



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK DI DUSUN RANTAU ALAI KECAMATAN LIMUN

Akhmad Saoqillah, Nur Patmah
Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor
vj.okky@gmail.com

Naskah masuk:25-06-2021, direvisi:10-07-2021, diterima:27-07-2021, dipublikasi:01-08-2021

ABSTRAK

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun penggunaan gadget bukan hanya digunakan oleh orang dewasa tapi banyak juga didominasi oleh anak-anak, karena anak-anak mempunyai rasa ingin tau yang tinggi terhadap sesuatu yang baru dan menarik. Penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap Perilaku anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Informan penelitian terdiri dari, anak usia 7-10 tahun di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun orangtua dan pemerintah Desa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dan dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman. Untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka langkah-langkah dalam kegiatan analisis yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*). Kesimpulan akhir dari penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun menunjukkan penggunaan gadget pada anak-anak usia 7-10 tahun banyak berdampak negatif daripada dampak positifnya. Diharapkan orangtua dapat membatasi anak dalam durasi bermain gadget dan mengawasi kegiatan yang dilakukan pada anak saat bermain gadget.

Kata Kunci: Anak, Dampak, Gadget, Perilaku

ABSTRACT

The use of gadgets in everyday life does not only affect the thought, feelings and behavior of adults, but children also do not escape the effects. Continuous use of gadgets will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily lives, children who tend to use gadgets continuously will be very dependent and become activities that must and routinely be carried out by children in their daily activities. In Rantau Alai Hamlet Limun District, the use of gadgets is not only used by adults but also dominated by children, because children have a high curiosity about something new and interesting. The purpose of this study was to identify the impact of gadget use on children's behavior in Rantau Alai Hamlet Limun District. This study uses a qualitative research methodology. Research informants consisted of children aged 7-10 years in Rantau Alai Hamlet, Limun District, parents and village

At Tawasul: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam



government. Data collection techniques using interviews, observation and docummentation. And analysis using the theory of Miles and Huberman. To present data so that it is easy to understand, the steps in analysis activities are data collection, data reduction, data presentasion and drawing conclusions or verification. The final conclusion of this study regarding the impact of gadget use on children's behavior in Rantau Alai Hamlet, Limun District, shows that the use of gadgets in children agen 7-10 years has a lot of negative rather than positive impact. It is hoped that parents can limit children in the duration of playing gadgets and supervise activities carried out on children while playing gadgets.

Keywords: Child, Impact, Gadget, Behavior

PENDAHULUAN

Anak merupakan amanah yang dititipkan Allah Subhaanahu Wata'ala kepada orang tua. Amanah tersebut menyangkut memberikan pengasuhan dan pendidikan yang tepat untuk kesejahteraan anak. Pemberian pengasuhan dan pendidikan kepada anak untuk saat ini berbeda ketika orangtua terdahulu mendidik. Hal itu disebabkan karena perkembangan teknologi yang sangat pesat. Meskipun demikian, orang tua tetap harus memberikan pengasuhan terbaik untuk anaknya karena anak merupakan amanah dari Allah Subhaanahu Wata'ala. Sesuai dengan firman Allah Subhaanahu Wata'ala dalam (Q.S. Al-Anfal ayat 28) yaitu:

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

“Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar”.

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Memang dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain. Menurut (Wau, 2019) Penggunaan gadget pada anak biasanya disebabkan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak gadget untuk menghiburnya dan agar anak tidak rewel.

Di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun penggunaan gadget bukan hanya digunakan oleh orang dewasa tapi banyak juga didominasi oleh anak-anak, karena anak-anak mempunyai rasa ingin tau yang tinggi terhadap sesuatu yang baru dan menarik. Penggunaan media gadget meskipun dalam ranah pembelajaran berdampak pada perilaku anak karena sifat yang dimiliki gadget yaitu ketergantungan sehingga anak terpengaruh dan meniru apa yang mereka lihat. Seperti menurut (Zuli, 2020) Gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku anak, anak yang aktif dalam gadgetnya akan lebih pasif dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar karena pada realitanya ketika anak telah fokus terhadap hal yang dia sukai dan itu berada dalam gadget, maka dia bisa saja mengabaikan segala hal, jika orang tua tidak bertindak cerdas maka akan berakibat fatal bagi anak-anak mereka. Secara kualitas, orang tua perlu ikut memperhatikan kesesuaian isi program yang ada di dalam gadget dibandingkan dengan usia anaknya. Misalnya, untuk usia lima tahun ke bawah, sebaiknya anak memainkan aktivitas yang berupa pengenalan warna, bentuk dan



suara di perangkat gadget-nya dan jangan sampai anak-anak kita menjadi anak asuhan gadget.

Penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari gadget ini sering sekali menimpa anak-anak.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan social situation atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut, dapat dirumah berikut keluarga dan aktivitasnya, atau orang-orang di sudut-sudut jalan yang sedang ngobrol, atau di tempat kerja, di kota, desa atau wilayah suatu negara. Situasi sosial tersebut, dapat dinyatakan sebagai obyek penelitian yang ingin diketahui “apa yang terjadi” di dalamnya. Pada situasi sosial atau obyek penelitian ini peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas orang-orang yang ada pada tempat tertentu. Informan penelitian terdiri dari, anak usia 7-10 tahun di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun orangtua dan pemerintah Desa . Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dan dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman. Untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka langkah-langkah dalam kegiatan analisis yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk penggunaan gadget : Menurut (Chusna, 2017)Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya.

Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. (Anggraini, 2019)

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing, youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak-anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Menurut survei, rata-rata generasi milenial hanya bisa bertahan jauh dari gadget selama 23 menit. (Mukaromah, 2019)

Yang menjadi sampel yaitu Anak dan Orangtua. Anak yang menjadi fokus observasi dan wawancara partisipan dalam penelitian ini dimulai usia 7 – 10 tahun. Meskipun ada orangtua yang memiliki anak usia di bawah 7 tahun yang menggunakan gadget tapi peneliti keluarkan menjadi partisipan karena rumit dalam mengidentifikasi dampak berdasarkan aspek perkembangan.

Berdasarkan hasil wawancara tentang mengontrol dan pemberian arahan-arahan kepada anak ketika menggunakan gadget bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak-anak usia 7-10 tahun belum mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta memonitoring penggunaan gadget anak sangatlah diperlukan. Kendati masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain gadget sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan gadget untuk anak-anak usia 7-10 tahun. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak.

Manfaat atau kegunaan gadget: Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada gadget tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Aplikasi atau perangkat lunak adalah salah satu program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi Tertentu yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu. (Sakti, 2020)

Hampir seluruh anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun menggunakan gadget yang mereka pinjam dari orang tua sebagai sarana hiburan seperti bermain game, menonton video di youtube. kebanyakan menggunakan dan memanfaatkan gadget mereka hanya sekedar sebagai media hiburan seperti menggunakan gadget untuk bermain game atau mendengarkan musik-musik, dan sedikit sekali dari mereka yang memanfaatkan gadgetnya sebagai media informasi untuk mencari pengetahuan-pengetahuan berupa pelajaran yang padahal dapat membantu mereka dalam belajar di rumah.

Dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perilaku anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun : Dalam penggunaan gadget, sudah barang tentu akan menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. 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 kearah yang membawa dampak positif atau malah sebaliknya. Itu semua tergantung individu masing-masing dalam mengontrol diri dari penggunaan gadget. Menurut (Triastutik) Dampak Positif penggunaan Gadget yaitu : (1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); (2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar); (3) Meningkatkan rasa percaya diri, (disaat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); (4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak Negatif penggunaan Gadget yaitu : (1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut); (2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada anak akan membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari); (3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya); (4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya); (5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak); (6) Perkembangan kognitif anak terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologi yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat); (7) Menghambat kemampuan Berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan Bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya); (8) Dapat mempengaruhi perilaku anak, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa orang tua di Dusun Rantau Alai banyak merasakan kehadiran gadget berdampak positif hanya sebatas media komunikasi dan hiburan saja, sedikit sekali anak yang memanfaatkan gadget mereka sebagai sarana belajar apalagi sarana ibadah, padahal jika dipikir gadget sebenarnya mampu memberikan sumbangsih yang lebih dari itu seperti dengan gadget seorang anak seharusnya bisa memanfaatkannya dengan mendownload atau membuka berbagai aplikasi/konten menarik yang dapat membantu mereka dalam belajar. Sedangkan dari dampak negatif gadget orang tua sudah mengetahui bahkan merasakannya, seperti dengan adanya gadget anak jadi jarang belajar, tidak fokus ke belajar, menyita waktu, merusak mata dan sebagainya. Namun mirisnya, anak-anak di Dusun Rantau Alai belum mampu meminimalisir berbagai dampak negatif gadget tersebut yang mereka rasakan dalam keseharian mereka di rumah

SIMPULAN

Bentuk penggunaan gadget pada anak usia 7-10 tahun di Dusun Rantau Alai sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk aplikasi seperti game *online* maupun *offline*, menonton video kartun, musik dan menonton youtube. Dampak positif penggunaan gadget terhadap perilaku anak yaitu berkembangnya imajinasi dan meningkatkan rasa percaya diri pada anak (saat anak mendengar video musik, shalawat anak-anak akan cenderung mempraktekannya). Adapun dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku anak di Dusun Rantau Alai yaitu membuat anak-anak malas untuk belajar, menjadi mudah marah, lupa waktunya makan, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di dusun Rantau Alai Kecamatan Limun menggunakan metode penelitian yang berbeda dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan kelompok usia yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. Serayu Publishing
- Chusna, P.A. (2017) : Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Online. Vol, 17. No, 2. (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index/>) diakses 1 Oktober 2020.
- Damayanti, E. Ahmad, A. Bara, A. (2020) "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak". Online. Vol, 4. No, 1. (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/>, diakses: 15 November 2020
- Hardani, Andriani, H. Dkk. (2020). Metode penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu
- Moleong, L.J, (2017) Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Metro Lampung: IAIN Metro.
- Sakti, S.N, (2020). Moslem Social Media 4.0. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Triastutik, Y. Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Bina Insani Desa Candimulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang: STIKes Insan Cendekia Medika.
- Wau, J.C.J. (2019) Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019: Medan: STIKes SANTA ELISABETH.
- Zuli, R.D. (2020) "Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak Received". Online. Vol. 3, No. 1, (<http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/articel/view/1910>), diakses: 1 oktober 2020

