



Peran Orang Tua Terhadap Permainan Gadget di Dusun Tahoku

Sintia Haryati Bahar¹, Agustinus Soumokil², Titus Gaite³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Kota Ambon, Provinsi Maluku, Indonesia

Received: 7 Februari 2023
Revised: 25 Februari 2023
Accepted: 13 Maret 2023

Abstract

The impact of using gadget games on children's learning hours is an indicator that cannot be avoided, does it affect children's learning hours, or on the contrary makes children even lazy to study, because they are carried away by content on gadgets that satisfy children in terms of entertainment, children's learning hours become not conducive, children become aggressive because they feel their need for entertainment is not met if their parents limit it. Therefore, there must be reciprocity between parents and children. Described in general, the purpose of this research are (1). What is the positive impact of using gadgets on children's study hours at home. (2). What are the negative impacts of using gadgets on children's character and morals? This study uses a qualitative descriptive analysis approach where data is taken and collected through the process of observation, interviews and documentation. The results of this discussion show that the children that the researchers encountered in the field have experienced moral and character degradation, this is of course apart from the responsibilities of parents in educating and controlling children in giving gadgets. Children who go too far in using these gadgets have formed a degenerate moral order, this can be seen from the way children behave. The more he opens his mind, the more he will practice his findings on his gadget. As a result, children start not respecting their elders, their lives are pragmatic, everything depends on gadgets, it's hard to think big because of their attachment to gadgets, that's why the role of parents is needed in supervising the use of gadgets in children, so that children are not mistaken for the negative things from the gadget itself.

Keywords: Parental Role, Game Gadgets

(*) Corresponding Author: sintiabahr1003@gmail.com

How to Cite: Bahar, S., Soumokil, A., & Gaite, T. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Permainan Gadget di Dusun Tahoku. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 613-625. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7988882>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan. Pendidikan merupakan cahaya penerang yang menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan ini. Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. (Santoso, 1987:98) Dalam arti yang sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai



dalam masyarakat dan kebudayaan. Pengertian pendidikan mengalami perkembangan, meskipun secara essensial tidak jauh berbeda.

Sementara dalam Undang-undang Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 1: dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Ahmad D. Marimba(1998:45) pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknyakepribadian yang utama.

Sekaitan dengan itu, kemajuan pendidikan juga tidak terlepas dengan yang namanya globalisasi. Globalisasi atau budaya yang mendunia merupakan keniscayaan yang tidak bisa dipungkiri kehadirannya. Globalisasi memberikan banyak pengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan manusia seperti aspek sosial, aspek budaya, bahkan juga menyentuh aspek pendidikan. Pendidikan mewariskan budaya luhur kepada generasi selanjutnya. Pendidikan memilki peranan penting dalam mengarahkan, membina, dan membimbing siswa dalam memfilter arus globalisasi yang hadir saat ini.

Ditengah *global village* (kampung dunia) sebagian masyarakat indonesia lebih cendrung memanfaatkan waktunya untuk beraktivitas dengan media elektronik seperti *televisi*, *laptop*, *handphone*,*tablet*atau sejenisnya daripada berinteraksi dengan individu lainnya. Media tersebut disebut dengan *gadget*. *Gadget* merupakan suatu barang dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, permainan bahkan hiburan. Interaksi mereka dengan *gadget* tersebut tentunya memiliki dampak terhadap pola pikir, sikap dan kepribadiannya masing-masing.

Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkauunya harga dari ponsel cerdas (Manumpil, 2015:2).

Handphone atau *gadget* bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. Penggunaan *Handphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya *Handphone* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game (Nikmah, 2010:2).

Dilihat dari konten atau materi *gadget* yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir dan prilaku siswa, dan bertindak siswa dengan demikian bagaimana pengaruh *gadget* dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa memiliki kesungguhan dalam belajarnya. Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar.

Disamping minat dalam belajar siswa juga harus memiliki disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran disekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Minat belajar siswa menjadi penentu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Menurut Ndari (2012:12): “*Handphone/gadget* dapat menurunkan mental belajar siswa, siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian sehingga mencari jalan menyontek melalui *handphone/gadget*. *Handphone/gadget* menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar menjadi berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun”. Adanya gangguan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan berdampak pada hasil yang di perolehnya. Menurut Syafrina Maulana (2013: 81): “*Gadget* yang digunakan oleh siswa SD, SMP, SMA atau SMK dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, karena siswa merasa keasyikan bermain *gadget*, siswa akan menjadi individualistis dan egois karena setiap hari hanya berinteraksi dengan *gadget* tanpa merasa butuh teman atau orang lain dalam hubungan sosial yang harus mereka jalani”. Minat belajar yang dimiliki siswa bukan merupakan sifat bawaan sejak melainkan minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Totok Susanto (1998:10) faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut motivasi dan cita-cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan, mass media.

Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan atau memainkan *gadget* mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan *game online* maupun *offline*. Anak-anak yang sudah tergantung dengan *game online* pada dasarnya mempunyai kecanduan tersendiri. Untuk penggunaan *game online* yang ber ulang-ulang yang nanti akan menimbulkan pikiran maupun perilaku yang merujuk pada obsesi terhadap *game*. Yee (2006: 12) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mengontrol atau mengendalikannya.

Gadget pada anak usia sekolah memang memiliki banyak manfaat, apalagi 90% pembelajaran dari sekolah dilakukan secara daring dan tugas-tugas pun diberikan lewat aplikasi yang ada dalam ponsel. Tetapi ketika penggunaan *gadget* mulai berlebihan dan melewati batas kebutuhan normal maka pengguna akan mulai ketagihan untuk selalu memainkan *gadget* mereka bahkan ketika tidak ada urgensi apapun. Betapa bahaya nya ketika hal tersebut dialami oleh anak usia sekolah yang seharusnya lebih banyak melakukan kegiatan yang bisa meningkatkan perkembangan kognitif, motorik serta interaksi sosial mereka terhadap sekitar. Anak usia sekolah sangatlah rawan terjerumus dalam hal-hal tersebut, apalagi jika lingkungan sekitarnya tidak memiliki daya upaya untuk memberikan arahan perkembangan yang seharusnya diterima anak tersebut.

Pada dasarnya, *gadget* belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak seperti telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku

konsumtif yang berlebih pada anak. Memang anak-anak sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Sering kali orang tua menjadikan *gadget* sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam pendampingan anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik orang tua memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya bermain kotor, memberantakan rumah sehingga mengganggu aktivitas orang tua. Hal ini adalah keliru, karena dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak. Jangan sampai orang tua bersikap tidak peduli dan mengandalkan *gadget* sebagai alat untuk menemani anak. Orang tua harus bisa mengkomunikasikan dan berdiskusi kepada anak-anaknya mengenai isi atau konten yang terdapat di *gadget* anak-anaknya. (Ariston & Frahasini, 2018: 86).

Dampak penggunaan bermain *gadget* terhadap jam belajar anak menjadi indikator bahwa tidak bisa di hindari, apakah berpengaruh terhadap jam belajar anak, atau malah sebaliknya membuat anak malah malas belajar, karena terbawa dengan konten pada *gadget* yang sifatnya memuaskan anak pada segi hiburan, jam belajar anak menjadi tidak kondusif, anak-anak menjadi agresif karena merasa kebutuhan akan hiburannya tidak terpenuhi jika orang tuanya membatasinya. Olehnya itu timbal balik orang tua dan anak harus ada. *Gadget* dewasa ini sudah menjadi sarana yang tidak bisa di hindari sebagai alat pembelajaran untuk anak, kondisi dan tuntutan zaman menjadikan orang tua harus ekstra kuat dalam mengontrol anak.

Gadget ibarat pisau bermata dua, karena mempunyai dampak positif maupun negative terhadap perkembangan anak. Dampak positif di antaranya adalah : Pengetahuan anak yang bertambah, Jaringan pertemanan anak yang semakin luas, Mengembangkan komunikasi anak. Sedangkan dampak negatifnya diantaranya : Ketergantungan anak akan *gadget*, berkurangnya sosialisasi anak. (Nanndo Dkk, 2020;27-28)

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di dusun Tahoku Desa Hila, ditemukan bahwa dampak penggunaan permainan *gedget* terhadap jam belajar anak berpengaruh sangat besar, yang pertama bisa dilihat dari segi durasi penggunaan *gadget*, dimana anak yang kecanduan bermain *gadget* bisa bermain *gadget* berkisaran tujuh sampai Sembilan jam setiap harinya, apalagi waktu libur sekolah durasi bermain *gadget* anak bisa bertambah yang awalnya Sembilan jam menjadi dua belas jam karena terlalu asik dan juga karena tidak ada aktifitas apapun yang harus dilakukan keesokan harinya mengakibatkan anak begadang untuk bermain *gadget* hal ini berdampak pada jam belajar anak serta jam tidur anak menjadi terganggu, selanjutnya dilihat dari segi perangkat *gadget* yang digunakan, kebanyakan anak didusun tahoku menggunakan *smartphone* karena harga dari *smartphone* sangat terjangkau sekarang ini, selain itu, jika dilihat dari fasilitas yang digunakan dalam *gadget*, anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, menonton *TikTok* dan *Youtube*, bermain *Facebook*, serta

menggunakan *Whatsapp*, sebagai media komunikasi maupun media hiburan. Sementara itu, dari segi dampak yang dihasilkan, anak jadi malas mengerjakan pekerjaan rumah dalam membantu orang tua, berkurangnya jam tidur anak, malas untuk belajar, kurangnya aktivitas yang dilakukan, suka melawan orang tua, suka berbohong, kurangnya komunikasi sehingga mengakibatkan menurunnya prestasi akademik akibat dari kecanduan *gadget*, kesehatan menjadi terganggu, serta interaksi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Kemudian, jika dilihat dari segi kepemilikan *gadget* pada anak, beberapa anak mengaku *gadget* yang dimiliki anak adalah miliknya sendiri dan beberapa anak mengaku *gadget* yang digunakan adalah milik ayah atau ibunya. Selain itu yang penulis lihat didusun tahoku bahwa orang tua sangat memperhatikan jam belajar anak tetapi hanya disuru saja untuk belajar atau sekedar ditanya ada tugas atau tidak yang didapat dari sekolah, para orang tua tidak mengawasi anak saat belajar karena kesibukan yang orang tua lakukan bahkan anak-anak yang belajar menggunakan *gadget* dengan alasan mencari tugas di internet tidak di control oleh orang tua, apakah benar mencari tugas atau melakukan hal lain yang ada di *gadget* tersebut, hal ini mengakibatkan anak belajar untuk membohongi orang tua, bahkan anak yang tidur dengan membawah *gadget* di kamar bisa berpura-pura tidur saat orang tua mengontol anak apakah sudah tidur atau belum dan setelah itu anak lanjut bermain *gadget* lagi. Tidak saja itu, anak-anak pada umumnya yang penulis temukan di dusun tahoku, desa hila bahwa durasi belajar anak-anak paling lama satu atau dua jam dalam sehari, karena para anak saat disuru belajar meraka mudah mengantuk tetapi kalau barmain *gadget* bisa berjam-jam lamanya.

METODE

Tipe Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif yaitu metode yang menggunakan atau melukiskan suatu kejadian secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki (Sumardi Suryabarata, 1998: 18). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif serta menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya, serta diiringi dengan analisis yang akurat, caranya dengan mengumpulkan dan menganalisa data-data yang kaitannya dengan objek kajian (Hadari Nawawi, 2003: 64).

Wawancara atau interview adalah cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Atau wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Lexy J. Moleong, 2008: 186). Wawancara dalam suatu penelitian yang bertujuan mengumpulkan keterangan tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat serta pendirian-pendirian mereka itu merupakan suatu pembantu dalam metode observasi (Koentjaraningrat, 1997: 129).

Dokumentasi adalah merupakan rekaman yang bersifat tertulis, foto atau film dan merupakan peristiwa yang sudah berlalu (Andi Prastowo, 2010: 191-

192). Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan di gunakan karena sumber data yang stabil sebagai bukti untuk suatu pengujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif Penggunaan Gadget Terhadap Jam Belajar Anak Di Rumah

Hasil penelitian penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di Dusun Tahoku. Berdasarkan wawancara dan analisis metode yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan hasilnya sebagai berikut : Berdasarkan hasil wawancara dengan orang Tua dan anak – anak di Dusun Tahoku yang berhubungan dengan penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di rumah hampir semua bisa menggunakan dan memanfaatkan gadget mereka di Rumah dengan baik. Adapun jenis gadget yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *smartphone*. Hal ini ditandai dengan melihat keseharian mereka ketika pulang dari sekolah dan telah berada di Rumah, waktu luang mereka hanya di manfaatkan untuk waktu istirahat, waktu untuk bermain gadget, di mana waktu untuk bermain dan waktu untuk belajar sedikit sekali yang menggunakannya.

Untuk membuktikan pernyataan peneliti terkait hasil penelitian penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di rumah di Dusun Tahoku kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah.

Berikut ini hasil wawancara yang di lakukan peneliti dalam penelitian ini dengan para orang tua dan anak terkait dengan dampak positif penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di rumah di antaranya :

Berdasarkan hasil wawancara terhadap orang tua dan anak yaitu:

Bapak La Sumardin (47 Thn) mengungkapkan :

‘..Penggunaan gadgetiya Tergantung, karna di lihat dari tugas apa yg di berikan oleh bapak ibu guru di sekolah, jika harus menggunakan gadget maka saya sebagai orang tua memberi izin untuk anak menggunakan gadget dalam belajar’.(wawancara pada hari Senin Tanggal 19 Desember 2022).

Ibu Hajjah Sampulawa (58 Thn) juga mengungkapkan :

‘..Iya sering menggunakan gadget pada waktu belajar anak di Rumah dan jika di tegur jangan menggunakan gadget anak pun menjawab ibu, ada tugas dari sekolah yang harus saya selesaikan bu,u’.(wawancara pada hari Selasa Tanggal 20 Desember 2022).

Hal senada di sampaikan oleh Putri dan rasya siswa SMP yang berusia 12 Tahun menyatakan bahwa:

‘..iya sering menggunakan gadget karna gedget dapat mempermudah waktu saya dalam belajar dan dapat memudahkan saya dalam menyelesaikan tugas- tugas dari sekolah’.

Bagitu pula yang disampaikan oleh hamdan (15 Thn), ibram (14 Thn), suriyana (15 Thn) menyatakan bahwa

‘..iya sering menggunakan gadget saat jam belajar dirumah karena dengan menggunakan gadget saya lebih cepat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta lebih mudah mendapatkan informasi yang ingin saya cari’.(wawancara pada Tanggal 20 Desember 2022).

Begitu pula hal serupa di sampaikan oleh Safrin dan delawati siswa SMA berusia (16 dan 17 Thn) mengatakan bahwa:

‘..sering menggunakan karena dengan adanya Gadget dapat mempermudah saya menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru di sekolah dalam menyelesaikan pada saat belajar di rumah dengan aplikasi yang ada dalam gadget’.

Hal serupa juga di sampaikan oleh ibu nurlia (39 Thn) menyatakan bahwa

“..Iya saya selalu mengijinkan anak saya menggunakan gadget saat mengerjakan tugas dari guru di sekolah, karena menurut saya gadget sesuai dengan kebutuhan mereka akan informasi. Zaman sekarang orang punya gadget itu sudah biasa dek, jadi supaya anak saya juga tidak ketinggalan dengan temannya, meraka juga membutuhkan gadget untuk menambah pengetahuan serta mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas, olehnya saya ijin untuk menggunakan gadget”. (wawancara pada hari kamis Tanggal 22 Desember 2022).

Begitu pula hal serupa disampaikan oleh bapak aman (46 Thn), ibu rini (30 Thn), bapak rizal (34 Thn), dan ibu Winda (30 Thn) menyatakan bahwa :

“..Anak mereka sering menggunakan gadget saat mengerjakan tugas dari sekolah, karena menurut mereka dapat membantu anak dalam menenukan informasi serta tugas sekolah terselesaikan dengan cepat oleh sebabnya para orang tua selalu mengijinkan anak menggunakan gadget dirumah”. (wawancara pada Tanggal 21 desember sampai 29 Desember 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan anak-anak yang berada didusun tahoku mengenai penggunaan dan izin menggunakan gadget saat jam belajar di rumah tersebut ternyata gadget sering digunakan oleh anak saat jam belajar di rumah karena sangat membantu dalam pencarian informasi dan penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru serta para orang tua juga memberikan izin untuk anak menggunakan gadget anak menggunakan gadget, karena menurut orang tua gadget sangat membantu dalam menemukan informasi yang di cari oleh anak, jadi gadget sangat membantu dalam proses belajar anak dirumah.

Dampak negatif penggunaan gadget terhadap karakter dan moral anak

Kelengkapan fasilitas untuk berkomunikasi, mencari informasi yang disediakan dalam gadget ternyata juga dapat memberikan dampak negative bagi remaja sebagai pengguna maupun lingkunganya sekitar. Ketika orang sudah mengenal salah satu teknologi yang canggih seperti *gadget* maka orang tersebut harus mampu mengontrol diri dalam penggunaan *gadget*, apakah *gadget* yang digunakan ingin dibawa ke arah yang membawa dampak positif atau malah sebaliknya. Itu semua tergantung individu masing-masing dalam mengontrol diri dari penggunaan *gadget*.

Bahkan dampak negative dari gadget ini juga di akui oleh para remaja dan orang tua di dusun tahoku, serta mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap karakter dan moral anak, penulis mengobservasi orang tua dan anak-anak usia 12 – 17 Tahun jenjang SMP dan SMA di Dusun Tahoku. Adapun wawancara dengan narasumber yaitu sebagai berikut:

- a. Durasi penggunaan gadget dalam sehari

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan anak-anak dusun tahoku adalah sebagai berikut:

Hamdan, suriyana, dela dan safrin mengatakan bahwa

“ saya menggunakan gadget ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang sholat saya melanjutkan bermain gadget sampai mengantuk. Saya sangat senang bermain gadget setiap hari , apabila orang tua melarang saya bermain gadget saya sering ngambek dan tidak mau menuruti permintaan mereka dan biasanya kalau hari libur sekolah saya sering bermain gadget sampai tengah malam ”.

Ibram, putri, rasya mengatakan bahwa

“..saya menggunakan gadget ketika pulang sekolah sampai jam 4, setelah itu saya disuru ibu saya pergi mengaji, setelah pulang mengaji baru saya melanjutkan bermain gadget itupun sudah dikontrol oleh orang tua saya, biasanya sampai jam 9 malam saya sudah disuru untuk tidur, tetapi kalau saya terlalu keasikan bermain gadget saya akan terus bermain sampai tengah malam.

Dari hasil wawancara tersebut ternyata anak menggunakan gadget hamper 8 sampai 9 jam dalam sehari mereka berhenti menggunakan gadget hanya ketika waktu makan, mengaji dan sholat. Ketika mereka tidak menggunakan gadget mereka akan memberontak kepada orang tuanya sampai mereka diizinkan menggunakan gadget lagi, padahal pada usia ini anak seharusnya lebih banyak berkomunikasi dengan teman sebaya dan menanamkan jiwa sosialnya di lingkungan bermasyarakat dan dari sini kita sudah melihat bagaimana peran orang tua saat anak menggunakan gadget, yang mana ada perbedaan antara anak SMP dan SMA yang mana kalau anak SMP orang tua masi mengontrol penggunaan gadget berbeda dengan anak SMA yang sudah dibebeaskan dalam penggunaan gadget.

b. Tujuan menggunakan gadget

Berdasarkan wawancara penulis dengan anak-anak dusun tahoku mengenai tujuan mereka menggunakan gadget yaitu: penulis mewawancarai suriyana (15 Thn) anak sekolah menengah atas kelas 10 mengatakan: *“..saya lebih banyak menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman-teman, menonton tik-tok, youtube sedangkan dalam hal belajar, gadget saya gunakan saat sedang ada tugas dari guru saja selebihnya saya gunakan untuk bermain.”*

Penulis juga mewawancarai Delawati (16 Thn) mengatakan: *“..saya sangat senang bermain gadget dan hal yang sering saya mainkan di gadget saya yaitu bermain game, dan kalau sudah bosan bermain game saya biasanya menonton tik-tok dan chattingan dengan teman-teman dan biasanya kalau ada tugas dari sekolah baru saya mencarinya di internet menggunakan aplikasi di gadget yaitu aplikasi google”*

Hal serupa juga dikatakan oleh Safrin (17 Thn) bahwa: *“..saya menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja karena dengan bermain game saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian”.*

Ibram (14 Thn) dan rasya (12 Thn) mengatakan bahwa: *“..saya menggunakan gadget untuk mencari tugas dari sekolah, karena selalu di pantau oleh ibu saya jadi saya bermain game atau berkomunikasi dengan teman-teman*

sangat terbatas, tetapi kalau orang tua saya sibuk saya sering bermain gadget sampai tengah malam”

Hal serupa juga dijelaskan oleh Putri (12 Thn) dan hamdan(15 Thn) *“..saya menggunakan gadget untuk mencari tugas, menambah wawasan, berkomunikasi dengan teman dan keluarga, bermain game, nonton dan gadget saya jadikan sebagai alat untuk menghilangkan sters, bosan, galau, dengan gadget.”*

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis berpendapat bahwa gadget sudah menjadi salah satu alat yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak di dusun tahoku dan sepertinya anak-anak dusun tahoku sudah sangat kecandua dengan gadget, mereka menggunakan gadget lebih banyak untuk bermain dan sangat jarang gadget digunakan untuk belajar di rumah dan hanya dimanfaatkan anak untuk mencari pelajaran atau tugas yang sulit dari sekolah bahkan ada anak saat bangun tidur yang mereka cari yaitu gadget mereka takut jangan sampai ada chat yang belum dibalas atau melanjutkan bermain game dan menonton film yang belum diselesaikan semalam.

PEMBAHASAN

Dampak Positif Penggunaan Gadget Terhadap Jam Belajar Anak Di Rumah

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini menggambarkan informasi yang sesuai dengan rumusan masalah yaitu dengan maksud Dampak Positif Penggunaan Gadget Terhadap Jam Belajar Anak Di Rumah. Berdasarkan hasil wawancara serta dokumentasi penulis yang dilakukan oleh Kepala Dusun, orang Tua dan anak-anak di Dusun Tahoku bahwa, penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di Rumah sudah terkelola dengan baik, dan efisien dalam belajar namun pada kenyataannya juga di jumpai sisi negatif pada penggunaan gadget yang merusak karakter dan moral anak. Bahkan dengan penggunaan gadget pada jam belajar anak di Rumah dapat membuka wawasan mereka untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai informasi yang ada dengan aplikasi yang ada di dalam gadget.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di lapangan, maka menurut analisis penulis berkaitan dengan dampak positif penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di rumah bahwa, secara umum gadget memang memiliki manfaat terhadap anak dalam hal ini pada jam belajar, dan menurut pengakuan sebagian orang tua yang telah penulis wawancarai, mereka mengungkapkan bahwa kegunaan gadget sangat membantu anak dalam proses belajar.

Penjelasan tersebut juga hampir sama dengan teori belajar menurut Logan, dkk(1976) dalam Sia Tjunding(2001:70) yang mengatakan bahwa “ belajar adalah usaha mengubah tingkah laku yang akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, minat, watak dan penyesuaian diri” (Slameto, 2010:34). Dampak positif penggunaan gadget terhadap jam belajar anak di rumah adalah : Sebagai media untuk sarana belajar sangat baik yang membantu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Mengefisienkan waktu dalam belajar karna dengan aplikasi gadget yang ada didalamnya dapat mempermudah siswa mencari informasi di dunia maya (Jendela

Dunia). Dengan adanya *gadget* menjadikan anak mandiri belajar di rumah tanpa harus keluar Rumah menemui teman-temannya. memberikan hasil pekerjaan yang memuaskan. Membantu orang Tua mudah berkomunikasi ketika anak sedang belajar di luar rumah menggunakan *gadget*.

Akan tetapi menurut penulis, berdasarkan hasil analisa penulis, kegunaan *gadget* terhadap jam belajar anak hanya pada waktu tertentu, yakni ada klasifikasinya. Anak yang menggunakan *gadget* hanya ketika ada tugas dari sekolah yang di berikan oleh guru saja, artinya bahwa, fungsi *gadget* hanya menjadi mesin untuk mencari informasi seputar tugas dari guru. Ia tidak menjadi alat untuk meningkatkan efektivitas anak dalam belajar.

Gadget juga dapat membuat anak lalai dalam mengerjakan tugasnya, yang sebelumnya di katakan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat untuk belajar malah bisa jadi sebaliknya, mengapa demikian, karena anak-anak pada umumnya yang sudah mengenal dunia media sosial lebih sering dan lebih aktif menggunakan media sosial berupa, *WhatsApp*, *Instagram* dan *Facebook*, *tik-tok*, *game* atau aplikasi hiburan lainya yang terdapat dalam *gadget*, hal ini menjadikan anak lebih utama memperhatikan itu ketimbang membuka informasi yang berkaitan dengan tugasnya atau mata pelajaran yang akan anak tekuni nantinya akhirnya hal yang ini anak lakukan sebelumnya menjadi tertunda karena sudah keasikan bermain hal lain dalam *gadget*.

Fenomena ini membuat peneliti berfikir bahwa, *gadget* memang menjadi kebutuhan bagi anak, baik sebagai alat untuk membantunya dalam proses pembelajaran juga menjadi sarana komunikasi. Akan tetapi peranan orang tua sangat tidak begitu efektif, hal serupa ketika orang tua lebih memilih anak itu menggunakan *gadget* tanpa batas dan orang tua mengagap bahwa itu hal yang wajar dan memang itu kebutuhan baginya tanpa ada kontrol yang serius, dengan demikian si anak menjadi orang yang pragmatis dan hidup berdasarkan apa yang ia kehendaki, karena keablasan dalam menggunakan *gadget*.

Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap karakter dan moral anak

Dari berbagai hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan dan penulis temui di lapangan. Hasil penelitian penulis bahwa anak-anak jenjang SMP dan Jenjang SMA di Dusun Tahoku sudah sangat menyadari dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dapat merusak karakter dan moral anak. Tetapi mereka tidak mau melepaskan *gadget* karena Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang *gaptek*, yang terlihat biasanya remaja masa kini selalu membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Bahkan murid-murid sekolah terlambat masuk sekolah gara-gara main *game online* sampai larut malam, menghilangkan stress, galau, kebosanan dengan *gadget*. Karena menurut mereka, *gadget* bisa dibilang sudah menjadi gaya hidup mereka sehari-hari, *statement* yang biasanya mereka bilang “Nggak bisa hidup dan terlepas dari *gadget*, rasanya berat kalau gak ada *gadget* yang di genggam”.

Gadget memiliki dampak yang sangat besar pada tumbuh kembang anak terutama dalam pembentukan kepribadian anak. Oleh karenanya peran orang tua dibutuhkan untuk menyikapi penggunaan dari *gadget* tersebut, akan berdampak negative jika orang tua memberikan *gadget* tanpa pengawasan untuk anak, namun

jika orang tua mengajarkan anaknya bagaimana penggunaan *gadget* yang baik dan tidak membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tanpa pengawasan maka akan berdampak positif. Secara tidak sadar, anak-anak jaman sekarang sangat mudah menggunakan *gadget* dan sudah ketergantungan pada *gadget*, hal ini berpengaruh negative pada anak. Contohnya ada anak yang karena kecanduan bermain *game* mengakibatkan malas untuk belajar bahkan *gadget* ini berpengaruh pada moral dan kepribadian anak, yang mana dapat disimpulkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh buruk pada anak seperti malas belajar, lambat merespon jika disuruh oleh orang tua, lebih mengutamakan bermain *gadget* dari pada membantu orang tua, emosional jika diperintah orang tua, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi, anak lebih tertutup (*introvert*), anak lebih individualisme, tidak mepedulikan lingkungan sekitar, ketergantungan anak untuk terus bermain *gadget*, serta dampak negative yang paling berbahaya dari *gadget* untuk anak-anak yaitu anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs di internet yang dapat merusak moral anak.

Hal ini di ungkapkan oleh (gabrial & Mau, 2021) Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pola perilaku anak dikarenakan adanya ketertarikan terhadap sesuatu seperti mengikuti gaya hidup artis yang dilihat dari media sosial sehingga kepribadian anak pun mengikuti kepribadian artis yang ia sukai tersebut.

Banyak masalah yang menyebabkan kemerosotan moral dan kurangnya kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial dan penggunaan *gadget* dinilai sebagai penyebab paling besar. Oleh sebabnya dibutuhkan peran orang tua dalam mengawasi anak menggunakan *gadget* agar tidak mengarah ke hal-hal negative. Orang tua harus tegas atau tidak boleh memanjakan anaknya untuk selalu menggunakan *gadget* karena lebih banyak dampak negative yang ditimbulkan apabila seseorang anak dibawa umur telah diberikan *gadget*. Salah satu dampak negative yang terjadi yaitu dapat membuat anak menjadi malas, mengganggu kesehatannya, jam tidur anak menjadi terganggu, serta dapat menyalahgunakan fungsi dari *gadget* tersebut. Untuk itu sebagai orang tua yang cerdas, orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*, selalu mendampingi anak saat bermain *gadget*, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negative dari *gadget* sehingga anak tau mana yang baik dan yang buruk, serta orang tua harus memantau kegiatan anak setiap harinya. Namun jika di lihat dari segi positif penggunaan *gadget* terhadap pengguna jam belajar di rumah itu sangat baik menurut orang Tua dan anak-anak di Dusun Tahoku.

Dampak *gadget* pada anak paling dirasakan adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Ketika anak terlalu asyik bermain dengan *gadget*, anak dapat mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga tidak anak tidak memahami etika

bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Dengan mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui *internet*, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitar. Kemajuan *teknologi* berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari *internet* atau *teknologi* lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya *internet* tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan. Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi pelajar yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada *gadget*. Dengan kata lain, anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Dengan demikian, kesimpulan dari hasil pembahasan ini ialah, bahwa anak-anak yang peneliti temui di lapangan telah mengalami degradasi moral dan karakter, hal ini tentu terlepas dari tanggung jawab orang tua dalam mendidik, dan mengontrol anak dalam pemberian *gadget*. Anak-anak yang kebablasan dalam pemamfaat *gadget* ini telah membentuk suatu tatanan moral yang merosot, hal ini terlihat dari cara anak berperilaku. Semakin ia terbuka pikirannya maka semakin ia akan mempraktek temuan temuan ia pada *gadget*nya. Akibatnya anak-anak mulai tidak menghargai orang yang lebih tua, hidupnya serba pragmatis, semuanya tergantung pada *gadget*, susah untuk berpikir besar karena keterikatan dirinya dengan *gadget*, oleh sebabnya peran orang tua sangat dibutuhkan dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak-anak, supaya anak-anak tidak salah melangka ke hal-hal negatif dari *gadget* itu sendiri.

KESIMPULAN

Adapun Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Terhadap Jam Belajar Anak Di Rumahantara lain :Dapat membantu anak menyelesaikan tugas yang di berikan Efisien dalam belajar yang mana hal ini tugas yang di berikan oleh guru dapat selesai dengan tepat waktu menambah wawasan ilmu yang luas pada saat belajar menggunakan *gadget*. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap karakter dan moral anak adalah sebagai berikut : Tidak dengar-dengaran ketika di nasehati hal-hal yang baik. Orang tua sudah mengetahui bahkan merasakannya dengan adanya *gadget* anak mereka tidak lagi datang tepat waktu ketika di panggil oleh orang tua mereka *Gadget* juga merusak mata (Radiasi). Malas belajar malahan membuat anak lebih fokus ke *gadget* dari pada berkumpul dengan keluarga. Anak sibuk dengan hal lainnya seperti main tic-toc dan browsing hal-hal yang tidak bermoral yang dapat merusak akhlak para anak-anak dengan aplikasi yang terdapat di dalam *gadget*.

REFERENSI

- Abu Ahmadi dkk, Psikologi Sosial, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 115
- Ain, T.N. 2013. "Pemanfaatan Visualisasi Video Percobaan Gravity Current untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika pada Materi Tekanan Hidrostatik." *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Volume 2, Nomor 2, halaman 97- 102.
- Arifin, Pokok-pokok Pemikiran Tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama, (Jakarta: Bulan Bintang, 1992),
- Ariston & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *JERR : Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91. <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Castelluccio, Michael. 2007. Gadget AnEssay. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 9 Juli 2014
- Cvano, Osland. 2013. "Pengertian Gadget." [Online]. <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/-09/pengertian-gadget.html/2013/> [17 Agustus 2013].
- Edy Suhardono, Teori Peran (Konsep, Derivasi dan Implikasinya), (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1994), 3,
- Hamalik, Oemar. 2007. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999), h. 3
- Manumpil, Beauty. Yudi Ismanto. Franly Onibala. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* Volume 3. Nomor 2. April 2015.
- Maulana, Syafarina (2013). Gadget Baik Gak Sih?. Diakses dari <http://syafarinamaulana.wordpress.com/2013/11/27/gadget-baik-gak-sih/> pada tanggal 02 September 2022 pukul 08.00 WIT.
- Nanndo yanuansa, dkk 2020. Pengaruh Gadget pada anak-anak. (Jawa timur: LPPM UNHAS YTEBURENG JOMBANG, 2020)27-28
- Ndari (2012). Pengaruh Penggunaan Handphone Bagi Pelajar. Diakses dari <http://ndarilavers.wordpress.com/2012/09/26/pengaruh-penggunaanhandphone-bagi-pelajar> pada tanggal 02 September 2022 pukul 11.00 WIT.
- Nikmah, Astin. (2010). Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. *EJurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*; Volume 5: ISSN : 2337-3253.
- Nirwana, Ade Benih. 2011. Psikologi Ibu, Bayi dan Anak. Yogyakarta : Nuha Medika
- Peter Warsley et.al (Alih Bahasa Hartono Hadi Kusumo), Pengantar Sosiologi Sebuah Pembanding, (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1992), 25.
- Slamet Imam santoso, Pendidikan di Indonesia Dari Masa Ke Masa, (Jakarta: CV. Haji Masagung, 1987), h. 98
- TotokSusanto(1998:10), dalam<http://sholahuddin.edublogs.org/2012/04/27/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-minat-belajar/diakses> Pada tanggal 03 September 2022 Pukul 22.00 WIT
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (UU RI Nomor 20 Tahun 2003), Jakarta: Sinar Grafika, 2003), h.2
- West, Richard dan Lynn Turner. 2007. Introduction Communication Theory. Analysis and Application. New York: McGraw Hill.