

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGARUH BURUK GADGED TERHADAP ANAK DI KELURAHAN PEMATANG KANDIS KECAMATAN BANGKO

Ifrianto

Universitas Merangin

[email: ifriantobangko12@gmail.com](mailto:ifriantobangko12@gmail.com)

Abstract

This research is motivated by the negative influence gaded against children in RT 09 RW 03 administrative districts Causeway Kandis Bangko and are the focus of attention is addicted child will gaded. The purpose of research is to describe the influence and efforts of parents in overcoming a bad influence on children gaded in RT 09 RW 03 administrative districts Bangko Kandis Causeway. This study used a qualitative approach and descriptive methods. This research was conducted in RT 09 RW 03 villages Causeway Kandis District of Bangko. Data collection techniques used were interviews, observation and documentation. Informant selection techniques using purposive sampling. Data analysis techniques used in the form of data reduction, data presentation and conclusion. n the case of testing the validity of the data using triangulation techniques. This research reveals the influence gaded form is children are lazy to learn and study as well as a lot of wasted children. These games greatly affects the mind and mental children be children always remembering to always play gaded. Efforts to counter the effects gaded parents to children is by curtailing the time the child is allowed to play gaded, parents only allow children to play gaded at home and parents select the type of game or games played by children in the form of a game in which there are no elements of violence.

Keywords: Role of Parents, Overcoming the Effects of gaded

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh dan upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk Gaded terhadap anak di RT 09 RW 03 kelurahan Pematang Kandis kecamatan Bangko. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di RT 09 RW 03 kelurahan Pematang Kandis Kecamatan Bangko. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pemilihan informan menggunakan purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam hal pengujian keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian mengungkapkan bentuk pengaruh Gaded adalah anak menjadi malas belajar dan mengaji serta waktu anak banyak terbuang percuma. Permainan ini sangat mempengaruhi pikiran dan mental anak berupa anak selalu teringat untuk selalu bermain gaded. Upaya orang tua mengatasi pengaruh Gaded terhadap anak adalah dengan dibatasinya waktu anak boleh bermain gaded, orang tua hanya memperbolehkan anak bermain gaded di rumah saja dan orang tua menyeleksi jenis permainan atau game yang dimainkan oleh anak berupa game yang di dalamnya tidak terdapat unsur kekerasan.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Mengatasi Pengaruh Gaded

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya dalam bidang gadget, telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak-anak. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada awal bulan Oktober 2024, ditemukan fenomena yang cukup mengkhawatirkan di kalangan anak-anak usia sekolah, yaitu anak-anak berusia 7 hingga 15 tahun yang hampir setiap hari menghabiskan waktu bermain gadget. Rata-rata, anak-anak tersebut menggunakan gadget selama 6 hingga 10 jam per hari. Fenomena ini tidak hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga mulai merambah ke daerah pedesaan, termasuk di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis.

Gadget, seperti smartphone dan tablet, seringkali dijadikan sebagai media hiburan utama oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang mereka. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan ternyata membawa dampak negatif yang serius bagi perkembangan anak. Anak-anak cenderung menghindari kontak sosial langsung dengan teman sebaya atau keluarga, serta mengabaikan kegiatan lain yang seharusnya bermanfaat bagi perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Fokus anak-anak yang berlebihan pada gadget membuat mereka lebih tertarik untuk menyelesaikan permainan dalam gadget tersebut daripada melakukan aktivitas lain yang lebih produktif.

Dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya terbatas pada aspek sosial, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam durasi yang lama dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, obesitas, dan gangguan tidur. Selain itu, anak-anak juga rentan mengalami kecanduan gadget, yang dapat mengganggu konsentrasi belajar dan menurunkan prestasi akademik mereka.

Di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis, fenomena ini menjadi perhatian serius mengingat semakin banyak anak-anak yang terpapar gadget tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua. Orang tua sebagai pihak yang paling dekat dengan anak memiliki peran penting dalam mengatasi dampak buruk penggunaan gadget. Namun, tidak semua orang tua memiliki pengetahuan atau strategi yang tepat untuk membatasi penggunaan gadget pada anak-anak mereka. Beberapa orang tua mungkin merasa kesulitan untuk mengatur waktu bermain gadget anak karena berbagai faktor, seperti kesibukan kerja atau kurangnya pemahaman tentang dampak negatif gadget.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis dalam mengatasi pengaruh buruk gadget terhadap anak-anak mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang strategi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif gadget, serta memberikan rekomendasi kepada orang tua dan pihak terkait dalam upaya mengoptimalkan perkembangan anak di era digital.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya penting untuk memahami fenomena penggunaan gadget di kalangan anak-anak, tetapi juga untuk memberikan solusi konkret bagi orang tua dalam mengatasi tantangan tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan

dapat tercipta kesadaran yang lebih besar tentang pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget pada anak, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal tanpa terhambat oleh dampak negatif dari teknologi.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Orang Tua

Orang tua, menurut Departemen Pendidikan Nasional (2011), didefinisikan sebagai "ayah dan ibu kandung" yang memiliki tanggung jawab utama dalam membentuk dan mengembangkan keluarga. Sebagai unit terkecil dalam masyarakat, keluarga memiliki peran penting dalam mendidik dan membimbing anak-anak agar dapat tumbuh menjadi individu yang berkualitas. Menurut Mudjiran dkk. (2003), menjadi orang tua berarti siap mengambil tanggung jawab sebagai penanggung jawab utama dalam lembaga keluarga. Orang tua tidak hanya bertugas memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga harus memberikan pendidikan informal yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan formal di sekolah.

Orang tua memiliki peran ganda, yaitu sebagai pendidik, pengasuh, dan penanggung jawab moral bagi anak-anaknya. Mereka harus mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Selain itu, orang tua juga harus menjadi teladan bagi anak-anaknya, karena anak cenderung meniru perilaku dan sikap orang tua dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, orang tua memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan masa depan anak.

Upaya Orang Tua

Upaya orang tua dapat diartikan sebagai seperangkat tindakan atau perilaku yang diharapkan dari seseorang sesuai dengan posisinya dalam keluarga. Menurut Yusni (2011), upaya orang tua mencakup serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang peran tertentu dalam keluarga. Dalam konteks ini, orang tua diharapkan dapat memberikan anjuran, penilaian, sanksi, dan dukungan kepada anak-anak mereka.

Upaya orang tua dalam mendukung anak dapat dibagi menjadi dua aspek utama, yaitu dukungan moral dan dukungan material (Mudjiran, 2003). Dukungan moral berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan psikologis anak, seperti kasih sayang, perhatian, dan bimbingan. Sementara itu, dukungan material lebih berfokus pada pemenuhan kebutuhan fisik, seperti biaya pendidikan, alat belajar, dan kebutuhan sehari-hari. Kedua bentuk dukungan ini saling melengkapi dan diperlukan untuk memastikan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dukungan Moral

Dukungan moral dari orang tua merupakan bentuk perhatian yang diberikan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan psikis mereka. Menurut Mudjiran (2003), dukungan moral

meliputi kasih sayang, keteladanan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan untuk menanamkan rasa percaya diri pada anak. Dukungan ini sangat penting karena dapat memengaruhi motivasi dan semangat anak dalam mengejar cita-cita atau prestasi.

Orang tua yang memberikan dukungan moral yang kuat cenderung memiliki anak yang lebih percaya diri dan mandiri. Dukungan moral juga membantu anak menghadapi tantangan dan tekanan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses belajar. Dengan adanya dukungan moral, anak merasa dihargai dan didukung, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dukungan Material

Dukungan material merupakan bentuk dukungan yang diberikan orang tua untuk memenuhi kebutuhan fisik anak. Menurut Dimiyati (2009), dukungan material meliputi pemenuhan kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, tempat tinggal, serta biaya pendidikan dan alat-alat belajar. Dukungan material ini sangat erat kaitannya dengan status ekonomi keluarga, karena kemampuan finansial orang tua akan menentukan sejauh mana mereka dapat memenuhi kebutuhan material anak.

Dalam konteks pendidikan, dukungan material sangat penting karena pendidikan memerlukan biaya yang tidak sedikit, seperti biaya sekolah, buku, seragam, dan alat tulis. Orang tua yang mampu memberikan dukungan material yang memadai akan memudahkan anak dalam mengakses pendidikan yang berkualitas. Namun, penting juga bagi orang tua untuk mengajarkan anak tentang nilai uang dan pentingnya bersyukur atas apa yang mereka miliki.

Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan seringkali dilengkapi dengan teknologi canggih. Menurut Mudjiran (2003), gadget merupakan aplikasi canggih dalam perangkat elektronik komunikasi, seperti fasilitas internet, video game, pemutar musik (mp3), dan pemutar video. Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, terutama di era digital seperti sekarang ini.

Kurniawan (2018) mendefinisikan gadget sebagai alat elektronik portabel yang dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia, seperti berkomunikasi, mencari informasi, dan menghibur diri. Contoh gadget yang umum digunakan antara lain smartphone, tablet, laptop, dan smartwatch.

Rusdiana (2015) menambahkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pendidikan, hiburan, dan bahkan alat bantu dalam pekerjaan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama pada anak-anak, dapat menimbulkan dampak negatif.

Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada anak-anak telah menjadi fenomena global yang

menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan pendidik. Menurut Rideout, Foehr, & Roberts (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*, anak-anak dan remaja menghabiskan rata-rata 7,5 jam per hari menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas, seperti bermain game, menonton video, dan berselancar di internet.

American Academy of Pediatrics (2016) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti gangguan tidur, obesitas, penurunan prestasi akademik, dan masalah perilaku. Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai dengan usia anak juga dapat memengaruhi perkembangan psikologis dan sosial mereka.

Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross (2000) dalam penelitiannya yang berjudul *The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development* menemukan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi waktu interaksi sosial anak dengan keluarga dan teman sebaya, sehingga menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang dipilih karena kemampuannya untuk memahami fenomena secara mendalam dan holistik. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang alami (*natural setting*), sehingga peneliti dapat mengamati dan memahami konteks sosial serta perilaku subjek penelitian secara utuh. Metode ini mempergunakan cara kerja yang sistematis, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga data yang diperoleh tetap mempertahankan sifat alamiahnya tanpa intervensi yang berlebihan dari peneliti. Pendekatan ini dianggap tepat untuk menggali informasi tentang upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh gadget terhadap anak, karena memungkinkan peneliti untuk memahami perspektif, pengalaman, dan dinamika yang terjadi di lapangan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang tertuju pada pemecahan masalah yang sedang terjadi saat ini. Metode deskriptif dipilih karena tujuannya adalah untuk menggambarkan, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi atau fenomena yang ada secara mendetail. Dalam konteks ini, penelitian deskriptif diarahkan untuk memahami upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak mereka. Penelitian kualitatif dipandang cocok untuk tujuan ini karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam tentang strategi, tantangan, dan harapan orang tua dalam menghadapi fenomena ini.

Lokasi penelitian ini adalah RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis, Kecamatan Bangko, Kabupaten Merangin. RT 09 RW 03 merupakan lingkungan yang terdiri dari sekitar 70 kepala keluarga, dengan jumlah anak usia sekolah mencapai kurang lebih 85 anak. Mayoritas penduduk di RT 09 RW 03 beragama Islam, yang mencerminkan kehidupan sosial

dan budaya yang kental dengan nilai-nilai keagamaan. Meskipun demikian, kehidupan modern dan perkembangan teknologi telah memengaruhi pola asuh dan kebiasaan sehari-hari warga, termasuk dalam hal penggunaan gadget oleh anak-anak.

Keunikan RT 09 RW 03 terletak pada latar belakang penduduknya yang sebagian besar merupakan pendatang. Sebagian besar warga berasal dari Kecamatan Kampar, Kabupaten Bangkinang, Provinsi Riau, sehingga lingkungan ini dikenal dengan sebutan "Lorong Kampar". Selain itu, terdapat juga warga yang berasal dari Sumatera Barat, Jawa, serta desa-desa lain di Kabupaten Merangin. Keragaman latar belakang ini menciptakan dinamika sosial yang menarik, termasuk dalam hal pola asuh anak dan respons terhadap perkembangan teknologi. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini karena fenomena penggunaan gadget yang marak di kalangan anak-anak, serta upaya orang tua dalam menghadapi tantangan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu dari tanggal 5 Oktober hingga 5 November 2024. Pemilihan waktu ini didasarkan pada pertimbangan bahwa periode tersebut memungkinkan peneliti untuk mengamati secara intensif kebiasaan anak-anak dalam menggunakan gadget, serta upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak negatifnya. Selain itu, waktu penelitian yang cukup panjang memungkinkan peneliti untuk membangun hubungan yang baik dengan responden, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan mendalam.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan berbagai teknik pengumpulan data, seperti wawancara mendalam (in-depth interview), observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan orang tua yang memiliki anak usia sekolah, sementara observasi partisipatif digunakan untuk mengamati interaksi antara orang tua dan anak dalam konteks penggunaan gadget. Studi dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data dengan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber tertulis, seperti catatan harian orang tua atau laporan sekolah.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget terhadap anak di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam merumuskan strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan di era digital, sekaligus memastikan bahwa anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Pengaruh dari *Gadged* Terhadap Anak di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin

Hasil wawancara peneliti dengan informan pertama:

"Pengaruhnya sangat buruk, apalagi terhadap anak di tingkat SD, yaitu menghambat perkembangan mental anak, anak jadi tidak kreatif, menjadikan anak susah diatur, dan membuat

anak menjadi malas mengaji dan belajar karena anak terlalu asyik bermain gadget."

Hasil wawancara peneliti dengan informan kedua:

"Gadget tidak terlalu berpengaruh, namun yang sangat berpengaruh adalah internet karena kalau internet kebanyakan di sini anak-anak bermain internet di warnet dan tidak diawasi oleh kedua orang tua. Kemudian di warnet banyak teman-temannya sehingga anak mudah terpengaruh oleh teman-temannya. Di internet anak juga bebas melihat apa saja. Sedangkan kalau gadget anak biasanya main di rumah, memakai gadget orang tuanya atau orang tua membelikan anak gadget. Namun, gadget juga berpengaruh yaitu pengaruh yang paling besar adalah waktu anak banyak terbuang untuk bermain game-game yang ada di gadget tersebut. Pengaruh yang lain adalah anak menjadi malas belajar dan mengaji."

Hasil wawancara penulis dengan informan ketiga:

"Gadget berpengaruh tidak baik terhadap anak. Gadget membuang waktu anak. Akibatnya anak jadi malas belajar dan mengaji karena anak sibuk main gadget. Anak jadi tidak konsentrasi mengaji dan lama pandai mengaji. Kita dulu cepat pandai mengaji karena dulu tidak ada gadget."

Selanjutnya, hasil wawancara peneliti dengan informan keempat:

"Ya, gadget dan play station berpengaruh terhadap anak.. pengaruhnya yang saya lihat terhadap anak saya adalah itulah cuma pikirannya. Mengganggu belajar. Mengganggu belajar. Kalau mengaji tidak mengganggu dan bisa diatasi karena kami yang langsung mengajarnya mengaji di rumah."

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap empat orang informan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh buruk yang signifikan terhadap perkembangan mental dan perilaku anak. Salah satu dampak yang paling menonjol adalah kecanduan gadget, di mana anak-anak merasa sangat senang dan terpuaskan ketika bermain gadget. Kecanduan ini menyebabkan anak-anak sulit mengontrol diri dan selalu ingin menghabiskan waktu mereka untuk bermain gadget. Akibatnya, anak-anak sering kali lupa waktu dan banyak waktu produktif mereka terbuang sia-sia karena terlalu lama terpaku pada gadget.

Dampak negatif lainnya adalah menurunnya motivasi belajar anak di rumah. Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung malas untuk mengulang pelajaran atau mengerjakan tugas sekolah. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada melakukan aktivitas yang bermanfaat bagi pendidikan mereka. Selain itu, kecanduan gadget juga memengaruhi kegiatan keagamaan anak, seperti mengaji. Anak-anak menjadi malas dan lalai dalam melaksanakan kewajiban mengaji, baik di masjid, mushalla, maupun di rumah bersama orang tua atau saudara. Hal ini terjadi karena anak-anak yang kecanduan gadget kurang fokus dan kurang konsentrasi saat belajar mengaji. Mereka cenderung ingin cepat-cepat menyelesaikan kegiatan mengaji agar dapat kembali bermain gadget. Akibatnya, anak-anak tersebut membutuhkan waktu yang lebih lama

untuk bisa lancar dan fasih membaca Al-Qur'an.

Berdasarkan temuan di atas, sangat jelas terlihat bahwa gadget memiliki pengaruh yang sangat mengganggu terhadap perkembangan mental dan spiritual anak. Pertama, gadget menghambat peningkatan kecerdasan anak karena mengganggu waktu belajar mereka. Anak-anak yang seharusnya menggunakan waktu untuk mengulang pelajaran atau mengerjakan tugas sekolah justru menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Kedua, gadget membuang banyak waktu anak yang seharusnya dapat digunakan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti berolahraga, bersosialisasi dengan teman sebaya, atau membantu orang tua. Ketiga, gadget juga mengganggu kegiatan keagamaan anak, seperti mengaji dan beribadah. Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung kurang serius dalam menjalankan ibadah dan lebih mementingkan keinginan untuk bermain gadget.

Dampak-dampak negatif ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat merugikan perkembangan anak secara holistik, baik dari segi akademis, sosial, maupun spiritual. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius dari orang tua dan pihak terkait untuk mengatasi masalah ini. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget pada anak, memberikan pengawasan yang ketat terhadap konten yang diakses, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat. Selain itu, penting juga untuk menanamkan kesadaran pada anak tentang pentingnya mengatur waktu antara bermain gadget dan melakukan aktivitas lain yang mendukung perkembangan mereka.

Dengan demikian, penelitian ini mengungkapkan bahwa gadget bukan hanya sekadar alat hiburan, tetapi juga dapat menjadi ancaman serius bagi perkembangan anak jika tidak digunakan secara bijak. Upaya preventif dan kuratif dari orang tua serta dukungan dari lingkungan sekitar sangat diperlukan untuk memastikan bahwa anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal tanpa terhambat oleh dampak negatif gadget.

Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Pengaruh Gadget Terhadap Anak di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin

Hasil wawancara peneliti dengan informan pertama:

"Menurut saya dan berdasarkan yang sudah saya laksanakan terhadap anak saya upaya mengatasi pengaruh gadget terhadap anak adalah dengan membatasi waktu anak untuk bermain gadget. Anak saya hanya boleh bermain gadget pada hari minggu saja, itupun cuma siang hari. Pada minggu malam, anak saya tidak saya perbolehkan untuk bermain gadget. Waktu atau hari lain yang saya membolehkan anak bermain gadget adalah pada hari libur sekolah, selain libur pada hari minggu. Kemudian satu jam sepulang sekolah karena sore harinya anak saya belajar mengaji di masjid. Selain dari waktu-waktu itu, saya melarang anak saya bermain gadget. Apalagi pada malam hari, saya sangat melarang anak saya bermain gadget karena pada malam hari menjelang tidur adalah waktu bagi anak saya untuk mengerjakan tugas sekolah atau PR atau mengulang pelajaran

yang dipelajarinya siang tadi di sekolah. Itulah antara lain upaya-upaya yang telah saya lakukan bersama suami saya untuk mengatasi pengaruh buruk bermain gadget terhadap anak-anak saya."

Berikutnya adalah hasil wawancara peneliti dengan informan kedua:

"Anak hanya dibolehkan bermain gadget di rumah saja dan langsung diawasi oleh orang tua. Selanjutnya anak bermain gadget dibatasi waktunya untuk boleh bermain, terutama sekali yaitu hanya dibolehkan bermain gadget siang hari sepulang dari sekolah dan di hari-hari libur. Tapi sayang, orang tua juga yang membelikan anaknya gadget dan juga anak bermain permainan yang ada di handphone orang tuanya. Namun, yang paling penting di sini adalah orang tua harus benar-benar memperhatikan dan mengawasi anak bermain gadget dan internet."

Selanjutnya adalah hasil wawancara peneliti dengan informan ketiga:

"Upayanya tergantung orang tua. Yaitu anak dibatasi waktu dan hari untuk bermain gadget yaitu pada hari minggu, hari libur, sepulang anak dari sekolah agak sebentar. Tapi sayang banyak orang tua lengah saja. Banyak orang tua sibuk bekerja mencari uang. Yang penting anak ada di rumah walaupun anak bermain gadget."

Berikutnya adalah hasil wawancara peneliti dengan informan keempat:

"Kami sebagai orang tua tegas sama anak yaitu hanya membolehkan anak bermain gadget dan pergi ke warnet untuk internet pada siang hari saja sepulang ia sekolah. Tapi kadang-kadang anak saya juga pergi main ke warnet pada malam hari tanpa sepengetahuan saya dan saya tahunya dari tetangga yang memberitahu saya."

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan tentang upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh gadget terhadap anak di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis, Kecamatan Bangko, Kabupaten Merangin, dapat disimpulkan bahwa orang tua telah melakukan berbagai upaya untuk membatasi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak. Upaya-upaya tersebut dilakukan sebagai respons terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget, seperti kecanduan, penurunan motivasi belajar, dan gangguan terhadap kegiatan keagamaan seperti mengaji.

Berikut adalah upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis, Kecamatan Bangko, Kabupaten Merangin dalam mengatasi pengaruh *gadget* terhadap anak:

1. Membatasi Waktu Bermain Gadget

Salah satu upaya utama yang dilakukan oleh orang tua adalah membatasi waktu anak dalam bermain gadget. Orang tua menetapkan aturan bahwa anak hanya boleh bermain gadget pada hari Minggu siang, satu jam pada siang hari sepulang sekolah, dan pada hari libur sekolah selain hari Minggu. Pembatasan waktu ini bertujuan untuk mengurangi durasi penggunaan gadget sehingga anak tidak terlalu terpacu pada perangkat tersebut. Dengan membatasi waktu bermain gadget, orang tua berharap anak dapat lebih fokus pada aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti belajar, mengaji, atau

membantu pekerjaan rumah.

Pembatasan waktu ini juga sejalan dengan rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* (2016), yang menyarankan agar anak-anak tidak menghabiskan lebih dari dua jam per hari untuk menggunakan gadget. Dengan menerapkan aturan ini, orang tua berupaya menciptakan keseimbangan antara waktu bermain gadget dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan anak.

2. Membatasi Tempat Bermain Gadget

Selain membatasi waktu, orang tua juga membatasi tempat anak bermain gadget. Anak hanya diperbolehkan bermain gadget di rumah, di mana orang tua dapat langsung mengawasi jenis permainan (game) yang dimainkan oleh anak. Aturan ini bertujuan untuk mencegah anak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka atau bermain di tempat-tempat yang tidak terkontrol, seperti warnet. Dengan membatasi tempat bermain gadget, orang tua dapat memastikan bahwa anak berada dalam lingkungan yang aman dan terawasi.

Kebijakan ini juga mencerminkan upaya orang tua untuk melindungi anak dari pengaruh negatif lingkungan luar, seperti pergaulan yang tidak sehat atau paparan konten yang tidak pantas. Menurut Livingstone & Helsper (2008), pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak merupakan salah satu strategi efektif untuk mengurangi dampak negatif gadget.

3. Pengawasan Langsung oleh Orang Tua

Orang tua di RT 09 RW 03 juga berupaya untuk tidak membiarkan anak bermain gadget secara bebas. Mereka selalu memperhatikan dan mengawasi anak saat bermain gadget, serta tidak hanya fokus pada pekerjaan atau mencari nafkah. Pengawasan ini dilakukan untuk memastikan bahwa anak tidak mengakses konten yang berbahaya atau tidak sesuai dengan usia mereka. Selain itu, orang tua juga berusaha untuk tidak lengah dalam mengawasi anak, meskipun mereka memiliki kesibukan lain.

Pengawasan langsung ini sangat penting karena, menurut Nikken & Jansz (2014), keterlibatan orang tua dalam penggunaan gadget anak dapat membantu mengurangi risiko kecanduan dan paparan konten negatif. Dengan mengawasi anak secara langsung, orang tua dapat memberikan bimbingan dan arahan tentang cara menggunakan gadget secara bijak.

4. Seleksi Jenis Permainan (*Game*)

Orang tua juga berupaya menyeleksi jenis permainan atau game yang boleh dimainkan oleh anak. Mereka memilih permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan anak dan menghindari permainan yang mengandung unsur kekerasan atau destruktif. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak meniru perilaku negatif yang ditampilkan dalam permainan tersebut. Selain itu, orang tua juga berusaha memastikan

bahwa permainan yang dimainkan oleh anak bersifat edukatif dan mendukung perkembangan kognitif serta kreativitas anak.

Seleksi jenis permainan ini sejalan dengan pendapat Buckingham (2007), yang menyatakan bahwa tidak semua konten dalam gadget bersifat negatif. Jika digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memilih konten yang sesuai untuk anak sangatlah penting.

5. Tegas dalam Melarang dan Memberikan Edukasi

Upaya lain yang dilakukan oleh orang tua adalah bersikap tegas dalam melarang anak bermain gadget secara berlebihan. Beberapa orang tua bahkan memilih untuk tidak membelikan gadget untuk anak mereka. Selain itu, orang tua juga memberikan edukasi secara intensif dan berkelanjutan tentang dampak negatif gadget. Mereka menyampaikan pesan ini dengan penuh hikmah, lemah lembut, dan kasih sayang, sehingga anak dapat memahami alasan di balik aturan yang diterapkan.

Pendekatan ini mencerminkan pentingnya komunikasi antara orang tua dan anak dalam menghadapi tantangan di era digital. Menurut Rideout, Foehr, & Roberts (2010), edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak dapat membantu anak mengembangkan kesadaran diri dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

6. Dampak Negatif Gadget yang Lebih Luas

Selain dampak yang telah disebutkan, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan, seperti kerusakan mata akibat paparan cahaya gadget yang terlalu lama. Selain itu, anak juga menjadi lelah setelah bermain gadget, sehingga kehilangan energi dan semangat untuk melakukan kegiatan bermanfaat lainnya, seperti membantu orang tua, belajar, atau mengaji.

Dampak-dampak ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol tidak hanya memengaruhi perkembangan mental dan spiritual anak, tetapi juga kesehatan fisik mereka. Oleh karena itu, upaya orang tua dalam membatasi dan mengawasi penggunaan gadget menjadi sangat penting untuk memastikan keseimbangan dalam kehidupan anak.

7. Peran Orang Tua dalam Kehidupan Sosial Keluarga

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dalam kehidupan sosial keluarga. Setiap anggota keluarga, termasuk ayah, ibu, dan anak, memiliki peran dan fungsi masing-masing. Orang tua, sebagai penanggung jawab utama dalam keluarga, harus mampu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak, termasuk dalam hal penggunaan gadget. Dengan menjalankan peran mereka secara optimal, orang tua dapat membantu anak tumbuh menjadi individu yang sehat, cerdas, dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis dalam mengatasi pengaruh buruk gadget terhadap anak mencerminkan kesadaran akan pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan teknologi. Meskipun menghadapi tantangan, orang tua berusaha untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan anak.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua dan pihak terkait dalam merumuskan strategi yang efektif untuk menghadapi tantangan di era digital, sekaligus memastikan bahwa anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola pikir, mental, dan aktivitas sehari-hari anak di RT 09 RW 03 Kelurahan Pematang Kandis, Kecamatan Bangko, Kabupaten Merangin. Bentuk pengaruh gadget yang paling menonjol adalah kecenderungan anak untuk menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain gadget, sehingga waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar, mengaji, atau berinteraksi dengan keluarga, menjadi terbuang sia-sia. Selain itu, gadget juga memengaruhi pola pikir dan mental anak, di mana anak menjadi lebih fokus pada permainan dalam gadget daripada aktivitas lain yang mendukung perkembangan mereka. Hal ini menyebabkan anak menjadi malas belajar, kurang konsentrasi saat mengaji, dan bahkan mengalami kecanduan gadget.

Untuk mengatasi pengaruh negatif tersebut, orang tua di RT 09 RW 03 telah melakukan berbagai upaya. Salah satu upaya utama adalah dengan memberikan batasan waktu bermain gadget kepada anak. Orang tua menetapkan aturan bahwa anak hanya boleh bermain gadget pada siang hari di hari Minggu, satu jam pada siang hari setelah pulang sekolah, dan pada siang hari di hari-hari libur sekolah. Pembatasan waktu ini bertujuan untuk mengurangi durasi penggunaan gadget dan mendorong anak agar lebih fokus pada aktivitas lain yang lebih produktif, seperti belajar, mengaji, atau membantu pekerjaan rumah.

Selain membatasi waktu, orang tua juga melakukan pengawasan langsung terhadap anak saat bermain gadget. Mereka memastikan bahwa anak hanya bermain di rumah dan tidak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Orang tua juga menyeleksi jenis permainan yang boleh dimainkan oleh anak, dengan memilih permainan yang bersifat edukatif dan menghindari permainan yang mengandung unsur kekerasan atau destruktif. Upaya-upaya ini menunjukkan kesadaran orang tua akan pentingnya peran mereka dalam mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan gadget.

Namun, upaya orang tua tidak hanya terbatas pada pembatasan dan pengawasan. Mereka juga memberikan edukasi secara intensif dan berkelanjutan tentang dampak

negatif gadget. Dengan penuh hikmah, lemah lembut, dan kasih sayang, orang tua menyampaikan pesan tentang pentingnya menggunakan gadget secara bijak. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab anak dalam menggunakan teknologi.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif yang serius terhadap perkembangan anak, baik dari segi akademis, mental, maupun spiritual. Namun, dengan upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua, seperti pembatasan waktu, pengawasan langsung, seleksi konten, dan edukasi, dampak negatif tersebut dapat dikurangi. Orang tua di RT 09 RW 03 telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam melindungi anak-anak mereka dari pengaruh buruk gadget, sekaligus memastikan bahwa anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar orang tua terus meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang penggunaan gadget yang bijak. Selain itu, penting juga bagi pihak terkait, seperti sekolah dan pemerintah, untuk memberikan dukungan dan edukasi kepada orang tua dalam menghadapi tantangan di era digital. Dengan kerja sama yang baik antara orang tua, sekolah, dan masyarakat, diharapkan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan perkembangan mereka.

REFERENSI

- Ahmadi, Abu. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- American Academy of Pediatrics. 2016. *Media and Young Minds*.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Penelitian Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Buckingham, D. 2007. *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture*. Cambridge: Polity Press.
- Depdikbud. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Groos. 2012. *Permainan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huberman Michael 2012. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Izzaty. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kurniawan, S. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudjiran. 2003. *Psikologi Perkembangan Anak*. Padang: UNP Press.
- _____. 2003. *"Perkembangan Peserta Didik"*. Bahan ajar tidak diterbitkan. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Mudjiono. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyanti, Sri. 2013. *Perkembangan Psikologi Anak*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Rimm, Sylvia. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soekanto, Soerjono. 2009. *"Sosiologi Suatu Pengantar"*. Jakarta: PT. raja Grafindo Persada.
- Soelaيمان, I, M. 1994. *Buku Pendidikan dalam Keluarga*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.