



**STUDI KASUS DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* YANG TIDAK
PROPORSIONAL TERHADAP PERILAKU *TANTURM* ANAK USIA
2 TAHUN-12 TAHUN DI DAMPYAK KECAMATAN KRAMAT
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata
Satu untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

MALIKHATUN KHASANAH

NPM.1115500048

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

2019

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2 Tahun -12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal” telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.


Tegal, 12 Juli 2019

Pembimbing I



Drs. Sukoco KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

Pembimbing II



Dr. Maufur, M.Pd
NIDN. 0026025601

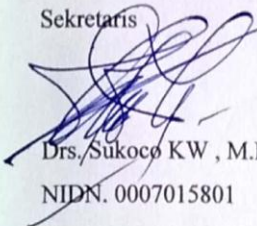
PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2 Tahun -12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal” telah dipertahankan dihadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, pada :

Hari : Sabtu

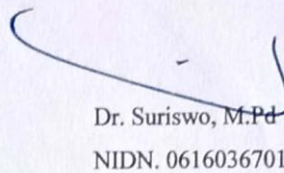
Tanggal : 20 Juli 2019

Sekretaris



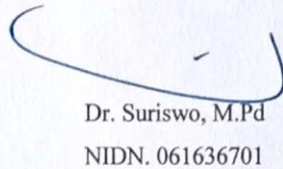
Drs. Sukoco KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

Ketua



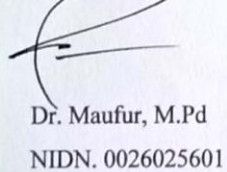
Dr. Suriswo, M.Pd
NIDN. 0616036701

Anggota Penguji I



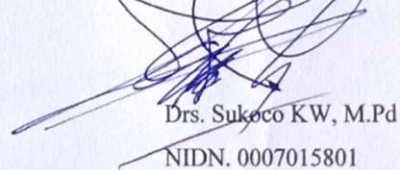
Dr. Suriswo, M.Pd
NIDN. 061636701

Penguji II



Dr. Maufur, M.Pd
NIDN. 0026025601

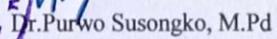
Penguji III



Drs. Sukoco KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

Disahkan

Dekan FKIP,



Dr. Purwo Susongko, M.Pd

NIDN. 0017047401

PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi berjudul “Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2 Tahun -12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal” beserta seluruh isinya benar-benar merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tegal, 15 Juli 2019

Yang menyatakan



Malikhatun Khasanah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Awasi dan batasilah penggunaan *smartphone* pada anak, jika tidak ingin mereka dikendalikan oleh *smartphone*” (Penulis)

Persembahan :

Alhamdulillahirobbilalamin penulis panjatkan puja dan puji syukur pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada penulis. Sehingga penulis persembahkan karya ini kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta, Mamah Daimah dan Abah Solichin terima kasih atas doa dan dukungannya baik materil maupun nonmateril hingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
- ❖ Saudara-saudaraku tersayang, Chindah Fitriyah, Ratiyah Fitriyaanah, Chindra Sutiyo, Alfiyah terima kasih atas doa dan motivasinya
- ❖ Almamaterku tercinta, Universitas Pancasakti Tegal.

PRAKATA

□□□□ □□□□ □ □□□□□ □ □□□□□ □

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi kita Muhammmad SAW, semoga kelak kita mendapatkan syafaat beliau di Yaumul Mahsyar. Aamiin Ya Rabbal'alamin.

Skripsi dengan judul “ Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap *Tantrum* Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal” adalah salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan. Namun, berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak membuat skripsi ini terselesaikan. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Purwo Susongko, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Pancasakti Tegal yang telah berkenan memberikan surat izin penelitian.
2. Dr. Sukoco KW, M.Pd dan Dr. Maufur, M.Pd, selaku pembimbing pertama dan pembimbing kedua, terima kasih banyak atas ketersediaannya dalam memberikan bimbingan, saran, dan kritikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
4. Bapak Heri selaku ketua RT 003/005 desa Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian.

5. Kawan-kawanku Pogdi BK UPS Tegal Angkatan Tahun 2015/2016, terutama Emak-Emak Rempong yang telah menemaniku selama 4 tahun baik senang maupun duka. Amalia Nur Rizki, teman seperjuanganku yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Almamaterku tercinta, Universitas Pancasakti Tegal yang menjadi tempatku menimba ilmu.

Penulis menyadari hasil dari penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap karya tulis ini berguna dan bermanfaat bagi kita semua terutama untuk Progdi Bimbingan dan Konseling Universitas Pancasakti Tegal.

Tegal, 15 Juli 2019

Penulis,

Malikhatun Khasanah
NPM.1115500048

ABSTRAK

KHASANAH, MALIKHATUN.2019.*Studi Kasus Dampak Penggunaan Smartphone Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 2 tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal.*Skripsi.Bimbingan dan Konseling.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Drs.Sukoco KW, M.Pd

Pembimbing II: Dr.Maufur, M.Pd

Kata kunci : Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional, Perilaku *Tantrum*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya orang tua yang memfasilitasi anak dibawah umur dengan *smartphone* dan adanya perubahan tingkah laku anak yang bersikap agresif saat bermain HP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami faktor penyebab perilaku *tantrum* pada anak usia 2 tahun -12 tahun di desa Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal, mengetahui dan menggambarkan dampak *smartphone* pada anak usia 2 tahun -12 tahun, mengetahui cara mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak, mengetahui cara menghadapi perilaku *tantrum* pada anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Populasi dalam penelitian ini ialah anak usia 2-12 tahun yang bermain *smartphone* yang berjumlah delapan anak dengan satu anak terpilih menjadi subyek penelitian yaitu IS karena memiliki durasi penggunaan *smartphone* yang paling lama dibandingkan tujuh anak lainnya yaitu lebih dari delapan jam/hari.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara dan dokumentasi serta gabungan dari tiga teknik analisis data yaitu data reduksi, display data, pengambilan simpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa IS menjadi kecanduan bermain HP dan sering menunjukkan perilaku *tantrum* verbal (berteriak, menyumpah, memaki, mengancam, dan lain-lain) serta *tantrum* fisik (memukul, melempar barang, membanting pintu, dan lain-lain) ketika bermain *games online*. Faktor penyebab *tantrum* yang dialami IS dipengaruhi oleh pola asuh permisif yang diterapkan orang tuanya serta lingkungan (situasi sosial). Dampak penggunaan *smartphone* yang tidak proporsional membuat pola perilaku IS berubah, diantaranya : boros, sulit berkonsentrasi, malas, membangkang, dan lainnya. Upaya orang tua IS dalam mengurangi penggunaan *smartphone* sedikit berhasil dengan memberikan kegiatan alternatif yang bermanfaat. *Tantrum* yang muncul pada anak dapat dihadapi orang tua apabila orang tua bisa memahami keinginan dan kebutuhan anak dengan baik dengan mengajarkan anak bagaimana caranya marah yang baik, menghindari situasi yang menyebabkan kemarahan anak, mengharapkan perhatian dan permintaan maaf.

ABSTRACT

KHASANAH, MALIKHATUN.2019. *Case Study of the Impact of Using Smartphones That Are Not Proportional to the Tantrum Behavior of Children aged 2 years-12 Years in Dampyak, District of Kramat, Tegal Regency.* Research Project.Strata I Program. Guidance and Counseling. Faculty of Teacher Training and Education. Pancasakti University Tegal.

The First Advidsor : Drs.Sukoco KW, M.Pd

The Second Advidsor : Dr.Maufur, M.Pd

Keywords: Non-proportional use of smartphones, Tantrum behavior

This research is motivated by the large number of parents who facilitate underage children with smartphones and there is a change in behavior of children who are aggressive when playing mobile phones. This study aims to find out and understand the causes of tantrum behavior in children aged 2 - 12 years in Dampyak, Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal, knowing and describing the impact of smartphones on children aged 2 - 12 years, knowing how to reduce smartphone use in children, knowing how to deal with tantrum behavior in children. This research is a type of qualitative research with a case study research design. The population in this study were children aged 2-12 years who played smartphones, amounting to eight children with one child selected to be the subject of research, namely IS because it has the longest duration of smartphone usage compared to seven other children, more than eight hours / day.

Data collection techniques used are observation, interview and documentation and a combination of three data analysis techniques, namely reduction data, display data, conclusion / verification. The results showed that IS became addicted to playing cellphones and often showed verbal tantrum behavior (shouting, swearing, threatening, etc.) and physical tantrums (hitting, throwing things, slamming doors, etc.) when playing games online . The causes of tantrums experienced by IS are influenced by permissive upbringing applied by their parents and the environment (social situation). The disproportionate impact of smartphone use makes IS behavior patterns change, including: wasteful, difficult to concentrate, lazy, defiant, and others. The efforts of IS parents in reducing smartphone use have been a little successful by providing useful alternative activities. Tantrum that appears in children can be faced by parents if parents can understand the desires and needs of children well by teaching children how to do good anger, avoid situations that cause anger, expect attention and apologies.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKARTA	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatas Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Konsep <i>Smartphone</i>	9
a. Pengertian <i>Smartphone</i>	9
b. Jenis-jenis <i>Smartphone</i>	10
c. Fungsi <i>Smartphone</i> Secara Umum.....	11
d. Dampak <i>Smartphone</i>	11
2. Konsep <i>Tantrum</i>	14
a. Pengertian <i>Tantrum</i>	14
b. Jenis-jenis <i>Tantrum</i>	15
c. Faktor Penyebab <i>Tantrum</i>	16

d. Ciri-ciri <i>Tantrum</i>	18
e. Bentuk-bentuk Perilaku <i>Tantrum</i>	19
f. Cara Mengurangi Penggunaan <i>Smartphone</i> pada Anak	20
g. Cara Menghadapi Perilaku <i>Tantrum</i> pada Anak	21
B. Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	25
B. Prosedur Penelitian	28
C. Sumber Data	30
D. Wujud Data	31
E. Identifikasi Data	32
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data	37
H. Teknik Penyajian Hasil Analisis	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Tahap Persiapan	41
2. Deskripsi Lokasi Penelitian	41
3. Profil Narasumber	42
a) Sumber Data Primer (Subyek)	42
b) Sumber Data Sekunder (Orang tua Subyek)	42
c) Sumber Data Sekunder (Kerabat Keluarga Subyek)	43
4. Latar Belakang Subyek	43
5. Hasil Penelitian	44
a. Faktor Penyebab <i>Tantrum</i> pada Anak Usia 2-12 Tahun	44
b. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> pada Anak	47
c. Hasil Wawancara Sumber Data Primer dan Sekunder	48
6. Analisis Data Kualitatif	52
a. Analisis Pra Lapangan	52
b. Analisis di Lapangan	52
c. Analisis Setelah di Lapangan	53

B. Pembahasan	54
1. Faktor Penyebab <i>Tantrum</i> pada Anak Usia 2-12 Tahun	54
2. Dampak <i>Smartphone</i> pada Anak Usia 2-12 Tahun	57
3. Cara Mengurangi Penggunaan <i>Smartphone</i> pada Anak.....	59
4. Cara Menghadapi Perilaku <i>Tantrum</i> pada anak	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Bentuk Perilaku <i>Tantrum</i> Berdasarkan Usia.....	20
Tabel 3.1. Jumlah Anak yang Menggunakan HP bersmartphone.....	32
Tabel 3.2. Kisi-kisi Observasi.....	34
Tabel 3.3. Pedoman Wawancara.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pola Desain Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Pola Triangulasi Teknik	36
Gambar 3.3 Pola Triangulasi Sumber	37
Gambar 3.4 Pola Analisis Data	36

DAFTAR LAMPIRAN

Catatan Lapangan.....	66
Hasil Pengamatan.....	75
Pertanyaan Wawancara dengan Narasumber Utama (Orang tua Subyek).....	78
Pertanyaan Wawancara dengan Narasumber Kedua (Tante Subyek).....	79
Verbatim Wawancara dengan Narasumber Kedua (Orang tua Subyek).....	80
Verbatim Wawancara dengan Narasumber Kedua (Tante Subyek)	91
Dokumentasi	98
Surat Permohonan Izin Penelitian.....	102
Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	103
Jurnal Bimbingan Skripsi 1	104
Jurnal Bimbingan Skripsi 2.....	105
Berita Acara Ujian Skripsi	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, teknologi komunikasi sangat berkembang pesat dan semakin canggih. Terbukti dengan banyaknya perusahaan teknologi komunikasi dunia meluncurkan perangkat komunikasi yang memiliki teknologi *high class*, hal ini didorong oleh kebutuhan manusia yang semakin besar dalam kehidupan sehari-hari mereka termasuk dalam hal berkomunikasi. Salah satunya *smartphone* sudah menjadi gaya hidup masyarakat di dunia termasuk Indonesia. *Smartphone* (telepon pintar) merupakan telepon genggam mempunyai teknologi dan fungsi yang hampir menyerupai sebuah komputer oleh karena itu sering disebut komputer mini. Bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja tapi *smartphone* juga menyediakan aplikasi-aplikasi yang menarik dan berkualitas untuk menarik peminatnya diantaranya untuk mengakses *internet, facebook, twitter, instagram, whatsapp video, foto selfie, games*, maupun aplikasi yang mempermudah dalam urusan pekerjaan atau bisnis. *Smartphone* menjadi alat komunikasi yang bukan hanya dimiliki kalangan remaja maupun dewasa tapi anak-anak pun sudah banyak yang memilikinya. Padahal alat tersebut belum layak digunakan oleh anak seusia mereka.

Penggunaan alat komunikasi *bersmartphone* yang tidak semestinya pada anak tanpa pengawasan dari orang tua dapat mempengaruhi

perkembangan anak baik emosi, sosial, maupun perilaku. Namun, banyak orang tua yang tidak mengetahui dampak *smartphone* pada perkembangan anak dilihat dari banyaknya anak zaman sekarang yang lebih memilih bermain HP *smartphone* dibandingkan dengan bermain bersama teman sebayanya. Padahal masa kanak-kanak adalah masa sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan psikis serta fisik anak, pengaruh lingkungan sangat berperan penting dalam perubahan tersebut.

Menurut Piaget dalam Sarlito (1991:81) “Perkembangan kognitif pada anak usia 2-7 tahun memiliki kemampuan melakukan suatu perilaku dengan melihat orang disekitarnya. Masa ini dikenal dengan masa praoperasional sedangkan pada usia 7-11 tahun (masa konkret prarasional) anak sudah mulai berpikir konkret terhadap permasalahan yang dihadapi meskipun kemampuan berpikirnya masih terbatas.”

“Anak belajar melalui berbagai cara diantaranya melalui imitasi, melakukan sesuatu dan mengalami. Lingkungan menyediakan sesuatu yang dibutuhkan dan anak memanfaatkan sesuatu yang ditawarkan lingkungan dan orang dewasa yang berperan melatih, menjelaskan, mengoreksi dan menunjukkan sesuatu pada anak (Einon, 2005:311)”.

Dilihat dari pendapat Piaget, masa anak usia 2-9 tahun adalah usia dimana anak-anak bermain bersama teman sebaya dan masa emas anak meniru perilaku orang disekitarnya dan hal tersebut berkaitan dengan pendapat Einon bahwa anak belajar melalui imitasi yang ada di lingkungannya dan orang dewasa (orang tua) berperan untuk melatih, menjelaskan, mengoreksi terhadap apa yang akan dilakukan anak. Oleh karena itu perlu adanya peran orang tua untuk anak karena penggunaan HP *bersmartphone* pada anak usia itu dapat menimbulkan dampak yang tidak baik pada anak. Dampak yang dapat ditimbulkan diantaranya anak menjadi individualis, egois, kurang bersosialisasi

dengan teman, malas belajar, mengaji, serta kurangnya interaksi anak dengan orang tua atau keluarga, anak bisa mengakses situs-situs pornografi apabila tanpa pengawasan bahkan dapat menyebabkan gangguan kesehatan.

Dari hasil pengamatan di lingkungan tempat tinggal peneliti di desa Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal banyak anak yang usia 2 tahun sampai 12 tahun sudah diberikan HP *bersmartphone* oleh orang tuanya. Mereka memanfaatkan waktunya untuk bermain *game online*, *facebook*, *whatsapp* dan membuka video di *youtube* hingga lupa waktu bahkan saat makan dan tidur saja benda tersebut tak lepas dari tangannya hal ini terjadi pada keponakan peneliti yang sejak kelas satu SD sudah diberikan HP *bersmartphone* oleh orang tuanya. Alasan orang tua memberikannya adalah karena ayahnya yang bekerja di Kalimantan tidak bisa pulang ke Tegal dan tidak bisa merayakan hari ulang tahunnya yang ke-7 tahun jadi sebagai gantinya ayahnya memberikan HP sebagai hadiah dan harapan anaknya tidak sedih dan menurut dengan orang tua. Setelah diberikan HP, perilaku lain yang muncul pada keponakan peneliti adalah ketika *handphone* kehabisan daya baterai dan *kouta internet*, dia cenderung merengek dan menangis, membangkang bahkan berbicara kasar pada orang tuanya agar keinginannya itu terpenuhi. Perilaku lainnya malas mengaji dan belajar karena lebih memanfaatkan waktunya untuk bermain *games online*. Sifat membangkang, marah-marah, menendang, menjerit dan berbicara kasar ini dikenal dengan istilah *tantrum*. *Tantrum* adalah ledakan emosi pada anak-anak/orang dewasa yang ditandai dengan sikap keras kepala, menangis, menjerit, pembangkangan,

marah-marah, menendang dan lain-lain. Secara umum *tantrum* ialah sifat agresi. Menurut Mayers dalam buku Psikologi Sosial Terjemahan Aliyah T., dkk (2012:69) mendefinisikan :

“Agresi (*Agression*) merupakan perilaku fisik atau verbal bertujuan untuk menyakiti orang lain. Perilaku yang termasuk dalam definisi agresi ini, yaitu menendang, menampar, mengancam, dan menghina, bahkan bergunjing (gosip) atau menyindir, menghancurkan barang, berbohong dan perilaku lainnya yang memiliki tujuan menyakiti. Tipe agresi ada dua macam yaitu :

1. *Hostile aggression* berasal dari kemarahan untuk bertujuan melukai, merusak atau merugikan. Agresi ini timbul karena didorong oleh kemarahan dan dilakukan dengan tujuan melampiaskan kemarahan itu sendiri.
2. *Instrumental aggression* bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan, tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan lainnya.”

Dari pendapat Mayers, perilaku *tantrum* (agresi) yang dimunculkan oleh anak karena penggunaan *smartphone* lebih mengarah pada agresi tipe pertama yaitu perilaku (berbicara kasar, menendang, dan lain-lain) yang ditimbulkan karena didorong rasa kemarahan akibat dari kemauannya tidak dituruti. Kondisi ini sangat memprihatinkan karena banyak orang tua yang tidak bisa mengatasi perilaku anak *tantrum* dan cenderung menuruti kemauan anak agar anak diam dan tidak menangis tanpa disadari pola asuh mereka yang memfasilitasi anak dengan HP *bersmartphone* memberikan efek kecanduan dan dapat mempengaruhi perkembangan psikis anak.

Berdasarkan fenomena dan kondisi lingkungan tempat tinggal peneliti yang telah ditemukan, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan *smartphone* yang tidak proporsional pada perilaku *tanturm* anak usia 2 tahun- 12 tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal.

B. Identifikasi Masalah

Masalah merupakan kesenjangan antara apa yang seharusnya menjadi harapan dengan apa yang ada dalam kenyataan, Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Banyak anak usia 2-12 tahun menggunakan HP *bersmartphone*.
2. Rendahnya tingkat pengetahuan orang tua mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak.
3. Kurangnya peran orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak dengan benar sesuai dengan kebutuhan anak.
4. Kurangnya pengetahuan orang tua mengenai perilaku *tantrum* anak.
5. Waktu anak bermain *smartphone* di desa Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal sekitar 2-10 jam sehari

C. Pembatasan Masalah

Pembatas masalah ialah memfokuskan titik permasalahan yang akan diuji agar tidak melebar/meluas. Karena luasnya cakupan permasalahan dalam identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasinya sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikis anak dalam penelitian ini mengarah ke dampak negatif misalnya perilaku agresi (menendang, memukul, marah-marah, berbicara kasar dan lain-lain.).

2. Perkembangan psikis yang diteliti mengarah ke perilaku *tantrum* yaitu ledakan emosi anak seperti menendang, memukul, menjerit, berbicara kasar, marah-marah dan lain-lain
3. Subyek penelitian ini adalah anak usia 2 -12 tahun yang menggunakan HP *bersmartphone*.
4. Lokasi penelitian ini di jalan Jali Timur III Rt 03/05 Dampyak Simpangan Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal.
5. Waktu penelitian dilakukan pada bulan April s/d bulan Juni tahun 2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatas masalah di atas, maka pokok permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “ banyaknya anak usia 2 tahun-12 tahun menggunakan HP *bersmartphone* karena kurangnya pengetahuan orang tua mengenai dampak *smartphone* pada perkembangan anak”. Maka pokok permasalahan tersebut dapat dirumuskan dengan pertanyaan penelitian berikut ini :

1. Apa saja faktor penyebab perilaku *tantrum* pada anak usia 2-12 tahun di desa Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal ?
2. Bagaimanakah dampak *smartphone* pada anak usia 2 tahun-12 tahun?
3. Bagaimana cara mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak?
4. Bagaimana cara menghadapi perilaku *tantrum* pada anak?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang hendak dicapai adalah menjawab pertanyaan dari penelitian yang diajukan yaitu :

1. Untuk mengetahui dan memahami faktor penyebab perilaku *tantrum* pada anak usia 2 tahun -12 tahun di desa Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal.
2. Untuk mengetahui dan menggambarkan dampak *smartphone* pada anak usia 2 tahun -12 tahun.
3. Untuk mengetahui cara mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak.
4. Untuk mengetahui cara menghadapi perilaku *tantrum* pada anak.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap memberikan manfaat berupa sumbangan ilmu bagi kajian Bimbingan dan Konseling diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan mengenai dampak negatif penggunaan *smartphone* pada perkembangan anak usia 2 tahun-12 tahun.
 - b. Menambah pengetahuan mengenai *tantrum* sebagai salah satu sifat anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti

Peneliti meningkatkan kemampuan melalui praktek penelitian ini sesuai dengan program studi yang diambil.

b. Bagi Orang tua

- 1) Orang tua dapat lebih memperhatikan anak dan mengasuh/mendidik anak dengan tidak memfasilitasi anak usia dini *smartphone* yang akan berdampak pada perkembangan anak.
- 2) Orang tua mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak untuk mencegah anak membuka situs-situs yang mengandung pornografi.

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Telepon pertama kali diciptakan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876 yang menjadi alat komunikasi yang berkembang pesat (Kaseim,2015:7). Sedangkan penemu telepon genggam adalah Mark Cooper, Cooper mempunyai ide untuk membuat alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana (Syerif Nurhakim, 2015:42).

Menurut William dan Sawyer (2015:5) menyatakan”*smartphone* adalah ponsel pintar dengan *mikroprosesor*, memori layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan telepon genggam yang menyediakan fitur-fitur canggih dirancang untuk memudahkan pengguna dalam berkomunikasi.”

Jadi *Smartphone* (ponsel cerdas) adalah alat komunikasi genggam yang hampir menyerupai komputer oleh karena itu sering disebut mini komputer. Teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun mempengaruhi konsep *smartphone* yang bukan hanya sebagai media komunikasi seperti aplikasi *Messenger*, *Whatsapp*, *BBM*, *Twitter*, *Instagram* dan lain-lain tapi juga media hiburan yang dilengkapi aplikasi *games* yang dapat *download* dengan mudah oleh penggunanya. Aplikasi *games* tersebut tidak hanya disenangi oleh orang dewasa tapi

juga anak-anak sehingga banyak anak yang lebih memilih memanfaatkan waktunya untuk bermain *games online* di *smartphone* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

b. Jenis-jenis *Smartphone*

Smartphone merupakan suatu alat komunikasi yang memiliki beberapa jenis. Menurut Irawan (2013:32) dikutip dari Jurnal *An-nafs*. 02(08), 29-38 “Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja” jenis *smartphone* yang sering digunakan, diantaranya :

- 1) *Iphone*, alat telekomunikasi yang memiliki fungsi multimedia untuk mengirim gambar dan dilengkapi akses internet.
- 2) *Notebook*, alat yang menyerupai laptop tapi ukurannya lebih kecil.
- 3) *Blackberry*, alat yang digunakan untuk mengirim pesan, telepon seluler, dan faximile.
- 4) *Ipad*, alat yang hampir sama dengan komputer tablet.
- 5) *Handphone*, alat komunikasi tanpa kabel yang mudah dibawa kemana-mana.
- 6) *Tablet, smartphone* yang bentuknya seperti buku.

Jenis *smartphone* yang digunakan oleh anak-anak yang dijadikan sebagai obyek penelitian ini adalah *tablet*, dan *handphone*. Kedua alat tersebut sudah bukan menjadi barang mewah yang hanya dimiliki oleh masyarakat kalangan menengah atas tapi juga dimiliki oleh masyarakat kalangan menengah baik itu remaja, orang dewasa maupun anak-anak. Didorong oleh perkembangan yang semakin modern dan teknologi yang canggih membuat *smartphone* menjadi hal yang harus dimiliki untuk mempermudah kegiatan/pekerjaan sehari-hari.

c. Fungsi *Smartphone* Secara Umum

Smartphone yang merupakan barang mewah yang tidak lepas dari masyarakat. Dulu alat ini hanya digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh, namun sekarang sudah berubah fungsinya. Menurut Beatus (2017:3) dikutip dari Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan 2 (7), 1-21 "Dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku belajar peserta didik" ada lima fungsi telepon seluler di Indonesia, diantaranya :

- 1) 65% sebagai media komunikasi
- 2) 44% sebagai simbol kelas masyarakat.
- 3) 49% sebagai penunjang bisnis.
- 4) 36% sebagai pengubah batas sosial masyarakat.
- 5) 36 sebagai hiburan.

Sebagian besar, *smartphone* (ponsel pintar) fungsinya sebagai alat komunikasi masyarakat dalam menjalin hubungan dengan orang lain tanpa mengenal jarak, selain itu semakin berkembangnya zaman alat telekomunikasi tersebut juga berfungsi untuk menambah wawasan/pengetahuan masyarakat dan mempermudah pekerjaan.

d. Dampak *Smartphone*

Selain fungsi, *smartphone* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi manusia. Berikut dampak dari *smartphone* :

1) Dampak Positif

a) Media Komunikasi

Ponsel digunakan sebagai alat komunikasi masyarakat dengan orang lain yang jaraknya jauh sehingga tidak perlu mengirim surat yang membutuhkan waktu yang lama.

b) Media Pembelajaran.

Pendidikan zaman sekarang, anak sekolah diberikan tugas oleh guru mereka melalui ponsel apabila guru berhalangan masuk kelas. Ponsel juga membantu mempermudah peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah khususnya tingkat SMP dan SMA dengan mengakses internet.

c) Media Informasi

Kita dapat memperoleh informasi melalui ponsel dengan mengakses internet untuk menambah pengetahuan.

d) Media Hiburan

Untuk menghilangkan stres setelah melakukan aktivitas yang melelahkan, *smartphone* juga bisa dijadikan sebagai media hiburan, misalnya mendengarkan musik, bermain *games* dan lain-lain.

e) Dunia Kerja dan Bisnis

Semakin berkembangnya zaman dan teknologi, sistem jual beli juga bisa dilakukan secara *online* melalui *smartphone*.

f) Aspek Keagamaan.

Smartphone dilengkapi aplikasi yang menarik untuk menarik peminatnya termasuk untuk aspek keagamaan salah satunya aplikasi Al-Quran dan kitab-kitab lainnya untuk mempermudah pengguna dalam melakukan kegiatan keagamaan.

2) Dampak Negatif

Selain dampak positif, *smartphone* juga mempunyai dampak negatif bagi penggunanya, diantaranya :

a) Dampak Psikologis

Penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi psikologis penggunanya, diantaranya membuat penggunanya menjadi individualis (egois), cuek serta agresif karena asyik bermain *games online*, menonton video sehingga tidak mempedulikan orang lain di sekitarnya. Apabila anak membuka situs-situs pornografi tanpa pengawasan orang tua juga mempengaruhi perkembangan anak. Selain itu, karena keasyikan bermain *smartphone* menjadikan penggunanya lupa waktu dan melupakan tugasnya serta menjadi pemboros.

b) Dampak Fisiologis

Dampak yang ditimbulkan *smartphone* dengan penggunaan yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan fisik, diantaranya mata minus, menurunnya daya ingat pada otak, kanker otak karena radiasi, dan lain-lain.

Dari dampak *smartphone* di atas, memang lebih banyak dampak positif dibandingkan dengan dampak negatif, namun bukan berarti kita mengabaikan dua dampak negatif di atas karena dua dampak negatif tersebut sangat beresiko tinggi. Apabila orang tua tidak mengetahui/mengabaikan dampak negatif dari *smartphone* dengan

memberikan HP *bersmartphone* pada anak tanpa adanya pengawasan dalam penggunaannya, maka tidak menutup kemungkinan anak akan mengalami perubahan pola perilaku seperti kecanduan, pemboros, malas dan mengalami perubahan emosi.

2. Konsep *Tantrum*

a. Pengertian *Tantrum*

Tantrum merupakan luapan emosi yang meledak dan tidak terkontrol yang sering dialami oleh anak-anak, dan orang dewasa karena keinginan yang tidak dituruti. Perilaku *tantrum* yang tidak terkontrol pada anak dapat menjadi pemicu kemarahan orang tua (Tandry, 2013:4). Biasanya perilaku *tantrum* yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan keinginannya dengan bertindak agresif. Ada beberapa pendapat mengenai perilaku *tantrum*, diantaranya :

Menurut Kartono (1991:13) mengemukakan, *Tantrum* salah satu kelainan dari kebiasaan anak untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya dengan memaksa apabila tidak dituruti maka muncul perilaku dalam bentuk menangis dengan kencang, menjerit, menendang.

Lebih lanjut, dalam jurnal Pendidikan Vol.8 No.1 dikutip dari Sembiring, dkk (2017:90) “Persepsi orang tua terhadap pemecahan masalah *temper tantrum* anak usia dini di Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru” *tantrum* adalah perilaku destruktif buruk dalam bentuk luapan emosi yang bersifat fisik (menggigit, menendang, memukul) maupun verbal (menangis, berteriak, merengek, dan merajuk). Maka dapat disimpulkan bahwa *tantrum* ialah suatu ledakan emosi seseorang

dengan mengekspresikan kemarahannya dalam bentuk perilaku fisik dan verbal seperti berteriak, menangis, menendang, menjerit, dan lain-lain. Perilaku *tantrum* baik dalam bentuk fisik maupun verbal hampir sama dengan perilaku agresi.

“Agresi merupakan perilaku fisik atau verbal bertujuan untuk menyakiti orang lain. Perilaku yang termasuk dalam definisi agresi ini, yaitu menendang, menampar, mengancam, dan menghina, bahkan bergunjing (gosip) atau menyindir, menghancurkan barang, berbohong dan perilaku lainnya yang memiliki tujuan menyakiti (Mayers, 2012:69).”

“Teori agresi ada tiga gagasan yaitu : 1) agresi sebagai fenomena biologis, 2) agresi sebagai respon dari frustrasi, 3) agresi sebagai perilaku sosial yang dipelajari dan agresi disebabkan oleh *aversive, arousal*, pengaruh media (TV, *games online*, dan lain-lain.(Mayers, 2012:70-94)”

Berdasarkan teori Mayers, perilaku *tantrum* yang dimunculkan mengarah pada bentuk perilaku fisik/verbal seperti menendang,memukul, mengancam, dan lain-lain.

b. Jenis-jenis *Tantrum*

Tantrum adalah salah satu sifat anak dalam mengungkapkan dan mengekspresikan emosi dalam dirinya. Namun apabila sifat ini didorong oleh orang tua dan lingkungan, maka anak akan perlahan menjadi pribadi yang kasar dan agresif dalam menghadapi masalah. *Tantrum* bisa menjadi masalah yang serius jika menjadi senjata anak untuk mendapatkan keinginannya dan mencari perhatian dari orang lain.

Ada tiga jenis *tantrum* yang disebutkan oleh Hildayani (2008,67) antara lain :

1) *Manipulative Tantrum*

Manipulative Tantrum ialah perilaku agresif yang muncul pada anak karena keinginannya tidak terpenuhi. Perilaku ini akan berhenti apabila keinginan anak dituruti.

2) *Verbal Frustration Tantrum*

Tantrum terjadi pada anak yang frustrasi karena tidak bisa mengungkapkan dan mengekspresikan keinginannya dengan baik. Perilaku ini akan hilang secara perlahan sesuai dengan peningkatan kemampuan komunikasi anak. *Tantrum* jenis ini biasanya muncul pada anak usia <3 tahun.

3) *Temperamental Tantrum*

Temperamental Tantrum terjadi pada anak yang emosinya tidak dapat terkontrol disebabkan ketika tingkat frustrasi anak pada tahap yang sangat tinggi.

c. **Faktor Penyebab *Tantrum***

Tantrum sering terjadi pada anak akibat rasa frustrasi karena tidak mampu mengatakan dengan kata-kata dan ekspresi yang diinginkannya pada orang tua. Ada beberapa faktor yang dijelaskan oleh Tandry (2013:2) berikut ini : (1) Kegagalan pola asuh yang turun temurun diterapkan tanpa penyesuaian zaman, (2) Ketidakmampuan anak mengekspresikan pikiran, emosi, dan keinginannya secara verbal sehingga tidak dipahami oleh orang tua, (3) Situasi sosial atau pengaruh lingkungan.

Dalam hal ini dapat dijelaskan menurut peneliti, *tantrum* terjadi karena banyak orang tua yang menerapkan pola asuh dari adaptasi orang tua dulu dengan kombinasi antara pola asuh konservatif yang cenderung otoriter, kurang komunikatif dengan pola asuh permisif dan berlebihan dalam mencurahkan kasih sayang. Sikap pengasuhan orang tua yang pada satu sisi menuntut kepatuhan dan cenderung memaksakan kehendak pada anak, sementara sisi yang lain orang tua membiarkan anak memiliki kebebasan tanpa disertai kedisiplinan.

Peneliti pun menyimpulkan bahwa *tantrum* dapat terjadi karena orang tua cenderung tidak bisa memahami anak, *tantrum* mulai terjadi pada anak usia 1-2 tahun disaat kemampuan perkembangan motorik anak cenderung lebih pesat dibandingkan kemampuan verbalnya. Perilaku *tantrum* yang muncul dalam bentuk berteriak, menangis, menendang, memukul, melempar barang dan lainnya merupakan luapan dari emosi karena ketidakmampuannya. Oleh karena itu respon yang diberikan orang tua ketika anak berperilaku *tantrum* harus tepat dan sesuai.

Anak berperilaku *tantrum* juga disebabkan karena situasi lingkungan. Anak belajar melalui interaksi sosial, aktivitas anak dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat dapat membentuk cara berpikir dan perilakunya. Apabila anak melihat anggota keluarganya ataupun tetangganya terbiasa mengungkapkan kemarahannya secara negatif dengan meledak-ledak disertai pelemparan barang, maka anak akan cenderung meniru.

Faktor lain terjadinya *tantrum* menurut Hasan dan Maemunah (2011:114), diantaranya :

- 1) Terhalangnya mendapatkan sesuatu yang diinginkan.
- 2) Ketidakmampuan anak dalam mengungkapkan kata-kata.
- 3) Kebutuhan yang tidak terpenuhi.
- 4) Pola asuh orang tua, dan
- 5) Anak merasa stres dan tidak aman

Anak usia 1-2 tahun yang kemampuan verbalnya kurang dibandingkan kemampuan motoriknya cenderung bentuk perilaku *tantrum* dengan menjerit dan menangis dengan keras dan orang tua cenderung tidak memahami keinginan anak. Pola asuh orang tua yang terlalu memanjakan anak bisa membuat anak berperilaku *tantrum* apabila keinginannya tidak dapat dipenuhi sehingga merasa stres/frustrasi karena anak tidak menerima kata “tidak” dalam hidupnya.

Faktor lainnya adalah masalah keluarga, anak yang dimanja, anak kurang tidur, masalah kesehatan, kekecewaan, dan meniru orang dewasa (Setiawani, 2000:133). Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab *tantrum* karena faktor fisiologis (lelah, kurang tidur), faktor psikologis, faktor keluarga dan faktor lingkungan. Faktor keluarga dan lingkungan sangat berpengaruh pada perilaku *tantrum* anak.

d. Ciri-ciri *Tantrum*

Perilaku *tantrum* dapat diketahui dengan mudah melalui ciri-cirinya. Ada beberapa ciri mengenai *tantrum*. *Tantrum* biasanya terjadi pada anak yang memiliki energi yang melimpah/aktif dan anak yang

lebih sulit diatur. Berikut ini ciri-ciri anak *tantrum* menurut Hasan dan Maemunah (2011:185) :

- 1) Memiliki kebiasaan makan, tidur yang tidak teratur.
- 2) Sulit menyesuaikan diri dengan situasi baru.
- 3) Mudah terpengaruhi, mudah marah dan kesal.
- 4) Sering mengalami suasana hati yang negatif.
- 5) Perhatiannya sulit dialihkan.

Ciri-ciri lainnya menurut Rosmala Dewi (2005:26)

mengenai *tantrum* yaitu :

- 1) Anak mudah sekali marah dan tampak merengut.
- 2) Perhatian, pelukan dan lainnya tidak dapat memperbaiki suasana hatinya.
- 3) Dia mencoba melakukan sesuatu yang di luar kebiasaannya dan meminta sesuatu yang tidak akan didapatinya.
- 4) Dia selalu menuntut dalam meminta sesuatu dan tidak menerima jawaban “tidak”.
- 5) Dia menjerit, menangis, menendang dan memukul sebagai bentuk luapan kemarahannya.

Dari kedua pendapat di atas, ciri-ciri dari perilaku *tantrum* pada anak yang paling mudah dilihat adalah apabila anak mengekspresikan emosinya dengan tidak terkontrol, seperti anak cenderung menangis dan menjerit dengan keras disertai perilaku lain seperti merusak barang, memukul, melempar barang dan perhatiannya tersebut tidak dapat dialihkan dan dihentikan sebelum anak puas melampiaskan emosinya.

e. Bentuk-bentuk Perilaku *Tantrum*

Bentuk perilaku *tantrum* mulai muncul pada anak 1-2 tahun. Bentuk perilaku *tantrum* yang biasa muncul berupa bentuk fisik dan verbal. Bentuk fisik seperti : memukul, menendang, menggigit,

melempar barang, merusak barang, dan lainnya sedangkan perilaku *tantrum* bentuk verbal seperti : menangis sekenjang-kenjangnya, merengek, menjerit, merajuk, dan memaki. Menurut Hasan (2011:185) bentuk perilaku *tantrum* muncul berdasarkan usia, yaitu usia kurang dari tiga tahun, usia tiga sampai empat tahun, dan usia lebih dari lima tahun. Berikut tabel perilaku *tantrum* berdasarkan usia anak

Tabel.2.1
Bentuk perilaku *tantrum* berdasarkan usia

USIA		
>3 tahun (A)	3-4 tahun (B)	< 5 tahun (C)
<ul style="list-style-type: none"> - Menangis - Menggigit - Memukul - Menendang - Melempar barang dst 	Selain perilaku A <ul style="list-style-type: none"> - Meninju - Mengkritik - Membanting pintu - Merengek - Berteriak 	Selain perilaku A, B <ul style="list-style-type: none"> Memaki Menyumpah Mengancam Merusak barang dengan sengaja

Berdasarkan bentuk *tantrum* di atas, perilaku *tantrum* dengan bentuk perilaku agresi fisik (menendang, memukul, menjerit, merusak barang dan lain sebagainya) serta agresi verbal (marah-marah, menjerit, menangis, merengek dan memaki).

f. Cara Mengurangi Penggunaan *Smartphone* pada Anak

Anak yang terlalu sering bermain HP dapat mempengaruhi interaksi sosialnya serta kemampuan komunikasinya dengan keluarga maupun masyarakat di luar keluarga. Oleh sebab itu perlu adanya peran dari orang tua agar anak mengurangi kebiasaannya bermain HP *bersmartphone*. Berikut ini cara mengurangi penggunaan HP pada anak :

1) Mengajarkan anak disiplin waktu.

Orang tua mencoba berdiskusi dengan anak dan membuat jadwal penggunaan HP bersmartphone pada anak selain itu orang tua juga memberikan kegiatan alternatif lain pada anak sebagai pengalihan anak terhadap HP misalnya membiarkan anak bermain di luar.

2) Memberikan anak contoh yang baik

Orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anak dengan tidak bermain HP selama berkumpul dengan keluarga seperti : saat makan, dan saat akan tidur dilarang bermain HP.

3) Membatasi Penggunaan *smartphone*

Orang tua harus memberikan pengawasan penuh terhadap penggunaan HP pada anak dengan membatasi durasi waktu anak bermain HP, misalnya anak bermain HP tidak boleh lebih dari 1 jam.

4) Membatasi akses internet pada anak

Orang tua harus tegas terhadap penggunaan internet pada anak, apabila anak menggunakan akses internetnya secara berlebihan maka anak harus menerima konsekuensinya. Contoh : IS menghabiskan kouta internetnya dalam waktu dua jam karena menonton video di *youtube*, maka IS tidak boleh bermain HP orang tuanya, kalau ingin membeli kouta harus menggunakan uang jajannya sendiri.

g. Cara Menghadapi Perilaku *Tantrum* pada Anak

Ketika perilaku *tantrum* yang muncul pada anak orang tua harus memberikan respon yang sesuai dan tepat untuk mengatasi perilaku tersebut. Apabila respon yang diberikan orang tua tidak tepat, maka kemungkinan *tantrum* akan muncul sampai anak menjadi dewasa. Berikut ini cara menghadapi perilaku *tantrum* menurut Tandry (2013: 89) antara lain :

1) Mengajarkan anak bagaimana marah

Orang tua harus mengajarkan anak bagaimana cara mengekspresikan kemarahannya dengan baik dan sewajarnya dengan memberikan contoh yang baik seperti : orang tua tidak menggunakan suara yang keras/bentakan pada anak. Anak cenderung meniru orang di sekitarnya yang melampiaskan emosinya dengan perilaku negatif lain seperti : berteriak, memukul, menendang, melepar barang, dan lainnya)

2) Menghindari situasi yang menyebabkan kemarahan

Orang tua harus peka dan memahami situasi apa yang menyebabkan kemarahan pada anak sehingga dapat menghindari anak berperilaku *tantrum*.

3) Mengharapkan perhatian dan permintaan maaf

Apabila orang tua tidak bisa mengontrol emosinya pada anak maka yang perlu mereka lakukan adalah meminta maaf pada anak sambil memeluknya untuk menenangkan anak.

4) Mengalihkan semua perhatian dan mengisolasi

Ketika perilaku *tantrum* anak muncul maka yang perlu dilakukan orang tua adalah mencoba mengalihkan perhatian anak dari hal yang membuatnya marah dengan memeluknya dan memberikan perhatian.

B. Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka ialah menelaah bahan-bahan bacaan yang masih berkaitan dengan penelitian yang akan diuji. Ada penelitian terdahulu yang hampir sama dan menjadi acuan peneliti dalam penelitian ini. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut ini :

1. Judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial di Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Umi Khasanah Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2017. Dalam penelitian tersebut disimpulkan penggunaan *smarthphone* pada anak usia 7-9 tahun membawa pengaruh negatif pada keberfungsian sosial anak diantaranya *autis*, anti sosial, membentuk sifat individual.
2. Penelitian lainnya berjudul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa MAN 1 Rengat Barat ” yang ditulis oleh Afifah Rahma, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Riau tahun 2015. Hasil penelitiannya, *smartphone* dapat mempengaruhi aktivitas siswa baik di rumah maupun di sekolah terutama

dalam hal belajar. Siswa cenderung lebih banyak memanfaatkan waktunya untuk bermain *smartphone* baik di sekolah maupun rumah.

Berdasarkan dua penelitian di atas, penggunaan *smartphone* memiliki dampak yang akan mempengaruhi penggunanya baik dalam bentuk sikap dan perilaku maupun kesehatan. Penggunaan *smartphone* memberikan efek kecanduan pada diri pengguna dan timbul rasa malas untuk mengerjakan suatu kegiatan selain bermain HP. Efek lainnya yaitu dapat mempengaruhi kesehatan baik fisik maupun nonfisik karena radiasi dari *smartphone* tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ialah suatu prosedur atau langkah-langkah yang harus dilalui dalam proses penelitian. Tahapan ini dirancang untuk memudahkan peneliti dalam proses penelitian supaya penelitian yang dihasilkan disebut baik dan benar. Metode penelitian menurut Sugiyono (2014:72) ialah “analisis teoritis mengenai suatu cara”. Dengan kata lain metode penelitian merupakan suatu cara/langkah-langkah yang tersusun sistematis untuk menyelidiki suatu masalah tertentu.

Tahapan dalam metode penelitian diantaranya menentukan pendekatan dan desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data, wujud data, identifikasi data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik penyajian hasil data yang akan dijelaskan di bawah ini :

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Ada beberapa pendekatan yang biasa digunakan dalam penelitian diantaranya pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif. Untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia 2 tahun-12 tahun, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus.

Prastowo (2014:21) menyatakan “bahwa penelitian kualitatif ialah metode (jalan) penelitian sistematis dengan tujuan mengkaji suatu objek pada latar alamiah tanpa adanya manipulasi dan tanpa adanya

pengujian hipotesis, dengan metode-metode yang alamiah ketika hasil penelitian yang diharapkan bukan generalisasi berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, namun makna dari segi kualitas dari fenomena yang diamati dan diteliti.”

Ada beberapa alasan yang menjadikan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berikut ini alasan yang dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor dalam Prastowo (2014:179) antara lain :

- a) Permasalahan yang diteliti mengarah pada keadaan individu secara holistik (utuh). Sehingga pokok kajiannya tidak akan disederhanakan kepada variabel yang akan ditata atau sebuah hipotesis yang telah direncanakan sebelumnya tapi akan dilihat sebagai bagian dari sesuatu yang utuh.
- b) Penelitian memiliki tujuan untuk memahami masyarakat secara personal.
- c) Penelitian bertujuan menyusun suatu potret-potret yang hakiki, seperti indah, keyakinan, menderita, penderitaan, cinta dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat Bogdan dan Taylor, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena sesuai dengan alasan pertama dan kedua di atas, permasalahan yang akan diteliti mengarah pada keadaan lingkungan tempat tinggal peneliti yang banyak anak usia 2 tahun-12 tahun menggunakan HP *bersmartphone* dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui serta memahami perilaku anak yang menggunakan *smartphone*.

Adapun pengertian studi kasus menurut Yin (2014:1) ialah “suatu metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam konteks kehidupan nyata”. Jadi dalam hal ini studi kasus bertujuan untuk meneliti suatu fenomena yang nyata dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari kita.

Pendapat lain mendefinisikan bahwa “studi kasus merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari riwayat hidup seseorang secara mendalam” (Bimo Walgito,2010:23).

Menurut W.S Winkel & Sri Hastuti (2006:311) menyatakan bahwa “studi kasus merupakan metode yang digunakan untuk mempelajari secara mendalam perkembangan dan keadaan seseorang dengan tujuan memahami individu dengan baik. “

Jadi studi kasus adalah suatu metode penelitian yang mempelajari seseorang/peristiwa/fenomena di lingkungan sosial secara mendalam dan dalam jangka waktu yang relatif lama.

2. Desain Penelitian

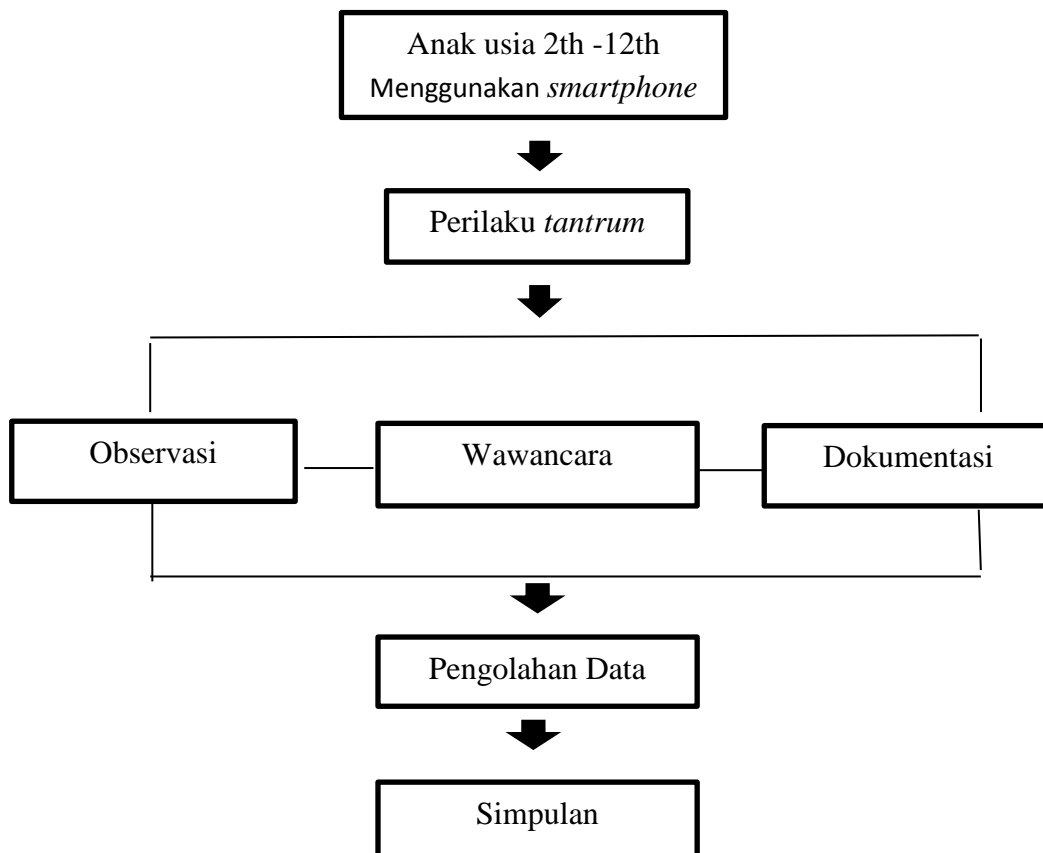
Desain penelitian adalah rancangan yang biasanya digunakan peneliti dalam melakukan suatu penelitian ilmiah. Menurut Nachimias dan Nachimias dalam Yin (ahli bahasa, Djauzi, 2014:27-28) mendefisikan :

“Desain penelitian sebagai suatu rencana yang membimbing peneliti dalam proses pengumpulan, analisis interpretasi observasi dan merupakan suatu model pembuktian logis yang memungkinkan peneliti untuk mengambil inferensi mengenai hubungan antarvariabel dalam suatu penelitian. Desain penelitian menentukan ranah kemungkinan generalisasi terhadap populasi yang lebih besar atau situasi yang berbeda.”

Sedangkan Schwab dan Samsloss menyatakan bahwa “desain penelitian adalah sebagai *blue print* (induk) suatu penelitian yang berkenaan dengan kurangnya empat *problem*, yaitu pertanyaan yang harus diajukan, bagaimana data relevan, data apa yang harus dikumpulkan dan bagaimana cara menganalisis hasilnya.”

Dari pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa desain penelitian merupakan suatu rancangan kerja yang memudahkan peneliti

melakukan penelitian untuk menghindari data yang tidak mengarah ke tujuan awal penelitian. Desain penelitian yang digunakan ialah kualitatif. Peneliti tidak terikat dengan rumusan sebelumnya karena bisa dapat berubah dengan data lain. Berikut gambaran desain penelitian yang digunakan :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis dan terarah sebelum melakukan penelitian. Berikut ini prosedur

penelitian kualitatif menurut Bodgan dalam buku Satori dan Komariah (2011:80) :

1. Tahap Pralapangan

Peneliti melakukan survei atau observasi lapangan guna mencari subyek yang akan dijadikan narasumber. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan penelitian diantaranya latar belakang masalah yang digunakan, alasan melakukan penelitian, studi kepustakaan, menentukan lapangan penelitian, pemilihan instrumen penelitian, rancangan metode pengumpulan data, analisis data, dan lain.

Penelitian lapangan dilakukan sesuai dengan kondisi lapangan yang sesuai dengan tema penelitian. Kondisi geografis, keterbatasan waktu, biaya dan tenaga juga menjadi pertimbangan. Peneliti harus mengetahui siapa saja yang berwenang memberikan izin dalam mengurus surat izin penelitian dengan melakukan pendekatan baik itu secara formal maupun informal. Peneliti melakukan survei lapangan dengan maksud menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat penelitian. Peneliti dalam mencari informan/narasumber lain sebagai pelengkap data harus informan yang mengetahui kondisi lapangan dengan baik dan serta terbuka dan jujur dalam memberikan informasi yang benar dan terpercaya.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap pekerjaan lapangan, peneliti harus memahami situasi dan kondisi lapangan dalam berpenampilan dan berperilaku sesuai

dengan norma-norma, adat-istiadat dan kebiasaan yang berlaku di tempat tersebut. Dalam pelaksanaan pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dengan menggunakan alat bantu, seperti: buku catatan, alat tulis, *handphone* untuk mengambil gambar dan merekam hasil wawancara dan lain-lain.

3. Tahap Analisis Data

Peneliti dapat melakukan analisis data kualitatif ketika sudah memperoleh data di lapangan. Data yang sudah diperoleh tidak terlalu lama disimpan harus segera dianalisis agar terhindar dari kadaluwarsa.

C. Sumber Data

Sumber data berperan penting dalam penyusunan skripsi, data yang didapatkan harus relevan, jelas sumbernya tanpa direkayasa. Menurut Sugiyono (2011:225) menyatakan bahwa dalam setiap penelitian, peneliti dituntut menguasai teknik pengumpulan data sehingga menghasilkan data yang relevan dengan penelitian. Dilihat dari sumber datanya, maka penelitian ini menggunakan sumber data *primer* dan sumber data *sekunder*. Penjelasan mengenai sumber data tersebut di bawah ini :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber utama (Abdurrahman Fatoni,2011:38). Sumber data primer ialah data yang dikumpulkan dan diperoleh dari narasumber utama melalui observasi,

wawancara maupun dokumentasi di lapangan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah IS dan orang tuanya (Ibu).

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pelengkap yang diperoleh peneliti dari buku-buku, jurnal dan lain-lain yang masih ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti. Sumber data sekunder dalam penelitian ini ialah kerabat keluarga subyek.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sumber data yang didapatkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua cara yaitu secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung peneliti mendapatkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di lapangan. Sedangkan sumber tidak langsung peneliti dapatkan dari dokumen-dokumen/kajian pustaka misalnya melalui buku, dan jurnal.

D. Wujud Data

Penelitian “Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2-12 Tahun” merupakan pendekatan kualitatif. Adapun wujud datanya ialah narasi, simbol, tabel, dan nama anak di jalan Jali Timur Rt 03/05 desa Dampyak yang diberikan ataupun difasilitasi HP *bersmartphone* oleh orang tuanya yang peneliti peroleh dari hasil observasi awal dan wawancara dengan narasumber baik anak maupun orang tuanya. Berikut ini data anak yang

menggunakan *HP bersmartphone* di desa Dampyak Rt 03/05 Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal :

Tabel 3.1. Jumlah anak yang menggunakan *HP bersmartphone*

No	Nama	Umur	Durasi waktu	Aplikasi yang digunakan
1.	AF	11 th	3 jam/hari	<i>Games online, fb, youtube</i>
2.	HF	11 th	3 jam/hari	<i>Games online, youtube</i>
3.	DK	12 th	2 jam/hari	<i>Games online, youtube</i>
4.	KZ	3 th	4 jam/hari	<i>Youtube</i>
5.	ER	8 th	2 jam/hari	<i>Games online</i>
6.	KL	5 th	4 jam/hari	<i>Games online</i>
7.	IS	9 th	8-10 jam/hari	<i>Games online, fb, Youtube</i>
8.	AZ	2 th	1-2 jam/hari	<i>Youtube</i>

Berdasarkan tabel di atas, 1 (satu) dari 8 (delapan) anak yang menggunakan *HP bersmartphone* yang tidak proporsional ialah IS dilihat dari durasi penggunaan *smartphonenya*. Maka langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan wawancara dengan keluarga IS.

E. Identifikasi Data

Berdasarkan data yang di atas, peneliti mengambil sampel satu anak berusia 9 tahun yang difasilitasi *HP bersmartphone* oleh orang tuanya sejak kelas satu SD dengan durasi waktu penggunaannya 8-10 jam dalam sehari. Lincoln dan Guba dalam Sugiyono (2014:301) menyatakan :

“adanya perbedaan dalam pengambilan sampel kualitatif dengan kuantitatif. Penentuan pada penelitian kualitatif tidak didasarkan pada perhitungan statistik, akan tetapi sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi maksimum dan bukan untuk digeneralisasikan.”

Jadi adanya penekanan dalam pemilihan sampel pada penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan informasi yang dimiliki oleh narasumber akan berbeda dengan penelitian kualitatif yang telah dirumuskan. Peneliti mengumpulkan data/mencatat data yang didapatkan dari narasumber-narasumber yang dibutuhkan dalam penelitian lapangan dengan menghubungkan data tersebut dengan fenomena yang diteliti.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, ada beberapa teknik pengumpulan data yang dapat menunjang keberhasilan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang biasa digunakan sebagai berikut :

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi/pengamatan adalah melakukan pengamatan secara langsung pada perilaku objek yang diteliti untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian. Hal ini bertujuan untuk melihat lebih jelas gambaran nyata objek di lapangan baik itu sikap, perilaku/tindakan, pembicaraan dan interaksi interpersonal dan lain-lain.

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari objek yang menjadi sumber utama data penelitian. Karena objek dalam penelitian ini adalah keponakan peneliti, maka

lebih mudah melakukan pengamatan setiap kegiatan yang dilakukannya contoh : mengamati raut wajahnya, tutur kata dan perilakunya ketika sedang bermain *games online* di HP dan lain-lain. Data yang diperoleh dari observasi ini lebih akurat karena terlibat langsung dari kegiatan objek penelitian

Teknik observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif yaitu melibatkan diri peneliti secara langsung dalam mengamati objek penelitian yang merupakan keponakan peneliti.

Tabel 3.2.Kisi-kisi Observasi

No.	Variabel	Yang diamati
1	Penggunaan <i>smartphone</i> yang tidak proporsional	1.Berkaitan dengan umur pengguna <i>smartphone</i> 2.Berkaitan dengan waktu penggunaan <i>smartphone</i> pada anak 3. Berkaitan dengan aplikasi apa yang digunakan anak.
2.	Perilaku <i>Tantrum</i>	1.Fisik : memukul, menggigit, membanting barang, dan lain-lain 2. Verbal : menjerit, memaki, menangis, dll

2. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan sebuah percakapan, tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih untuk membahas permasalahan tertentu. Hal yang diungkap melalui wawancara antara lain : pendapat, persepsi, perasaan dan pengetahuan mengenai apa yang akan diteliti. Tujuan wawancara yaitu untuk memperoleh informasi yang berkaitan

dengan permasalahan yang dialami oleh narasumber. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2014:317) mengemukakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”.

Ada dua jenis wawancara antara lainnya : wawancara terstruktur, dan wawancara semistruktur. Peneliti menggunakan jenis wawancara semistruktur yang pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuannya agar dalam menemukan permasalahan lebih terbuka meminta pendapat atau gagasan/ide.

Tabel. 3.3

Pedoman wawancara tentang dampak penggunaan *smartphone* yang tidak proporsional pada perilaku *tantrum* anak usia 2 tahun-12 tahun

No.	Variabel	Item Pertanyaan
1.	Penggunaan <i>Smartphone</i> Yang tidak Proporsional	Sejak kapan Anda memberikan anak <i>smaprtphone</i> ?
		Mengapa Anda memperbolehkan anak memiliki <i>smatphone</i> ?
		Apakah Anda mengetahui dampak penggunaan <i>smartphone</i> pada anak?
		<i>Smartphone</i> yang Anda berikan biasanya digunakan untuk apa oleh anak?
		Berapa lama anak Anda bermain <i>smartphone</i> ?
		Apakah Anda mengawasi penggunaan <i>smartphone</i> pada anak?
2.	Perilaku <i>tantrum</i>	Perilaku apa saja yang muncul pada anak setelah Anda memberikannya <i>smartphone</i> ?
		Apa yang Anda lakukan saat perilaku tersebut muncul pada diri anak?
		Bagaimana cara Anda mengurangi penggunaan <i>smartphone</i> pada anak?

3. Dokumentasi

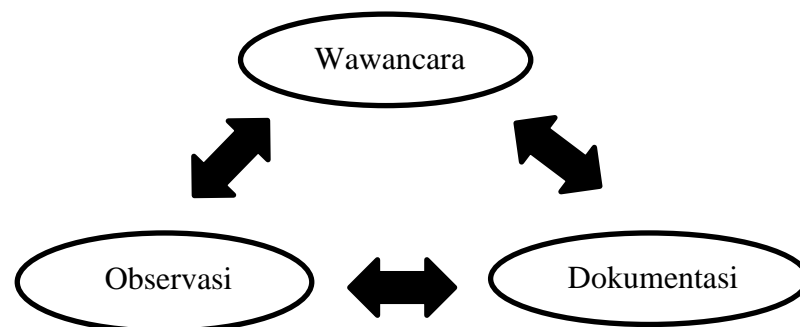
Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang berbentuk foto/gambar, video, rekaman suara dan lain-lain dari obyek penelitian sebagai pelengkap data. Tujuannya adalah untuk mengetahui identitas nasumber utama, jenis kelamin, keluarga, tempat tinggal.

4. Trianggulasi Data

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan ialah trianggulasi data yaitu dengan menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data dan sumber penelitian yang telah dikumpulkan (Sugiyono, 2014.330).

Berikut ini trianggulasi data yang digunakan peneliti :

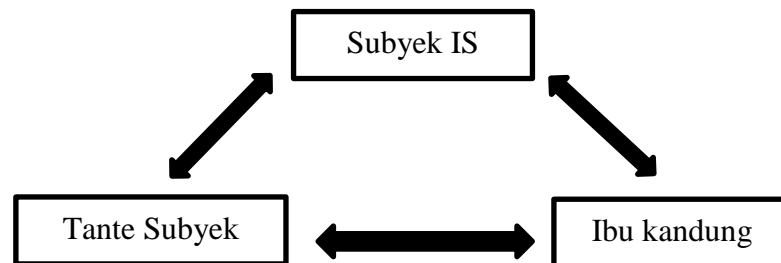
- a. Trianggulasi Teknik, trianggulasi ini berarti menggabungkan informasi dari hasil beberapa teknik pengumpul data yang digunakan. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.



Gambar.3.2
Trianggulasi Teknik

- b. Trianggulasi Sumber, teknik ini berarti menggabungkan sumber data pertama dengan sumber data kedua dan seterusnya.

Narasumber dalam penelitian ini adalah IS, ibu kandung, dan kerabat keluarga.



Gambar. 3.3
Trianggulasi Sumber

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah menguraikan data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis segala bentuk data yang ditemukan di lapangan. Analisis data sangat penting dalam penelitian untuk mengetahui kesimpulan dari apa yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2014:335) menyatakan “Analisis data sebagai suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis segala data yang diperoleh di lapangan dan mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang paling penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.”

Analisis dalam penelitian kualitatif dapat berupa gambaran atau deskriptif maupun bentuk tema-tema. Hasil dari penelitian sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran dan pengetahuan peneliti untuk mengungkap makna yang mendalam dalam suatu fenomena. Proses

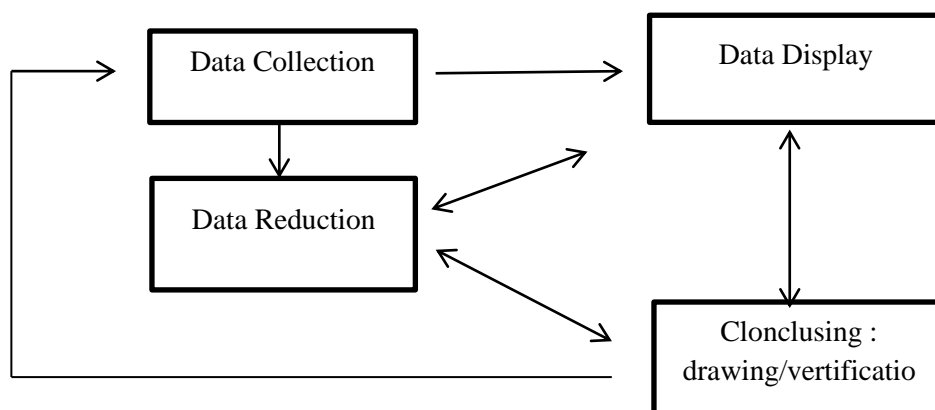
analisis data dilakukan sebelum di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Berikut uraian dari poses analisis data :

1. Analisis sebelum di lapangan

Analisis data sebelum di lapangan dilakukan pada data sekunder yang akan digunakan untuk fokus penelitian (Sugiyono,2014:336). Fokus penelitian dari hasil data sekunder masih bersifat sementara karena akan berkembang setelah peneliti masuk dan selesai di lapangan.

2. Analisis setelah di lapangan Model Miles dan Huberman

Analisis data setelah di lapangan dapat dilakukan ketika peneliti melakukan wawancara dengan narasumber melalui jawaban-jawaban yang diberikan oleh narasumber. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2014:337), menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data ialah *data reduction*, *data display* dan *concluding drawing/verification*.



Gambar 3.4
Pola Analisis Data

c. *Data Reduction* (Data Reduksi)

Pada proses ini, data dirangkum dengan memilih hal-hal yang pokok, fokus pada hal yang penting, dicari temanya dengan membuang hal yang tidak penting. Peneliti memerlukan keluasaan wawasan dalam mereduksi data.

d. *Data Display* (Menyajikan Data)

Setelah proses reduksi, data disajikan dalam bentuk angka, tabel, grafik, maupun bagan. Data yang disajikan dalam penelitian kualitatif berupa uraian kalimat naratif.

e. *Concluding Drawing/Verification*

Proses terakhir dalam analisis data yaitu penarikan simpulan dan verifikasi. Simpulan yang ditemukan diharapkan temuan yang belum pernah ada di penelitian lainnya.

H. Teknik Penyajian Hasil Data

Teknik analisis data ialah teknik yang akan digunakan untuk membuat laporan. Data yang selesai dianalisis akan dilaporkan, dalam penyajian hasil analisis peneliti lebih banyak menggunakan uraian narasi dengan bahasa hasil pikirannya sendiri, tabel, bagan dan mengandung unsur personalistik. Dalam teknik ini juga memerlukan uji keabsahan data menurut Moleong (2017:321) meliputi :

- a. Kredibilitas, dilakukan dengan memperpanjang pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman dan *member check*.

- b. *Transferability* (keteralihan), menilai sampai mana hasil penelitian dapat digunakan pada situasi sosial lain.
- c. *Dependability* (kebergantungan), melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.
- d. *Konfirmability* (kepastian), dapat dilakukan bersamaan dengan pengujian *dependability*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Persiapan

Dalam melakukan suatu penelitian, hal pertama yang perlu dilakukan adalah melakukan persiapan penelitian. Tahap persiapan perlu dilakukan agar penelitian berjalan secara sistematis, terencana sesuai dengan langkah-langkah penelitian ilmiah. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mempersiapkan penelitian :

1. Mengajukan surat permohonan izin studi lapangan
2. Melakukan observasi dan pendekatan dengan narasumber utama serta narasumber lainnya.
3. Menyusun perlengkapan penelitian yang meliputi : pedoman observasi, pedoman wawancara.
4. Menyusun jadwal pelaksanaan observasi dan wawancara.
5. Mempersiapkan peralatan penelitian seperti : bolpoin, notebook, kamera, perekam suara untuk pengumpulan data.

2. Deskripsi Lokasi Penelitian

Dampyak merupakan salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Kramat kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah. Wilayah Dampyak ini dibagi menjadi empat bagian yaitu : Dampyak Lor (Utara), Dampyak Tengah, Dampyak Kidul (Selatan) dan Dampyak Simpangan. Desa Dampyak berbatasan dengan desa Mejasem dan kali

Gung serta dekat dengan wilayah pantura (Kota Tegal), penduduk desa ini berprofesi sebagai petani, pedagang, nelayan, dan lain-lain. Lokasi penelitian peneliti berada di Dampyak Simpangan. Disebut Dampyak Simpangan karena wilayahnya menyimpang dengan desa lainnya. Dampyak Simpangan berbatasan dengan Dampyak Kidul (bagian Utara), Mejasem Timur (bagian Timur), Mejasem Barat (bagian Barat) dan Mejasem Timur (bagian Selatan).

3. Profil Narasumber

a) Sumber data primer (Subyek)

Nama : Muhammad Ade Ghaikhsan Fathan
Tempat, tanggal lahir : Tegal, 7 Juni 2009
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jalan Jali Timur No.3 Rt 03/05 Dampyak
Agama : Islam
Pekerjaan : -

b) Sumber data primer (Orangtua Subyek)

Nama : Chindah Fitriyah
Tempat, tanggal lahir : Tegal, 18 Mei 1988
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Jali Timur No.3 Rt 03/05 Dampyak
Agama : Islam
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

c) Sumber data sekunder (Keluarga Subyek)

Nama : Ratiyah Fitriyaanah
Tempat, tanggal lahir : Tegal, 24 Juni 1991
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Jali Timur No.43 Rt 01/05 Dampyak
Agama : Islam
Pekerjaan : Wiraswasta

4. Latar Belakang Subyek

Muhammad Ade Ghaikhsan Fathan atau biasa dipanggil Ikhsan berusia 9 tahun tinggal di Desa Dampyak Kecamatan Kramat. Ikhsan murid kelas 5 (lima) SDN Dampyak 02, merupakan anak pertama dari pasangan Amir Sutejo dan Chindah Fitriyah. Ayah subyek berkerja sebagai seorang pelaut di sebuah kapal batubara yang hanya pulang sekitar beberapa bulan sekali dalam setahun. Ikhsan lahir prematur tepat usia 7 bulan lebih 20 hari dia lahir dan sangat rentan sakit ketika kecil dan sering ke rumah sakit. Sebagai anak pertama dan cucu pertama baik di pihak keluarga ayah maupun keluarga ibunya, subyek sangat disayang oleh seluruh keluarganya dan memberikan apapun untuk subyek.

subyek sejak ulang tahun yang ke-7 tahun tepat ketika dia duduk di kelas satu SD sudah diberikan HP *bersmartphone (Tablet)* oleh kedua orang tuanya sebagai hadiah atas permintaannya. Ikhsan adalah tipe anak yang selalu mengingat siapa saja/apa saja yang orang

janjikan kepadanya. Ayahnya bertanya apa yang dinginkannya sebagai hadiah ulang tahun yang ke-7 tahun dan berjanji akan mewujudkannya karena tidak bisa pulang ke Tegal. Sebelum diberikan HP, subyek adalah anak yang penurut, suka bermain di luar bersama teman sebayanya, tapi sekarang subyek lebih sering bermain HP di rumah. Hal tersebut merupakan informasi yang peneliti dapatkan dari orang tua dan kerabat keluarga subyek pada saat wawancara. Bahkan sekarang subyek menjadi anak yang suka marah-marah dan terkadang tidak menuruti nasihat kedua orang tuanya. Misalnya untuk berhenti bermain HP saat makan, tidak boleh terlalu lama bermain HP karena harus belajar dan lain-lain.

5. Hasil Penelitian

a. Faktor penyebab *tantrum* pada anak usia 2-12 tahun

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui observasi selama penelitian dengan mengamati aspek dalam indikator penggunaan *smartphone* yang tidak proporsional yang meliputi umur pengguna *smartphone*, waktu penggunaan *smartphone* serta aplikasi yang digunakan oleh anak dan perilaku dan emosi anak. Peneliti mendapati bahwa subyek dalam penggunaan *smartphone* tidak proporsional dilihat dari umurnya yang bermain HP sejak usia 7-9 tahun serta durasi waktu bermainnya yang mencapai lebih dari 8 jam sehari dan aplikasi yang dikunjungi diantaranya *facebook*, *games online* dan *youtube* tanpa pengawasan orang tua.

Berikut ini peneliti sajikan hasil wawancara dengan orangtua subyek serta kerabat keluarga subyek dengan menggunakan wawancara semistruktur untuk mendapatkan informasi mengenai kebiasaan atau perilaku subyek :

Subyek meminta hadiah *Tablet* pada orang tuanya karena dirinya tidak diperbolehkan ibunya bermain di luar bersama teman-temannya dan juga subyek melihat Abinya, tante-tantanya dan anak-anak di sekitar rumahnya bermain HP sehingga mendorong subyek ingin punya HP sendiri. Subyek sering bermain *games online* tapi akhir-akhir ini dia sedang tertarik bermain *facebook* dan minta dibuatkan akun setelah diajarkan oleh temannya yang duduk di kelas VIII SMP dan juga selalu membuka *youtube* untuk menonton sinetron atau video-video lain. Apabila *kouta internet* habis maka yang dilakukan subyek adalah meminjam HP ibunya atau tantanya apabila tidak dituruti subyek cenderung mengancam akan bermain di luar, tidak mau makan, tidak mau les ataupun tidak mau berangkat sekolah. Terkadang subyek juga marah-marah dan memukul HP serta membanting pintu saat keinginannya tidak dipenuhi.

Menurut pengamatan peneliti, penyebab *tantrum* pada subyek dipengaruhi oleh dua faktor antara lain :

- 1) Faktor keluarga

Dalam faktor keluarga, pola asuh orang tua dalam mendidik anak sangat berperan dalam pembentukan

perilaku *tantrum* pada anak. Pola asuh orang tua adalah metode disiplin yang diterapkan dalam membentuk karakter anak. Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua subyek ialah pola asuh yang permisif yaitu dengan membiarkan anak membuat keputusan sendiri. Berdasarkan pernyataan ibunya ketika diwawancara sebagai berikut :

P: kalau seperti begitu caranya nanti Ikhsan jadi manja mbak minta sesuatu terus langsung dituruti sama orang tuanya.

N: sebenarnya memang tidak bagus kalau menurut kemauanya Ikhsan, tapi mau bagaimana lagi Abinya kan memang jarang sekali di rumah, pulanginya beberapa bulan saja. Kalau di rumah juga paling lama cuma seminggu jadi menurut suami saya yang penting anaknya senang begitu.

Dari awal subyek mendapatkan sebuah *Tablet* sebagai hadiah yang diinginkannya pada ulang tahun yang ke-7 orang tua cenderung menyanggupi permintaan anak untuk memiliki HP di usia tersebut tanpa adanya pemberian pemahaman mengenai benda tersebut belum layak untuk anak mereka miliki. Hal tersebutlah yang membuat subyek menjadi kecanduan bermain HP dan apabila kesenangannya terganggu seperti kehabisan *kouta* , maka subyek meminta tambahan *kouta internet* atau meminjam HP orang tuanya dengan memaksa dan muncul perilaku *tantrum* seperti berteriak, marah-marah bahkan membanting barang apabila keinginannya tidak dipenuhi. Pola asuh permisif cenderung mendorong perilaku *tantrum* pada anak sering terjadi

karena membuat anak berperilaku dan bertindak layaknya “*boss*” pada orang tuanya.

2) Faktor lingkungan (Situasi Sosial)

Kondisi lingkungan anak juga mempengaruhi perilaku *tantrum* muncul, *smartphone* menjadi barang yang pasti dimiliki oleh orang tua bahkan anak-anak di daerah tempat tinggal subyek. Kebiasaan subyek yang bermain *games online* “*mobile legend*” membuatnya terkadang berteriak, marah-marah, bahkan meniru berkata kasar/kotor lawannya saat bermain. Perilaku membanting pintu atau kadang melempar barang ketika marah juga sebenarnya dia tiru dari ibunya saat marah terhadap subyek. Jadi situasi sosial/lingkungan juga menjadi faktor perilaku *tantrum* muncul pada anak karena anak meniru apa yang ada di lingkungan sekitarnya.

b. Dampak Penggunaan *Smartphone* pada Anak

Smartphone memang menjadi benda yang sangat berguna untuk meringankan pekerjaan kita sehari-hari. Namun, benda tersebut juga membawa pengaruh buruk bagi penggunaannya apalagi kalau digunakan oleh anak-anak tanpa pengawasan orang tua. Dari hasil pengamatan peneliti, *smartphone* membawa pengaruh buruk pada subyek terutama dalam pola sikap dan perilakunya. Subyek menjadi kecanduan bermain *games online* dan *youtube* yang

membuatnya malas melakukan kegiatan apapun. Selain itu, subyek juga menjadi emosi apabila ditegur untuk berhenti bermain HP saat makan dan juga selalu menuntut orang tuanya untuk memenuhi semua keinginannya, jika tidak maka subyek melampiaskan amarahnya dengan berteriak, melempar barang dan membanting pintu.

c. Hasil Wawancara dengan Sumber Data Primer dan Sekunder

1) Wawancara dengan sumber utama (orang tua subyek)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan orang tua subyek yang bernama Chindah Fitriyah atau biasa dipanggil Indah menyatakan sebagai berikut :

P : kenapa memberi HP mbak, kenapa tidak yang lainnya saja ?

N : Ikhsan maunya HP bagaimana? Apalagi kan kamu tahu sendiri Ikhsan itu bagaimana anaknya. Anaknya kan kalau minta harus dituruti. Kalau tidak dituruti nanti anaknya menagih terus

P : iya juga. Tapi kan mbak bisa bilang ke Abinya biar jangan mau membelikan HP buat Ikhsan begitu?

N : Abinya juga meng“iya”kan mau memberi HP buat kado ulang tahun. Karena kan dia itu tidak bisa pulang ke Tegal. jadi menyanggupi kemauan Ikhsan. Aku juga membiarkan saja, belinya juga pakai uang Abinya kan. Ikhsan kalau mau minta sesuatu ya ke Abinya.

P : kalau seperti begitu caranya nanti Ikhsan jadi manja mbak minta sesuatu terus langsung dituruti sama orang tuanya.

N : sebenarnya memang tidak bagus kalau menuruti kemauanya Ikhsan, tapi mau bagaimana lagi Abinya kan memang jarang sekali di rumah, pulangnya beberapa bulan saja. Kalau di rumah juga paling lama cuma seminggu jadi menurut suami saya yang penting anaknya senang begitu.

Dari pernyataannya tersebut, subyek dari kecil memang sering dimanjakan terutama oleh suaminya karena waktu suami

dengan anak di rumah cenderung sedikit dibandingkan dirinya. Apabila subyek meminta sesuatu pasti suaminya akan meng”iya”kan permintaan anaknya agar anaknya senang sebagai bentuk rasa sayang suaminya karena jarang berada di rumah.

Dulu subyek merupakan tipe anak yang menuruti permintaanya, tapi sekarang setelah diberikan HP anak menjadi malas dan cenderung membangkang dan selalu meminta imbalan apabila disuruh olehnya. Menurut ibunya, awalnya dia setuju saja apabila suaminya membelikan HP meskipun tahu akan dampak yang ditimbulkan dari HP tersebut, dirinya jauh lebih khawatir akan anaknya yang terbawa oleh teman-temannya yang memiliki karakter yang buruk terutama dalam hal berbicara. Dirinya lebih memilih anaknya bermain di rumah dibandingkan bermain bersama teman-temannya di luar. Namun, sekarang justru dirinya kewalahan untuk mengontrol anaknya dalam penggunaan HP.

Subyek tidak bisa melepaskan HP dari tangannya entah itu saat makan bahkan menjelang tidurpun masih bermain. Dia tidak bisa selalu mengawasi subyek ketika bermain HP karena dia sibuk mengurus anak keduanya yang masih kecil sekaligus mengerjakan pekerjaan rumah yang terkadang membuatnya

kewalahan sehingga membiarkan subyek bermain HP sepuasnya asalkan masih di dalam rumah.

Sudah beberapa cara dia lakukan agar anaknya tidak bermain HP antara lain :

- a) Membatasi *kouta internet*, dia sudah membatasi penggunaan internet pada *smartphone* subyek, namun cara ini kurang berhasil karena subyek akan meminjam HP miliknya dengan memaksa dan berteriak sehingga terpaksa dirinya mengalah agar subyek menjadi diam dan tidak berisik.
 - b) Membuat subyek sibuk dengan kegiatan alternatif, dirinya sedang mencoba membuat kegiatan alternatif lain pada subyek seperti les privat, les renang, karate dan membiarkan subyek bermain dengan merpati peliharaan pamannya. Cara ini berhasil mengurangi subyek bermain HP yang biasanya lebih dari 8 jam dalam sehari menjadi 2-4 jam sehari subyek bermain HP tapi akan kembali bermain lebih dari 4 jam apabila kegiatan tersebut diliburkan atau saat masa liburan.
- 2) Wawancara dengan sumber kedua (kerabat keluarga)

Pada hari Minggu, 9 Juni 2019, peneliti mengunjungi rumah tante subyek yang bernama Ratiyah Fitriyaanah (28 th) atau biasa dipanggil Ratih berada di Dampyak Simpangan Rt 03/05

masih satu desa dengan subyek dan hanya butuh waktu kurang dari lima menit berjalan kaki dari rumah subyek. Ratih berkerja di sebuah warung makan di daerah Mejasem Barat. Sebagai tante, ia memang khawatir akan keadaan keponakannya yang selalu bermain HP tanpa kenal waktu. Dia memang tidak setuju dengan cara kakaknya mendidik subyek yang cenderung selalu memanjakan dan menuruti apapun kemauan keponakannya. Menurutnya, memang anak zaman sekarang pasti memiliki HP tapi memberikan HP pada anak kecil sungguh bukanlah hal yang bagus untuk perkembangan anak. Karena HP tersebutlah keponakannya menjadi berbeda. Subyek cenderung malas belajar dan selalu berteriak bahkan memaksa jika menginginkan sesuatu. Apalagi keponakannya merupakan tipe anak yang kalau minta harus dituruti.

Ia sebagai tante juga terkadang mendidik subyek dengan cara yang berbeda dari kakaknya yang cenderung mengalah, dia akan bersikap tegas dengan subyek apabila keponakannya tersebut berperilaku *tantrum*, ia akan memberikan pemahaman pada subyek dengan pelan-pelan bahwa tidak semua keinginannya bisa dituruti dan dipenuhi oleh orang lain. Memang ia akui bahwa dirinya membutuhkan kesabaran yang ekstra ketika mendidik subyek agar menurut. Menurut Ratih, peran keluarga sangat berperan penting dalam membentuk

karakter/kebiasaan anak, subyek menjadi kecanduan bermain HP juga tak lepas dari pengaruh kedua orang tuanya yang juga punya kebiasaan yang sama di rumah.

6. Analisis Data Kualitatif

Karena pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, maka peneliti menganalisis informasi-informasi yang diperoleh menggunakan analisis kualitatif sebagai berikut :

a. Analisis Pra Lapangan

Analisis pra lapangan ialah suatu hasil observasi awal sebelum peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian, peneliti menganalisis kebiasaan-kebiasaan anak-anak yang ditampilkan ketika bermain *smartphone* di Dampyak Rt 03/05 Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal. Ketika anak-anak berkumpul untuk bermain, mereka cenderung sibuk dengan HP masing-masing dan terkadang ada kalimat kasar yang terucap oleh anak saat bermain *games online* bahkan ketika ada temannya/orang tua yang ingin meminjam/mengambil HP darinya justru diteriaki dan dipukul.

b. Analisis di Lapangan

Peneliti pertama-tama membuat surat penelitian yang ditujukan kepada Ketua Rt 03/05 Dampyak Simpangan, kemudian melakukan pengamatan terhadap subyek dari bulan April s/d Mei dan melakukan wawancara dengan narasumber kedua. Selama

peneliti mengamati subyek, dia cenderung tidak bisa jauh dari HP dan selalu menghabiskan waktunya dengan bermain *games online* dan membuka *youtube*. Apabila ditegur ibunya dia seolah-olah tidak mendengar sehingga membuat ibunya emosi dengan membanting barang atau memukul pintu dan terkadang terpaksa melakukan hukuman fisik seperti memukul subyek agar dia berhenti bermain. Namun, hal yang ditunjukkan subyek justru membalas ibunya dengan berteriak dan membanting HP atau barang lainnya. Menurut peneliti, bentuk *tantrum* yang ditunjukkan subyek juga dipengaruhi oleh pola asuh ibunya dalam mendisiplinkan dirinya.

c. Analisis Setelah di Lapangan

Analisis setelah di lapangan, peneliti mengumpulkan hasil observasi, wawancara dan menghubungkannya teori yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini hasil analisis setelah di lapangan yang peneliti peroleh :

- 1) Perilaku *tantrum* yang ditunjukkan subyek lebih sering terjadi pada saat bermain HP. Dan pola asuh ibunya yang cenderung membiarkan IS bermain HP sepuasnya asalkan tetap di dalam rumah, mengalah dan terkadang tidak dapat mengontrol emosi saat perilaku *tantrum* muncul pada subyek membuat perilaku *tantrum* tersebut semakin sering muncul.

- 2) Kebiasaannya bermain HP membuat IS kecanduan karena setiap aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* salah satunya *games online* menimbulkan rasa penasaran bagi penggunanya untuk melanjutkan permainan ke level yang lebih tinggi dan apabila rasa penasarannya tidak terpuaskan maka muncul rasa frustrasi sehingga mendorong IS untuk berperilaku *tantrum* sebagai bentuk pelampiasan dari rasa frustasinya.
- 3) Membuat sibuk IS dengan memberikannya les privat, renang dan karate sedikit mengurangi intensitas penggunaan HP pada IS.

B. Pembahasan

1. Faktor penyebab perilaku *tantrum* pada anak usia 2-12 tahun.

Tantrum merupakan salah satu kelainan sifat/kebiasaan-kebiasan yang dimiliki pada masa kanak-kanak sebagai suatu cara untuk memaksakan kehendaknya pada orang tua dalam bentuk perilaku verbal dan juga fisik. Perilaku *tantrum* adalah tindakan negatif yang mengarah kepada sifat agresif seperti : menjerit, memaki, memukul, menendang, membanting/merusak barang dengan sengaja dan lainnya. Penyebab *tantrum* menurut beberapa pendapat telah banyak dijelaskan dalam kajian teori dan memang ada kemiripan dengan hasil yang telah

peneliti dapatkan di lapangan. Seperti pernyataan dari Tandry dalam bukunya *Bad Behaviour, Tantrum, and Tempers* (2013:2) menyatakan

“faktor *tantrum* muncul dipengaruhi oleh pola asuh yang diterapkan tanpa perkembangan zaman, ketidakmampuan anak dalam mengungkapkan pikiran, emosi dan keinginannya secara verbal, situasi sosial atau lingkungan.”

Faktor lainnya menurut Hasan dan Maemunah (2014:114) diantaranya : (1) terhalangnya mendapatkan sesuatu yang diinginkan, (2) kebutuhan yang tidak terpenuhi, (3) pola asuh orang tua, dan (4) anak merasa stres dan tidak aman. Dari hasil observasi pada subyek yang hobi bermain HP tanpa kenal waktu hingga daya baterai mati meminjam HP ibunya dengan memaksa, merengek serta berteriak apabila tidak segera dituruti justru bertindak agresif dengan melempar barang dan akan berhenti jika ibunya meminjamkan HPnya untuk dia mainkan. Kesimpulannya bahwa penyebab *tantrum* muncul ialah karena pengaruh pola asuh dan situasi di lingkungan sekitar anak karena kedua faktor tersebut merupakan tempat anak belajar.

Anak-anak merupakan cerminan diri dari kedua orang tua, perilaku dan tindakan anak terbentuk karena pola asuh kedua orang tuanya. Pola asuh yang permisif dengan memanjakan anak dan menuruti semua kemauan anak akan membuat anak berlaku seperti “*boss*” yang tidak menerima kata “tidak” dari orang tuanya apabila kemauannya tidak terpenuhi. Sehingga sebagai pelampiasan dari rasa amarahnya anak cenderung berperilaku agresif seperti menjerit, menangis menggigit, melempar barang dan lain-lain. Perilaku agresif

yang ditampakkan subyek juga didukung oleh teori-teori agresif yang berfokus pada tiga gagasan pokok antara lain : (1) agresi sebagai fenomena biologis, (2) agresi sebagai respon dari frustrasi, (3) agresi sebagai perilaku sosial yang dipelajari. Kebiasaan subyek yang bermain HP/*games online* membuatnya kecanduan untuk selalu memainkannya karena setiap aplikasi yang ada dalam *smartphone* menyebabkan rasa penasaran pada penggunaannya dan saat keasyikannya terganggu atau rasa penasarannya tidak terpuaskan karena daya baterai habis sehingga membuatnya merasa frustrasi maka dia meminjam HP ibunya untuk melanjutkan permainan, apabila tidak dituruti maka subyek rasa frustasinya meningkat hingga bertindak agresif seperti : berteriak, merengek, melempar barang sebagai bentuk pelampiasan agar keinginannya dituruti oleh ibunya. Perilaku agresif subyek yang (melempar barang, berteriak, membanting pintu) juga ditiru dari ibunya ketika menghadapi perilaku agresif subyek sesuai dengan pernyataan ibunya dalam wawancara sebagai berikut :

P : hmm.. terus apa yang Anda lakukan saat perilaku tersebut muncul pada diri anak?

N : yang aku lakukan paling kalau dia sedang bermain HP sampai tidak belajar ya paling tegur dia, minta dia berhenti dulu buat belajar atau makan tapi tidak didengarkan sampai membuat saya emosi hingga terpaksa saya mengambil Hpnya dan mengeraskan suara saya, kadang juga saya memukul dia supaya berhenti main HP terus. Bahkan karena saya terlalu emosi, saya pernah membanting barang/pintu supaya dia takut dan menurut sama saya.

Maka bermain HP hingga menjadi kecanduan juga mempengaruhi anak untuk berperilaku *tantrum*. Hal tersebutlah yang

sering subyek tampakkan selama penelitian. Pola asuh otoriter yang dilakukan orang pada anak juga bisa memunculkan perilaku *tantrum* karena anak yang terlalu didominasi oleh orang tua terkadang sesekali anak akan menentang dominasi mereka dengan berperilaku *tantrum*.

2. Dampak *smartphone* pada anak usia 2-12 tahun.

Smartphone memang benar-benar teknologi yang banyak sekali dinikmati oleh semua kalangan dan membuat penggunanya mudah melakukan pekerjaan sehari-hari entah itu sebagai media informasi, media hiburan, media pembelajaran, media bisnis dan lain-lain. Namun, penggunaan benda elektronik tersebut juga membawa dampak buruk pada untuk penggunanya, antara lain :

a) Membuat anak malas dan sulit berkonsentrasi.

Anak-anak yang sudah kecanduan HP, maka setiap saat hanya akan bermain HP saja karena bagi mereka tidak ada kegiatan yang lebih mengasyikan selain bermain HP. Benda tersebut layaknya teman yang tidak bisa lepas dan selalu dibawa kemanapun dalam kondisi apapun entah itu saat makan sampai menjelang tidur. Hal inilah yang terjadi pada subyek saat di rumah.

b) Pemborosan

Setiap orang yang memiliki HP pasti punya pengeluaran tambahan untuk membeli pulsa dan juga *kouta internet* agar HP bisa digunakan untuk berkomunikasi ataupun mengakses internet. Apalagi kalau HP tersebut digunakan dengan tidak baik oleh anak-

anak tanpa pengawasan orang tua maka hanya akan menjadi pemborosan.

c) Berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku anak.

Penggunaan HP oleh anak-anak tanpa pengawasan dari orang tua bisa berpotensi pada perubahan pola perilaku anak. Anak-anak bisa mengakses gambar-gambar dan video yang tidak layak ditonton dan juga pengaruh *games online* juga membuat anak menjadi bersikap agresif (*tantrum*) dan cenderung cuek pada lingkungan di sekitar mereka. Subyek selalu mengeluarkan kata-kata kasar saat bermain *games online* dan juga perilaku memukul HP saat kalah dalam bermain. Karena menurut pendapat Mayers dalam buku Psikologi Sosial Edisi 2 terjemahan Aliyah T., Lala S.S, dkk (2012:70-94) menyebutkan bahwa pengaruh media (TV, *games online*, pornografi dan lain-lain) bisa menjadi pemicu seseorang untuk berperilaku agresif.

d) Mempengaruhi kesehatan tubuh.

Kebiasaan subyek yang bermain HP hingga daya baterai habis dan bermain sambil mengisi daya HP sangat berbahaya bagi kesehatan. Selain membuat indera penglihatan menjadi berkurang, daya ingat menurun, bermain HP sambil mengisi daya sangat berisiko tinggi terkena paparan radiasi yang dapat mempengaruhi otak dan dapat menyebabkan penyakit kanker.

3. Cara mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak.

Menghilangkan kebiasaan anak yang kecanduan bermain HP sangatlah sulit dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Anak usia 2-12 tahun yang kecanduan bermain HP juga tak lepas dari peran keluarga dan lingkungan yang melatarbelangi anak memiliki kebiasaan tersebut. Orang tua harus berperan aktif mencari cara-cara yang bisa membuat anak setidaknya mengurangi durasi waktu penggunaan HP dengan memberi contoh tidak bermain HP di hadapan anak karena anak lebih membutuhkan contoh yang baik dibandingkan kritikan jadi orang tua harus memberi contoh terlebih dahulu sebelum meminta anak untuk tidak bermain HP karena mereka cenderung meniru apa yang dilihat disekitarnya.

Cara lain yang bisa dilakukan ialah dengan membatasi waktu dan akses internet anak, pada kondisi ini anak mungkin berperilaku *tantrum* agar kemauannya terpenuhi tapi orang tua harus bertahan dan tidak mengalah pada anak. Selain itu, membuat kegiatan lain yang lebih produktif bisa membuat anak lupa pada HP, seperti yang dilakukan orang tua subyek dengan memberikan anaknya kegiatan les privat, renang dan karate yang lebih bermanfaat sehingga subyek terkadang tidak bermain HP sehari karena kelelahan beraktivitas.

4. Cara menghadapi perilaku *tantrum* pada anak.

Tantrum merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses perkembangan anak. Sebagian besar anak pernah berperilaku *tantrum* walaupun dengan bentuk dan intensitasnya berbeda-beda pada setiap anak.

Meskipun begitu, perilaku *tantrum* pada anak harus ditangani karena jika tidak maka perilaku ini akan melekat kuat dan menjadi bagian dari kepribadian anak hingga dewasa. Penanganan perilaku *tantrum* berbeda-beda tergantung pada bentuk *tantrum* yang ditampakkan pada anak.

Orang tua berusaha untuk tidak menuruti semua keinginan anak meskipun berperilaku *tantrum* dan mereka harus mampu mengendalikan emosi dihadapan anak apabila perilaku tersebut muncul. Menghilangkan *tantrum* pada anak sangatlah sulit, tapi mengurangi intensitas perilaku tersebut secara perlahan perlu dilakukan agar tidak menjadi sebuah kepribadian anak hingga dewasa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil temuan, analisis, dan pembahasan tentang penelitian mengenai “Dampak Penggunaan *Smartphone* yang Tidak Proporsional terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal” maka disimpulkan sebagai berikut :

1. Faktor penyebab subyek berperilaku *tantrum* dipengaruhi oleh pola asuh dan situasi sosial (lingkungan). Pola asuh permisif (memanjakan) yang diterapkan kedua orang tuanya membuat subyek menjadi pribadi yang manja, selalu menuntut keinginannya harus dipenuhi dan tidak menerima kata “tidak”. Contohnya ketika subyek ingin meminjam HP ibunya untuk bermain *games* apabila ibunya menolak maka ia meminta dengan memaksa dan berteriak, ibunya mengalah agar subyek menjadi diam dan berhenti merengek. Hal tersebut justru membuat anak menjadi sering berperilaku *tantrum* agar keinginannya tercapai. Situasi sosial juga menjadi faktor *tantrum* subyek muncul, kecanduannya bermain HP dipengaruhi oleh lingkungan dan perilaku *tantrum* (berbicara kasar, memukul HP) subyek tunjukkan saat kalah bermain *games online*.
2. Dampak *smartphone* pada anak usia 2-12 tahun dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak, antara lain : 1) anak menjadi kecanduan bermain HP, 2) anak menjadi malas, 3) efek bermain *games online*

- dapat menjadikan anak bersifat agresif (memaki, memukul), 4) membuat anak menjadi boros karena untuk membeli *kouta internet*.
3. Mengurangi penggunaan HP pada anak perlu dilakukan agar anak tidak menjadi kecanduan dengan memberikan batasan dan pengawasan penggunaan HP pada anak oleh orang tua atau dengan memberikan anak kegiatan produktif yang lebih bermanfaat agar anak tidak bermain HP.
 4. *Tantrum* perlu ditangani agar tidak melekat kuat pada anak hingga dewasa dengan cara-cara diantaranya : 1) mengajarkan anak bagaimana caranya marah, 2) menghindari situasi yang menyebabkan kemarahan pada anak, 3) mengharapkan perhatian dan permintaan maaf, dan 4) mengalihkan semua perhatian dan mengisolasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Pola asuh dan lingkungan menjadi penyebab utama anak mengalami *tantrum*. Oleh sebab itu orang tua perlu menerapkan pola asuh yang baik, dan benar dengan menerapkan semua jenis pola asuh (demokratis, otoriter, permisif) tetapi disesuaikan dengan kondisi dan situasi anak.
2. Dampak *smartphone* pada anak bisa diminimalisir apabila orang tua mengawasi dan mengatur penggunaan HP pada anak.

3. Anak merupakan cerminan dari orang tua, sifat dan perilaku anak adalah hasil dari pembelajaran yang mereka dapat dari orang tua karena lingkungan keluarga merupakan tempat utama anak belajar. Oleh sebab itu orang tua harus lebih mencontohkan hal-hal yang baik pada anak. Terkadang orang tua meminta anak untuk tidak bermain HP tapi mereka tidak bisa melepaskan HP sedetikpun di depan anak. Mereka lupa bahwa “ *children see, children do*”. Anak-anak akan melihat dan meniru perilaku/tindakan yang mereka lihat disekitarnya.
4. Orang tua harus bersikap tegas pada anak apabila sifat *tantrum* muncul dengan memberinya sebuah pelukan atau pemahaman (tergantung sifat *tantrum* yang ditunjukkan) bahwa tidak semua yang diinginkannya bisa dipenuhi, dengan tidak menuruti semua permintaan anak meskipun anak menangis. Apabila anak paham dan menurut maka berikan dia *reward* seperti pujian, usapan sayang di kepalanya atau ucapan “anak pintar, mama sayang sama kamu”.

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, Novan.2014.*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.Yogyakarta : Gava Media.
- Beautus Mendelson Laka.2017."Dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku belajar peserta didik".*Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan*. 2 (7), 1-21.
- Dewi, Rosmala.2005.Berbagai masalah Anak Taman Kanak-kanak.Jakarta: Depdiknas dirjen Dikti
- Fatoni, Abdurrahman.2011.*Metodelogi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*.Jakarta : Renneka Cipta.
- Hakim, Syerif.2015.Dunia Komunikasi dan Gedget.Jakarta : Bestari
- Hasan, M.2011.*Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta : Diva Press
- Irawan, Jaka.2013."Pengaruh kegunaan gedget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja". *Jurnal An-nafs*. 02(08), 29-38.
- Kartini, Kartono.1996.*Psikologi Umum*. Bandung : CV.Mandar Maju
- Khasanah, Umi. "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial di Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul tahun ajaran 2017".Skripsi Unversitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Martani, Wisjnu.2012."Metode stimulasi dan perkembangan emosi anak usia dini".*Jurnal Psikologi*.38 (1), 112-120.
- Mayers G, David.2012.*Psikologi Sosial Edisi 10- Buku 2 Terjemahan Aliyah T, Lala S.S, dkk*.Jakarta Selatan : Salemba Humanika
- Moleong.2017.*Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*.Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Prastowo, Andi.2014.*Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*.Yogyakarta : Ar-Ruz Media.
- Rahma, Afifah.2015."Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas kehidupan siswa MAN 1 Rengat Barat".*Jurnal jom Fisip* 02 (2), 1-12
- Sarlito.*Pengantar Psikologi Umum*.Jakarta : PT.RajaGrafindo Pers.

- Satori, D dan Komariah, AA. 2011. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta CV
- Sembiring, AK. 2017. "Persepsi orang tua terhadap pemecahan masalah *temper tantrum* anak usia dini di Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru" *Jurnal Pendidikan* 8(1), 90-100
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Syamsuddin. "Mengenal perilaku *tantrum* dan bagaimana mengatasinya *understanding tantrum and how to solve it*. *Jurnal Informasi*. 2 (18), 73-81
- Tandry, Novita. 2013. *Bad Behaviours, Tantrum and Tempers*. Jakarta : PT. Elex Media Komp.
- Winkel, Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*. Depok : Media Abadi.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : CV Andi
- Yin, Robert. 2014. *Studi Kasus Desain dan Metode Terjemahan M. Djauzi M*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Pers.

LAMPIRAN

CATATAN LAPANGAN I

Hari, Tanggal : Minggu, 28 Maret 2019

Waktu : 09.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Rt 003/005 Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi Awal (Pra-lapangan)

Deskripsi :

Hari ini peneliti melakukan observasi awal sebelum melakukan penelitian. Peneliti menemukan anak-anak (termasuk keponakan peneliti) yang sedang asyik bermain HP bersama dengan teman-teman sebayanya. Mereka sedang bermain *games online* bahkan terdengar kata-kata tidak baik “ Goblok, Asu, Kunyuk “ yang keluar dari mulut mereka selama bermain HP selain itu anak yang hanya menjadi penonton justru dimarahi/dipukul karena hendak meminjam HP. Kejadian tersebut membuat pertanyaan bagi peneliti “ mengapa mereka bisa berbicara dan bertindak sekasar itu hanya karena bermain HP?”

CATATAN LAPANGAN II

Hari, Tanggal : Jumat, 8 April 2019

Waktu : 11.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Rt 003/005 Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi

Deskripsi :

Masih dalam observasi awal, peneliti mencoba mencari nama-nama anak yang usianya 2-12 tahun dan memiliki HP sendiri serta menggali informasi dari orang tua (bagi anak yang belum bisa berkomunikasi dengan baik) dan anak tersebut (anak yang mampu berkomunikasi dengan baik) mengenai durasi waktu dan aplikasi apa saja yang mereka gunakan ketika bermain HP. Peneliti menemukan delapan anak dan satu diantara delapan anak tersebut memiliki durasi waktu bermain HP paling lama yang merupakan keponakan peneliti.

CATATAN LAPANGAN III

Hari, Tanggal : Selasa, 23 April 2019

Waktu : 12.30-24.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi partisipasif

Deskripsi :

Hari ini peneliti mengamati kebiasaan subyek setelah pulang sekolah sampai menjelang tidur. Adapun yang peneliti amati dapat dilihat dari **tabel hasil pengamatan pertama**.

CATATAN LAPANGAN IV

Hari, Tanggal : Kamis, 25 April 2019

Waktu : 13.00

Tempat : Desa Dampyak Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi

Deskripsi :

Pada observasi kali ini subyek tak jauh berbeda dengan sebelumnya, dia selalu memanfaatkan waktunya dengan bermain HP sambil tiduran bahkan ketika daya baterai habis dia tetap bermain sambil ngercharger HP. Adapun yang dapat peneliti amati bisa dilihat dalam **tabel hasil pengamatan kedua**.

CATATAN LAPANGAN V

Hari, Tanggal : Selasa, 30 April 2019

Waktu : 13.00 WIB-20.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi

Deskripsi :

Hari peneliti kembali mengamati perilaku subyek dari pukul 13.00-20.00 WIB. Subyek kembali bermain HP bahkan saat makan. Subyek sudah diegur berkali-kali oleh ibunya untuk berhenti bermain saat makan tapi tidak didengar hingga membuat ibunya marah dan merebut Hpnya agar subyek fokus makan. Namun, perilaku yang ditampakkan subyek justru berteriak, merengek dan mengancam tidak mau makan.

CATATAN LAPANGAN VI

Hari, Tanggal : Senin, 13 Mei 2019

Waktu : 12.30-21.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi

Deskripsi :

Pada observasi ini, subyek sedang bermain HP sejak pulang sekolah dari pukul 12.30 WIB-16.30 WIB sambil tiduran di tempat tidur. Subyek terlihat asyik bermain *games online* dengan volume suara yang keras dan berteriak goblok sambil membanting Hpnya karena kalah bermain sehingga membuat subyek mendapat teguran dari ibunya

CATATAN LAPANGAN VII

Hari, Tanggal : Senin, 20 Mei 2019

Waktu : 13.15 WIB

Tempat : Desa Dampyak Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Observasi

Deskripsi :

Subyek setelah pulang sekolah bermain merpati di rumah pamannya dan pulang pukul 13.15 WIB karena dijemput ibunya agar di rumah untuk les privat pukul 15.00 WIB. Sambil menunggu guru lesnya tiba, subyek meminjam HP ibunya untuk bermain *games* karena Hpnya (*Tablet*) kehabisan daya baterai dan *kouta internet*. Pengamatan yang diperoleh peneliti bisa dilihat dari **tabel hasil pengamatan ketiga**.

CATATAN LAPANGAN VIII

Hari, Tanggal : Jumat, 24 Mei 2019

Waktu : 08.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : wawancara dengan orang tua subyek

Deskripsi :

Hari ini peneliti melakukan wawancara dengan orang tua subyek untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan subyek. Hal-hal yang ditanyakan mengenai sejak kapan subyek bermain HP, berapa lama durasi penggunaannya dalam sehari, perilaku apa saja yang ditampakkan subyek, dan cara orangtua menghadapi perilaku subyek di rumah.

CATATAN LAPANGAN IX

Hari, Tanggal : Minggu, 9 Juni 2019

Waktu : 09.00 WIB

Tempat : Desa Dampyak Rt 003/005 Kec. Kramat Kab. Tegal

Kegiatan : Wawancara dengan Tante Subyek

Deskripsi :

Pada hari ini peneliti bertemu dengan kerabat keluarga subyek dan melakukan wawancara untuk memperoleh informasi dengan tujuan menambah data yang didapat dari orang tua subyek dan menggali informasi lebih dalam mengenai subyek. Hal-hal yang ditanyakan adalah perubahan-perubahan sikap dan perilaku subyek, faktor penyebab perilaku tersebut muncul pada subyek.

HASIL PENGAMATAN PERTAMA

No.	Variabel	Hal yang diamati	Deskripsi
1.	Penggunaan Smartphone	Durasi waktu penggunaan <i>smartphone</i> , aplikasi-aplikasi dan konten yang digunakan	Subyek bermain HP dari pukul 12.30-15.00 WIB untuk bermain <i>games online</i> dan <i>youtube</i> . Dilanjut bermain dari pukul 18.00-19.30 dan pukul 21.30-24.00 WIB dengan membuka aplikasi yang sama.
2.	Tantrum	Reaksi kemarahan berupa kata-kata (verbal) : menangis dengan keras, menjerit, merengek, memaki, mengancam, menyumpah, berteriak, dsb	Subyek memunculkan reaksi menyumpah/memaki saat bermain <i>games online</i> . Mengancam saat tidak diperbolehkan bermain /meminjam HP, berteriak saat kalah bermain <i>games</i>
		Reaksi kemarahan secara fisik : memukul, menendang, membanting pintu, meninju, menggigit, melemparkan barang, dsb.	Subyek juga menunjukkan reaksi memukul HP saat kalah bermain <i>games</i> dan membanting pintu ketika ditegur ibunya untuk belajar karena sudah terlalu lama bermain HP.

HASIL PENGAMATAN KEDUA

No.	Variabel	Hal yang diamati	Deskripsi
1.	Penggunaan <i>Smartphone</i>	Durasi waktu penggunaan <i>smartphone</i> , aplikasi-aplikasi dan konten yang digunakan	Subyek bermain HP dari pukul 13.00-15.30 WIB untuk bermain games,
2.	<i>Tantrum</i>	Reaksi kemarahan berupa kata-kata (verbal) : menangis dengan keras, menjerit, merengek, memaki, mengancam, menyumpah, berteriak, dsb	Subyek memunculkan reaksi menyumpah/memaki saat bermain <i>games online</i> .
		Reaksi kemarahan secara fisik : memukul, menendang, membanting pintu, meninju, menggigit, melemparkan barang, dsb.	Subyek juga memberikan reaksi memukul HP saat kalah bermain <i>games</i> , memukul HP saat terjadi layar HP ngadad dan melempar HP saat daya baterai habis. .

HASIL PENGAMATAN KETIGA

No.	Variabel	Hal yang diamati	Deskripsi
1.	Penggunaan <i>Smartphone</i>	Durasi waktu penggunaan <i>smartphone</i> , aplikasi-aplikasi dan konten yang digunakan	Subyek bermain HP dari pukul 13.15-15.00 WIB untuk bermain <i>games online</i> dan <i>youtube..</i>
2.	<i>Tantrum</i>	Reaksi kemarahan berupa kata-kata (verbal) : menangis dengan keras, menjerit, merengek, memaki, mengancam, menyumpah, berteriak, dsb	Subyek memunculkan reaksi merengek, berteriak dan mengancam akan bermain di luar pada ibunya apabila tidak meminjamkan Hpnya untuk subyek mainkan.
		Reaksi kemarahan secara fisik : memukul, menendang, membanting pintu, meninju, menggigit, melemparkan barang, dsb.	Reaksi melempar barang (selimut) juga subyek tampakkan saat tidak mau disuruh ibunya tidur siang sambil menunggu guru lesnya datang. Subyek menuntut ingin bermain HP.

Pertanyaan wawancara dengan sumber utama (Orang tua Subyek)

No.	Pertanyaan
1.	Sejak kapan Anda memberikan anak <i>smartphone</i> ?
2.	Mengapa Anda memberikan anak <i>smartphone</i> ?
3.	Apakah Anda mengetahui dampak dari <i>smartphone</i> pada anak?
4.	<i>Smartphone</i> yang Anda berikan biasanya digunakan untuk apa oleh anak?
5.	Berapa lama anak Anda bermain <i>smartphone</i> ?
6.	Apakah Anda mengawasi penggunaan <i>smartphone</i> pada anak?
7.	Perilaku apa saja yang muncul pada anak setelah Anda memberikannya <i>smartphone</i> ?
8.	Apa yang Anda lakukan saat perilaku tersebut muncul pada diri anak?
9.	Bagaimana cara Anda mengurangi penggunaan <i>smartphone</i> pada diri anak?

Pertanyaan untuk wawancara dengan sumber kedua (kerabat keluarga subyek)

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat Anda mengenai subyek yang sering bermain HP?
2.	Perilaku apa saja yang muncul pada subyek saat bermain HP?
3.	Bagaimanakah karakter subyek baik sebelum punya HP dan sesudah punya HP?
4.	Kira-kira menurut Anda apa yang menyebabkan subyek berperilaku seperti itu?
5.	Bagaimanakah pendapat Anda mengenai pola asuh yang diterapkan orang tua subyek?
6.	Bagaimanakah pendapat Anda mengenai orang tua subyek yang memberikan HP pada subyek?
7.	Bagaimanakah cara Anda menghadapi perilaku subyek?

VERBATIM**Wawancara dengan Orangtua Subyek**

Keterangan :

P = Peneliti

N = Narasumber

P : aku mau nanya perihal Ikhsan ya mbak, buat penelitian skripsi ?

N : iya, aku bisa njawab engga ya, hehe?

P : harapannya sih bisa jawab, buat nambah-nambah informasi.

N : iya, aku coba jawab nanti sebiasanya.

P : oke. Pertanyaannya mengenai awal mula Ikhsan punya HP jadi sejak kapan
Anda memberikan anak *smartphone* (Tablet)? Masih inget apa engga mbak?

N : sejak kapan ya? Hmmnn... kayanya sih pas dia kelas 1 SD . Iya bener pas dia
kelas 1 SD dan mau unguh-ungguhan kelas 2.

P : ohh jadi Ikhsan udah dikasih HP pas kelas 1 SD?

N : iya kelas satu SD udah di kasih HP

P : berarti kira-kira sekitar umur 7 tahun ya mbak, ikhsan punya HP.?

N : iya berarti sejak umur 7 tahun

P : kalo sekarang ikhsan mau 10 tahun berarti udah 3 tahunan ya?

N : iya semononan.

P : hmm.... terus mengapa Anda memperbolehkan anak mempunya *smartphone* ?
bisa mbak cerita alasannya ngasih HP ke Ikhsan?

N : hmmm...pas itu alesannya karena dia kan mau ulang tahun trus aku nanya ke dia “ *kamu mau kado apa pas ulang tahun nanti?*” gitu kan lah dia njawabnya “ *aku pengennya beli Tablet buat mainan*” ya aku jawab gini “ *yaudah nanti telpon sama Abi minta ,boleh apa engga.* Pas itu kan posisinya Abinya Ikhsan lagi di Kalimantan. Kerja di kapal batubara pulang paling beberapa bulan sekali ohh.

P : terus pas telpon Abinya dibolehin gitu ? Ikhsan punya HP?

N : iya pas nelpon Abinya ngebolehin tapi dengan catatan Ikhsan itu naik kelas.

P : dan Ikhsan naik kelas waktu itu?

N : iya naik kelas. Jadi ya akhirnya aku ajak Ikhsan pergi buat beli HP setelah dikasih uang sama Abinya.

P : kenapa ngasihnya HP sih mbak, kenapa gak lainnya aja gitu?

N : lahhh Ikhsan pengennya HP sih gimana? Apalagi kan kamu tahu sendiri Ikhsan itu kaya gimana anaknya. Bocahe kan yen njaluk kudu. Kalo gak dituruti nanti bocahe nagih-nagih kaya kae.

P : iya sih. Tapi kan mbak bisa ngomong ke Abinya biar jangan mau ngebeliin HP buat Ikhsan gitu?

N : lahh wong Abine juga nge “iya ni” mau ngasih HP buat kado ulang tahun. Karena kan dia pas itu gak bisa pulang ke Tegal. jadi nyanggupin kemauane Ikhsan. Aku ya ngebiarin aja wong belinya juga pake duit Abinya kan. Ikhsan ya kalo mau minta sesuatu ya ke Abinya.

P : kalo kaya gitu caranya entar Ikhsan jadi manja oh mbak minta sesuatu terus langsung dituruti sama orang tuanya.

N : ya aslinya emang gak bagus kalo nuruti kemauanya Ikhsan, mau gimana lagi Abinya kan emang jarang sekali di rumah paling ya pulang beberapa bulan saja. Kalo di rumah juga paling lama cuma seminggu jadi dipikirannya dia sing penting anaknya seneng gitu.

P : jadi sebagai bentuk kasih sayang Abinya ke Ikhsan itu nurutin kemauan Ikhsan karena jarang di rumah gitu?

N : iyaa kaya gitu. Ya engga semua langsung dituruti sih..

P : engga langsung dituruti gimana maksudnya?

N : ya misalnya pas minta dibeliin HP nunggu 2 minggu dulu baru bisa beli kaya gitu.

P : Ohh gitu. Terus pertanyaan selanjutnya, apakah Anda mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada anak?

N : iya tau.

P : contohnya kaya apa mbak?

N : yah bisa bikin anak males

P : trus terjadi engga sama Ikhsan?

N : iya bocahe dadi males sinau, dolanan HP bae.

P : terus kalo tau kaya gitu kenapa tetep ngasih HP ke Ikhsan?

N : ya kan tapi ada mendingnya ngasih HP gitu.

P : mending gimana?

N : iya bocahe dadi sering di rumah engga main di luar gitu.

P : loh bukannya main di luar justru bagus buat Ikhsan bergaul gitu?

N : iyaa bagus kalo lingkungannya bagus. Kamu tau sendiri kan disini anak-anaknya gimana? Ngomongnya kasar-kasar terus saruh. Suka mending Ikhsan di rumah mau maen HP terserah yang penting bocahe ada di rumah gitu loh.

P : ohh jadi menurut mbak, lebih baik Ikhsan maen HP di rumah dari pada maen di luar sama temennya karena khawatir ikut-ikutan temennya yang kelakuannya engga baik gitu ?

N : iya. Suka mending kaya kue.

P : Oke. Selanjutnya, *smartphone* yang Anda berikan biasanya digunakan untuk apa oleh anak?

N : iya paling buat maen *games*, trus Ikhsan dulu juga pernah minta dibikin akun Fb gara-gara liat temen-temen pada punya fb gitu kan trus diajarin sama

si SF yang udah SMP kelas VIII tapi engga bisa akhirnya minta ke Abinya buat bikinin sambil merengek soalnya pas aku bikin engga bisa juga.

P : terus dibikinin sama Abinya?

N : iya Abinya ngebikinin dia Fb soalnya kalo Abinya nelpon/ *video call* nagih-nagih terus sih minta dibikinin fb kalo gak dianya gak mau sekolah kadang gak mau belajar. Senjatanya dia kaya gitu pasti. Tapi sekarang ini dia itu lagi seneng dan sering buka *youtube*.

P : ikhsan buka *youtube* itu liatin apa mbak?

N : iya paling sinetron soalnya Tvnya gak bisa dipake sih jadi nonton di *youtube* terus juga nonton video-video ya kaya hadrohan, wayang enthus, lagu-lagu ya akeh sih.

P : hmm...gitu. terus berapa lama anak Anda bermain *smartphone* ?

N : iya gak mesti sih. Kadang 2 jam kadang-kadang lebih dari 8 jam sehari. Ikhsan gitu anaknya ngleker kalo maen HP itu lama.dari daya baterai penuh sampai mau habis. Kalo habis ganti lagi pake HP punyaku atau tantenya. Terus kalo *kouta* minta teatring.

P : jadi Ikhsan maen HP bisa berjam-jam ya mbak.

N : iya

P : pertanyaan lainnya, apakah Anda mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak?

N : Enggak.hehe

P : kenapa gak diawasi?

N : Sibuk. Soalnya aku di rumah juga sibuk ngurusin adiknya Ikhsan sih yang masih kecil terus juga kadang ngurusin pekerjaan rumah kaya nyapu, nyuci, sambil jaga usaha di rumah jadi gak ngawasin. Paling aku ngawasannya si Ikhsan lagi di rumah apa engga, trus kalo anaknya lagi di rumah maen HP ya biarin. Intinya dia ada di rumah gak maen di luar.

P ; hm..jadi mbak gak ngawasi Ikhsan penggunaan HP karena sibuk ngurusin pekerjaan rumah sama ngurusin Azan?

N : iyaa.. sibuk

P : selanjutnya, perilaku apa saja yang muncul pada anak setelah Anda memberikan *smartphone* ?

N : yahh Ikhsan dadi males, bocah juwetan/ jengkelan kalo maen HP

P : juwetan/jengkelan kaya gimana?

N : kalo maen *games* itu kadang nggeplak-nggeplak HP apalagi kalo kalah ngomongnya udah kasar.

P : kasar kaya gimana mbak?

N : iya kadang ngomong “ Asem”, “goblok” “Asu” kadang juga menjerit dianya.

P : terus pas Ikhsan ngomong kaya gitu, mbak ngomongin Ikhsan gak atau marahin gitu?

N : iya paling Cuma ngomong “ *hayoo ngomong apa kamu! Kalo ngomong kaya gitu lagi tak ampleng karo tak jaluk Hpne*” paling kaya gitu sih.

P : jadi kaya ngancem gitu ya mbak, terus reaksi Ikhsan gimana?

N : iya Cuma masuk telinga kanan keluar telinga kiri gitu. Omongane gak didengerin.

P : jdi gak dengerin omongan mbak ya. Terus perilaku apa aja yang ikhsan tunjukkin mbak?

N : terus ikhsan tuh kalo misalnya aku minta tolong gitu ya dianya gak mau kadang juga minta imbalan dulu kalo permintaan aku mau dituruti.

P : contohnya kaya gimana mbak?

N : ya contohnya gini pas aku lagi masak trus minta tolong Ikhsan buat ngambilin bumbu terus dianya lagi maen HP, ikhsannya bilang “ *ambil sendiri oh sana atau nanggung lagi maen Mi*” kadang juga jawabnya gini “ *tapi nanti beli kouta ya kalo gak mau ya gak tak ambilin*” gitu.

P : ikhsannya minta dibeliin *kouta internet* ?

N : iya kan Hpya dia *koutanya* habis jadi dia pake HP aku buat maen. Dia kan boros *kouta* wong dipake buat *youtube* pan terus sih. Paling lama dia ngabisin kouta cuma 2-4 hari dong udah habis.

P : ohh jadi Ikhsan boros ya mbak. Berarti mbak selalu beliin ikhsan kouta internet?

N : engga juga. kadang dia pake duit sendiri pake uang saku gitu buat beli kouta. Aku cuam nyediain misalnya 2 GB buat dia pake kalo abis ya ikhsannya harus beli pake duit dia sendiri gitu.

P : hm..jadi perilaku ikhsan boros, kalo disuruh minta imbalan dulu , terus adalagi gak mbak perilaku lainnya?

N : ya paling males. Setiap hari maen HP terus dianya jadi males belajar, malas mandi, makan aja sampe gak mau dan kalo makan juga pasti tangannya lagi maen HP terus apalagi juga mau tidur maen HP dulu. Itu yang bikin saya juwet juga bocah maen HP terus kadang juga bingung gimana biar dia gak maen HP terus.

P : jadi Ikhsan jadi kaya kecanduan gitu maen HP setiap hari sampe makan dan mau tidur aja tangannya gak berhenti maen HP?

N : iya

P : hmm.. terus apa yang Anda lakukan saat perilaku tersebut muncul pada diri anak?

N : yang aku lakuin paling kalo dia lagi maen HP terus sampe nggak belajar ya paling tegur dia nyuruh dia berhenti dulu buat belajar atau makan gitu tapi ya gak didengerin sampe kadang saya emosi terpaksa ngambil Hpnya dan ngerasain suara saya kadang juga saya mukul dia supaya berhenti maen HP

terus. Bahkan saya saking emosinya pernah membanting barang/pintu supaya dia takut dan nurut sama saya gitu.

P : terus reaksi Ikhsan kaya gimana mbak?

N : Ikhsane ya kadang jengkelan, marah juga pas HP nya saya ambil paksa sampe dia nangis, teriak kadang juga mbanting pintu sama barang supaya Hpnya dibalikin. Pas minjem HP aku juga dia kaya gitu.

P : kaya gitu gimana mbak?

N : iya kan HP dia habis koutanya, jadi kadang dia minta tetring sama saya kalo gak ya minjem HP saya buat maen games kadang juga mbuka youtube sambil sambil teriak dan maksa supaya dipinjem.

P : terus mbak turutin gitu?

N : iya saya turuti.

P : kenapa dituruti mbak? Kenapa gak dibaiarin aja?

N : kalo dibiarin kuping saya budeg dengerin dia merengek, nangis sama teriak-teriak gitu jadi biar dianya diem gak berisik ya saya pinjamin. Soalnya ikhsan itu dibilangin gak mempan apalagi pukulan.

P : ohh...jadi dengan alasan supaya ikhsan diem, mbak nurutin permintaannya ya karena omongan mbak gak bakal didengerin sama Ikhsan.

N : iyaa bocahe angel.

P : hmm gitu. Terus pertanyaan terakhir, bagaimana cara Anda mengurangi *smartphone* pada anak? Pernah gak mbak coba buat membuat Ikhsan gak maen HP?

N: pernah. Aku pernah nyoba ngebuat Ikhsan gak maen HP.

P : apa aja mbak caranya?

N : paling ya itu kalo kouta yang aku berikan ke ikhsan habis dipake buat maen games sama mbuka youtube, aku nggak ngasih duit ke dia. Nyuruh dia beli sendiri pake duit saku.

P : terus berhasil nggak mbak cara itu ?

N : nggak berhasil sama sekali wong endingnya dia minta tetring internet sama kadang pake HP saya buat maen. Pada bae goroh aku yang ngeluarin duit buat beli kouta HP sendiri yang habis dipake Ikhsan.

P : iya yah mbak pada bae goroh.

N : lah makane kue.

P : terus ada cara lain lagi nggak mbak?

N ; cara lain paling bikin Ikhsan sibuk kaya ngelesin dia renang, les privat sama karatekadang juga ngebiarin ikhsan maen merpati bareng Omnya karena dia pelihara merpati di rumah orang tua saya.

P : cara itu berhasil mbak?

N : agak sedikit berhasil soalnya dia kan sibuk jadi paling maen HP Cuma sebentar Cuma 2-3 jamanlah karena capek beraktivitas tapi hanya pas ada kegiatan itu aja. Kan kadang les renang sama les privat libur jadi kalo gak ada kegiatan daianya tetep maen HP terus sampe kouta habis bahkan dari daya baterai penuh jadi habis. Bahkan kalo baterainya habis dia maen HP sambil ngecharger HP.

P : hm.. jadi cara itu sedikit berhasil tapi hanya pas Ikhsan ada kegiatan itu doang ya mbakkalo gak ada balik lagi maen HP terus ya?

N : iyaa Cuma pas itu aja.

P : hmm..yaudah mbak itu aja yang mau aku tanyain tentang Ikhsan. Makasih ya mbak udah bantuin aku.

N : udah ? iya sma-sama , bantuin adik sendiri juga gak masalah. Semoga skripsinya selesai ya ben cepet lulus.

P : Aaamiin.... ya mbak tak usahain biar cepet-cepet lulus. Doain aja.

VERBATIM**Wawancara dengan Tante Subyek**

Keterangan :

P = Peneliti

N = Narasumber

P : mbak aku mau nanya tentang kebiasaan-kebiasan Ikhsan yang mbak tau ya?

Terutama perilakunya Ikhsan itu kaya gimana menurut mbak?

N : ohh...perilakunya Ikhsan.

P : iya mbak. Pertanyaan pertama, Bagaimana pendapat Anda mengenai subyek yang sering bermain HP?

N : Menurut saya sih sebenarnya agak khawatir ya.

P : khawatirnya karena apa mbak?

N : yahh....aslinya itu bocah main HP terus gak bagus juga. Menjadikan dia malas gitu takut juga nanti matanya Ikhsan kena minus gara-gara keseringan main HP terus.

P : hmm..jadi itu yang mbak khawatirin ya mbak. Kira-kira berapa lama Ikhsan main HP mbak?? Terus biasanya dia main HP buat apa sih?

N : iyaa de. Ikhsan mah kalo maen HP gak kira-kira bisa lebih dari 4 jam sampe baterai mau habis baru dia berhenti terus kadang juga ganti pake HP saya kalo

saya lagi maen ke rumah kakakku, kadang juga dia pake HP Uminya. pinjemnya juga maksa kalo gak boleh ya dia nangis, merengek biar dipinjem dia kan kalo minta kudu harus diturutin. Palingan dia itu Cuma maen *games* sama *youtube* pan aja. Karena HP saya gak ada gamesnya paling buat mbuka youtube.

P : jadi ikhsan kuat main HP lama ya mbak buat games sama youtube.

N : iyaa

P : terus perilaku apa saja yang muncul pada subyek ketika bermain HP?

N : pas lagi main HP?

P : iya mbak

N : paling dia itu kalo lagi main HP pasti kalo disuruh gak mau /pura-pura gak denger.. contohnya pas main HP kan dia pasti pake volumenya full kan karena berisik disuruh ngecilin volume gak digubris padahal aku ngomong keras kadang nunggu saya emosi tapi gak maen tangan ya baru dia nuruti. Terus juga kalo maen games gak tau itu bocah kadang teriak-teriak gak jelas sambil mukul-mukul HP kadang saya denger dia bilang “goblok, kunyuk “ juga ngeros sendiri. Saya aja kaget pas denger itu dan marahin dia supaya gak teriak sama bilang kata-kata itu tapi tetep aja tuh bocah kaya gitu

P : berarti Ikhsan kaya asyik dengan dunianya sendiri ya mbak dan pas maen sering bertindak agresif.

N : iya.

P : lalu. Bagaimanakah karakter/sifatnya subyek baik sebelum punya HP dan sesudah punya HP?

N : hmm... dulu sih pas masih tinggal di sini sebelum punya rumah sendiri yahh anaknya turutan. Dulu dia itu nurut banget sama Uminya, Uminya suruh jangan main di luar dan nyuruh tidur dia nurut. Sekarang udah punya HP malah jadi males, kalo ditegur buat berhenti maen HP supaya makan dulu malah kadang jawabannya “ nanti aja nanggung” kadang juga sampe makan aja maenan HP terus. Dianya jadi gak belajar, tidurnya juga malam-malam kadang sampe jam 24.00 WIB belum tidur masih maenan HP. Pokoknya beda wis sama dulu soalnya kan dulu HP gak sengetren dan secanggih sekarang dan jarang-jarang juga punya HP canggih palingan dulu cuma HP BB atau HP yang biasa aja.

P : iya ya mbak dulu jarang ada yang punya HP canggih istilahnya belum pada kenal gedget lahh ya. Punya HP juga Cuma buat nelpon sama SMSan dulu.

N : iyaa bener jamannya HP jadul

P : Kira-kira menurut Anda apa yang menyebabkan subyek berperilaku seperti itu? Punya kebiasaan main HP terus sama teriak-teriak kaya gitu?

N : menurut saya sih, karena lingkungan ya terutama keluarga. Dulu kan pas mereka masih tinggal serumah sama orang tua saya, Abinya pernah pulang dan beli HP baru yang canggih, Abinya maen games terus di rumah dilihat

anaknyanya. Wong namanya juga anak-anak penasaran kan sama apa yang dimainin orang tuanya. Dan Abinya ngajarin dia maen games sampai si Ikhsan aja apal gimana maen HP. Bahkan pas pindah ke rumah sendiri dan ulang taun Ikhsan dibeliin Tablet sama Abinya buat maen games. Terus dia ngomong kasar kaya gitu juga mungkin karena pengaruh dari temen-temennya, anak sini kan ngomongnya saruh-saruh juga mungkin dibawa itu.

P : hm.. jadi Ikhsan itu awal mula kenal games online karena Abinya ya mbak.

N : iyaa. Kadang saya juga bilang sama Abinya supaya jangan main games depan anaknyanya bahkan sampai ngajarin gimana caranya tapi ya Cuma dijawab “ gak papalah “ ya udah aku Cuma diem aja wong orang tuanya aja ngebiarin kan.

P : ohh gitu ya mbak. Terus Bagaimanakah pendapat Anda mengenai pola asuh yang diterapkan orang tua subyek?

N : menurut saya, kakak saya terutama kakak ipar saya itu terlalu memanjakan Ikhsan selalu aja nurutin kemaunnnya dia. Kalau iya Ikhsan minta apapun Abinya selalu meng'iya'kan terus. Ya memang Ikhsan kan anak pertama sekaligus cucu pertama dari dua keluarga apalagi dia kan dulu lahir prematur 7 bulan lebih 20 hari kalo gak salah ya mau 8 bulan udah lahir. Pas lahir juga kan Abinya gak ada baru pulang pas Ikhsan mau umur 7 bulanan baru bisa ketemu sama Ikhsan. Apalagi kan pas kecil dia juga sering sakit. Mungkin itu juga yang bikin kakak ipar saya manjain dia buat nyenengin anaknyanya karena jarang di rumah.

P : jadi menurut mbak, ikhsan terlalu dimanjakan Abinya karena memang Abinya jarang di rumah dan dengan menuruti kemauannya Ikhsan supaya buat dia seneng gitu ya?? Tapi mbak setuju nggak dgengan cara Abinya Ikhsan itu?

N : iyaa tujuannya mungkin itu. Jujur aja sih saya kurang setuju karena akhirnya si Ikhsan jadi amnja gitu dan kalo minta sesuatu itu harus dituruti kalo gak ya nanti dianya nagih-nagih terus, nangis, teriak gitu bikin risih wis pokoknya.

P : Hm.. jadi mbak gak setuju ya dengan pola asuh orangtua ikhsan?

N : iya saya kurang setuju dengan pola asuh mereka.

P : Oke. pertanyaan selanjutnya, Bagaimanakah pendapat Anda mengenai orang tua subyek yang memberikan HP pada subyek?

N : saya tambah gak setuju ohh pas ikhsan ulang tahun dikasih HP. Orang dianya masih kecil kok udah dikasih Tablet buat maen games. HP kan gak baik buat kesehatan apalagi dipake buat anak. Tapi saya bisa apa, ngelarangpun percuma wong orangtuanya ngebolehin. Ya memang Abinya lagi ada duit jadi ikhsan minta apapun dituruti. Tapi kan akhirnya si Ikhsan jadi malas kan, dibilangin juga gak mempan, sulit diatur, mbedud wis poko ke yen njaluk kudu.kalo gak diturutii malah jadi emosian anaknya.

P : hm..jadi karena sering dimanjakan Ikhsan jadi sulit diatur ya mbak.

N : iya bocahe mbedud, angel wis.

P : pertanyaan terakhir, Bagaimanakah cara Anda menghadapi perilaku subyek?

N : perilaku yang mana?

P : ya apapun kaya pas lagi merengek minta sesuatu, atau pas dia lagi maen HP sampai lupa waktu dan lain-lain mungkin?

N : oh..kalo kakak saya kan cenderung pas Ikhsan lagi kumat kelakukannya kadang ngalah kalo engga ya suka emosi sampe kadang tangannya jalan lah ya, tapi kalo saya, saya usahakan itu saya gak maen tangan kalo saya maen tangan justru Ikhsannya bakal ngelawan. Dulu kan pernah si Ikhsan maen HP terus sampe gak belajar padahal mau ulangan kan, Uminya marah lah pekerjaannya main HP terus disuruh belajar bilangnye nanti-nanti terus sibuk maen HP udah ditegur dengan lisan gak mempan sampe Uminya udah emosi dan mukul dia tetep aja gak mau belajar akhirnya Uminya ngambil paksa Hpnya supaya berhenti tapi ikhsan justru ngelawan bales neriak kadang juga mbanting barang dan nangis. Kadang saya kasian liat dia dipukul tapi bocahe memang angel. Itu kejadiannya pas saya lagi maen ke sana ya,ya saya Cuma nebiarin dia selesai dulu marahnya, kalo anaknya udah tenang gak marah, saya ngasih pengertian ke dia coba ngomong halus supaya belajar dan berhenti maen HP. Memang harus sabar ngadepi kelakuan Ikhsan. Saya juga gak selalu maen kesana tapi kalo dia lagi maen ke sini atau mau tidur disini ya coba tegas buat gak selalu nurutin kemauannya.

P :hmm..jadi mbak mencoba gak nurutin semua keinginannya dan ngendaliin emosi saat Ikhsan marah ya?

N : iyaa. Ikhsan itu kaya duplikatnya Uminya sebenarnya karena dulu juga masa muda Uminya persis kaya Ikhsan kalo minta itu kudu dituruti kalo engga ya ngambek. Kebiasannya yang maen HP terus juga kan karena orangtuanya yang selalu bermain HP terus entah pas makan, mau tidur didepannya dan diliat Ikhsan Itu semua Ikhsan tiru soalnya kan peran orang tua itu penting ngebentuk kebiasaan anak kaya gimana.

P : iyaa ya mbak bener peran keluarga penting ngebentuk sifat/kebiasaan anak.

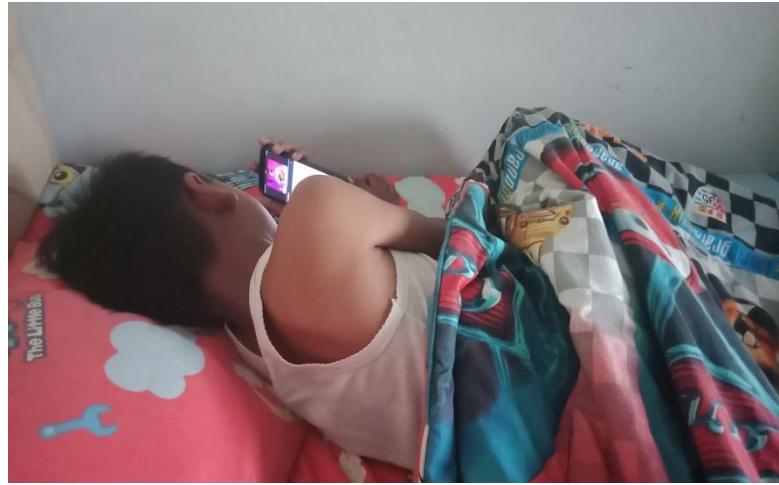
N : iya itu bener.

P : yaudah mbak, udah selesai wawancaranya, makasih ya mbak.

N : iya sama-sama de.

DOKUMENTASI











YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGDI : PPKN, PBSI & D, PBI, PEND. MATEMATIKA, BIMBINGAN DAN KONSELING,
PEND. EKOP., DAN PEND. IPA (STATUS TERAKREDITASI)

SEKRETARIAT : JL. HALMAHERA KM. 1 TELP. (0283) 357122 TEGAL

Nomor : 001/BK/FKIP/UPS/III/2019

Tegal, 23 Maret 2019

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada : Yth. Ketua RT 03 RW 05
Kelurahan Dampyak – Kecamatan Kramat
di-
Kabupaten Tegal

Dengan hormat kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Malikhatun Khasanah
NPM : 1115500048
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Keperluan : Studi Lapangan / Observasi dalam rangka penyusunan
Skripsi Strata I FKIP UPS Tegal
Judul :

“ STUDI KASUS DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE YANG
TIDAK PROPOSIONAL TERHADAP PERILAKU TANTRUM ANAK
USIA 2 TAHUN – 12 TAHUN DI DAMPYAK KECAMATAN KRAMAT
KABUPATEN TEGAL”

Pembimbing I : Drs. Sukoco, KW.,M.Pd

Pembimbing II : Dr. Maufur, M.Pd

Selanjutnya, kami mohon kiranya Bapak / Ibu berkenan memberi bimbingan dan arahan agar mahasiswa kami tersebut dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

An Dekan,
Dekan Bid. Akademik,
Drs. Eleonora DW, M.Pd
NIP 19600221 198503 2 001

Tembusan :
Dekan sebagai laporan

PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
PENGURUS RT 003/RW005 DAMPYAK
KEC.KRAMAT KAB.TEGAL

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 010/VII/2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Heri
Jabatan : Ketua Rt 003/005
Alamat : Desa Dampyak, Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Malikhatus Khasanah
NPM : 1115500048
Alamat : Jalan Jali Timur Rt 003/005, Dampyak
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Universitas : Pancasakti Tegal

Telah selesai melakukan penelitian di Desa Dampyak, Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal dari tanggal 8 April s.d 9 Juni 2019 dalam rangka penyusunan skripsi penelitian yang berjudul **“STUDI KASUS DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* YANG TIDAK PROPORSIONAL TERHADAP PERILAKU *TANTRUM* ANAK USIA 2-12 TAHUN DI DAMPYAK KECAMATAN KRAMAT KABUPATEN TEGAL”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya .

Tegal, 10 Juni 2019

Ketua RT 003/005



JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Malikhatun Khasanah
2. NPM : 1115500048
3. Program Studi/Smt : BK/8
4. Judul Skripsi : Studi Kasus Dampak Penggunaan Smartphone Yang tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantur* Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal
5. Pembimbing : I. Drs.Sukoco KW, M.Pd
II. Dr. Maufur M.Pd

PEMBIMBING I/II

No.	Hari /Tgl	Maksud Bimbingan	Uraian Hasil Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
1	22/03 2019	Bimbingan Skripsi Babi-3	Revisi dan Catatan	J.
2	9/4 2019	Mengajukan Perbaikan dan hasil bimbingan kemarin	Doc, lampir Instrumen penelitian	J.
3.	9/4 2019	Mengajukan Instrument Penelitian (Inst. wawancara)	Doc 4/8 latskaban Dr. Maufur Drs. Mulyono & Sugeng & Drs. per bimbingan skripsi latsk	J.

Diketahui,
Ka. Prodi

Drs. Sukoco KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

Tegal.....2019
Pembimbing I

Drs. Sukoco KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Malikhatun Khasanah
2. NPM : 1115500048
3. Program Studi/Smt : BK/8
4. Judul Skripsi : Studi Kasus Dampak Penggunaan Smartphone Yang tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tanturm* Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal
5. Pembimbing : I. Drs.Sukoco KW, M.Pd
II. Dr. Maufur M.Pd

PEMBIMBING I/II

No.	Hari /Tgl	Maksud Bimbingan	Uraian Hasil Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
4	15/09/2019	Mengajukan hasil revisi kemarin	- <i>Doc Bab 1,2,3 dan Instrumen</i> - lanjut penditah <i>J.</i>	
5	25/6/2019	Bimbingan Skripsi Bab 1-5	- Rumus <i>Doc</i> - <i>Tigantetpy</i> - <i>8 lampir</i> - <i>di lampir</i> - <i>lampir</i> - <i>Tafira</i> - <i>di revisi</i>	<i>J.</i>
6	25/6/2019	Mengajukan hasil revisi dari bimbingan kemarin (perbaikan rumusan, tujuan dan kesimpulan)	- <i>Doc Bab 4,5</i> - <i>di lampir</i> - <i>lampiran</i> - <i>di lampir</i> - <i>di lampir</i> - <i>di lampir</i>	<i>J.</i>

7.	Mengajukan Lampiran dan lembar pengajuan <i>idris</i> Konsultasi: Jurnal	<i>1000 / idris</i> <i>Tambah</i> <i>Pemb 1 & lab 2</i>	<i>7.</i>
----	--	---	-----------

Diketahui,

Ka. Prodi



Drs. Sukoco KW, M.Pd
 NIDN. 0007015801

Tegal, *12/2* 2019

Pembimbing I



Drs. Sukoco KW, M.Pd
 NIDN. 0007015801

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Malikhatun Khasanah
2. NPM : 1115500048
3. Program Studi/Smt : BK/8
4. Judul Skripsi : Studi Kasus Dampak Penggunaan Smartphone Yang tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tanturm* Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal
5. Pembimbing : I. Drs.Sukoco KW, M.Pd
II. Dr. Maufur M.Pd

PEMBIMBING II

No.	Hari /Tgl	Maksud Bimbingan	Uraian Hasil Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
1	1/1/2019	Bimbingan Skripsi Bab 1-3	lihat catatan perbaikan	 10-4-19
2	16/4/2019	Mengajukan hasil perbaikan dari bimbingan kemarin	perbaikan dan lengkap	 23-4-19
3	27/6/2019	Bimbingan Skripsi Bab 4 dan 5	lihat catatan perbaikan	 30-6-19
4	8/7/2019	Mengajukan hasil perbaikan pada BAB 4 dan 5	perbaikan dan sudah lengkap	 12-7-19
5	19/7/2019	Konsultasi lengkap	perbaikan dan sudah selesai	

Diketahui,

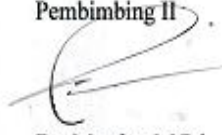
Ka. Prodi


Drs. Sukoco KW, M.Pd

NIDN. 0007015801

Tegal, 13-7-2019

Pembimbing II


Dr. Maufur, M.Pd

NIDN. 0026025601



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
 UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGDI – PPKN, PBSI & D, PBI dan PENDIDIKAN MATEMATIKA
 BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND.EKOP (STATUS TERAKREDITASI)
 SEKRETARIAT : JL. HALMAHERA KM.1 TELP. (0283) 357122 TEGAL

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

No. : 355/KE/FKIP-UPS/VI/2019

Dengan ini Dewan penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal Nomor : 349/KE/FKIP-UPS/VI/2019 tanggal 11 Juli 2019 menyatakan bahwa pada hari ini Sabtu tanggal 20 Bulan Juli 2019 pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa FKIP UPS Tegal :

Nama : **Malikhatun Khasanah**
 NPM : **1115500048**
 Jurusan / Progd : **Bimbingan dan Konseling**
 Judul Skripsi : **"Studi Kasus Dampak Penggunaan Smartphone Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal"**
 Nilai : Angka _____ Huruf _____
 Keterangan : -

Demikian berita acara ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 20 Juli 2019

Tim Penguji

1. Ketua
 Nama : **Dr. H. Suriswo, M.Pd**
 NIPY : 12951631967
 Pangkat / Gol. : **Penata / III c**
 Jabatan : **Lektor**
2. Sekretaris
 Nama : **Drs. Sukoco KW., M.Pd**
 NIP : 19580107 198503 1 001
 Pangkat / Gol. : **Penata Tingkat I / III d**
 Jabatan : **Lektor**
3. Penguji I
 Nama : **Dr. H. Suriswo, M.Pd**
 NIP/NIPY : 12951631967
 Pangkat / Gol. : **Penata/III c**
 Jabatan : **Lektor**
4. Penguji II/Pembimbing II
 Nama : **Dr. Maufur, M.Pd**
 NIP/NIPY : 19560226 198203 1 001
 Pangkat / Gol. : **Pembina Tingkat I/IV a**
 Jabatan : **Lektor Kepala**
5. Penguji III/Pembimbing I
 Nama : **Drs. Sukoco KW., M.Pd**
 NIPY : 19580107 198503 1 001
 Pangkat / Gol. : **Penata Tingkat I / III d**
 Jabatan : **Lektor**

Mengetahui,
 Penganggung Jawab,
 An. Dekan,
 Wakil Dekan I,



Dr. H. Suriswo, M.Pd
 NIPY 12951631967



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
 UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGDI – PPKN, PBSI & D, PBI dan PENDIDIKAN MATEMATIKA
 BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND EKOP (STATUS TERAKREDITASI)
 SEKRETARIAT JL. HALMAHERA KM.1 TELP. (0283) 357122 TEGAL

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Dengan ini Komisi Pembimbing Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, yang terdiri atas:

1. Pembimbing I
 Nama : **Drs. Sukoco KW, M.Pd**
 NIP/NIPY : 19580107 198503 1 001
 Pangkat / Gol : Penata Tingkat I / III d
 Jabatan : Lektor
2. Pembimbing II
 Nama : **Dr. Maufur, M.Pd**
 NIP/NIPY : 19560226 198203 1 001
 Pangkat / Gol : Pembina Tingkat I/IV a
 Jabatan : Lektor Kepala

Menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : **Malikhatun Khasanah**
 NPM : 1115500048
 Jurusan / Progdi : **Bimbingan dan Konseling**

telah menyelesaikan SKRIPSI dengan judul :

"Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2 tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal"

dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

NO.	TAHAPAN	TANGGAL PELAKSANAAN
1.	Pengajuan Judul	4 Januari 2019
2.	Penulisan Proposal	27 Februari 2019
3.	Pelaksanaan Penelitian	8 April-9 Juni 2019
4.	Pengumpulan Data	10 Juni 2019
5.	Analisis Data	26 Juni 2019
6.	Penyusunan Laporan/Skripsi	12 Juli 2019

Skripsi tersebut telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal pada hari Sabtu tanggal 20 Juli 2019.

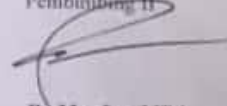
Demikian Berita Acara Bimbingan Skripsi ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I


Drs. Sukoco KW, M.Pd
 NIP. 19580107 198503 1 001

Tegal, 20 Juli 2019

Pembimbing II


Dr. Maufur, MPd
 NIP. 19560226 198203 1 001

Mengetahui
 Dekan I



Dr. H. Suriswo, M.Pd
 NIPY. 12951631967



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
 UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGDI – PPKN, PBSI & D, PBI dan PENDIDIKAN MATEMATIKA
 BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND EKOP (STATUS TERAKREDITASI)
 SEKRETARIAT : JL. HALMAHERA KM.1 TELP. (0283) 357122 TEGAL

BERITA ACARA PENYELESAIAN REVISI SKRIPSI

Dengan ini Peguji Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : Malikhatun Khasmah
 NPM : 1115500048
 Judul Skripsi : "Studi Kasus Dampak Penggunaan *Smartphone* Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 2 tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal"
 Dengan penguji :

1. Penguji I
 Nama : **Dr. H. Suriwo, M.Pd**
 NIPY : 12951631967
 Pangkat / Gol : Penata/III c
 Jabatan : Lektor
2. Penguji II/Pembimbing II
 Nama : **Dr. Maufur, M.Pd**
 NIP/NIPY : 19560226 198203 1 001
 Pangkat / Gol : Pembina Tingkat I/IV a
 Jabatan : Lektor Kepala
3. Penguji III/Pembimbing I
 Nama : **Drs. Sukoco KW, M.Pd**
 NIPY : 19580107 198303 1 001
 Pangkat / Gol : Penata Tingkat I / III d
 Jabatan : Lektor

Dengan rekomendasi revisi skripsi sebagai berikut :

PENGUJI :	REVISI SELESAI (TTD)	REVISI DALAM PROSES (TTD)	REVISI BELUM SELESAI (TTD)
I	<i>22/2019</i>	<i>24-7-19</i>	
II	<i>24-7-19</i>		
III			

Demikian Berita Acara Penyelesaian Revisi Skripsi ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.