

Peran Orang Tua Terhadap Anak Dibawah Umur Dalam Menggunakan Teknologi (gadged) Di Kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting Kota Manado

Oleh:
Zet Tandi¹
Fonny Waani²
Shirley Y.V.I. Goni³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua terhadap anak di bawah umur dalam menggunakan teknologi di Kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting. Keluarga merupakan dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan, atau adopsi. Mereka saling berinteraksi satu dengan yang lain, mempunyai peran masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu budaya. Peran orang tua dalam mengasuh, melindungi, membesarkan dan membimbing sesuai dengan tahapan perkembangannya tidaklah mudah. Terlebih lagi selama sepuluh tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi berjalan semakin pesat yang dapat menjadi pengaruh utama dalam mengubah gaya hidup, pola pikir, sikap, menyerap pengetahuan dan berkomunikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian disimpulkan bahwa Peran orang tua sangat di perlukan terhadap kehidupan anak itu sendiri, karena anak-anak yang ada saat ini hidup berdampingan dengan teknologi. Untuk itu perlu ada pengawasan dari orang tua untuk membimbing dan mengarahkan anak mereka agar bisa menggunakan gadged dengan baik..

Kata Kunci : Peran, Orang Tua, Anak dibawah umur, Gadged

¹Mahasiswa Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

² Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

³ Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

Pendahuluan

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa namun telah sampai pada anak-anak. Penggunaan teknologi khususnya pada anak-anak telah membawa dampak positif dan negatif, sehingga sangat di perlukan peran orang tua dalam mengawasi anak-anak saat menggunakan teknologi.

Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Salah satunya adalah anak-anak SD yang berusia antara 6-12 tahun. Usia 6 – 12 tahun juga dikenal sebagai masa sekolah, anak – anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya (Kusu mantara, Santyadiputra, & Sugihartini, 2017; Murni, 2017).

Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka. Pemakaian gadget yang baik yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian gadget minimal 2 jam namun berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Orang tua harus tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan gadget secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak dibawah umur telah diberikan gadget.

Namun yang terjadi di lapangan, penggunaan gadget pada anak-anak lebih dominan pada dampak negatifnya. Menurunnya minat belajar anak karena lebih suka bermain gadget. Anak yang kecanduan gadget menyebabkan anak

menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. Selain itu, anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan tidur (Anggraeni, 2019; Kumala et al., 2019). Dengan adanya gadget, anak rentan terkena paparan radiasi karena efek yang ditimbulkan ketika bermain gadget terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Hal itu dikarenakan ketika anak diberi tugas oleh sekolah ia tinggal browsing internet untuk menyelesaikan tugas.

Upaya orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan gadget masih kurang karena orang tua tidak mengetahui dampak yang akan ditimbulkan oleh gadget. Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang peka terhadap anak. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua banyak mempercayakan gadget pada anak dibawah usia 12 tahun karena mereka beranggapan gadget mampu menjadi pembantu anak dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan pengetahuan yang efektif. Tetapi tanpa sepengetahuan orangtua, kebanyakan anak sering berkumpul bersama teman – teman lainnya untuk bermain game secara terus menerus. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Lokasi penelitian tempat di mana peneliti memperoleh informasi mengenai data dan informasi yang akan di perlukan. Adapun lokasi penelitian di ambil di Kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting Kota Manado.

Fokus penelitian dalam penelitian kualitatif berkaitan sangat erat dengan rumusan masalah, di mana rumusan masalah di jadikan dasar dalam menentukan fokus penelitian. Dalam hal ini fokus penelitian dapat berkembang atau berubah

sesuai dengan perkembangan masalah penelitian di lapangan. Kajian penelitian ini di fokuskan bagaimana Peran Orang Tua Terhadap Anak di Bawah Umur Dalam Menggunakan Teknologi (gadged) di Kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting.

Untuk melengkapi data penelitian ini, maka penulis memilih 12 responden, adapun responden yang akan di pilih dalam penelitian ini diantaranya:

1. 2 anak yang masih di bawah umur
2. 8 perwakilan dari orang tua di Kelurahan Sumompo

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi (pengamatan), *interview* (wawancara) bersama kuesioner (angket), dan dokumentasi.

Terdapat tiga langkah dalam analisis data kualitatif, yaitu Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (penyajian data), dan Verifikasi data.

Pembahasan

Dari hasil wawancara dengan seluruh informan “ Peran Orang Tua Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam Menggunakan Teknologi (gadged) Di Kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting “. Wawancara di lakukan terhadap 10 informan yang mengatakan bahwa peran orang tua terhadap anak di bawah umur dalam menggunakan teknologi adalah sebuah upaya yang di lakukan oleh orang tua untuk melakukan pengawasan kepada anak yang masih di bawah umur.

Menurut 8 informan mengatakan bahwa ketika anak sedang menggunakan gadged perlu ada pengawasan dari orang tua, untuk mengarahkan agar anak tersebut tidak terpengaruh dari penggunaan gadged tersebut. Selain itu perlu ada batasan waktu yang harus di berikan oleh orang tua kepada anak ketika sedang bermain gadged, yaitu minimal satu sampai dua jam.

Informan juga memberikan alasan mereka membelikan gadged kepada anak mereka salah satunya adalah akibat dari

pandemi covid 19 yang berpengaruh terhadap anak sekolah, yang mau tidak mau anak harus belajar lewat online yang meyebabkan orang tua harus membelikan gadged kepada anaknya.

Ada juga informan yang mengatakan bahwa ada dampak negatif dan positif yang di timbulkan dari penggunaan gadged tersebut. Adapun dampak negatif yang di timbulkan dari gadged tersebut seperti akan berpengaruh terhadap kesehatan khususnya terhadap mata apalagi ketika anak sudah terlalu lama bermain gadged yaitu sedang bermain game. Selain itu gadged juga dapat menimbulkan ketergantungan. Dan juga ada gambar pornografi yang di bisa di timbulkan dari gadged tersebut yang belum bisa untuk di lihat bagi anak yang masih di bawah umur.

Namun ada juga informan yang mengatakan bahwa ada dampak positif dari penggunaan gadged tersebut seperti membantu anak dalam belajar membaca, mengenal huruf dan mengenal warna. Selain itu gadged juga membantu anak dalam menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru mereka.

Informan juga mengatakan bahwa gadged tersebut sangat membantu anak – anak mereka, khususnya ketika ada tugas dari sekolah yang lumayan sulit, maka mereka bisa menggunakan gadged tersebut untuk membantu mencari jawaban.

Menurut 2 informan mengatakan bahwa gadged bisa di gunakan untuk menghibur diri, bermain game dan mendengarkan musik dan untuk mencari informasi pembelajaran.

Pembahasan

Peran orang tua adalah cara yang di gunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus di jalankan dalam mengasuh anak. Peran orang tua juga merupakan cara yang di gunakan oleh orang tua atau keluarga dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab terhadap anak – anaknya dalam mengasuh, mendidik, melindungi dan mempersiapkan

anak dalam kehidupan ber masyarakat. Perkembangan teknologi zaman sekarang ini tentunya membuat orang tua lebih memiliki tantangan tersendiri dalam kehidupan mereka sebagai orang tua.

Peran orang tua sangat di butuhkan dalam keluarga khususnya peran terhadap anak itu sendiri. Karena anak –anak yang ada saat ini adalah anak–anak yang hidup berdampingan dengan teknologi, dan ketika anak di didik tentunya perlu ada penyesuaian dari orang tua itu sendiri. Apalagi ketika anak sedang bermain gadget perlu ada pengawasan dari orang tua untuk mengarahkan anaknya agar anak tersebut bisa menggunakan gadget dengan baik. Karena kebanyakan orang tua membiarkan anak mereka dalam bermain gadget tanpa ada pengawasan dan batasan waktu yang di berikan oleh orang tua itu sendiri.

Dan jika tidak ada peran orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget, maka anak tersebut akan mudah mengalami kecanduan, jika sudah terlalu lama dan sering bermain gadget. Selain itu anak juga akan mengalami gangguan kesehatan khususnya terhadap mata akibat dari terlalu lama dalam bermain gadget.

Peran orang tua dalam membimbing dan mengarahkan anak dalam menggunakan gadget sangat di perlukan. Orang tua juga perlu memikirkan kapan waktu yang tepat untuk membelikan dan memberikan gadget kepada anak yang masih di bawah umur. Orang tua juga perlu memikirkan upaya apa yang perlu di lakukan agar anak tidak mudah terpengaruh dari penggunaan gadget tersebut. Untuk itu ada beberapa upaya yang perlu di lakukan oleh orang tua untuk mencegah dampak penggunaan gadget terhadap anak di bawah umur Kelurahan Sumompo:

- Memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget

Batasan waktu adalah salah satu cara yang perlu dilakukan oleh orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget. Karena kebanyakan anak jaman sekarang jika sudah terlalu lama bermain gadget

akan membuat mereka menjadi keasikan yang menyebabkan mereka menjadi malas untuk melakukan pekerjaan yang ada di rumah. Untuk itu di perlukan peran dari orang tua untuk memberikan batasan kepada waktu kepada anak pada saat bermain gadget, seperti yang telah di katakan oleh salah satu informan iya mengatakan perlu ada batasan waktu yang di berikan oleh orang tua kepada anak ketika sedang bermain gadget yaitu minimal satu sampai dua jam. Itu merupakan salah satu cara yang di lakukan orang tua dalam mencegah dampak yang di timbulkan dari penggunaan gadget tersebut.

- Memberikan pemahaman tentang dampak yang di timbulkan dari penggunaan gadget

Dalam mendidik anak tentu harus megatahui dan memahami apa yang kemudian harus di berikan kepada anak. Meski telah di jelaskan oleh orang tua tentang dampak yang di timbulkan dari penggunaan gadget tersebut seperti akan berpengaruh terhadap mata, namun dampak dari penggunaan gadget tidak terbatas pada aspek fisiknya saja tetapi pada aspek psikologisnya juga yang dapat berpengaruh pada sikap atau tingkah laku anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan peneliti terhadap 2 anak yang masih di bawah umur, mereka mengatakan bahwa mereka menyukai gadget dan mereka bisa menghabiskan waktu berjam–jam hanya untuk bermain gadget, yang menyebabkan intraksi menjadi kurang akibat dari penggunaan gadget tersebut. Untuk itu peran orang tua sangat di perlukan untuk mengetahui dampak apa yang akan di berikan oleh gadget tersebut. Dan orang tua harus bisa memberikan pemahaman kepada anak agar anak dapat memahami dampak yang apa yang di timbulkan dari penggunaan gadget tersebut.

Penutup**Kesimpulan**

Peran orang tua adalah merupakan salah satu cara yang di gunakan orang tua untuk membimbing dan mengasuh anak. Selain membimbing dan mengasuh anak, peran orang tua juga di perlukan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab dalam mendidik, melindungi dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat.

Peran orang tua sangat di perlukan terhadap kehidupan anak itu sendiri, karena anak-anak yang ada saat ini hidup berdampingan dengan teknologi. Untuk itu perlu ada pengawasan dari orang tua untuk membimbing dan mengarahkan anak mereka agar bisa menggunakan gadget dengan baik.

Apabila tidak ada pengawasan dari orang tua ketika anak sedang bermain gadget maka anak akan mudah mengalami kecanduan dan akan berpengaruh terhadap kesehatan mereka khususnya terhadap mata.

Peran orang tua juga di perlukan untuk mengetahui kapan waktu yang tepat untuk membelikan dan memberikan gadget kepada anak yang masih di bawah umur.

Saran

1. Bagi orang tua di Kelurahan Sumompo harus mengetahui kapan waktu yang tepat untuk memberikan dan membelikan gadget kepada anak, agar anak tidak mudah mengalami kecanduan terhadap gadget tersebut.
2. Orang tua juga perlu melakukan pengawasan terhadap anak ketika anak sedang bermain gadget untuk mengarahkan mereka.
3. Orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anak ketika sedang bermain gadget yaitu minimal satu sampai dua jam, agar mereka bisa meluangkan waktu untuk belajar dan membantu orang tua di rumah.
4. Untuk anak, harus mengetahui dampak atau resiko yang di timbulkan jika terlalu lama bermain gadget.

5. Anak juga perlu meluangkan waktu untuk belajar dan membantu orang tua di rumah.
6. Anak juga harus membatasi dan mengurangi penggunaan gadget untuk mencegah terjadinya pengaruh khususnya untuk kesehatan dan juga untuk mencegah terjadinya kecanduan.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,”. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 65. Retrieved from <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.
- Adi, Tri Nugroho. 2017. “Pola Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi Kasus pada Keluarga dengan Anak Remaja Usia 12 – 19 Tahun di Purwokerto. *Acta Diurna*.13 (1). 1 - 20
- Ariston, Y & Frahasini. 2018. “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar”. *Journal Of Educational Review And Research*. 1 (2). 86 – 91
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. “Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17 (2). 315 – 329
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 13(2), 151. Retrieved from

- <http://www.ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922/700>.
- Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sahriana, Nanang. 2019. “Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Smart PAUD*. 2 (1). 60 – 66
- Sunarto & Hartono, Agung. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suryati, Nanik. 2020. “Optimalisasi Peran Orang tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak”. *Taujihah: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. 1 (1). 47 – 65
- Taufik, Agus., Prianto, Puji Lestari., Lestari Hera & Mikarsa. 2007. *Pendidikan Anak SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Tesa, Alia & Irwansyah. 2018. “Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi ”. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*. 14 (1). 65 – 78
- Vitrianingsih., Khadijah, Siti & Ceria, Inayati. 2018. “Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta”. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*.3 (2). 101 – 109
- Witarsa, Ramadhan., Hadi., Dkk. 2018. “Pengaruh Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”. *Pedagogik*. 6 (1)
- Widiawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak”. Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014.