet (*enabled*) yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.⁴⁷

2. Fitur *Gadget*

Teknologi informasi (TI) dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information Technology* (IT) merupakan istilah umum yang menjelaskan teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Contoh dari TI bukan hanya komputer akan tetapi telepon, TV, alat elektronik rumah tangga, dan peranti genggam modern (*smartphone*).

⁴⁶ Hasnul Arifin, *All About Blackberry & iPhone*, (Yogyakarta: MediaKom, 2009) hal.5

⁴⁷ Williams dan Sawyer, *Using Information Technology: Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi*. (Edisi 7). (Yogyakarta: Andi, 2007), hal.385

Gadget merupakan gabungan antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Sistem operasi yang ditanamkan pada *gadget* merupakan perangkat lunak yang berguna untuk memproses data. Sistem operasi ini merupakan produk yang dihasilkan dari perkembangan teknologi informasi.⁴⁸

Perkembangan yang sangat pesat ini juga membuat berbagai terobosan dan berbagai vendor ponsel terkemuka dunia bersaing untuk menguasai pangsa pasar baik itu secara penjualan ponsel maupun dari segi pemakaian sistem operasi, untuk saat ini setidaknya tercatat beberapa vendor yang bersaing dalam penguasaan sistem operasi yang dipakai oleh *smartphone*. Berdasarkan data pada situs statista, pada tahun 2016 setidaknya terdapat 4,61 miliar perangkat bergerak yang dipakai di seluruh dunia.

Era *smartphone* ditandai dengan hadirnya perangkat bergerak yang memiliki sistem operasi yang memungkinkan pengguna melakukan instalasi aplikasi baru. Saat ini sistem operasi yang banyak dipakai pada perangkat bergerak antara lain: *Android, iOS, Blackberry, Windows Phone, dan Symbian*. Saat ini ada juga sistem operasi lainnya seperti Tizen yang dikembangkan oleh Samsung sedangkan produsen yang banyak memproduksi perangkat bergerak yang digunakan pengguna saat ini antara lain *Samsung, Lenovo, Asus, Blackberry, Apple, Huawei dan Sony Ericsson*.⁴⁹

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya sistem operasi yang tetap eksis dan juga menjadi idaman para *user* serta menjadi penguasa pasar adalah sistem operasi *Smartphone* di dunia ialah Android. Android menawarkan berbagai fitur dengan

⁴⁸ Dayat Suryana, Mengenal Teknologi, (2012), hal.7-8

⁴⁹ Herman Tolle dkk, Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak (Konsep dan Implementasi), (Malang: UB Press, 2017), hal.9

penggunaan yang mudah serta bersifat *open source* yang mudah dimodifikasi dengan pengguna.

3. Faktor-faktor Penyebab Penggunaan *Gadget*

Terdapat empat faktor penggunaan *gadget* secara berlebihan, yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- a) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial;
- b) *Self-esteem* yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia;
- c) Kepribadian ekstraversi yang tinggi; dan
- d) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

2) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

3) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab adiksi *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

4) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

4. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan *gadget* memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ketangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak *Gadget* khususnya *gadget* yang terjual dengan harga terjangkau.

Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui *gadget*. Penggunaan *Gadget* dapat diklasifikasikan secara global, yaitu:⁵⁰

- a) *Gadget* bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi;

⁵⁰ Sunarto Kamanto, "Pengantar Sosiologi," Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Jakarta, 2004, h. 58.

- b) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai;
- c) Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirin pesan dan *Gadget* bisa membantu komunikasi dengan orang lain;
- d) *Gadget* bisa memberikan dampak adiksi pemakaian;
- e) *Gadget* bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyia-nyiakan waktu pemakainya.

Dalam Teori Kehadiran Sosial (*Social Presence Theory*) yang di kembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Wiliams, Bruch Christie. Menurut teori kehadiran sosial, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan.

Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis adalah yang paling rendah. Fenomena komunikasi melalui *gadget* sekarang ini bagi sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (*face to face*). Gejala ini yang disebut komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik daripada komunikasi langsung. Fasilitas *chatting* pada *gadget* memberikan atau dapat meningkatkan efektivitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan emoticon untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.

Dengan hadirnya *gadget* bukan berarti efektifitas komunikasi berkurang, melainkan *gadget* membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif. Selain itu, teknologi dalam *gadget* juga

membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (*face to face*). Meski demikian, komunikasi langsung (*face to face*) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara.

Penggunaan *gadget* perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:⁵¹

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari;
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari;
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

5. Dampak Penggunaan *Gadget*

a. Dampak Positif

Berikut ini beberapa hal yang memberikan dampak positif kemajuan teknologi terhadap perilaku manusia:⁵²

- 1) Adanya kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya *gadget*

⁵¹ Christiany Judhita, 'Hubungan Pengguna Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar', *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, 2011.hal.14

⁵² Dalillah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta didik Di SMA Darussalam Ciputat," Thesis (2019), hal.9-10.

dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita;

- 2) Menambah pengetahuan. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita contoh aplikasi: Detik, Kompas, dll;
- 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* 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 hadirilah metode-metode baru yang membuat peserta didik mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak;
- 5) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak;
- 6) Mempermudah melaksanakan tugas. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi. Dengan demikian *gadget* sebenarnya hadir dengan banyak manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah segala pekerjaan kita, seperti segala manfaat positif yang telah diuraikan diatas.

b. Dampak Negatif

Gadget selain memiliki dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat. Al-Qur'an mengajarkan bahwa kepada seluruh umat manusia, untuk tidak berlebihan terhadap sesuatu.

Karena Allah tidak menyukai sesuatu yang berlebihan, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Sebagaimana yang ada dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 87:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ
الْمُعْتَدِينَ (٨٧)

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.” (Q.S Al-Maidah[5]:(87)*

Dampak negatif *gadget* terhadap interaksi sosial yaitu:⁵³

1) Ketergantungan

Media *gadget* baik itu *gadget* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Menurut psikiater Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah pengguna *gadget* dengan intensitas tinggi daripada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar;

⁵³ Dalillah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta didik Di SMA Darussalam Ciputat,” Thesis (2019), hal.10-15.

2) Penggunaan Tidak Sesuai Kondisi

Misalnya, menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk sms-an dengan teman atau pacar atau membuka situs jejaring sosial (*facebook, twitter, plurk, yahoo, dll*) pada saat belajar;

3) Pemborosan

Biaya *gadget* yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-*update gadget* yang mereka miliki ataupun penggunaan *gadget* komunikasi yang makin meluas juga diikuti penambahan biaya. Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, biaya *servis*, dan pembelian aksesoris;

4) *Global Warming*

Pengalihan kinerja manusia ke mesin tentu makin menyebabkan polusi udara sehingga memperparah pemanasan global. Saat ini memang manusia tidak bisa lepas dari *gadget* (komputer, laptop, *handphone/smartphone, dll*). Setiap hari, pasar semakin banyak *gadget* atau peralatan elektronik yang penggunaannya membutuhkan daya listrik, padahal tidak didukung oleh energi alternatif.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya *gadget* hadirnya untuk mempermudah manusia ini juga terdapat dampak negatif apabila pengguna tidak dapat menggunakan *gadget* dengan bijak.

Untuk penyikapan terhadap kasus peserta didik yang belum memahami akan kontrol diri dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut di atas guru bimbingan dan konseling menggunakan pendekatan-pendekatan sebagaimana oleh para ahli ditetapkan, juga melalui penanaman *akhlakul karimah*, itu sudah terjaga.

Peserta didik akan sadar dengan sendirinya akan larangan terhadap sifat-sifat yang negatif. Dengan demikian hal utama yang ditanamkan adalah benteng-benteng keimanan kepada peserta didik dan itu sudah diterapkan dalam pendidikan mereka.

Sebagaimana firman Allah yang dapat diambil pelajaran agar anak muda mudi kita senantiasa menahan hawa nafsu untuk berbuat sesuatu yang dibenarkan oleh norma dan susila, tertuang dalam Al-Qur'an surat Yusuf ayat 53 adalah sebagai berikut:

وَمَا أُبْرِئُ نَفْسِيَّ إِنَّ النَّفْسَ لَأَمَّارَةٌ بِالسُّوءِ إِلَّا مَا رَحِمَ رَبِّي إِنَّ رَبِّي غَفُورٌ رَحِيمٌ (٥٣)

Artinya : *“Dan aku tidak membebaskan diriku (dari kesalahan), karena sesungguhnya nafsu itu selalu menyuruh kepada kejahatan, kecuali nafsu yang diberi rahmat oleh Tuhanku. Sesungguhnya Tuhanku Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (Q.S Yusuf [12]:53)*

Tugas seorang guru bimbingan dan konseling atau konselor diantaranya adalah membantu perubahan tingkah laku konseli atau peserta didik dalam mereduksi dampak negatif *gadget* menuju kondisi yang *adequate* sedangkan orangtua sebagai pendidik di rumah juga harus menanamkan *aqidah islamiyah* yang kuat, untuk membentengi perubahan tingkah laku anak terutama di zaman yang serba teknologi. Untuk itu diperlukan kerja sama antara guru dengan orangtua untuk mereduksi dampak negatif *gadget* pada peserta didik.

Dengan demikian harus ada kerjasama antara pihak sekolah yaitu guru dan orangtua untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut di atas dengan memberikan hukuman terhadap setiap perbuatan pelanggaran. Dan hal ini disesuaikan dengan tingkat kelakuan yang dilakukan peserta didik. *Punishment* diberlakukan oleh pihak keluarga, sekolah dan masyarakat, agar peserta didik tidak mengulangi lagi.

2. Layanan Informasi Untuk Mencegah Dampak Negatif *Gadget*

Dari data yang didapatkan maka peneliti mengimplikasikan layanan informasi alam peneliti mencegah dampak negatif *gadget* pada peserta didik RA Permata Bunda Bandar Lampung dengan menggunakan teknik ataupun pendekatan yang digunakan dalam layanan informasi dengan menggunakan metode diskusi dan media yaitu menggunakan aplikasi yang berbasis android.

Yang partisipannya yaitu orangtua dari peserta didik. Dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada orangtua dari sedini mungkin mengenai dampak negatif *gadget* dan juga apa sajakah yang dapat terjadi pada tumbuh kembang anak dari dampak negatif *gadget* tersebut baik secara fisik maupun psikis anak.

3. Peran Guru Bimbingan Konseling di TK (RA)

Sekolah sebagai lingkungan pendidikan formal menyelenggarakan program pendidikan yang dikemas ke dalam program manajemen dan supervisi, pembelajaran bidang studi, dan bimbingan dan konseling. Guru kelas memiliki peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik baik dari tingkat TK hingga Perguruan Tinggi agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan pada dirinya. Anak usia dini sangat membutuhkan bimbingan untuk pencegahan dan pengembangan perilaku sejak usia dini.⁵⁴

Berdasarkan pendapat para ahli tentang konsep bimbingan dan konseling dan konseling maka bimbingan dan konseling pada anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya bantuan yang dilakukan guru/pendamping terhadap anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Pelayanan bimbingan dan konseling sejak usia dini secara khusus bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat memenuhi tugas-tugas perkembangan yang meliputi aspek pribadi, sosial, pendidikan, dan karir sesuai dengan tuntutan lingkungan.⁵⁵ Teori Purwati menjelaskan bahwa dalam aspek perkembangan pribadi sosial layanan bimbingan membantu peserta didik agar memiliki pemahaman diri, mengembangkan kemampuan positif, membuat pilihan kegiatan yang sehat, mampu menghargai orang lain, memiliki rasa tanggung jawab, mengembangkan keterampilan hubungan antar pribadi, serta dapat membuat keputusan secara baik. Sedangkan dalam aspek perkembangan

⁵⁴ Helmut Y Bunu, 'Masalah Anak Taman Kanak-Kanak Menurut Guru Dan Orangtua Serta Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1.2 (2012).

⁵⁵ Cahaya Afriani Napitupulu, 'Penerapan Bimbingan Konseling Guru Taman Kanak-Kanak Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 15.1 (2019), 25.

pendidikan, layanan bimbingan membantu peserta didik agar melaksanakan cara-cara yang benar, menciptakan tujuan dan rencana pendidikan, mencapai prestasi belajar secara optimal sesuai bakat dan kemampuannya, serta memiliki keterampilan untuk menghadapi ujian.⁵⁶



⁵⁶ Muhammad Saleh and Ratna Purwanti, 'Laporan Akhir Penelitian Bimbingan Orangtua Dan Guru Dalam Menanamkan Sikap Kemandirian Anak (Studi Kasus Di Tk Melati Desa Pandahan (Pengalaman) Kabupaten Tanah Laut)', 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Aimmatul, Zulma, Nanik Yuliati, dan Khutobah, 'Implementasi Bentuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 TK Islam Terpadu Permata Mandiri Billah 3 Banyuwangi Tahun Ajaran 2017/2018', *Jurnal Edukasi*, 5.1 (2018), 12–14
- Bunu, Helmut Y, 'Masalah Anak Taman Kanak-Kanak Menurut Guru dan Orangtua Serta Implementasiya Dalam Bimbingan dan Konseling', *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1.2 (2012)
- Dalillah, 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta didik Di SMA Darussalam Ciputat', Thesis, 2019
- Haomasan, Pitthaully, and Nofharina, 'Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pola Komunikasi Interpesonal Peserta didik SMP Negeri 50 Bandung', XII.01 (2018), 1–7
- Iswidharmanjaya, Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Bisakimia, 2014), 1
- Juditha, Christiany, 'Hubungan Pengguna Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar', *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, 2011
- Kamanto, Sunarto, 'Pengantar Sosiologi', Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Jakarta, 2004
- Ketut, Dewa, 'Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Edisi Revisi', 2016
- Mardiati, Iyut, 'Antisipasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* Bagi Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 8 Batang Hari Melalui Layanan Bimbingan Kelompok', *Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2020), 29–40
- Napitupulu, Cahaya Afriani, 'Penerapan Bimbingan Konseling Guru Taman

- Kanak-Kanak Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 15.1 (2019), 25
- Novitasari, Wahyu, and Nurul Khotimah, 'Dampak Penggunaan *Gadged* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', 5.3 (2016), 182–286
- Pangastuti, Ratna, 'Fenomena *Gadget* Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', 2.2 (2017), 165–74
- Pebriana, Putri Hana, 'Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 1–11
- Radliya, Nizar Rabbi, Seni Apriliya, and Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 1–12
- Saleh, Muhammad, and Ratna Purwanti, 'Laporan Akhir Penelitian Bimbingan Orangtua dan Guru Dalam Menanamkan Sikap Kemandirian Anak (Studi Kasus Di TK Melati Desa Pandahan (Penggalaman) Kabupaten Tanah Laut)', 2020
- Umah, Restu Yulia Hidayatul, *Gadget dan Speech Delay: Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak*', *Journal Islamic Early Childhood Education*, 2.2 (2017), 235–42
- Wulandari, Soniya Putri, Siti Umayaroh, and Putri Mahanani, 'Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD', *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1.6 (2021), 456–64