

**PERAN ORANG TUA DALAM LITERASI DIGITAL BERMAIN
GADGET PADA ANAK USIA REMAJA AWAL
(Studi di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam
Kabupaten Demak)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi

Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Sosiologi



Disusun Oleh :

**Kharirotul Lutfiyah
1806026168**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**



Edit dengan WPS Office

**SEMARANG
2023**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik
UIN Walisongo Semarang
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi, dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Kharidotul Lutfiyah

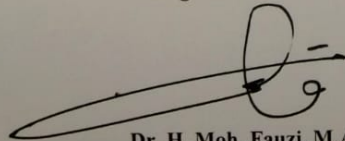
NIM : 1806026168

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Peran Orang Tua dalam Literasi Digital Sebagai Upaya
Mengurangi Dampak Bermain *Gadget* pada Anak Usia Remaja
Awal (Studi di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam
Kabupaten Demak)

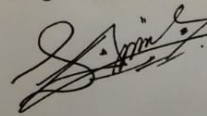
Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan, demikian
atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Bidang Substansi Materi



Dr. H. Moh. Fauzi, M.Ag.
NIP. 197205171998031003

Bidang Metodologi dan Tata Tulis



Siti Azizah, M.Si.
NIP. 199206232019032016



LEMBAR PENGESAHAN

PERAN ORANG TUA DALAM LITERASI DIGITAL BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA REMAJA AWAL

(Studi di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak)

Ditulis oleh:

Kharirotul Lutfiyah

1806026168

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi pada tanggal Senin, 17 April 2023 dan dinyatakan LULUS

Susunan Dewan Penguji



Sekretaris Sidang / Penguji

Dr. MOH. FAUZI M.Ag.
NIP. 197205171998031003

Penguji 1

Dr. H. MOCHAMAD PARMUDI, M.Si.
NIP. 196904252000031001

Pembimbing 1

Dr. MOH. FAUZI, M.Ag.
NIP. 197205171998031003

Pembimbing 2

SITI AZIZAH, M.Si.
NIP. 199206232019032016



NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Naskah Proposal Skripsi

Kepada:

Yth. Dekan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa proposal skripsi saudara/i:

Nama : Kharirotul Lutfiyah

NIM : 1806026168

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : PERAN KELUARGA DALAM LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENGURANGI DAMPAK BERMAIN *GADGET* PADA ANAK USIA REMAJA AWAL (Studi di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak)

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan pada seminar proposal. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

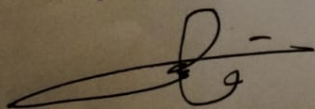
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 01 November 2022

Pembimbing

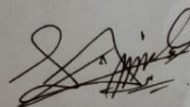
Bidang Metodologi dan Tata Tulis,

Bidang Substansi Materi,



Dr. H. Moh. Fauzi, M.Ag

NIP. 197205171998031003



Siti Azizah, M.Si

NIP. 199206232019032016



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/ tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 21 Maret 2023
Penulis

Kharirotul Lutfiyah
1806026168



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Ucapan *alhamdulillah* penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufiq serta inayah Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peran Orang Tua dalam Literasi Digital Sebagai Upaya Mengurangi Dampak Bermain *Gadget* pada Anak Usia Remaja Awal (Studi di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak)". Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umat muslim, menuntun umatnya menjadi seorang ahli ilmu, bermafaat bagi sesama manusia.

Skripsi ini dibuat oleh penulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial S1 (S.Sos.) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang. Sebagai ucapan syukur atas selesainya penulisan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Moch. Parmudi, M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi UIN Walisongo Semarang
4. Bapak Dr. H. Moh. Fauzi, M.Ag yang telah banyak membimbing, memberikan saran, dukungan motivasi, kekuatan dan semangat dalam proses penyusunan skripsi, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Siti Azizah, M.Si. yang telah membimbing dengan sabar, banyak

memberikan masukan dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Dosen dan segenap staf administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan ilmu dan mengajarkan penulis dalam berbagai hal dan pengetahuan baru sehingga penulis dapat menyelesaikan Program Studi Sarjana Sosiologi.
7. Lurah Desa Wonosalam yang telah memberikan ijin dan membantu proses penelitian
8. Ibu Ana Istikomah selaku Kasi Perlindungan Perempuan dan Anak Dinsos P2PA Kabupaten Demak yang telah membantu peneliti dalam memberikan informasi tentang penelitian ini
9. Teristimewa kepada kedua orang tua Bapak Tamlikhon dan Ibu Solekha yang sudah memberikan semangat, dukungan dan doa yang tak terhingga yang diberikan kepada penulis. Selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil. Tak ada kata atau kalimat yang bisa penulis sampaikan kecuali ungkapan terimakasih.
10. Terkhusus untuk suami tercinta Alfian Andrian Purnama yang selama ini telah bersama dalam susah dan senang memberikan dukungan baik materil maupun dukungan semangat sehingga penulis dapat sampai di titik ini. Penulis tidak bisa berkata-kata, hanya ucapan terimakasih yang dapat terlontar dari hati yang paling dalam.
11. Lalu kepada kakak tercinta Hermansyah yang telah memberikan dukungan materil terbesar saat di bangku perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya, penulis ucapkan beribu terimakasih.
12. Kepada teman-teman Nisa, Dian, Chalina, Shofi, Elok, Maeli dan Fatma yang selalu memberikan dukungan kepada penulis. Tanpa kalian penulis rasa dunia ini tidak terlalu indah. Penulis ucapkan



terimakasih sebanyak-banyaknya.

13. Kemudian untuk semua orang yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini, penulis ucapkan beribu terimakasih.

Segegap ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih atas segala bantuan yang diberikan. Penulis berharap semoga kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan kebaikan yang berlebih dari Allah SWT. Atas kekurangan dan kekhilafan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja penulis sampaikan terimakasih. Semoga apa yang telah disusun oleh penulis dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk kedua orang tua saya **Bapak Tamlikhon** dan **Ibu Solekha** yang selalu memberikan dukungan, mencurahkan doa untuk segala kebaikan dan kesuksesan saya, menjadi motivator, kekuatan terbesar dalam hidup saya.



MOTTO

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ
لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

"Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar" (Q.S. Luqman: 13).



ABSTRAK

Seiring berkembang dan meningkatnya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), seluruh tatanan hidup manusia juga mengalami perubahan. *Gadget* merupakan hasil dari perkembangan IPTEK tersebut. *Gadget* memberikan dampak negatif yang luar biasa bagi perkembangan anak remaja awal. *Gadget* dapat membuat remaja berkurang konsentrasi belajar, emosional menjadi tidak stabil, tersitanya waktu, bahkan dapat mengakibatkan kecanduan dengan *gadget* sehingga lupa dengan pekerjaan-pekerjaan lainnya. Sehingga peran orang tua dalam menghadapi dampak *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting untuk dikaji lebih lanjut. Terlebih, di Desa Wonosalam telah terjadi bermacam kasus yang disebabkan oleh terbiasanya bermain *gadget* seperti siswa yang membolos, ketergantungan dengan *gadget*, penipuan daring, dan lain sebagainya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui (1) bagaimana pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak pada usia remaja awal di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak (2) bagaimana bentuk-bentuk upaya orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara tidak terstruktur serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data lapangan model Miles dan Huberman dengan teknik analisis induktif dimana peneliti melakukan analisis berdasarkan fakta di lapangan kemudian dihubungkan dengan teori yang sesuai dan ditarik kesimpulan dari khusus ke umum. Secara substantive analisis dalam penelitian ini menggunakan teori peran Biddle.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sudut pandang orang tua terhadap *gadget* sebagai alat komunikasi yang canggih pada zaman sekarang yang mampu untuk mengakses berbagai macam hal. Mengakses *gadget* tersebut sesuai dengan keinginan penggunanya. Jika pengguna cenderung menggunakan *gadget* sebagai alat yang negatif maka akan membuat pengguna *gadget* terjerumus pada kemaksiatan. Namun, jika pengguna *gadget* cenderung memakainya pada hal positif, maka *gadget* dapat memberikan manfaat yang luar biasa bagi penggunanya. Bentuk upaya orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* yaitu memberikan batasan waktu dalam memakai *gadget*, menerapkan aturan tanpa memakai *gadget*, mendukung hobi anak dan memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget*. Kemudian hambatan yang dirasakan oleh orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* yaitu kurangnya pemahaman orang tua terhadap dampak *gadget*, terlanjur melihat dan meniru orang tua, kesibukan orang tua.

Kata kunci: *Peran, Orang Tua, Dampak Bermain Gadget*



ABSTRACT

As science and technology (science and technology) develops and increases, the whole order of human life also experiences changes. Gadgets are the result of the development of science and technology. Gadgets have an extraordinary negative impact on the development of early adolescents. Gadgets can make teenagers lose their concentration on learning, become emotionally unstable, waste time, and can even lead to addiction to gadgets so they forget about other jobs. So that the role of parents in dealing with the impact of gadgets in everyday life is very important to be studied further. Moreover, in Wonosalam Village there have been various cases caused by the habit of playing with gadgets such as students who play truant, are addicted to gadgets, online fraud, and so on. Based on these problems, the researcher wants to know (1) what are the views of parents on the use of gadgets for children in their early teens in Wonosalam Village, Wonosalam District, Demak Regency (2) what are the forms of parents' efforts to reduce the impact of playing gadgets in Wonosalam Village, Wonosalam District, Demak Regency.

This research is a qualitative research with descriptive approach. The data collection techniques used are observation, unstructured interviews and documentation. The data analysis technique used is Miles and Huberman's field data analysis model with inductive analysis technique where the researcher does analysis based on facts in the field then connects it to the appropriate theory and draws conclusions from the specific to the general. Substantively, the analysis in this research uses Biddle's role theory.

Research results showed that parents' perspectives on gadgets as sophisticated communication tools in the present age that can access various things. Accessing the gadget according to the user's wishes. If the user tends to use the gadget as a negative tool, it will make the gadget user fall into immorality. However, if the user tends to use it for positive things, then the gadget can provide extraordinary benefits to its users. The form of effort of parents in reducing the impact of playing gadgets is to give time limit in using gadgets, applying rules without using gadgets, supporting children's hobbies and providing understanding about the use of gadgets. Then the obstacles experienced by parents in reducing the impact of playing gadgets are lack of parents' understanding of the impact of gadgets, already seeing and imitating parents, parents' busyness.

Keyword: *Role, Parents, Effects of Playing Gadgets*



DAFTAR ISI

COVER KRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
D. Tinjauan Pustaka.....	10
E. Kerangka Teori.....	15
F. Metode Penelitian.....	21
G. Sistematika Penulisan.....	26
BAB II PERAN, <i>GADGET</i>, REMAJA AWAL, DAN TEORI PERAN BRUCE. J. BIDDLE.....	29
A. Peran.....	29
1. Konsep Peran Menurut Para Ahli.....	29
2. Peran Orang Tua Menurut Islam.....	34
3. Peran Orang Tua dalam penggunaan <i>Gadget</i>	36



B. <i>Gadget</i>	37
1. Pengertian <i>Gadget</i>	37
2. Fungsi <i>Gadget</i>	38
3. Dampak Bermain <i>Gadget</i>	39
C. Usia Remaja Awal.....	41
1. Pengertian Remaja dan Usia Remaja Awal.....	41
2. Karakteristik Usia Remaja Awal.....	42
D. Teori Peran Menurut Bruce J. Biddle.....	44
1. Orang yang Berperan.....	45
2. Perilaku dalam Peran.....	45
3. Kedudukan.....	47
4. Kaitan Orang dan Perilaku.....	48
BAB III GAMBARAN UMUM DESA WONOSALAM KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK	51
A. Gambaran Umum Desa Wonosalam.....	51
1. Profil Desa Wonosalam.....	51
2. Kondisi Geografis Desa Wonosalam.....	52
3. Kondisi Demografis Desa Wonosalam.....	53
B. Gambaran Orang Tua di Desa Wonosalam.....	58
1. Jumlah Kepala Keluarga (KK) di Desa Wonosalam.....	58
2. Gambaran Umum Informan.....	59
BAB IV PANDANGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN <i>GADGET</i> PADA ANAK USIA REMAJA AWAL	66
A. Pandangan Orang Tua terhadap <i>Gadget</i>	66
B. Pandangan Orang Tua terhadap Anak yang Bermain <i>Gadget</i>	73
1. Pandangan Positif Orang Tua terhadap <i>Gadget</i>	74
2. Pandangan Negatif Orang Tua terhadap <i>Gadget</i>	82
BAB V BENTUK-BENTUK UPAYA ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK BERMAIN <i>GADGET</i>	91

A. Bentuk Upaya Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Bermain <i>Gadget</i>	91
1. Memberikan Batasan Waktu dalam Memakai <i>Gadget</i>	92
2. Menerapkan Aturan Pemakaian <i>Gadget</i>	95
3. Mendukung Hobi Anak.....	97
4. Memberikan Pemahaman tentang Penggunaan <i>Gadget</i>	98
B. Hambatan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Bermain <i>Gadget</i>	
100	
1. Kurangnya Pemahaman Orang Tua terhadap Dampak <i>Gadget</i>	100
2. Terlanjur Melihat dan Meniru Orang Tua.....	102
3. Kesibukan Orang Tua.....	104
BAB IV PENUTUP	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian.....	57
Tabel 2 Jumlah Kepala Keluarga (KK) di Desa Wonosalam.....	58
Tabel 3 Profil Keluarga Bapak Royan.....	60
Tabel 4 Profil Keluarga Bapak Nashoha.....	61
Tabel 5 Profil Keluarga Ibu Fitriani.....	62
Tabel 6 Profil Bapak Hasan.....	63
Tabel 7 Profil Ibu Aminah.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Perkembangan Fisik Remaja.....	43
Gambar 2 Peta Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam.....	52
Gambar 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	54
Gambar 4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin.....	55
Gambar 5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan.....	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembang dan meningkatnya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), seluruh tatanan hidup manusia juga mengalami perubahan. Manusia telah merasakan kemajuan teknologi ini hampir seluruh lapisan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi masa kini ialah *gadget*. *Gadget* disebut sebagai media yang berkembang cepat di abad 21 yang memiliki tujuan utama untuk memudahkan komunikasi antar manusia. *Gadget/gawai* merupakan sebuah fitur elektronik dengan manfaat khusus dan memungkinkan diinstalnya aplikasi seperti *games* dan sosial media yang menyenangkan sehingga anak remaja mudah tertarik untuk bermain *gadget* (Hidayatuladkia, dkk., 2021).

Selain faktor *gadget* yang menyenangkan digunakan bagi anak remaja, terdapat beberapa faktor lain yang menyebabkan para remaja dapat terbiasa memakai *gadget*. Faktor tersebut meliputi faktor internal, situasional, eksternal, serta sosial. Faktor internal mendeskripsikan karakter individu mulai dari tingginya *sensation seeking*, rendahnya *self-esteem*, kepribadian ekstra versi yang tinggi, hingga rendahnya kontrol diri. Sedangkan, faktor situasional mengarah pada penyebab *gadget* mampu membuat menciptakan kenyamanan dari sisi psikologis ketika berada dalam kondisi kurang atau bahkan tidak nyaman. Lalu ada faktor eksternal, yaitu faktor dari lingkungan luar individu, misal tingginya paparan *gadget* serta berbagai fasilitasnya. Faktor selanjutnya yang mendukung para remaja bermain *gadget* yaitu faktor sosial. Faktor sosial ini terjadi karena *gadget* sebagai media untuk menjalin interaksi dengan orang lain, menjaga komunikasi antar orang, dan juga faktor orang tua yang lalai

membatasi remaja yang bermain *gadget* sesuai perkembangan usia remaja (Murtafi'ah, 2019).

Menurut Ajhuri (2019), perkembangan remaja berdasarkan usia dibedakan menjadi tiga masa/periode. Periode pertama disebut dengan masa remaja permulaan/ awal (rentang usia 12 sampai 15 tahun). Masa ini dicirikan dengan individu berusaha melakukan pengembangan diri sebagai pribadi unik dan mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak, serta tidak memiliki ketergantungan terhadap orang tua. Periode remaja yang kedua disebut masa remaja pertengahan (rentang usia 15 sampai 18 tahun). Masa ini dicirikan dengan tingkah laku yang berkembang mulai matang, belajar mengontrol impulsivitas, serta membuat keputusan utama yang berhubungan dengan tujuan. Terakhir, periode remaja ketiga, yaitu masa remaja akhir sebelum ke tahap dewasa (usia 19 sampai 22 tahun). Remaja di masa ini mulai menunjukkan persiapan akhir untuk memasuki dunia orang dewasa. Remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan menumbuhkan kembangkan identitas pribadi.

Penelitian ini berfokus pada remaja awal yang mempunyai usia antara 12 hingga 15 tahun. Peneliti memilih usia remaja awal sebagai subjek penelitian karena pada masa ini merupakan masa di mana terdapat transisi serta perubahan yang signifikan dari usia kanak-kanak menuju usia remaja. Remaja awal dianggap lebih dari pada masa sebelumnya yaitu namun di satu sisi remaja awal dianggap belum sepenuhnya dapat bertanggung jawab. Sebagaimana teori perkembangan psikososial Erik Erikson, masa remaja awal adalah waktu mencari jati diri, penemuan siapa mereka, arah tujuan hidup, hingga bereksplorasi terhadap perannya. Situasi ini menyebabkan remaja sering kali mengidentifikasi dirinya dengan teman sebaya, karena apa yang dilakukannya akan diterima dan diakui eksistensi oleh teman-temannya (Hindayani dkk., 2020).

Sekarang banyak remaja yang telah terbiasa memakai *gadget*. *Gadget* sendiri dapat memberikan keuntungan dan kerugian pada

remaja. Dampak positif penggunaan *gadget* pada remaja yaitu untuk memenuhi kebutuhan informasi remaja yang masih tinggi, mendukung dalam pembelajaran, baik untuk keperluan sekolah atau mencari referensi pendukung. Namun tidak dapat dipungkiri, terdapat dampak buruk yang dapat menjangkit para remaja. Dampak negatif tersebut diantaranya, berkurangnya konsentrasi belajar, emosional menjadi tidak stabil, tersitanya waktu, bahkan dapat mengakibatkan kecanduan dengan *gadget* sehingga lupa dengan pekerjaan-pekerjaan lainnya terlebih setelah datangnya pandemi Covid-19 (Fitriana dkk, 2020).

Pandemi Covid-19 mengubah sistem pendidikan Indonesia di mana pada saat itu belajar tidak di sekolah melainkan belajar di rumah melalui alat komunikasi yang bernama *gadget*. Tidak hanya untuk kalangan Universitas ataupun SMA saja tetapi mulai dari PAUD sampai universitas. Pemberlakuan sekolah menggunakan sistem *daring* mulai dilakukan semenjak adanya pandemi Covid-19. Walaupun pandemi Covid-19 telah selesai namun efek dari berakhirnya pandemi Covid-19 di mana pembelajaran menggunakan teknik *daring* sehingga membuat anak yang semula tidak bermain *gadget* sulit lepas dari *gadget* karena terbiasa belajar menggunakan *gadget*. Walaupun pandemi Covid-19 ini sudah selesai, namun efek dari anak waktu pembelajaran *daring* tersebut masih terasa. Khususnya penyalahgunaan *gadget* yang semakin kesini semakin banyak dilakukan oleh para remaja. *Gadget* yang harusnya digunakan sebagai fasilitas pembelajaran, malah disalahgunakan oleh para remaja dengan bermain *game online*.

Hal inilah yang menjadi salah satu efek yang ditimbulkan setelah pembelajaran *daring*, yaitu intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi sehingga membuat ketergantungan anak pada permainan *game online*. Menurut Noor Salim ketua Persatuan Guru Seluruh Indonesia (PGSI) Kabupaten Demak tercatat selama pandemi Covid-19, hampir 50% siswa diseluruh Kecamatan Kabupaten Demak mengalami ketergantungan pada *game online*. *Game online* merupakan satu dari



sekitar fitur *gadget* yang biasanya berupa aplikasi. Hal ini berdampak pada psikologis siswa yang mudah marah hingga menurunnya motivasi belajar siswa. Dampak paling parah, siswa membolos saat pertemuan tatap muka. Berdasarkan laporan dari guru di setiap sekolah, jumlah siswa yang membolos sekitar 30 siswa. Sehingga peran PGSI untuk mengantisipasi dampak lebih parah yang ditimbulkan, maka pihak PGSI mengirimkan surat permohonan pemblokiran *game online* melalui Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Demak yang ditujukan untuk Kementerian Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Indonesia yaitu Jhonny G Platte (Wijaya, 2021).

Selain efek samping kecanduan *gadget* siswa menjadi malas belajar lalu membolos, efek yang lain adalah peningkatan kasus kekerasan pada anak. Kekerasan ini dibagi menjadi tiga macam. Pertama, kekerasan fisik terhadap anak dapat berupa mencubit, memukul, melepuh dengan puntung rokok, membakar, menginjak, menendang dan aktivitas lain yang berbahaya bagi anak. Kedua, kekerasan emosional mampu membuat anak merasa direndahkan, mengganggu konsep dirinya, dan anak akan merasa tidak layak untuk disayangi dan dicintai. Ketiga, kekerasan seksual, yaitu keadaan di mana anak terlibat dalam aktivitas seksual. Anak seringkali tidak sadar dan tidak dapat berkomunikasi, bahkan tidak mengetahui makna dari perilaku yang diterimanya. Kasus-kasus yang sering terjadi yaitu seperti kasus kelainan kejiwaan akibat kecanduan *game online* yang bermain sehari lebih dari 8 jam, kasus *child grooming* di media sosial (membangun hubungan emosional dengan orientasi pelecehan seksual, seperti membujuk korban di media sosial untuk mengirim gambar telanjang atau organ seksualnya, dan eksploitasi anak untuk mengumpulkan uang, seperti menjadi *influencer* cilik) (Asmaret, 2020). Seperti halnya di kabupaten Demak tahun 2021 menjadi anggota sepuluh besar kota/kabupaten dengan tingkat kekerasan pada anak tertinggi di Jawa Tengah. Tingginya tingkat kekerasan tersebut dapat

dilihat dari data Badan Pusat Statistika (2021) yang mengemukakan bahwa kasus kekerasan di demak pada tahun 2021 berjumlah 48 kasus.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan Ibu Ana Istikomah selaku kasi perlindungan perempuan dan anak yang mengemukakan bahwa setelah adanya pandemi Covid-19 para remaja mengalami perubahan sifat serta karakter yang signifikan antara sebelum terjadinya pandemi dengan setelah terjadinya pandemi. Perubahan ini disebabkan karena ketergantungan sistem pembelajaran di masa pandemi dengan *gadget*. Setelah pandemi selesai para remaja masih tetap belum dapat lepas dengan *gadget* seperti halnya yang terjadi di Desa Wonosalam Kabupaten Demak. Kasus pertama yaitu remaja laki-laki yang sekarang masih menginjak usia SMP dengan inisial X yang mengalami ketergantungan dengan *gadget* hingga ia mengalami gangguan kejiwaan. Sebelum pandemi Covid-19 melanda, remaja ini belum mengalami ketergantungan namun setelah pandemi, remaja ini sangat bergantung dengan *gadget*. Pada saat ini, ia tidak bisa lepas dengan *gadget*, saat *gadget* miliknya kehabisan kuota atau orang tuanya mencoba untuk melepaskan dirinya dari *gadget*, ia akan mengamuk dengan merusak segala perabotan yang ada di rumah bahkan hingga memukul semua anggota keluarganya. Karena terus-terusan melukai orang yang di sekitarnya, orang tua remaja tersebut merasa ketakutan sampai meminta bantuan pada Dinsos P2PA Kabupaten Demak. Bersama Dinsos P2PA anak tersebut pada akhirnya dibawa menuju psikiater untuk menjalani pengobatan yang intensif. Kasus yang kedua dialami oleh salah satu siswi yang berinisial Y di desa Wonosalam Kabupaten Demak. Kasus ini disebabkan oleh berkembangnya media sosial yang sangat pesat hingga remaja langsung percaya dengan orang yang baru dikenal. Siswi Y yang sekarang masih duduk di mts telah terbiasa menggunakan media sosial berupa *Facebook*. Saat ia bermain *Facebook*, ia mendapatkan

teman virtual baru yang dianggapnya termasuk orang yang baik. Teman virtual tersebut meminta untuk bertemu dengan siswi Y. Saat bertemu ternyata teman virtualnya memiliki niat buruk untuk melecehkan siswi Y. Atas kejadian itu, siswi Y mengalami trauma berat sehingga kedua orang tuanya melaporkan kejadian tersebut ke polisi. Selanjutnya kasus yang dilakukan oleh remaja Z yang kerap kali mengambil uang orang tuanya yang digunakan untuk melakukan *top up game online*. *Top up* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membeli item-item yang ditawarkan oleh pihak *developer game online* tertentu. Kejadian ini dilakukan oleh remaja Z secara diam-diam ketika ia ingin membeli item-item yang ada pada *game online*. Motif dari remaja Z ini karena uang saku yang diberikan oleh orang tuanya kurang, sehingga hal ini menyebabkan ia harus berputar otak untuk mendapatkan uang. Kejadian ini akhirnya diketahui oleh orang tua Z saat orang tuanya membuka pintu kamar dan mendapati Z sedang mengambil uang.

Kemudian ditinjau dari pemaparan diatas, peran orang tua dalam memberikan arahan pada anak sangatlah penting. Orang tua diwajibkan untuk menjadi pendidik, motivator, fasilitator, sekaligus menjadi pembimbing bagi anak. Orang tua yang tidak tahu peran mereka dalam membantu anaknya, akan membuat orang tua hanya bertanggungjawab sekedar menyekolahkan anaknya tetapi mengabaikan pendidikan dari orang tua itu sendiri. Padahal seperti yang diketahui bahwa pendidikan yang pertama kali dikenal oleh anak adalah dari keluarga dan orang tua berperan penting di dalamnya. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Qur'an Surat An-Nisa' Ayat 9 yang berbunyi:

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعْفًا خَافُوا
عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: "Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan

hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”

Rasulullah SAW juga bersabda:

إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثَةٍ مِنْ صَدَقَةٍ
جَارِيَةٍ وَعِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ وَوَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ

Artinya: “Apabila manusia mati, maka terputuslah amalnya kecuali dari tiga perkara; sedekah jari’ah, ilmu yang bermanfaat dan anak saleh yang mendoakan untuk orang tuanya” (H.R. Muslim dari Abu Hurairah) (Uyuni, 2019).

Berdasarkan ayat Al-Qur’an dan hadis tersebut dapat dipahami bahwa orang tua diharuskan mengasuh anaknya dengan baik dan benar karena anak adalah titipan dari Allah. Tidak hanya hal tersebut anak juga menjadi investasi bagi orang tua ketika orang tuanya sudah mati. Maka, pentingnya membimbing anak dengan baik agar kelak dapat menjadi anak yang sholeh dan sholehah.

Selain peran orang tua secara umum, tidak kalah pentingnya bagi orang tua untuk memberikan literasi digital kepada anaknya. Literasi digital merupakan bentuk sadar, kemampuan serta sikap individu dalam penggunaan menggunakan alat yang sesuai secara digital untuk melakukan identifikasi, akses, pengelolaan, integrasi, evaluasi, analisis dan sintesis sumber daya digital, mengkonstruksi pengetahuan, menciptakan ekspresi media, dan melakukan komunikasi dengan orang lain dalam kondisi tertentu untuk mewujudkan konstruktivitas sosial dan melakukan refleksi pada prosesnya (Kemendikbud, 2017). Konteks literasi digital disini ialah penting bagi orang tua untuk memberi pemahaman serta arahan kepada anaknya saat menggunakan sarana digital. Salah satu cara yang cukup ampuh sebagai upaya preventif adalah dengan menerapkan diet media. Cara tersebut adalah metode untuk meminimalisir paparan *gadget* terhadap anak melalui kesibukan untuk melakukan aktivitas seperti belajar atau bermain tanpa media digital. Dengan menurunnya penggunaan *gadget*, maka risiko kecanduan anak akan turun. Demikian pula dengan melakukan berbagai aktivitas fisik, anak akan lebih produktif, lebih

banyak bergerak dan bersosialisasi dengan tempat sekitar (Prasetya, 2022).

Terkadang kesibukan seringkali menjadi alasan orang tua kurang perhatian serta mengabaikan tumbuh kembang pada anak-anaknya. Padahal anak remaja mulai belajar hal-hal kecil dari orang tua, di mana anak seharusnya membimbing secara perlahan agar anak mengerti sesuatu yang salah dan sesuatu yang benar. Oleh karena itu, hadirnya orang tua di kehidupan remaja menjadi sangat penting sebagai contoh teladan agar remaja memiliki akhlak yang mulia dan terpuji. Para remaja memiliki sifat ingin mencontoh dan mencoba hal unik dan baru untuk dilakukan, disini peran orang tua adalah memberi arahan kepada anak, memberikan kasih sayang, menerima curahan hati, dan mendidik anak sesuai usia perkembangannya. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ana Istikomah selaku Kepala Seksi Perlindungan Perempuan dan Anak mengemukakan bahwa orang tua di desa Wonosalam memiliki tingkat kesibukan kerja yang cukup tinggi. Pekerjaan orang tua di desa Wonosalam mayoritas adalah petani dan buruh pabrik. Sehingga mereka tidak terlalu memperhatikan anaknya saat bermain *gadget*. Tentunya peran orang tua tersebut yang seharusnya adalah mendidik dan merawat anaknya tergantikan oleh kesibukan orang tuanya. Anak remaja, hanya dipasrahkan ke pihak sekolah untuk memberikan pendidikan secara umum. Orang tua hanya bertemu dengan anaknya di malam hari, padahal peran orang tua untuk memberikan literasi digital ke anaknya sangatlah penting. Tanpa literasi digital yang baik, maka akan berdampak pada tingginya intensitas anak bermain *gadget*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta kasus-kasus diatas tentunya menjadi polemik bagi orang tua yang mempunyai anak yang terbiasa bermain *gadget*. Orang tua tersebut harus berperan memberi perhatian lebih pada anak. Khususnya untuk menurunkan dampak yang terjadi apabila anak tersebut terus bergantung pada

gadget dengan cara memberi batasan pemakaian *gadget*, memfilter pemilihan aplikasi, selalu menemani anak dalam penggunaan *gadget*, dan melatih rasa tanggungjawabnya (Hidayatuladkia, dkk., 2021). Apabila dampak tersebut dibiarkan saja, tentunya hal ini akan berimbas proses pertumbuhan serta perkembangan anak khususnya di desa Wonosalam. Oleh karena itu di desa Wonosalam diperlukan perhatian khusus untuk dikaji secara mendalam tentang bagaimana peran orang tua dalam upaya mengurangi pengaruh bermain *gadget*. Oleh sebab itu, peneliti membuat judul penelitian yaitu **Peran Orang Tua dalam Literasi Digital Bermain Gadget pada Anak Usia Remaja Awal (Studi di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak)** supaya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan penambah pengetahuan bagi orang tua agar memperhatikan kembali anak-anaknya sehingga dapat menekan dampak dari bermain *gadget* anak.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan analisis latar belakang, penulis menguraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak pada usia remaja awal di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak?
2. Bagaimana bentuk-bentuk upaya orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan analisis latar belakang tersebut, maka tujuan yang diperoleh diantaranya:

- a. Untuk mengetahui pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak pada usia remaja awal di desa Wonosalam

Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

- b. Untuk mengetahui bentuk-bentuk upaya orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini mampu memberi penjelasan mengenai bagaimana dampak *gadget* terhadap anak usia remaja awal; serta mengetahui bagaimana peran orang tua dalam literasi digital sebagai upaya mengurangi dampak bermain *gadget* terhadap anak usia remaja awal di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak, dan berguna bagi para orang tua untuk dijadikan bahan rujukan agar orang tua dapat berperan penting dalam mendidik anak agar tidak mempunyai dampak dalam bermain *gadget*.

b. Manfaat Teoritis

Harapan yang didapat pada penelitian ini ialah dapat menyumbang ilmu pengetahuan pada bidang sosiologi sehingga dapat menjadi tambahan referensi untuk penelitian yang mendatang khususnya yang fokus mempelajari peran orang tua dalam literasi digital sebagai upaya mengurangi dampak bermain *gadget*.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang dampak remaja yang bermain *gadget* tentunya sudah dilakukan oleh peneliti yang lain. Dalam bab ini peneliti membuat telaah pustaka untuk membedakan penelitian yang hendak diteliti dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu peneliti membuat dua bagian tinjauan, yaitu tentang peran orang tua dan dampak bermain *gadget* anak remaja usia awal.

1. Peran Orang Tua

Peneliti telah mengumpulkan beragam hasil penelitian yang

memiliki tema penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya penelitian Nurhidayah dkk. (2021), Muslimah (2021), Fahriantini (2016), Bintoro (2019), dan Simamora (2016). Kesamaan penelitian terletak pada topik yang membahas peran keluarga dalam mengelola perilaku anak dalam bermain *gadget*. Pemaparan penelitian yang memiliki tema yang relevan dengan penelitian ini bertujuan agar pembaca dapat mengetahui perbedaan serta persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Sehingga aspek pembaharuan dalam penelitian akan muncul. Secara keseluruhan, uraian dari penelitian yang relevan dengan tema peneliti adalah:

Pertama, artikel jurnal karya Nurhidayah dkk. (2021) yang membahas tentang “Peran Orang Tua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi *Gadget* pada Anak: *Literatur Review*”. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teknik analisa kajian literatur rentan periode 10 tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan langkah orang tua untuk pencegahan adiksi *gadget* pada anak yaitu dengan (1) Pendampingan, merupakan peran orang tua untuk memberikan pendampingan pada anak ketika sedang bermain *gadget*, memberikan arahan pada untuk mengakses apa saja yang sesuai dengan perkembangannya. Pendampingan tersebut dapat diartikan bukan hanya menemani anak bermain *gadget* tapi juga menjadi guru untuk anaknya (Warisyah, 2016). (2) Pengawasan, orang tua memiliki peran untuk mengawasi anak yang sedang bermain *gadget* serta tidak memberikan *gadget* pada anak jika tanpa adanya pengawasan (Sunita & Mayasari, 2018). (3) Lebih memperhatikan interaksi antara orang tua dengan anak. Orang tua harus meningkatkan interaksi antara anak dan orang tua hal ini karena agar anak tidak terjebak dalam adiksi dengan *gadget*.

Kedua, artikel jurnal karya Muslimah (2021) tentang “Peran

Orang Tua Mengatasi Perilaku Anak dalam Pemanfaatan Media Sosial selama Pandemi Covid-19 Di dusun Arjosari Ampelgading Malang.” Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif melalui pendekatan fenomenologi. Lalu tujuan dari penelitian ini adalah memberikan uraian, pendeskripsian, penggambaran pada keberadaan orang tua untuk menindaklanjuti perilaku anak ketika memanfaatkan sosmed (sosial media) yaitu dengan memberikan pendampingan saat pembelajaran daring, memberikan batasan dan pengawasan saat menggunakan *gadget* atau media sosial, memberikan arahan pada anak untuk melakukan hal positif, berkomunikasi dengan baik, kemudian perhatian yang lebih, dan orang tua sebagai contoh tauladan yang baik.

Ketiga, artikel jurnal karya Fahriantini (2016) yang membahas “Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda”. Tujuan dalam jurnal tersebut yaitu mendeskripsikan bahwa orang tua memberikan *gadget* untuk anaknya yaitu memberi kemudahan dalam komunikasi, akses informasi mapel (mata pelajaran), serta untuk memberi pendidikan anak agar menyelaraskan diri di zaman yang kian berkembang. Pemberian *gadget* memotivasi anak untuk mengapresiasi usahanya di dunia akademik maupun non akademik. Keikutsertaan anak berpikir tingkat tinggi/ kritis bertujuan agar orang tua lebih mudah beradaptasi apabila berada pada posisi anak, dan anak dapat berdiskusi tentang kasus kejahatan di dunia maya. Akan tetapi sayangnya, anak belum tentu dapat berpikir kritis dikarenakan kurangnya komunikasi orang tua dalam mengajak anak berdiskusi. Kedua peran ini harus saling memberikan timbal balik, artinya anak dan orang tua dapat terbuka dan bertukar pikiran.

Keempat, skripsi karya Bintoro (2019) dalam skripsinya yang membahas tentang “Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan

Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini: Kasus di desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara.” Penelitian tersebut menganalisis upaya orang tua ketika menindaklanjuti kecanduan pemakaian *gadget* pada anak di usia dini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasilnya menjabarkan peran orang tua adalah dengan melakukan pendampingan pada anak, membatasi penggunaan *gadget*, memilihkan informasi yang sesuai dengan usia anak serta memberikan contoh yang baik. Pendampingan orang tua terhadap anak sangat urgen untuk melihat tumbuh kembang pada anak, anak pada usia dini memerlukan perhatian lebih dari orang tua. Pada dasarnya anak akan lebih mengerti jika orang tua memberikan pengertian kepada anaknya secara perlahan dan halus memberikan pengertian kepada anak, hal tersebut akan cepat direspon anak dan secara perlahan anak akan mengerti.

Kelima, skripsi karya Simamora (2016) yang membahas terkait “Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar diPerumahan Bukit Kemeling Permain Kecamatan Kemeling Bandar Lampung.” Penelitian tersebut memberikan deskripsi tentang perspektif orang tua terhadap dampak pemakaian *gadget* pada anak SD. Metode penelitian tersebut menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasilnya, anak di usia pendidikan dasar harus mendapat pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *gadget*.

Menurut analisis kelima penelitian tersebut, dapat ditarik persamaannya yaitu membahas tentang peran orang tua dalam menghadapi dampak bermain *gadget* anak. Persamaan lain terletak pada metode yang akan digunakan yaitu metode kualitatif. Kemudian perbedaan mendasar dalam penelitian-penelitian yang terdahulu adalah fokus penelitian yang akan mengungkap tentang efek dari berakhirnya pandemi Covid-19 di mana pada saat itu pembelajaran menggunakan teknik daring sehingga membuat anak

yang semula tidak bermain *gadget* sulit lepas dari *gadget* karena terbiasa belajar menggunakan *gadget*.

2. Dampak Bermain *Gadget* Remaja

Beberapa penelitian yang disajikan yaitu penelitian oleh Fitriana dkk. (2020), Pratiwi dkk. (2021), Budiyati (2022), dan Indraswari (2019) mempunyai persamaan pada penelitian yang direncanakan oleh peneliti, khususnya dampak bermain *gadget* bagi remaja. Tujuan dari dikumpulkannya penelitian terdahulu yang memiliki tema mirip ialah agar menjadi gambaran perbedaan dan persamaan penelitian yang akan diteliti. Sehingga aspek pembaharuan dalam penelitian akan muncul. Oleh karena itu, peneliti akan merincikan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan topik pada penelitian ini yaitu:

Pertama, artikel jurnal karya Fitriana dkk. (2020) yang membahas tentang “Pengaruh *Gadget* pada Perilaku Remaja dalam Keluarga” menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang menggambarkan bagaimana sikap remaja yang mengalami kecanduan pada *gadget*. Penelitian ini mendeskripsikan para remaja di desa Lamdom yang mengalami kecanduan *gadget* dengan tingkat penggunaan selama 5-7 jam atau dikonversikan 300-420 menit per hari. Penggunaan *gadget* secara berlebih dapat menjadikan remaja kurang memiliki kesetabilan emosi seperti mudah marah, emosi yang tiba-tiba berubah, mudah gelisah, dan bahkan dapat membuat seorang remaja mengurung diri.

Kedua, artikel jurnal karya Pratiwi dkk. (2021) yang membahas tentang “Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Gadget* terhadap Perilaku Remaja” menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik regresional. Populasi penelitian adalah peserta didik di mts. Ma’Ariful Ulum Talang Keramat Banyuasin dari kelas VIII yang berjumlah 115 dengan sampel berjumlah 55 subjek. Teknik yang digunakan yaitu *random sampling* sebagai teknik

pengambilan subjek. Penelitian ini menghasilkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima dengan hasil analisis regresi menunjukkan $R^2 = 0,277$, $F = 20,286$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan $N=55$ dan r_{tabel} sebesar $0,266$.

Ketiga, artikel jurnal karya Budiyati (2022) yang membahas tentang hasil dari edukasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap remaja yang mengalami kebiasaan bermain *gadget* diPerumahan Kartindah yang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode yang dipakai adalah memberikan edukasi pada subjek penelitian yang dituju. Setelah melakukan edukasi, peneliti kemudian melaporkan hasil yang didapat dari edukasi tersebut. Hasil penelitian ini adalah sebanyak 90% remaja tahu tentang dampak kecanduan *gadget* serta 80% remaja mampu memahami rentang waktu yang disarankan saat menggunakan *gadget*.

Keempat, skripsi karya Indraswari (2019) yang membahas tentang "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA Rama Sejahtera." Penelitian tersebut menerapkan metode kualitatif. Hasil penelitian teridentifikasi bahwa pemakaian *gadget* bukan hanya dipakai untuk media komunikasi, namun untuk bermain dan belajar. Mayoritas peserta didik menggunakan media tersebut untuk mengakses *game online* bahkan saat proses pembelajaran kelas berlangsung. Temuan lain menunjukkan dampak positif penggunaan *gadget*, yaitu siswa dapat menggali informasi dengan sangat mudah, sementara dampak negatifnya adalah terganggunya konsentrasi belajar peserta didik sehingga memiliki pengaruh pada pembelajaran siswa.

Berdasarkan empat penelitian diatas, terdapat persamaan terletak pada pembahasan penggunaan *gadget* remaja dan metode kualitatif yang digunakan. Kemudian perbedaan adalah penelitian yang terdahulu lebih fokus memaparkan tentang dampak bermain *gadget* dari pada penelitian ini yang memfokuskan pada upaya

penurunan dampak bermain *gadget* oleh orang tua. Lalu perbedaan lainnya adalah dalam penelitian terdahulu tidak dikemukakan batasan usia, berbeda pada penelitian yang direncanakan peneliti, yaitu fokus subjek penelitian pada anak usia remaja awal. Selanjutnya hal yang paling mendasar adalah pada tempat penelitian. Tempat penelitian ini berada di desa Wonosalam, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak.

E. Kerangka Teori

1. Definisi Konseptual

Menurut Silalahi (2009) definisi konseptual merupakan definisi yang memaparkan konsep dengan penggunaan konsep-konsep lain. Sehingga definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

a. Peran Orang Tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah, dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang membentuk sebuah keluarga (Rumbewas dkk., 2018). Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pribadi anak. Orang tua juga dipandang sebagai institusi (lembaga) yang dapat memenuhi kebutuhan *insane* (manusiawi), terutama kebutuhan bagi pengembangan kepribadiannya dan pengembangan ras manusia.

b. Literasi Digital

Secara sempit arti literasi ialah kemampuan individu dalam menulis dan membaca. Kemudian secara luas literasi diartikan sebagai kemampuan individu dalam menyimak, membaca, dan menulis untuk berkomunikasi dengan teknik yang berbeda sesuai tujuan yang diinginkan (Sari & Pujiono, 2017). Kemudian literasi digital diartikan sebagai *knowledge* dan *skill* untuk memakai media digital, peralatan komunikasi, maupun internet untuk menemukan, memahami, menganalisis, serta memanfaatkan secara baik, tepat,

dan sesuai dengan hukum yang berlaku untuk menjalin komunikasi dan interaksi pada kehidupan yang sehari-hari (Kemendikbud, 2017).

c. *Gadget*

Gadget ialah media berkomunikasi yang memiliki sangat banyak fungsi. *Gadget* dapat dianggap memiliki fitur yang lebih kompleks dari media elektronik yang lain karena sifat dan fungsinya sangat berbeda. Pada era saat ini, *gadget* memiliki perluasan arti tidak hanya fisik saja namun dapat dilihat dari *software* di dalam *gadget* itu sendiri (Yunda, 2019).

d. Anak Usia Remaja Awal

Fase remaja sering dikenal sebagai masa masa transisi. Perkembangan remaja berdasarkan usia diklasifikasikan menjadi tiga masa. Periode pertama disebut dengan masa remaja awal (rentang usia 12-15 tahun). Masa ini dicirikan dengan individu berusaha melakukan pengembangan diri sebagai pribadi unik dan mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak, serta tidak memiliki ketergantungan terhadap orang tua. Fokusnya adalah menerima bentuk maupun fisik diri dan adanya dukungan yang kuat dari teman sekitar (Ahjuri, 2019). Remaja awal dianggap lebih mapan dibandingkan dari masa sebelumnya namun di satu sisi remaja awal dianggap belum sepenuhnya dapat bertanggung jawab. Sebagaimana teori perkembangan psikososial Erik Erikson, masa remaja awal adalah waktu mencari jati diri, penemuan siapa mereka, arah tujuan hidup, hingga bereksplorasi terhadap perannya. Situasi ini menyebabkan remaja sering kali mengidentifikasi dirinya dengan teman sebaya, karena apa yang dilakukannya akan diterima dan diakui keeksistensiansinya oleh teman-temannya. Pada masa tersebut, peran teman sebaya sebagai lingkungan terdekat dengan anak akan sangat membantu mempengaruhi perilaku positif maupun perilaku negatif yang ditampilkan anak. Pada masa ini juga, perubahan

masa pubertas yakni masa di mana terjadi perubahan kematangan fisik yang meliputi perubahan tubuh dan hormon yang mempengaruhi. Kondisi inilah yang membuat remaja sering kali bereksplorasi mencoba hal – hal baru yang sifatnya menantang, bahkan rong untuk tindakan yang terlarang sekalipun (Hindayani dkk., 2020).

2. Teori Peran

Sosiologi mempunyai berbagai macam teori yang menjadi landasan dalam membangun sebuah pemahaman terkait suatu topik kajian. Terdapat berbagai macam bahasan yang ada dalam disiplin ilmu sosiologi, salah satu bahasan yang adalah mengenai peran orang tua. Dalam pembentukan keluarga dibutuhkan adanya penerapan peran dan fungsi orang tua sehingga terbentuklah keluarga yang harmonis. Salah satu teori penunjang dalam keharmonisan adalah teori peran yang membahas tentang seluk beluk peran orang tua dalam penerapan fungsi-fungsinya.

Penelitian ini menggunakan teori peran sebagai dasar teori yang dikemukakan oleh Biddle (1986) dikarenakan penjelasan teori dengan tema yang dikaji oleh peneliti mengemukakan hal yang sama. Biddle mengemukakan peran individu atau kelompok secara umum. Penelitian ini mengkaji orang tua sebagai subjek kajiannya, sehingga subjek kajian orang tua juga dapat dianalisa menggunakan teori peran sebagai suatu kelompok yang anggotanya orang tua dan anak. Dalam hubungan antara orang tua dengan anak memiliki sifat saling dinamis. Mereka melaksanakan posisinya sebagai satu kesatuan keluarga. Apabila salah satunya terganggu maka perjalanan hidup keluarga juga akan terganggu dalam jangka waktu tertentu.

Peran secara etimologi berasal dari kata *“role”* berarti *“person task or duty in undertaking”* yang artinya *“tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”*. Sedangkan teori peran pada penelitian ini diutarakan oleh Biddle. Peran menurut Biddle (1966)

yaitu peran individu atau kelompok yang berperilaku dengan cara berbeda sesuai dengan identitas sosial masing-masing individu atau kelompok tergantung situasi dan kondisi mereka. Penamaan peran diadopsi dari istilah dalam teater, di mana pemeran ditugaskan memerankan sebuah peran sesuai naskah tertentu sehingga diharapkan pemeran tersebut dapat berperilaku secara tertentu.

Kemudian menurut Biddle (1986) terdapat empat aspek yang dipaparkan sebagai dasar teori peran. Aspek-aspek tersebut yaitu individu yang berperan, perilaku dalam peran, kedudukan dalam peran, dan kaitan orang dalam perilaku. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Orang yang Berperan

Aspek yang pertama ialah orang yang berperan, aspek ini memiliki arti sebagai orang-orang di dalam tingkah laku peran itu sendiri. Mereka dibagi dalam dua kategori, yaitu aktor dan target. Aktor ialah seseorang yang berperilaku menurut peran tertentu. Sedangkan target memiliki arti, orang yang memiliki keterkaitan antara aktor dengan perilakunya. Aktor dan target dapat berupa suatu individu atau suatu kelompok. Contohnya dalam suatu keluarga, peran seorang ibu ialah mengurus rumah tangga sedangkan peran seorang ayah adalah mencari uang untuk menghidupi rumah tangga kemudian anak sebagai subjek individu yang dirawat oleh kedua orang tuanya.

b. Perilaku dalam Peran

Ketika seseorang melakukan peran, perilaku dalam peran dianggap sebagai perilaku yang sesungguhnya. Perilaku seseorang dalam melakukan suatu peran terkadang tidak sesuai dengan persepsi orang-orang pada umumnya. Terkadang, perilaku dalam peran kurang sesuai karena tidak adanya ikatan dengan perilaku aslinya. Hal ini karena peran dari seseorang dipengaruhi oleh sifat serta kepribadian orang tersebut. Contoh

nyatanya ialah tidak semua orang-orang tua perhatian terhadap anaknya, tidak semua orang tua melarang anaknya bermain *gadget*, dan lain sebagainya. Selanjutnya Biddle mengemukakan bahwa perilaku dalam peran mempunyai lima indikator. Indikator-indikator tersebut ialah *expectation* (harapan tentang peran), *norm* (norma), *performance* (perilaku dalam peran), *evaluation* (penilaian) dan *sanction* (sanksi).

Pertama, adanya harapan tentang perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh seseorang yang memiliki suatu peran. Harapan ini dapat berupa sesuatu yang bersifat umum ataupun bersifat khusus. Kedua, norma menurut Biddle ialah, hanya sebatas salah satu bentuk dari harapan. Ketiga, wujud perilaku dalam peran yaitu wujud perilaku aktor sebagai seseorang yang melakukan peranannya. Wujud peran tersebut bervariasi dan nyata serta berbeda antar individu. Keragaman tersebut dipandang normal dan tidak ada batasnya dalam teori peran. Keempat, penilaian yaitu kesan positif atau negatif yang diberikan oleh masyarakat berdasarkan norma yang berlaku terhadap suatu perilaku aktor. Kelima, sanksi yaitu usaha yang dilakukan aktor untuk mempertahankan suatu nilai positif sehingga hal yang dinilai buruk berubah menjadi baik.

c. Kedudukan

Teori peran juga mengenal kedudukan suatu individu dalam peranannya. Kedudukan yang dimaksud yaitu seseorang yang diakui kekhasannya dari orang lain menurut sifat yang ia punya, sikap, dan timbal balik orang padanya. Penempatan kedudukan suatu individu dalam posisi tertentu dapat dilihat dari sifat-sifat individu yang dimiliki oleh orang-orang dalam lingkup luas seperti jenis kelamin, suku, dan bangsa. Semakin banyak perbedaan individu tersebut dengan individu yang lain maka orang tersebut lebih dapat ditempatkan dalam kedudukan

tertentu.

d. Kaitan Orang dan Perilaku

Kaitan orang dan perilaku lebih banyak dikemukakan pada teori peran dari pada kaitan orang dengan orang. Hal ini karena fokus dalam teori ini ialah peran individu dalam kehidupan masyarakat, bukan hanya kaitan sosial antar individu. Kemudian proses penetapan kaitan antara orang dengan perilaku memiliki beberapa kriteria untuk ditegakkan.

Kriteria yang pertama tentang kesamaan, dalam kriteria ini berisi beberapa macam bentuk seperti diferensiasi yang mengacu seperti aturan untuk anggota sosial tertentu namun sangat berbeda dari aturan untuk orang yang berada di luar dari normal terkait. Selanjutnya ialah konsensus yang membahas tentang perilaku-perilaku mengenai kesepakatan tertentu pada suatu hal pada kelompok sosial tertentu. Selanjutnya yaitu konflik peran yang terdiri dari dua hal, yaitu *inter-role conflict* (konflik antar peran) dikarenakan adanya ketidakjelasan antara perilaku yang diharapkan satu aktor berkaitan dengan beberapa posisi, dan *intra-role conflict* (konflik dalam peran) yang disebabkan oleh tidak jelasnya perilaku yang diharapkan pada posisi tertentu. Selanjutnya yaitu keseragaman antara dua orang atau lebih yang mempunyai peran sama. Selanjutnya yaitu spesialisasi yang berkaitan antara suatu kelompok yang dibedakan berdasarkan pada posisi dan peran yang diharapkan pada mereka. Terakhir adalah konsisten yang membahas perilaku individu saat ini menyambung dengan perilaku yang telah lampau.

Kriteria yang kedua yaitu derajat saling bergantung yang membahas tentang perilaku seseorang akan berakibat pada hubungan orang lain dengan perilaku yang lain pula. Dalam hal ini terdapat beberapa macam derajat saling bergantung antara lain,

pertama yaitu rangsangan dan hambatan. Agar mudah dipahami maka peneliti menggunakan contoh konkret. Contohnya yaitu pertama, A memiliki tingkah laku yang merangsang atau menghambat tingkah laku B. Kedua, tingkah laku A dan B saling merangsang atau menghambat. Ketiga, tingkah laku A dan B saling sekali tidak memiliki ketergantungan. Selanjutnya yaitu *reward and punishment*, dalam hal ini terdapat tiga macam ganjaran dan harga. Agar mudah dipahami penulis memberikan contoh konkret secara langsung yaitu pertama, tingkah laku A menentukan ganjaran yang diterima atau harga yang harus dibayar oleh B. Kedua, tingkah laku A dan B saling menentukan ganjaran atau harga. Ketiga, A dan B memiliki tingkah laku yang tidak saling menentukan.

Kriteria yang ketiga yaitu integrasi antara intensitas kesamaan dan rasa ketergantungan. Dalam hal ini terdapat beberapa macam gabungan yaitu, pertama konformitas ialah konsistensi atau kesamaan antara seseorang akan perilakunya dengan perilaku orang lain yang memunculkan harapan. Kedua, penyesuaian adalah ketidaksesuaian atau perbedaan antara perilaku seseorang dengan perilaku orang lain atau antara perilaku seseorang dengan harapan orang lain terhadap perilakunya. Ketiga, akurasi adalah ketepatan pengilustrasian suatu karakter. Uraian peran yang akurat dan teliti adalah kesesuaian antara harapan dan perilaku aktual dalam peran tersebut.

Proses interpretasi teori peran dalam penelitian ini ialah sebagai dasar pokok acuan untuk memahami temuan yang ada di lapangan. Hal ini juga diajukan oleh Sugiyono (2015), bahwa teori dapat dijadikan bahan untuk memperdalam aspek sosial menjadi lebih luas. Selanjutnya Sugiyono (2015) menuturkan bahwa teori dalam penelitian kualitatif tidak paten namun cenderung sementara.

Peneliti bahkan dituntut melakukan *grounded research* yang artinya memperoleh teori berdasar pada data di lapangan ataupun suatu peristiwa sosial. Oleh karena itu, dalam proses penerapan teori peran, peneliti akan menggunakan teori tersebut hanya sebagai bekal untuk memahami pola, bentuk, dan situasi sosial dalam hal ini yaitu memahami subjek dalam penelitian.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang direncanakan peneliti ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang mendeskripsikan makna yang diberikan oleh masyarakat akan perilaku dan kenyataan di lingkungannya (Martana, 2006). Bisa disebut bahwa penelitian lapangan dilakukan melalui pengadaan peninjauan langsung pada instansi terkait guna memperoleh data (Sugiyono, 2013). Penelitian ini akan meninjau secara langsung serta mencari data yang dibutuhkan di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek. Peneliti berperan sebagai instrumen kuncinya. Pada penelitian kualitatif menggunakan *triangulasi* data melalui analisis yang bersifat induktif, dan hasil penelitian memiliki kecenderungan pada makna dari pada generalisasi. Pendekatan naratif sendiri memiliki kecenderungan pada pengalaman individu lalu menuliskan kembali dalam wujud kronologi/ cerita (Faizin dan Haerussaleh, 2020). Selain itu, pendekatan naratif deskriptif juga diterapkan pada penelitian ini. Penelitian deskriptif ialah penelitian yang bertujuan untuk merancang atau memberi gambaran sehingga dapat diperoleh informasi tentang gejala atau status populasi di daerah tertentu, serta memetakan fakta berdasarkan perspektif (kerangka berpikir penelitian) (Abdullah, 2018).

Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian naratif deskriptif ialah jenis penelitian yang bertujuan untuk merancang atau memberi gambaran yang menitikberatkan pada pengalaman individu sebagai cara untuk mendapatkan informasi tertentu serta memetakan fakta yang berada di lapangan.

Penelitian ini memberi ilustrasi yang tepat dan jelas tentang peristiwa yang sedang ditinjau melalui teknik tertentu, kemudian disampaikan dengan mengklasifikasikan suatu karakter untuk ditarik kesimpulan. Oleh karena itu, di dalam penelitian ini menguraikan sesuai fakta peran orang tua dalam literasi digital sebagai upaya mengurangi dampak bermain *gadget* pada anak usia remaja awal di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

2. Sumber dan Jenis Data

Data memuat beragam informasi/ bahan yang tersedia di alam (pengertian luas). Peneliti harus mengumpulkan, mencari dan memilih. Edi subroto menyatakan bahwa data penelitian merupakan kumpulan informasi yang didapat objek penelitian. Data penelitian dapat dicari melalui beragam sumber, yang diantaranya: peristiwa, kejadian atau aktivitas, dokumen, lokasi, narasumber (informan), dan objek benda (Nugrahani, 2014).

Menurut Sandu & Ali bahwa data penelitian berdasarkan sumbernya digolongkan menjadi dua bentuk (Sitoyo, 2015), yakni:

a. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti berdasarkan sumber informasi utama disebut sebagai data primer. Untuk memperoleh data primer, peneliti harus mengumpulkan secara langsung menggunakan instrumen pengambilan data, diantaranya wawancara, dokumentasi hingga observasi. Pada kasus ini, pengambilan data ini menggunakan ketiganya. Data primer pada penelitian ini akan melibatkan orang tua yang mempunyai anak remaja usia awal dari umur sekitar dua belas

sampai lima belas tahun (12-15). Adapun data primer yang digunakan sebagai referensi utama berkaitan dengan peran orang tua dalam literasi digital sebagai upaya mengatasi dampak bermain *gadget* pada anak remaja awal usia 12 sampai 15 tahun.

b. Data Sekunder

Data jenis ini biasanya disebut peneliti tangan kedua, yaitu data yang diperoleh dari referensi yang telah ada sebelumnya. Penelitian ini memperoleh data sekunder berbagai sumber selain data primer, seperti, buku, jurnal atau referensi lain yang diperoleh selama proses pencarian data berlangsung, keterangan dari beberapa orang tua, foto atau informasi yang terkait dengan kebutuhan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan datang langsung di lapangan disebut sebagai observasi. Observasi menempati posisi terpenting dalam penelitian kualitatif. Hasil catatan/rekaman pada teknik ini dapat dijadikan referensi apabila memiliki kesesuaian dengan masalah yang dikaji. Pada tahap ini diperlukan sensitivitas indra telinga dan mata serta kemampuan *knowlegde* untuk mengidentifikasi orientasi penelitian dengan tidak berdampak pada berubahnya peristiwa /benda yang dalam proses pengamatan (Nugrahani, 2014).

Observasi dalam penelitian ini akan menggunakan teknik observasi *non partisipan*. Observasi *non partisipan* adalah peneliti tidak terlibat secara langsung dengan kehidupan dan aktivitas orang yang diamatinya. Peneliti bertindak sebagai pengamat independen dan menjaga jarak dengan objek pengamatannya (Rahmadi, 2011). Kemudian observasi ini mengikutsertakan analisis dari penelitian yang dilakukan secara langsung melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala

yang diteliti, khususnya pada kegiatan remaja yang diamati ketika bermain *gadget* dan pola orang tua dalam literasi bermain *gadget* sebagai cara untuk mengurangi dampak remaja bermain *gadget* di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara ialah perbincangan dengan tujuan tertentu, dilakukan antara dua atau lebih dengan maksud memperoleh informasi/ keterangan. Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Salim & Syahrudin, 2012). Wawancara adalah dialog yang memuat pertanyaan pewawancara. Teknik ini dapat dipakai untuk menunjang teknik lain dalam pengumpulan data, seperti observasi dan analisa dokumentasi (Salim, 2012). Wawancara tidak terstruktur merupakan jenis wawancara yang digunakan pada penelitian ini. Pada wawancara tersebut, peneliti bebas untuk tidak menggunakan pedoman wawancara yang baku dan terperinci. Peneliti tetap dapat menggunakan kerangka permasalahan untuk diajukan ke narasumber (Sugiyono, 2013). Wawancara jenis ini, pertanyaan tidak disusun sebelumnya, namun menyesuaikan dengan keadaan dan karakteristik informan. Pertanyaan yang diajukan juga cenderung mengalir dan santai (Nugrahani, 2014). Peneliti akan mewawancarai informan yang nantinya membantu menggali lebih dalam tentang peran orang tua dalam literasi digital sebagai upaya mengurangi dampak remaja bermain *gadget* di desa Wonosalam, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak.

Menurut Sugiyono (2018) penelitian kualitatif tidak mengenal istilah populasi, karena penelitian menganalisis kasus tertentu pada situasi sosial. Hasil kajiannya tidak akan diberlakukan pada objek yang diteliti, namun akan diterapkan ke area lain yang memiliki kesamaan keadaan sosial. Informan

pada penelitian kualitatif bukan berbentuk statistik, namun informan teoritis karena tujuannya menghasilkan teori.

Peneliti akan mewawancarai informan yang nantinya membantu menggali lebih dalam tentang peran keluarga dalam mengurangi dampak anak bermain *gadget* pada masyarakat Desa Wonosalam, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Adapun informan yang akan diwawancarai terdiri dari 5 informan dari 5 keluarga. Lima informan tersebut merupakan kedua orang tua yang tinggal serumah dengan anak usia 12 sampai 15 tahun yang terbiasa bermain *gadget* yaitu Bapak Nashoha, Bapak Hasan, Bapak Royan, Ibu Aminah, dan Ibu Fitriani. Penentuan kelima informan tersebut dipilih berdasarkan teknik yang digunakan peneliti yaitu teknik *purposive*. Teknik *purposive* yaitu teknik pemilihan informan yang sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun secara lebih rinci peneliti memberikan beberapa kriteria kepada informan yang akan menjadi subjek penelitian, adapun kriterianya sebagai berikut:

1. Keluarga yang minimal terdiri dari ayah, ibu, dan anak.
2. Keluarga tersebut di dalamnya terdapat anak usia 12 sampai 15 tahun yang terbiasa bermain *gadget*.

Sedangkan untuk mencari informan yang dibutuhkan, maka peneliti akan melakukan wawancara pada warga desa sehingga didapatkan data informan yang diinginkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah jenis sumber data pendukung sumber sebagai tambahan kelengkapan data, apabila terdapat referensi lain seperti teks tertulis, informan, kejadian, dan tempat yang berkaitan dengan masalah utama yang diteliti (Nugrahani, 2014). Dokumentasi yang dikumpulkan dapat bersumber dari data terkait atau gambar, informan.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah tahap pengumpulan data. Analisis data diartikan sebagai proses penyusunan data yang telah didapatkan dari pengumpulan data, baik berasal dari catatan lapangan, wawancara, dokumentasi atau lainnya. Pada tahap ini dilakukan pengaturan data menjadi kategori, penguraian dalam bagian – bagian, mensintesis data, pengaturan pola, memilah data dan menarik kesimpulan untuk memunculkan pemahaman (Sugiyono, 2015).

Pendekatan induktif digunakan pada penelitian ini, yaitu pengambilan kesimpulan berasal dari fakta-fakta khusus di lapangan, bukan berdasarkan teori tertentu. Sebagai contoh terdapat data tentang anak yang kecanduan bermain *gadget* yang berjumlah lima anak. Dari lima anak tersebut didapatkan ciri-ciri yaitu sangat menjauh dari lingkungan, tidak peduli, dan kehilangan kendali Maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut terlalu fokus dengan bermain *gadget* (Abdussamad, 2021).

Pada pendekatan induktif, tidak terlalu mengenal teorisasi, artinya teori dan teorisasi tidak menjadi hal urgen untuk diterapkan (Nugrahani, 2014). Sebaliknya data merupakan aspek untuk memulai penelitian. Adanya generalisasi kurang relevan karena setiap waktu dan tempat memiliki unsur yang berbeda. Hasil penemuan dalam bentuk konsep, hukum, teori dan prinsip dikonstruksi dan dikembangkan dari lapangan bukan berasal dari teori sebelumnya (Hamzah, 2019).

Sehingga teknik analisis induktif ini jika diimplementasikan secara langsung dalam sebuah penelitian maka prosesnya menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015). Menurutnya, kualitatif memuat reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses tersebut berlangsung secara bertahap selama penelitian berlangsung (Salim, 2012). Pada tahap awal, peneliti harus membuat reduksi data dan penyajian data. Hal ini supaya peneliti dapat mengolah

data dari lapangan. Selanjutnya yaitu penyusunan data secara terpadu, penyajian data dan ditarik kesimpulan atau verifikasi.

Verifikasi disebut sebagai tinjauan ulang dari data/ catatan lapangan. Dalam verifikasi, apabila belum diperoleh data yang diharapkan, maka peneliti mencari data kembali. Pada intinya, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan jalinan kegiatan pra, selama dan pasca pengumpulan data (Salim, 2012).

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini memuat enam bab dengan deskripsi masing-masing, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan pada penelitian ini diawali dengan pendahuluan, berisi analisis masalah yang membahas tentang titik di mana penggambaran penelitian yang akan dilaksanakan dengan jelas, kemudian rumusan masalah yaitu pertanyaan singkat tentang topik yang akan diangkat oleh penulis, tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis, manfaat yang didapat, metode penelitian (berisi jenis dan pendekatan penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, serta analisis data).

BAB II PERAN, *GADGET*, REMAJA AWAL, DAN TEORI PERAN BRUCE. J. BIDDLE

Bab yang kedua yaitu kerangka teori yang berisi tentang teori yang berhubungan topik yang diangkat oleh peneliti. Kerangka teori berisi definisi konseptual dan teori yang dipakai sebagai dasar penelitian. Definisi konseptual yaitu definisi yang memaparkan konsep dengan penggunaan konsep-konsep lain. Selanjutnya yaitu teori dalam penelitian ini menggunakan teori peran. Peneliti menggunakan teori peran sebagai acuan penelitian karena dianggap relevan dengan keadaan yang ada di lapangan. Selain itu, peneliti juga akan membahas tentang teori peran

berdasarkan sudut pandang islam.

BAB III GAMBARAN UMUM DESA WONOSALAM KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK

Bab yang ketiga membahas tentang keadaan secara umum tempat penelitian yang meliputi kondisi geografis Desa Wonosalam, keadaan demografis Desa Wonosalam, dan keadaan sosial ekonomi Desa Wonosalam.

BAB IV PANDANGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA REMAJA AWAL

Bab keempat berisi tentang temuan-temuan serta paparan yang didapatkan dari lapangan serta pemaparan hasil yang didapat. Bab ini akan berisi tentang pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia remaja awal di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

BAB V BENTUK-BENTUK UPAYA ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK BERMAIN *GADGET*

Pada bab lima ini akan menjabarkan tentang temuan-temuan yang ada di lapangan serta pemaparan hasil yang didapat. Bab ini akan menjelaskan tentang bentuk-bentuk upaya orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

BAB VI PENUTUP

Bab enam akan menjabarkan kesimpulan dari serangkaian penelitian yang menghasilkan jawaban akhir dari rumusan masalah yang disajikan dengan di akhiri oleh saran.

BAB II
PERAN, *GADGET*, REMAJA AWAL, DAN TEORI PERAN
BRUCE. J. BIDDLE

Bab yang kedua yaitu kerangka teori yang berisi tentang teori yang berhubungan topik yang diangkat oleh peneliti. Kerangka teori berisi definisi konseptual dan teori yang dipakai sebagai dasar penelitian. Definisi konseptual yaitu definisi yang memaparkan konsep dengan penggunaan konsep-konsep lain. Selanjutnya yaitu teori dalam penelitian ini menggunakan teori peran. Peneliti menggunakan teori peran sebagai acuan penelitian karena dianggap relevan dengan keadaan yang ada di lapangan.

A. Peran

1. Konsep Peran Menurut Para Ahli

Menurut Hamalik (2007) peran adalah pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia peran adalah seperangkat tingkah seseorang yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran yaitu suatu pola tingkah laku yang merupakan ciri-ciri khas yang dimiliki seseorang sebagai pekerjaan atau jabatan yang berkedudukan di masyarakat. Peran orang tua sangat penting bagi anak, terlebih lagi ketika anak memasuki usia sekolah dan usia menempuh pendidikan. Menurut Jhonson (2004) keluarga adalah kelompok sosial yang terdiri dari sejumlah individu, memiliki hubungan antar individu, terdapat ikatan, kewajiban, tanggung jawab diantara individu tersebut. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pribadi anak. Keluarga juga dipandang sebagai institusi (lembaga) yang dapat memenuhi kebutuhan insane (manusiawi), terutama kebutuhan bagi pengembangan kepribadiannya dan pengembangan ras manusia.

Menurut Nirwana (2011), peran kedua orang tua dalam keluarga adalah sebagai berikut :

- a. Kedua orang tua mempunyai tugas untuk menyayangi anak-anaknya.
- b. Orang tua mempunyai tugas dalam menjaga ketentraman dan ketenangan lingkungan rumah serta menyiapkan ketenangan jiwa anak-anak.
- c. Saling menghormati antara orang tua dan anak dengan kata lain yaitu mengurangi kritik dan pembicaraan negative berkaitan dengan kepribadian dan perilaku mereka serta menciptakan iklim kasih sayang dan keakraban, dan pada waktu yang bersamaan kedua orang tua harus menjaga hak-hak hukum mereka terkait dengan diri mereka dan orang lain.
- d. Mewujudkan kepercayaan. Sebagai orang tua memberikan penghargaan dan kelayakan kepada mereka, karena hal ini akan menjadikan mereka maju dan berusaha serta berani dalam bersikap.
- e. Mengadakan perkumpulan keluarga. Dengan mengadakan perkumpulan atau pertemuan secara pribadi dengan anak itu, maka sebagai orang tua bisa mengetahui kebutuhan jiwa anak, mereka selalu ingin tahu tentang dirinya sendiri. Orang tua merupakan tempat rujukan bagi segala permasalahan anak, jangan sampai anak mendapatkan informasi dalam kehidupan keseharian dari orang lain, oleh karena itu perlu adanya kedekatan. Orang tua merupakan teladan bagi anak dalam pembentukan karakter dan kepribadian.

Orang tua merupakan sosok pertama dan utama dalam pendidikan anak. Meskipun anak telah dititipkan ke sekolah, tetapi orang tua tetap berperan terhadap prestasi belajar anak. Arifin (2012) menyebutkan, ada tiga peran orang tua yang berperan dalam prestasi belajar anak, yaitu:

- a. Menyediakan kesempatan sebaik-baiknya kepada anak untuk menemukan minat, bakat, serta kecakapan-kecakapan lainnya serta mendorong anak agar meminta bimbingan dan nasehat kepada guru.
- b. Menyediakan informasi-informasi penting dan relevan yang sesuai dengan bakat dan minat anak.
- c. Menyediakan fasilitas atau sarana belajar serta membantu kesulitan belajarnya.

Menurut An-Nahlawi (dalam Juwariyah, 2010) bahwa anak sebenarnya dilahirkan dengan membawa fithrah beragama yang benar, namun apabila dalam perkembangannya nanti terjadi penyimpangan-penyimpangan dari ajaran agama maka hal itu lebih disebabkan karena kekurangwaspadaan dari kedua orang tua atau para pendidiknya. Oleh sebab itu, orang tua wajib memberikan pengawasan terhadap perkembangan anak.

Menurut Juwariyah (2010) terdapat tiga faktor yang berpengaruh dalam perkembangan anak. Ketiga faktor tersebut yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain:

- a. Faktor orang tua (keluarga)

Keluarga merupakan lingkungan pertama di mana anak mendapatkan pendidikan. Kepribadian seorang anak juga dibentuk pertama kali dilingkungan keluarga. Maka kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga wajib memberikan pendidikan yang mengarah ke pengembangan potensi dan fithrah anak.

- b. Faktor sekolah

Sekolah adalah tempat kedua untuk pendidikan bagi anak. Sebagai tempat kedua, sekolah menjadi tempat pendidikan lanjutan dari pendidikan keluarga. Oleh karena itu, para guru dan pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk melanjutkan pendidikan dari orang tua dan keluarga. Di sekolah, guru ikut membangun dan mengembangkan potensi dari peserta didik

sesuai dengan tuntutan agama dan zaman.

c. Faktor lingkungan

Pengembangan potensi dasar anak turut dipengaruhi oleh faktor yang ketiga yaitu lingkungan. Lingkungan di mana anak tinggal ikut berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Lingkungan yang baik akan berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak menjadi baik dan begitupun sebaliknya. Oleh sebab itu, orang tua sebaiknya perlu mempertimbangkan lingkungan tempat tinggal di mana anak dibesarkan dan diasuh.

Peran orang tua adalah pengganti guru pertama bagi anaknya, termasuk pada saat pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Menurut (Lestari, 2012) peran orang tua adalah cara yang digunakan oleh orang tua terkait dengan pandangan orang tua mengenai tugas yang mesti dijalankan dalam mengasuh anak. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua adalah tanggung jawab orang tua dalam mengasuh, mendidik, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan yang akan mendatang. Orang tua sangat berperan penting pada proses belajar yang dilaksanakan secara daring seperti, orang tua sebagai fasilitator memberikan fasilitas yang sesuai untuk kebutuhan anak dalam proses pembelajaran seperti memberikan hp android dan kuota, orang tua sebagai arahan, mengarahkan anak dalam menggunakan hp dengan baik dan benar agar tidak disalahgunakan, memebrikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan hp, orang tua menjadi pendamping untuk anaknya, membantu menjelaskan materi dan tugas yang kurang dipahami anak dll.

Fungsi orang tua terhadap anak orang tua mempunyai fungsi yang penting terhadap anak, adapun fungsi orang tua terhadap anak secara umum antara lain menurut Syah (2003) yaitu sebagai berikut:

a. Fungsi Religius

Fungsi religius atau fungsi agama artinya orang tua mempunyai kewajiban memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota lainnya kepada kehidupan beragama. Memberikan penanaman jiwa agama bagi anak orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mulai menerima pendidikan. Seperti hadist yang Nabi S.A.W yang mengingatkan para orang tua:

مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبْوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ
يُنَصْرَانِهِ أَوْ يَمَجْسَانِهِ، كَمَا تَنْتَجُ الْبَهِيمَةُ بِهَيْمَةٍ جَفْعَاءَ هَلْ
تَحْسُونَ فِيهَا مِنْ جَذَعَاءَ

Artinya: "Dari Abu Hurairah, r.a. berkata: Rosulullah S.A.W bersabda Tidaklah seseorang yang dilahirkan melainkan menurut fitrahnya, maka kedua orang tuanyalah yang mengyahudikannya atau menasronikannya atau memajusikannya" (HR. Bukhari).

Berdasarkan hadist diatas bahwa yang menjadikan anak menjadi sosok yang lebih baik, tergantung bagaimana cara orang tua mereka mendidik seorang anak mereka karena orang tua adalah guru pertama bagi anak-anak mereka.

b. Fungsi Edukatif

Pelaksanaan fungsi edukatif atau fungsi pendidikan yaitu keluarga merupakan salah satu tanggung jawab yang dipikul oleh orang tua. Sebagai salah satu unsur pendidikan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama bagi anak. selain itu keluarga atau orang tua menurut hasil penelitian psikologi berfungsi sebagai faktor pemberi pengaruh utama bagi motivasi belajar anak yang pengaruhnya begitu mendalam pada setiap langkah perkembangan anak yang dapat bertahan sehingga ke perguruan tinggi.

c. Fungsi Protektif

Protektif adalah keterlibatan orang tua dalam setiap aktivitasnya dilingkungan anak berada. fungsi lingkungan, yaitu

dengan cara melarang atau menghindarkan anak dari perbuatan-perbuatan yang tidak diharapkan, mengawasi atau membatasi perbuatan anak dalam hal-hal tertentu menganjurkan atau menyuruh mereka untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang diharapkan mengajak bekerja sama dan saling membantu, memberikan contoh dan tauladan dalam hal-hal yang diharapkan.

d. Fungsi Sosialisasi

Fungsi sosialisasi yaitu orang tua memiliki kedudukan sebagai penghubung anak dengan kehidupan sosial dan norma-norma sosial, dan membutuhkan fasilitas yang memadai. Seperti diketahui bahwa manusia memiliki dua tugas hubungan yang harus dilakukan dalam hidupnya, yaitu hubungan dengan Allah (*habluminallāh*), dan hubungan dengan sesama manusia (*habluminannās*), dengan pendidikan ini, anak secara langsung diajarkan bagaimana saling berinteraksi antar sesama, saling tolong menolong dalam kebaikan.

e. Fungsi Ekonomis

Fungsi ini Meliputi pencarian nafkah, keluarga berusaha menyelenggarakan kebutuhan pokok, diantaranya kebutuhan makan dan minum, kebutuhan pakaian dan kebutuhan tempat tinggal. Orang tua harus dapat mendidik anaknya agar dapat memberikan penghargaan yang tepat terhadap uang dan pencariannya, disertai pula pengertian kedudukan ekonomi keluarga secara nyata, bila tahap perkembangan anak telah memungkinkan.

2. Peran Orang Tua Menurut Islam

Islam menjadikan posisi anak dalam keluarga adalah sebagai amanah dari Allah kepada kedua orang tua. Oleh sebab itu orang tua memiliki kewajiban untuk menjaga dan mendidik anak supaya kelak selamat di dunia dan di akhirat. Selain hal itu Islam

juga memposisikan anak sebagai salah satu pondasi keselamatan sebuah keluarga sebagaimana tercantum dalam surah at tahrir ayat 6 sebagai berikut:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَوًّا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقَوْدُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ * لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan."

Pada dasarnya anak dilahirkan dalam keadaan yang bersih dan suci tanpa noda. Lingkungan dan orang-orang di sekitar anak yang akan turut berperan dalam mewarnai dan membentuk karakter kepribadian anak. Sebagaimana yang dinyatakan oleh An-Nahlawi bahwa anak sebenarnya dilahirkan dengan membawa fithrah beragama yang benar, namun apabila dalam perkembangannya nanti terjadi penyimpangan-penyimpangan dari ajaran agama maka hal itu lebih disebabkan karena kekurangwaspadaan dari kedua orang tua atau para pendidiknya. Oleh sebab itu, orang tua wajib memberikan pengawasan terhadap perkembangan anak. ada tiga faktor yang berpengaruh dalam perkembangan anak. Ketiga faktor tersebut yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain:

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama di mana anak mendapatkan pendidikan. Kepribadian seorang anak juga dibentuk pertama kali di lingkungan keluarga. Maka kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga wajib memberikan pendidikan yang mengarah ke pengembangan potensi dan fithrah anak.

b. Faktor Sekolah

Sekolah adalah tempat kedua untuk pendidikan bagi

anak. Sebagai tempat kedua, sekolah menjadi tempat pendidikan lanjutan dari pendidikan keluarga. Oleh karena itu, para guru dan pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk melanjutkan pendidikan dari orang tua dan keluarga. Di sekolah, guru ikut membangun dan mengembangkan potensi dari peserta didik sesuai dengan tuntutan agama dan zaman.

c. Faktor Lingkungan

Pengembangan potensi dasar anak turut dipengaruhi oleh faktor yang ketiga yaitu lingkungan. Lingkungan di mana anak tinggal ikut berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Lingkungan yang baik akan berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak menjadi baik dan begitupun sebaliknya. Oleh sebab itu, orang tua sebaiknya perlu mempertimbangkan lingkungan tempat tinggal di mana anak dibesarkan dan diasuh (Juwariyah, 2010).

Sejalan dengan perkembangan zaman yang sangat pesat hari ini, ada banyak fenomena yang muncul pada bidang pendidikan, terkhusus pada pendidikan anak oleh orang tua. Menurut Muhaimin (1991) pendidikan adalah salah satu aspek yang memiliki peran pokok dalam membentuk generasi mendatang, generasi masa depan yang arif bijaksana dan kreatif dalam segala sendi kehidupan.

Oleh sebab inilah Islam menjadikan mendidik generasi yang akan datang, untuk menjadi generasi yang berkualitas dan bertanggungjawab, adalah sebuah tuntutan dan keharusan. Kepentingan ini dalam Islam untuk meninggalkan generasi penerus yang lebih baik disampaikan pada surah An Nisa ayat 9 sebagai berikut:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ۙ ضِعْفًا خَافُوا
عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: "Dan hendaklah takut kepada Allah orang-

orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”

3. Peran Orang Tua dalam penggunaan *Gadget*

Dalam kehidupan di era modern saat ini, anak-anak telah dipengaruhi oleh media elektronik yang membuat lebih sedikit ruang untuk berpartisipasi dalam dunia nyata. Berdasarkan beberapa penelitian, anak-anak berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun hanya 2 jam per hari. Akan tetapi, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih dari jumlah yang disarankan (Juhriyansyah, dkk. 2005). Peran pendukung dalam gaya hidup saat ini telah dimainkan oleh *gadget*. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai statistik pengguna internet tahun 2020, Plt. Sekjen Kementerian Kominfo memaparkan adanya peningkatan jumlah pengguna internet sebesar 25,5 juta atau 8,9% dibandingkan tahun 2019 (Dira, 2021). Hal ini sangat penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan pengasuhan di era modern saat ini dan perilaku pada partisipasi penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan masalah ataupun bahaya antara lain mengakibatkan komunikasi yang kurang terbangun antara anak dan orang di sekitarnya, anak dapat berisiko secara material berupa gambar yang tidak cocok dengan usia anak, kemudian juga serta tindakan anak yang dianggap dapat merugikan orang lain, seperti pencemaran nama baik (Nugroho, 2021).

B. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Menurut Iswidharmanjaya (2014) pengertian *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik atau instrumen yang memiliki banyak tujuan serta fungsi yang praktis dan dapat membantu pekerjaan manusia. Sedangkan Pebriana (2017:45) mengatakan *gadget* merupakan alat komunikasi modern yang digunakan di era globalisasi ini dapat memudahkan komunikasi antar manusia diantaranya adalah *smartphone*. Menurut Anggraeni (2020) *gadget* secara umum adalah perangkat kecil berupa alat elektronik memiliki fungsi khusus serta praktis dalam penggunaannya *gadget* kecil yang bisa dibawa kemana-mana dan ringan merupakan sebuah perangkat portable bisa dipakai tanpa harus terhubung dengan listrik, *gadget* merupakan pembaruan teknologi di era globalisasi membantu aktivitas setiap manusia menjadi mudah dan praktis dari hari ke hari *gadget* muncul dengan pembaruan-pembaruan yang menarik minat khalayak ramai serta fungsi yang sangat baik.

Sedangkan menurut Paridawati dkk. (2021) istilah lain yaitu *smartphone* atau handphone pintar yang lebih populer disebut *gadget*. *Smartphone* adalah sebuah handphone pintar yang sering juga disebut dengan *gadget* teknologi kecil yang memiliki banyak fungsi, dan sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari di era globalisasi ini pemilik *smartphone* tidak hanya orang yang ada perkotaan namun juga sudah sampai ke pedesaan. *Gadget* di Indonesia perkembangannya sangat pesat E-marketer adalah sebuah lembaga riset pasar mengatakan penggunaan *gadget* di Indonesia tahun 2018 mencapai lebih dari 100 juta pengguna, pengguna *gadget* tidak hanya orang dewasa namun anak-anak telah menikmati kecanggihan dari *gadget* (Ulfah, 2020).

Berdasarkan definisi diatas bahwa *gadget* atau *smartphone*

sebuah alat elektronik canggih yang di desain semenarik mungkin di sekitar globalisasi yang memudahkan manusia dapat mengakses berbagai hal yang diinginkan di dalam *gadget*.

2. Fungsi *Gadget*

Menurut Hikmaturrahmah (2018) adapun fungsi serta manfaat dari *gadget* sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana komunikasi di sekitar globalisasi ini alat komunikasi semakin canggih di mana pada zaman dahulu komunikasi hanya lewat tulisan yang dikirim dari pos sehingga menunggu lama, namun dengan perkembangan zaman seperti era globalisasi ini *gadget* merupakan alat elektronik canggih yang bisa mengirim suara dan pesan dengan canggih dan memudahkan pekerjaan manusia.
- b. Sarana sosial di dalam *gadget* yang canggih banyak fitur yang menarik sehingga dengan mudah kita bisa mendapatkan informasi serta berita di dunia dengan sekali akses, seperti contoh *Facebook, Twitter, Whatsaap* sehingga bisa berteman dengan jarak.
- c. Sarana Pendidikan di sekitar globalisasi yang canggih sehingga memudahkan manusia belajar tidak hanya pada buku namun juga bisa di internet dapat mengakses berbagai ilmu yang diperlukan.

3. Dampak Bermain *Gadget*

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang, bergantung pada cara orang tersebut menggunakan *gadget* tersebut. Penggunaan *gadget* memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Menurut dampak tersebut adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

- 1) Anak memiliki pengetahuan yang lebih luas.

Hal ini karena dalam *gadget* tidak ada batasan dalam

mencari informasi mengenai apapun dan dari manapun, anak bisa bebas memilih belajar apa saja seperti mata pelajaran, belajar menanam bunga, belajar cara menggambar, melukis, belajar membuat sesuatu dari barang bekas, dan banyak sekali pembelajaran yang bisa ditemukan di dalam *gadget*.

2) Menambah semangat belajar

Anak akan memiliki semangat karena mereka bisa belajar dengan melihat gambar hidup, warna warni, karakter kartun yang semuanya itu mereka sukai dan membuat perasaan mereka senang, bukan sekedar belajar dengan buku dan pensil yang terkadang memberikan efek bosan untuk anak-anak dalam masa perkembangan.

3) Lebih mudah memahami pelajaran

Hal ini dikarenakan belajar menggunakan *gadget* akan bisa menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran, contohnya seperti pada video-video pembelajaran tentang perilaku sopan santun, saling menghargai, saling menolong dan memaafkan.

b. Dampak Negatif

1) Waktu terbuang sia-sia.

Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

2) Perkembangan otak

Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi),

serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

- 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- 4) Mengganggu kesehatan.

Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

- 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain.

Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka di akhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola di lapangan. 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.

C. Usia Remaja Awal

1. Pengertian Remaja dan Usia Remaja Awal

Kehidupan masa remaja merupakan salah satu fase kehidupan yang penuh dengan krisis terus menerus. Masa remaja menjadi satu masa transisi paling sulit dalam hidup, yakni tahun-tahun paling genting bagi perkembangan mental seseorang (Simanjuntak, 2014). Istilah remaja mengandung dua konsep utama: pubertas dan adolesen. Konsep pubertas mengarah kepada fisik remaja yang mengalami perubahan. Pubertas berasal dari kata *puberty* dari kata dasar *pubes* yang artinya “yang ditumbuhi bulu”.

Masa pubertas adalah periode terjadinya perubahan-perubahan jasmani seperti tumbuh bulu di area tertentu, tambah tinggi dan berat badan, kematangan organ-organ seks, dan sebagainya. Sedangkan konsep adolesen lebih menjurus kepada kedewasaan kepribadian baik fisik maupun mental (Surya, 1990). Disamping itu dua konsep diatas, remaja juga biasa disebut sebagai *youth* (Gunarso, 1989)

Berdasarkan sudut pandang dari sisi terminologis, pengertian remaja sangat beragam, disebabkan adanya sudut pandang yang berbeda oleh para ahli. Ada yang berangkat dari aspek perubahan jasmani antara lain tanda-tanda fisik yang menunjukkan kematangan seksual. Ahli lain melihatnya dari sisi gejala sosiologis, yakni ketika anak sudah mulai mampu mandiri. Sedang ahli psikologi mengukurnya dari perkembangan psikis (Gunarso, 1989). Menurut Darajat (1982) remaja adalah umur yang menjembatani antara umur anak-anak dan umur dewasa. Pada usia ini terjadi perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasan. Sedangkan menurut Gunarso (1989) masa remaja adalah permulaan ditandainya perubahan-perubahan fisik dan proses perkembangan psikis yang mendahului kematangan seksual. Setelah periode tersebut, kemudian terjadi perubahan-perubahan kepribadian yang semakin matang dalam rangka adaptasi dan adopsi penyesuaian diri dalam masyarakat (Gunarso, 1989).

Seorang anak remaja merasa berharga sebagai manusia jika ia merasa diterima oleh kelompok teman sebayanya. Oleh karena itu sedikit saja gejala penolakan atau ejekan sangat besar maknanya bagi mereka yang memang sudah merasa bodoh dan gagal (Dobson, 2003). Deswita (2006) mengelompokkan remaja berdasarkan usia, yaitu antara 12 sampai 21 tahun yang terbagi dalam tiga kategori: remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan

(15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun). Fase peralihan atau remaja awal merupakan fase yang penuh gejolak emosi dan ketidakseimbangan seorang remaja yang tercakup dalam “badai dan tekanan jiwa”, yaitu masa di mana terjadi perubahan besar secara fisik, intelektual dan emosional pada diri seseorang yang menyebabkan kesedihan dan kebingungan (konflik) pada yang bersangkutan, serta menimbulkan konflik dengan lingkungannya (Gunarso, 1991). Di masa ini anak remaja sering sekali mengalami kebingungan terhadap status identitas dirinya, bagaimana menempatkan diri antara bersikap seperti anak-anak atau menjadi orang dewasa. Itulah sebab masa remaja sangat rentan dengan krisis identitas diri dan pertumbuhan anak dalam segala segi termasuk pada anak remaja awal adalah bagian penting yang harus diperhatikan dan diberi pendampingan yang khusus oleh setiap orang tua.

2. Karakteristik Usia Remaja Awal

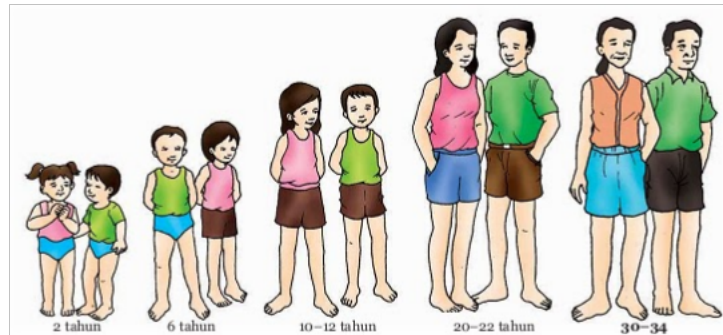
Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja menurut Ade (2014) terdiri dari beberapa hal, sebagai berikut:

a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan meningkat cepat dan mencapai puncak kecepatan. Pada fase remaja awal (11-14 tahun) karakteristik seks sekunder mulai tampak, seperti penonjolan payudara pada remaja perempuan, pembesaran testis pada remaja laki-laki, pertumbuhan rambut ketiak, atau rambut pubis. Karakteristik seks sekunder ini tercapai dengan baik pada tahap remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan pada tahap remaja akhir (17-20 tahun) struktur dan pertumbuhan reproduktif hampir komplit dan remaja telah matang secara fisik. Lebih jelasnya, dapat melihat gambar dibawah ini:

Gambar 1

Perkembangan Fisik Remaja



Sumber: <https://piaud.inisnu.ac.id/2022/06/23/mengetahui-perubahan-fisik-remaja/>

b. Kemampuan berpikir

Tahap awal remaja mencari-cari nilai dan energi baru serta membandingkan normalitas dengan teman sebaya yang jenis kelaminnya sama. Sedangkan pada remaja tahap akhir, mereka telah mampu memandang masalah secara komprehensif dengan identitas intelektual sudah terbentuk.

c. Identitas

Tahap awal, ketertarikan terhadap teman sebaya ditunjukkan dengan penerimaan atau penolakan. Remaja mencoba berbagai peran, mengubah citra diri, kecintaan pada diri sendiri meningkat, mempunyai banyak fantasi kehidupan, idealistis. Stabilitas harga diri dan definisi terhadap citra tubuh serta peran jender hampir menetap pada remaja di tahap akhir.

d. Hubungan dengan orang tua

Keinginan yang kuat untuk tetap bergantung pada orangtua adalah ciri yang dimiliki oleh remaja pada tahap awal. Dalam tahap ini, tidak terjadi konflik utama terhadap kontrol orang tua. Remaja pada tahap pertengahan mengalami konflik

utama terhadap kemandirian dan kontrol. Pada tahap ini terjadi dorongan besar untuk emansipasi dan pelepasan diri. Perpisahan emosional dan fisik dari orangtua dapat dilalui dengan sedikit konflik ketika remaja akhir.

e. Hubungan dengan sebaya

Remaja pada tahap awal dan pertengahan mencari afiliasi dengan teman sebaya untuk menghadapi ketidakstabilan yang diakibatkan oleh perubahan yang cepat; pertemanan lebih dekat dengan jenis kelamin yang sama, namun mereka mulai mengeksplorasi kemampuan untuk menarik lawan jenis. Mereka berjuang untuk mengambil tempat di dalam kelompok; standar perilaku dibentuk oleh kelompok sebaya sehingga penerimaan oleh sebaya adalah hal yang sangat penting. Sedangkan pada tahap akhir, kelompok sebaya mulai berkurang dalam hal kepentingan yang berbentuk pertemanan individu. Mereka mulai menguji hubungan antara pria dan wanita terhadap kemungkinan hubungan yang permanen.

D. Teori Peran Menurut Bruce J. Biddle

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori peran menurut Bruce J. Biddle. Teori peran merupakan salah satu dari teori dalam disiplin ilmu sosiologi, sejak awal kelahirannya konsepsi peran telah menampakkan aspek kekhasan yang dimiliki baik secara prespektif maupun dari pembahasannya. Biddle mengemukakan peran individu atau kelompok secara umum. Penelitian ini mengkaji orang tua sebagai subjek kajiannya, sehingga subjek kajian orang tua juga dapat dianalisa menggunakan teori peran sebagai suatu kelompok yang anggotanya orang tua dan anak. Dalam hubungan antara orang tua dengan anak memiliki sifat saling dinamis. Mereka melaksanakan posisinya sebagai satu kesatuan keluarga. Apabila salah satunya terganggu maka perjalanan hidup keluarga juga akan terganggu dalam

jangka waktu tertentu.

Peran secara etimologi berasal dari kata "*role*" berarti "*person task or duty in undertaking*" yang artinya "tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan". Sedangkan teori peran pada penelitian ini diutarakan oleh Biddle. Peran menurut Biddle (1966) yaitu peran individu atau kelompok yang berperilaku dengan cara berbeda sesuai dengan identitas sosial masing-masing individu atau kelompok tergantung situasi dan kondisi mereka. Penamaan peran diadopsi dari istilah dalam teater, di mana pemeran ditugaskan memerankan sebuah peran sesuai naskah tertentu sehingga diharapkan pemeran tersebut dapat berperilaku secara tertentu. Maka, peran menurut Biddle peran (*role*) adalah seperangkat tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang dengan kedudukannya di dalam suatu sistem (Biddle, 1986).

Kemudian menurut Biddle (1986) terdapat empat aspek yang dipaparkan sebagai dasar teori peran. Aspek-aspek tersebut yaitu individu yang berperan, perilaku dalam peran, kedudukan dalam peran, dan kaitan orang dalam perilaku. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Orang yang Berperan

Aspek yang pertama ialah orang yang berperan, aspek ini memiliki arti sebagai orang-orang di dalam tingkah laku peran itu sendiri. Mereka dibagi dalam dua kategori, yaitu aktor dan target. Aktor ialah seseorang yang berperilaku menurut peran tertentu. Sedangkan target memiliki arti, orang yang memiliki keterkaitan antara aktor dengan perilakunya. Aktor dan target dapat berupa suatu individu atau suatu kelompok. Contohnya dalam suatu keluarga, peran seorang ibu ialah mengurus rumah tangga sedangkan peran seorang ayah adalah mencari uang untuk menghidupi rumah tangga kemudian anak sebagai subjek individu yang dirawat oleh kedua orang tuanya.

2. Perilaku dalam Peran

Perilaku ini muncul disebabkan atau muncul akibat adanya

interaksi sosial dalam peran. Ketika seseorang melakukan peran, perilaku dalam peran dianggap sebagai perilaku yang sesungguhnya. Perilaku seseorang dalam melakukan suatu peran terkadang tidak sesuai dengan persepsi orang-orang pada umumnya. Terkadang, perilaku dalam peran kurang sesuai karena tidak adanya ikatan dengan perilaku aslinya. Hal ini karena peran dari seseorang dipengaruhi oleh sifat serta kepribadian orang tersebut. Contoh nyatanya ialah tidak semua orang-orang tua perhatian terhadap anaknya, tidak semua orang tua melarang anaknya bermain *gadget*, dan lain sebagainya. Selanjutnya Biddle mengemukakan bahwa perilaku dalam peran mempunyai lima indikator. Indikator-indikator tersebut ialah *expectation* (harapan tentang peran), *norm* (norma), *performance* (perilaku dalam peran), *evaluation* (penilaian) dan *sanction* (sanksi).

Pertama, adanya harapan tentang perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh seseorang yang memiliki suatu peran. Harapan ini dapat berupa sesuatu yang bersifat umum ataupun bersifat khusus. Harapan tersebut biasanya dari masyarakat umum yang menyusun norma yang ada di masyarakat. Contohnya setiap anggota keluarga diharapkan berperilaku sesuai dengan norma yang ada di masyarakat. Seorang ayah diharapkan mencari nafkah untuk menghidupi keluarganya. Seorang ibu diharapkan dapat mendidik, memberi kasih sayang, dan mengurus rumah tangga. Seorang anak diharapkan mengikuti norma yang berlaku sebagai individu yang harus berbakti dengan kedua orang tuanya.

Kedua, norma menurut Biddle ialah, hanya sebatas salah satu bentuk dari harapan. Norma yang ada di masyarakat, merupakan wujud dari harapan-harapan yang konteksnya sama antar individu. Kemudian terakumulasi dalam satu sudut pandang yang sama. Contohnya norma yang ada di masyarakat yang mengharuskan orang tua untuk merawat anaknya, dan anak

berbakti kepada orang tua.

Ketiga, wujud perilaku dalam peran yaitu wujud perilaku aktor sebagai seseorang yang melakukan peranannya. Wujud peran tersebut bervariasi dan nyata serta berbeda antar individu. Keragaman tersebut dipandang normal dan tidak ada batasnya dalam teori peran. Contohnya terkadang perilaku keluarga satu dengan yang lainnya berbeda. Dalam suatu keluarga biasanya yang bekerja adalah ayah, ibu mengurus rumah tangga, dan anak membantu orang tua. Namun, terkadang ada kasus dimana ibu yang bekerja, ayah dirumah untuk mengurus pekerjaan rumah tangga, dan anak juga ikut bekerja. Situasi ini mengindikasikan bahwa perilaku dalam peran dapat dilihat dalam sudut pandang yang berbeda tergantung dengan kesepakatan anggota keluarga tersebut.

Keempat, penilaian yaitu kesan positif atau negatif yang diberikan oleh masyarakat berdasarkan norma yang berlaku terhadap suatu perilaku aktor. Dalam hal ini, penilaian dari masyarakat sangatlah tabu dan tidak begitu jelas. Contohnya, biasanya di suatu daerah seorang ayah dituntut untuk bekerja, namun terdapat kasus di mana ibu yang bekerja. Sudut pandang masyarakat sekitar dapat berkesan negatif atau positif. Sudut pandang tersebut tidak dapat diprediksi sesuai dengan pemikiran dari individu dalam masyarakat tersebut.

Kelima, sanksi yaitu usaha yang dilakukan aktor untuk mempertahankan suatu nilai positif sehingga hal yang dinilai buruk berubah menjadi baik. Contohnya, biasanya di suatu daerah seorang ayah dituntut untuk bekerja, namun terdapat kasus di mana ibu yang bekerja. Sudut pandang masyarakat sekitar dapat berkesan negatif atau positif. Sudut pandang tersebut tidak dapat diprediksi sesuai dengan pemikiran dari individu dalam masyarakat tersebut. Jika masyarakat sekitar mayoritas memberikan kesan

negatif, maka bisa jadi pihak orang tua yang diberi kesan negatif tersebut memberikan penjelasan kepada masyarakat agar citra buruknya dapat berubah menjadi citra yang positif.

3. Kedudukan

Teori peran juga mengenal kedudukan suatu individu dalam peranannya. Kedudukan yang dimaksud yaitu seseorang yang diakui kekhasannya dari orang lain menurut sifat yang ia punya, sikap, dan timbal balik orang padanya. Penempatan kedudukan suatu individu dalam posisi tertentu dapat dilihat dari sifat-sifat individu yang dimiliki oleh orang-orang dalam lingkup luas seperti jenis kelamin, suku, dan bangsa. Semakin banyak perbedaan individu tersebut dengan individu yang lain maka orang tersebut lebih dapat ditempatkan dalam kedudukan tertentu. Contohnya, dalam suatu daerah terdapat kebiasaan dimana seorang ayah menajadi seorang kepala rumah tangga, ibu yang mengurus pekerjaan rumah tangga, dan seorang anak yang berbakti kepada keduanya. Namun, terkadang terdapat kebiasaan yang ada di masyarakat di mana ibu yang bekerja, dan ayah yang mengurus rumah tangga. Kedudukan dalam peran tersebut sangatlah tabu sesuai dengan kebiasaan yang ada di masyarakat.

4. Kaitan Orang dan Perilaku

Kaitan orang dan perilaku lebih banyak dikemukakan pada teori peran dari pada kaitan orang dengan orang. Hal ini karena fokus dalam teori ini ialah peran individu dalam kehidupan masyarakat, bukan hanya kaitan sosial antar individu. Kemudian proses penetapan kaitan antara orang dengan perilaku memiliki beberapa kriteria untuk ditegakkan.

Kriteria yang pertama tentang kesamaan, dalam kriteria ini berisi beberapa macam bentuk seperti diferensiasi yang mengacu seperti aturan untuk anggota sosial tertentu namun sangat berbeda dari aturan untuk orang yang berada di luar dari normal terkait.

Selanjutnya ialah konsensus yang membahas tentang perilaku-perilaku mengenai kesepakatan tertentu pada suatu hal pada kelompok sosial tertentu. Selanjutnya yaitu konflik peran yang terdiri dari dua hal, yaitu *inter-role conflict* (konflik antar peran) dikarenakan adanya ketidakjelasan antara perilaku yang diharapkan satu aktor berkaitan dengan beberapa posisi, dan *intra-role conflict* (konflik dalam peran) yang disebabkan oleh tidak jelasnya perilaku yang diharapkan pada posisi tertentu. Selanjutnya yaitu keseragaman antara dua orang atau lebih yang mempunyai peran sama. Selanjutnya yaitu spesialisasi yang berkaitan antara suatu kelompok yang dibedakan berdasarkan pada posisi dan peran yang diharapkan pada mereka. Terakhir adalah konsisten yang membahas perilaku individu saat ini menyambung dengan perilaku yang telah lampau. Kesamaan dalam peran sebagaimana seorang orang tua yang pada umumnya memberikan pendidikan pada anak-anaknya agar mempersiapkan diri sebagai penerus keluarga. Secara umum tatanan pada masyarakat mengaggap bahwa kesamaan peran dalam sebuah keluarga. Contohnya peran orang tua memberi pendidikan pada anak, melindungi anak dari berbagai bentuk hal yang mengancam, memberikan kasih sayang, dan lain sebagainya

Kriteria yang kedua yaitu derajat saling bergantung yang membahas tentang perilaku seseorang akan berakibat pada hubungan orang lain dengan perilaku yang lain pula. Dalam hal ini terdapat beberapa macam derajat saling bergantung antara lain, pertama yaitu rangsangan dan hambatan. Agar mudah dipahami maka peneliti menggunakan contoh konkret. Contohnya yaitu pertama, A memiliki tingkah laku yang merangsang atau menghambat tingkah laku B. Kedua, tingkah laku A dan B saling merangsang atau menghambat. Ketiga, tingkah laku A dan B saling sekali tidak memiliki ketergantungan. Selanjutnya yaitu *reward and*

punishment, dalam hal ini terdapat tiga macam ganjaran dan harga. Agar mudah dipahami penulis memberikan contoh konkret secara langsung yaitu pertama, tingkah laku A menentukan ganjaran yang diterima atau harga yang harus dibayar oleh B. Kedua, tingkah laku A dan B saling menentukan ganjaran atau harga. Ketiga, A dan B memiliki tingkah laku yang tidak saling menentukan. Sebagaimana dalam sebuah keluarga, semua tingkah laku antar anggota keluarga akan saling berkaitan. Tindakan yang cenderung positif akan berakibat positif pada anggota keluarga yang lain, sebaliknya tindakan negatif juga akan berpengaruh negatif dengan anggota keluarga yang lain. Contohnya seorang ayah yang tidak pernah memberikan nafkah pada keluarganya cenderung tidak disukai oleh anggota keluarga yang lain. Contoh lain ketika seorang anak remaja melakukan kegiatan negatif, maka kedua orang tua akan merasakan dampak negatifnya juga.

Kriteria yang ketiga yaitu integrasi antara intensitas kesamaan dan rasa ketergantungan. Dalam hal ini terdapat beberapa macam gabungan yaitu, pertama konformitas ialah konsistensi atau kesamaan antara seseorang akan perilakunya dengan perilaku orang lain yang memunculkan harapan. Kedua, penyesuaian adalah ketidaksesuaian atau perbedaan antara perilaku seseorang dengan perilaku orang lain atau antara perilaku seseorang dengan harapan orang lain terhadap perilakunya. Ketiga, akurasi adalah ketepatan pengilustrasian suatu karakter. Uraian peran yang akurat dan teliti adalah kesesuaian antara harapan dan perilaku aktual dalam peran tersebut. Peranan anggota keluarga secara umum memiliki keadaan intensitas kesamaan peran. Kesamaan peran membuat rasa bergantung antar anggota keluarga dengan keluarga lainnya. Semakin intens suatu kesamaan peranan anggota keluarga, akan semakin intens pula ketergantungan antar anggota. Contohnya seorang ayah yang memiliki intens

memberikan nafkah kepada keluarganya, maka akan bergatung pula anggota keluarga dengan ayah. Contoh lainnya, makin intens seorang ibu memberikan rasa kasih sayang pada anaknya maka akan makin intens pula seorang anak untuk memberikan *feedback* berupa rasa kasih sayang.

Proses interpretasi teori peran dalam penelitian ini ialah sebagai dasar pokok acuan untuk memahami temuan yang ada di lapangan. Hal ini juga diajukan oleh Sugiyono (2015), bahwa teori dapat dijadikan bahan untuk memperdalam aspek sosial menjadi lebih luas. Selanjutnya Sugiyono (2015) menuturkan bahwa teori dalam penelitian kualitatif tidak paten namun cenderung sementara. Peneliti bahkan dituntut melakukan *grounded research* yang artinya memperoleh teori berdasar pada data di lapangan ataupun suatu peristiwa sosial. Oleh karena itu, dalam proses penerapan teori peran, peneliti akan menggunakan teori tersebut hanya sebagai bekal untuk memahami pola, bentuk, dan situasi sosial dalam hal ini yaitu memahami subjek dalam penelitian.



BAB III

GAMBARAN UMUM DESA WONOSALAM KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum mengenai objek lokasi penelitian yaitu di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak. Gambaran umum tersebut meliputi sejarah desa, visi dan misi desa, letak geografis desa, kondisi demografis desa dan kondisi prasarana dan sarana.

A. Gambaran Umum Desa Wonosalam

1. Profil Desa Wonosalam

a. Sejarah Desa Wonosalam

Berdasarkan penelusuran para sesepuh terdapat dua daerah yang bernama Wonosalam yaitu Wonosalam Kabupaten Jombang Provinsi Jawa Timur dan Wonosalam Kabupaten Demak. Wonosalam Kabupaten Demak diambil dari patih kerajaan Islam pertama bersama kesultanan Raden Fatah memiliki patih yang bernama Patih Wonosalam. Kemudian terdapat dua versi asal muasal dinamakan Desa Wonosalam yaitu Patih Wonosalam dimakamkan di desa Wonosalam, namun ada yang mengatakan bahwa tempat yang dulu pernah menjadi pesinggahan beliau kemudian tempat tersebut dinamakan Desa Wonosalam (Administrasi Desa Wonosalam, 2023).

Wonosalam terdiri dari suku kata "Wono" yang mempunyai arti *alas* atau hutan kemudian "Salam" yang memiliki arti selamat. Maka, Wonosalam mempunyai arti bumi yang harapannya penuh keselamatan. Sehingga desa ini dinamakan dengan Desa Wonosalam. Uniknya Desa Wonosalam ini berdiri lebih dahulu dari pada Kecamatannya. Namun, tata kelola administrasi di kecamatan Wonosalam tidak berada di

desa Wonosalam justru di desa lainnya. Hal ini disebabkan letak Desa Wonosalam berada dipojok kecamatan yang langsung berbatasan dengan Kecamatan Karangtengah (Administrasi Desa Wonosalam, 2023).

b. Visi dan Misi

1) Visi

Terwujudnya tata kelola pemerintahan yang bersih, jujur, dan inovatif, serta akuntabel demi terciptanya Desa Wonosalam yang Mandiri, sejahtera dan berbudaya

2) Misi

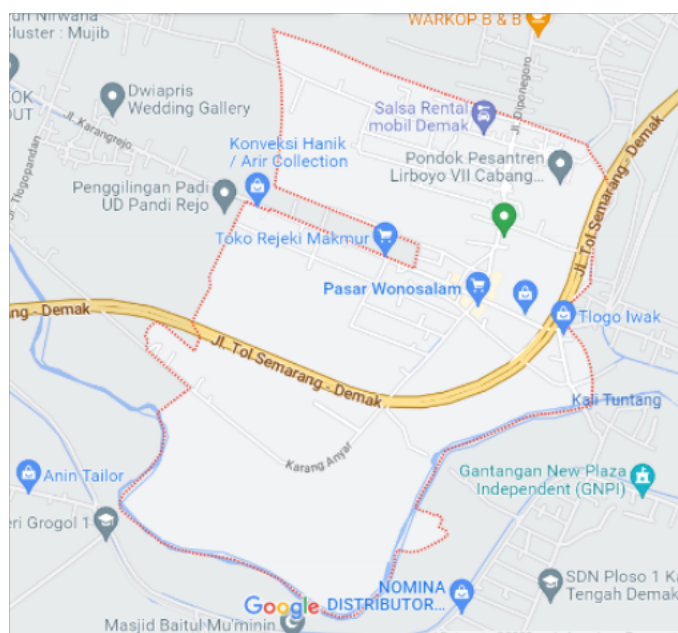
a) Memberikan pelayanan yang baik, dan informasi seluas-luasnya kepada masyarakat secara efektif dan efisien dengan menyediakan sarana publik yang cepat dan tepat

b) Melanjutkan pembangunan yang ada di desa Wonosalam baik fisik maupun non fisik (sosial budaya kemasyarakatan) (Administrasi Desa Wonosalam, 2023).

2. Kondisi Geografis Desa Wonosalam

Gambar 2

Peta Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam



Sumber: <https://goo.gl/maps/HYnvueuoTM8FWXhEA>

Desa sebagai tempat yang tetap pada masyarakat di daerah pedalaman merupakan wilayah hukum yang sekaligus menjadi pusat pemerintahan di tingkat daerah yang paling rendah. Pemerintahan desa ini membawahi rakyat secara langsung dibawah kekuasaan kecamatan dan terdiri dari dukuh-dukuh. Desa Wonosalam merupakan salah satu dari 21 desa yang berada di kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak, Propinsi Jawa Tengah. Desa Wonosalam berjarak kurang lebih 8 KM dari ibukota Kecamatan Wonosalam, 3 KM dari ibukota Kabupaten Demak, 21 KM dari ibukota Propinsi Jawa Tengah. Luas wilayah Desa Wonosalam adalah 277,7 Ha. Luas lahan yang ada terbagi dalam beberapa peruntukan seperti untuk fasilitas umum seluas 3 Ha, pemukiman seluas 48 Ha dan kegiatan ekonomi lainnya seluas 226 Ha. Desa Wonosalam terletak pada ketinggian 20 M sampai 30 M (Administrasi Desa Wonosalam, 2023).

Desa ini berbatasan langsung dengan Kecamatan Guntur dan Kecamatan Karangtengah yang dipisahkan oleh Kali Tuntang. Kali Tuntang merupakan muara dan sungai terbesar di kabupaten Demak. Kali Tuntang merupakan muara air dari Kabupaten Grobogan dan Kabupaten Demak yang selanjutnya berhilir di laut sebelah utara Pulau Jawa (Administrasi Desa Wonosalam, 2023).

Adapun batas-batas wilayah Desa wonosalam adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Jogoloyo.
 - b. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Ploso.
 - c. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Kendal Doyong.
 - d. Sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Karang Rejo
- (Administrasi Desa Wonosalam, 2023).

1. Kondisi Demografis Desa Wonosalam

a. Penduduk

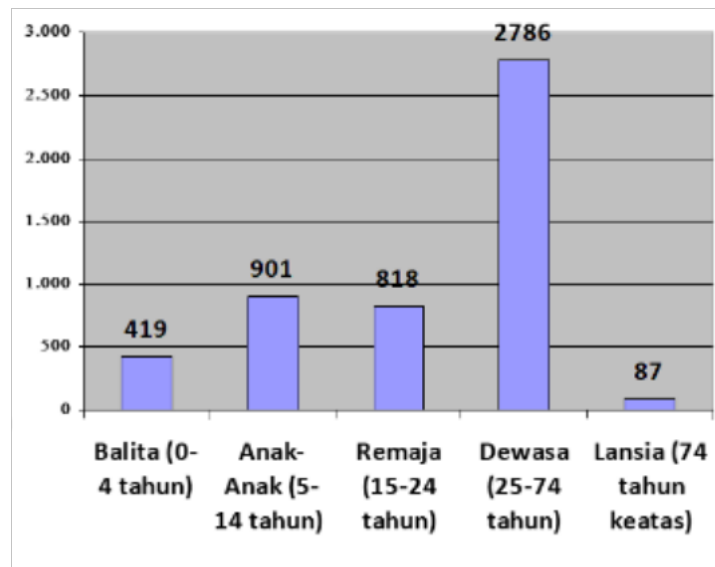


Pada tahun 2023 jumlah penduduk yang tinggal di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak sejumlah 5011 penduduk. Agar lebih mengetahui lebih dalam tentang kondisi demografi yang ada di desa Wonosalam maka peneliti akan memaparkan data penduduk yang ada di desa Wonosalam yaitu sebagai berikut:

1) Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

Gambar 3

Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia



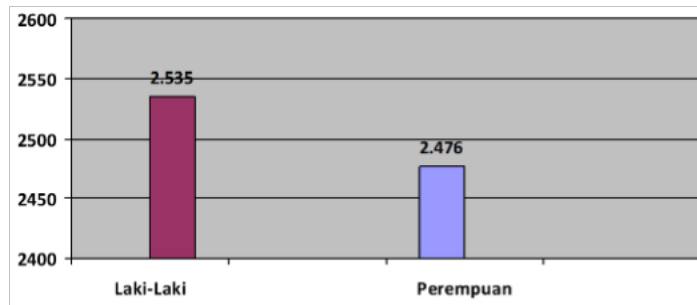
Sumber: Administrasi Desa Wonosalam 2023

Gambar di atas berisikan tentang daftar informasi tentang jumlah penduduk berdasarkan interval usia. Dapat diketahui bahwa interval usia terbanyak yaitu pada usia dewasa yaitu berjumlah 2786 orang. Kemudian interval usia dengan jumlah terkecil yaitu lansia sebesar 87 orang.

2) Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 4

Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin



Sumber: Administrasi Desa Wonosalam 2023

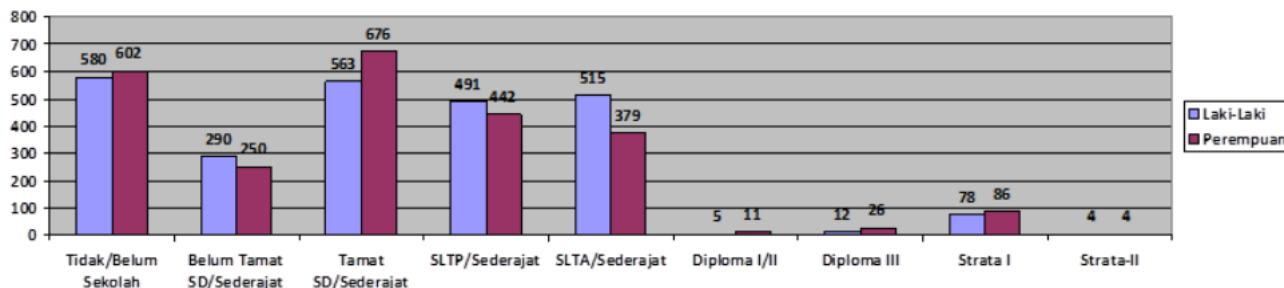
Tabel diatas berisikan tentang daftar informasi tentang jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin. Jika dilihat dari data tersebut, maka jumlah laki-laki dengan jumlah perempuan tidak terlampau jauh dengan selisih sejumlah 59 penduduk. Namun, tetap saja jumlah laki-laki di desa Wonosalam lebih banyak.

3) Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, penataan dan peningkatan pendidikan pada masyarakat perlu di tingkatkan. Keterlibatan orang tua, sekolah dan masyarakat Desa Wonosalam perlu di tingkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan. Hal ini disebabkan masih rendahnya tingkat pendidikan di desa Wonosalam yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 5

Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan



Sumber: Administrasi Desa Wonosalam 2023

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa pendidikan penduduk Desa Wonosalam sebagian besar tamat hingga jenjang Sekolah Dasar (SD) yakni sebesar 1.239 jiwa pada tahun 2023. Selain itu, penduduk yang belum atau tidak sekolah juga cukup tinggi yakni sebesar 1.182. Sedangkan sebagian kecil dari penduduk Desa Besuki merupakan tamat SMP yang berjumlah 933 dan SMA berjumlah 894 jiwa. Selain itu tingginya tamatan SD menunjukkan bahwa penduduk Desa Wonosalam memiliki tingkat pendidikan yang rendah. Pada umumnya pendidikan di Indonesia telah mengembangkan wajib belajar 12 (Dua belas) tahun. Kurangnya pengetahuan dan wawasan dapat membuat masyarakat di desa tidak mampu berpikir dalam menyeleksi perilaku-perilaku yang baik dan yang buruk untuk dilakukan. Bagi orang tua hal ini dapat membuat mereka merasa kewalahan dalam mendidik anaknya karena orang tua sendiri kurang dibekali ilmu pengetahuan untuk memberikan contoh serta pengetahuan yang baik untuk anak mereka.

4) Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian Masyarakat

Tabel 1

Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

No	Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Blm/tidak bekerja	590	595	1.185
2	Aparatur/pejabat negara	71	28	99
3	Tenaga pengajar	19	37	56
4	Wiraswasta	1.036	875	1.911
5	Pertanian/peternakan	185	224	409
6	Nelayan	2	-	2
7	Agama dan kepercayaan	2	-	2
8	Pelajar/mahasiswa	567	419	986
9	Tenaga kesehatan	-	4	4
11	Pensiunan	5	2	7
12	Lainnya	58	292	350
JUMLAH		2.535	2.476	5.011

Sumber: Administrasi Desa Wonosalam 2023

Tabel diatas berisikan tentang daftar informasi tentang jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian. Jumlah mata pencaharian terbanyak yang diketahui adalah sebagai wiraswasta sebesar 1911 penduduk. Kemudian jumlah yang paling sedikit adalah sebagai nelayan dan agamawan sebesar 2 penduduk saja. Hal ini disebabkan karena Desa Wonosalam yang tidak terlalu jauh dengan pusat pemerintahan Kabupaten Demak. Sehingga banyak warga desa yang lebih memilih untuk bekerja sebagai wiraswasta dengan mencari pekerjaan di wilayah pusat Kabupaten Demak. Selain itu, pusat perekonomian Kecamatan Wonosalam yang berupa Pasar Wonosalam terdapat di tengah-tengah Desa Wonosalam. Sehingga banyak warga desa yang lebih memilih sebagai pedagang

yang termasuk ke dalam wiraswasta.

B. Gambaran Orang Tua di Desa Wonosalam

1. Jumlah Kepala Keluarga (KK) di Desa Wonosalam Tabel 2

Jumlah Kepala Keluarga (KK) di Desa Wonosalam

NO	RT	RW	JUMLAH
1	1	1	85
2	2	1	76
3	3	1	73
4	4	1	67
5	5	1	75
6	6	1	62
7	7	1	22
8	8	1	31
JUMLAH I			491
9	1	2	82
10	2	2	90
11	3	2	39
12	4	2	47
13	5	2	83
14	6	2	50
JUMLAH II			391
15	1	3	81
16	2	3	53
17	3	3	51
18	4	3	94
19	5	3	69
20	6	3	73
JUMLAH III			421
21	1	4	59
22	2	4	61
23	3	4	53
24	4	4	44
25	5	4	86
26	6	4	51
JUMLAH IV			354
JUMLAH I+II+III+IV			1.657

Sumber: Administrasi Desa Wonosalam 2023

Berdasarkan tabel tersebut informasi yang dapat diambil yaitu Desa Wonosalam merupakan desa yang terdiri dari empat kelurahan. Kelurahan pertama terdiri dari 8 RT dengan jumlah KK sebesar 491 jiwa. Kelurahan kedua terdiri dari 6 RT dengan jumlah KK sebesar 391 jiwa. Kelurahan ketiga terdiri dari 6 RT dengan jumlah KK sebesar 421. Kelurahan keempat terdiri dari 6 RT dengan jumlah KK sebesar 354 jiwa. Maka total KK yang ada di desa Wonosalam berjumlah 1657 KK.

2. Gambaran Umum Informan

a. Bapak Royan

Pak Royan merupakan orang tua yang mempunyai 4 orang anak. Anak pertama usia 17 tahun, anak kedua usia 15 tahun, yang ketiga 13 tahun, dan yang terakhir 10 tahun. Usia Pak Royan sekarang sekitar 57 tahun. Pekerjaan Pak Royan ialah perangkat desa sebagai sekretaris desa.

Keluarga Pak Royan terdiri dari seorang istri dan 4 orang anak. Semua anak-anak Pak Royan sudah bersekolah. Anak Pak Royan yang pertama bersekolah di sma, yang kedua di smp, yang ke 3 di smp, dan yang ke empat masih bersekolah dijenjang SD.

Pemilihan Bapak Royan sebagai informan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu memiliki anak remaja awal yang berusia 12-15 tahun. Kemudian anak tersebut bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Pak Royan:

"Anak saya jumlahnya empat orang, yang pertama namanya Fikriatul Annisa usianya 17 tahun sekarang di sma, anak kedua namanya Muhammad Hasan usianya 15 tahun sekarang di smp, anak ketiga namanya Azmi Isnandar usianya 13 tahun, dan anak yang terakhir usianya 10 tahun sekarang masih SD. Kalau anak saya, semuanya udah bawa HP masing-masing mbak

kecuali anak yang terakhir” (Royan, 47 tahun Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Agar lebih jelas peneliti telah menyusun tabel profil keluarga Pak Royan. Tabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Profil Keluarga Bapak Royan

No	Nama	Profesi	Usia	Jenis Kelamin
1	Royan	Perangkat Desa	47	Laki-laki
2	Masiyah	Ibu Rumah tangga	46	Perempuan
3	Fikriatul Annisa	Pelajar	17	Perempuan
4	Muhammad Hasan	Pelajar	15	Laki-laki
5	Azmi Isnandar	Pelajar	13	Laki-laki
6	David	Pelajar	10	Laki-laki

b. Bapak Nashoha

Pak Nashoha merupakan orang tua yang memiliki 4 orang anak. Anak pertama berusia 18 tahun, anak kedua berusia 15 tahun, anak ketiga berusia 13 tahun, dan yang terakhir berusia 12 tahun. Pekerjaan Pak Nashoha adalah sebagai perangkat di desa Wonosalam.

Keluarga Pak Nashoha terdiri dari seorang istri dan 4 orang anak. Semua anak pak Nashoha sudah bersekolah. Anak pertama bersekolah di sma, anak kedua di sma, anak ketiga di smp, dan anak terakhir di smp.

Pemilihan Bapak Nashoha sebagai informan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu memiliki anak remaja awal yang berusia 12-15 tahun. Kemudian anak

tersebut bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Pak Nashoha:

“Anak pertama cowok masih duduk di sma, yang kedua cewek duduk di bangku SMA, yang ketiga cowok lagi masih duduk di bangku SMP, dan yang terakhir cowok juga masih duduk di bangku SMP, sekolah di Demak. Yang pertama usianya 17 tahun, yang kedua itu 15, yang ketiga usianya 13 tahun, dan yang terakhir usia 10 tahun, dengan rincian Zuka Ahmad Rafi, Zuka Elfiana, Zuka Dafa Afgani, dan Zuka Rajes Al-Faruq” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Agar lebih jelas peneliti telah menyusun tabel profil keluarga Pak Nashoha. Tabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4

Profil Keluarga Bapak Nashoha

N o	Nama	Profesi	Usia	Jenis Kelamin
1	Nashoha	Perangkat Desa	47	Laki-laki
2	Masiyah	Ibu Rumah tangga	45	Perempuan
3	Zuka Ahmad Rafi	Pelajar	18	Perempuan
4	Zuka Elfiana	Pelajar	15	Laki-laki
5	Zuka Dafa Afgani	Pelajar	13	Laki-laki
6	Zuka Rajes Al-Faruq	Pelajar	10	Laki-laki

c. Ibu Fitriani

Ibu Fitriani merupakan orang tua yang memiliki 1 orang anak yang berusia 13 tahun. Saat ini, Ibu Fitriani bekerja sebagai

seorang buruh pabrik. Keluarga Ibu Fitriani terdiri dari suami dan 1 orang anak yang sekarang duduk di bangku SMP.

Pemilihan Ibu Fitriani sebagai informan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu memiliki anak remaja awal yang berusia 12-15 tahun. Kemudian anak dari keluarga tersebut bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Fitriani:

"Kalau sekarang anak saya hanya satu, tapi kalau dikasih lagi ya ngga apa-apa hehehe.. owh iya, namanya Alfian Fitrianto masih duduk si SMP, usianya sekitar 12 tahun" (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Ibu Fitriani juga memperkuat pendapat bahwa anaknya juga bermain *gadget* sesuai dengan penuturannya yaitu sebagai berikut:

"Kalau ditanya soal anak saya bermain gadget atau ngga, yang jelas ya main, malah tak beliin, soalnya buat komunikasi saya waktu bekerja" (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Agar lebih jelas peneliti telah menyusun tabel profil keluarga Ibu Fitriani. Tabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Profil Keluarga Ibu Fitriani

No	Nama	Profesi	Usia	Jenis Kelamin
1	Husnaidi	Buruh Pabrik	40	Laki-laki
2	Fitriani	Buruh Pabrik	39	Perempuan
3	Alfian Fitrianto	Pelajar	12	Laki-laki

d. Bapak Hasan

Bapak Hasan merupakan orang tua yang memiliki 2 orang anak. Anak pertama berusia 13 tahun dan anak yang

kedua berusia 7 tahun. Saat ini Pak Hasan bekerja sebagai pedagang dipasar. Keluarga pak hasan terdiri dari istrinya dengan kedua anaknya. Anak pertama bernama Muhammad Ainun yang sekarang duduk di bangku SMP. Sedangkan anak yang kedua bernama Diah Ayu Rohimah yang sekarang duduk di bangku SD.

Pemilihan Bapak Hasan sebagai informan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu memiliki anak remaja awal yang berusia 12-15 tahun. Kemudian anak dari keluarga tersebut bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Bapak Hasan:

"Anak saya dua mba, satu SMP yang satu lagi masih SD. Anak pertama itu sekarang usianya 13 tahun, kalau yang kedua masih 7 tahun. Yang pertama namanya Muhammad Ainun dan yang kedua namanya Diah Ayu Rohimah" (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023)

Agar lebih jelas peneliti telah menyusun tabel profil keluarga Pak hasan. Tabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 6

Profil Bapak Hasan

N o	Nama	Profesi	Usia	Jenis Kelamin
1	Hasanudin	Pedagang	45	Laki-laki
2	Azizah	Ibu Rumah tangga	42	Perempuan
3	Muhammad Ainun	Pelajar	13	Laki-laki
4	Diah Ayu Rohimah	Pelajar	7	Perempuan

e. Ibu Aminah

Ibu Aminah adalah orang tua yang mempunyai 3 orang. Anak pertama berusia 17 tahun, yang kedua berusia 14 tahun, dan anak yang terakhir berusia 10 tahun. Pada saat ini, Ibu Aminah bekerja sebagai seorang petani. Keluarga Ibu Aminah terdiri dari suami dengan anak pertama yang duduk di bangku SMA, anak kedua duduk di bangku SMP dan anak yang ketiga duduk di bangku SD.

Pemilihan Ibu Aminah sebagai informan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu memiliki anak remaja awal yang berusia 12-15 tahun. Kemudian anak dari keluarga tersebut bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Aminah:

"Kalau anak saya sekarang ada 3, yang pertama duduk di bangku SMA, yang kedua di smp sama yang ketiga masih SD. Oh iya, kalau usia yang pertama 17, yang kedua 13, dan yang ketiga 10" (Aminah, 46 tahun, petani, wawancara, 09 Januari 2023)

Kemudian, menurut Ibu Aminah semua anaknya bermain *gadget* dikarenakan memang diberi *gadget* masing-masing kecuali anak yang ketiga.

"Walau saya ngga gitu paham soal HP, tapi anak yang pertama dan yang kedua saya beliin dulu. Soalnya dulu pernah ngamuk minta dibeliin. Kalau anak yang terakhir belum tak beliin, biar barengan sama kakaknya aja" (Aminah, 46 tahun, petani, wawancara, 09 Januari 2023)

Agar lebih jelas peneliti telah menyusun tabel profil keluarga Ibu Aminah. Tabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Profil Ibu Aminah

No	Nama	Profesi	Usia	Jenis Kelamin
1	Fahrudin	Buruh Pabrik	40	Laki-laki

2	Aminah	Petani	39	Perempuan
3	Fatimah	Pelajar	17	Perempuan
4	Fajar	Pelajar	14	Laki-laki
5	Abdul Razak	Pelajar	10	Laki-laki



BAB IV

PANDANGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA REMAJA AWAL

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sangat pesat, berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *gadget*. Pada saat ini, semua kalangan masyarakat dari usia kanak-kanak hingga lansia tidak terlepas dari yang namanya *gadget*. *Gadget* telah berubah dari yang semula merupakan kebutuhan skunder dengan seiring waktu menjadi kebutuhan pokok. Terlebih bagi para remaja yang lebih cepat beradaptasi dengan hal-hal baru juga mempunyai keingintahuan yang tinggi berakibat dampak yang ditimbulkan akan lebih serius. Selain itu, demi meminimalisir dampak negatif yang timbul diakibatkan oleh *gadget* orang tua perlu mengetahui pandangan *gadget* itu seperti apa. Sehingga dapat memberikan tindakan yang sesuai dan tepat sasaran.

Peneliti akan memaparkan temuan yang ada di lapangan bagaimana pandangan para orang tua melihat *gadget* itu seperti apa. Lalu, peneliti juga akan memaparkan pandangan orang tua melihat anaknya bermain *gadget*.

A. Pandangan Orang Tua terhadap *Gadget*

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di sekitar sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh

masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaianya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *gadget* (Marpaung, 2018). *Gadget* adalah perangkat kecil berupa alat elektronik memiliki fungsi khusus serta praktis dalam penggunaannya *gadget* kecil yang bisa dibawa kemana-mana dan ringan merupakan sebuah perangkat portable bisa dipakai tanpa harus terhubung dengan listrik, *gadget* merupakan pembaruan teknologi di sekitar globalisasi membantu aktivitas setiap manusia menjadi mudah dan praktis dari hari ke hari *gadget* muncul dengan pembaruan-pembaruan yang menarik minat khalayak ramai serta fungsi yang sangat baik (Anggraeni, 2020).

Pada proses perkembangan teknologi ini, semua individu merasakan dampak yang signifikan. Terlebih bagi anak remaja cenderung mudah terpapar dengan dampak yang diberikan oleh *gadget*. Terdapat dua dampak yang dirasakan bagi remaja yang terbiasa bermain *gadget*. Dampak tersebut yaitu dampak positif dan dampak negatif. Berdasarkan dampak bermain *gadget* tersebut peranan orang tua berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Biddle (1986) yaitu aspek kedudukan yang di dalamnya sebagai pengontrol semua kegiatan yang ada di dalam rumah khususnya bagi anak-anaknya. Sebagaimana wawancara yang diutarakan oleh Nashoha:

"Kemudian yang selama ini HP termasuk alat komunikasi yang canggih, jadi mau dibuat apa kan bisa, HP ini

tergantung yang mengoprasikan, kalau yang megang itu mau dibikin maksiat ya bisa aja, tapi kalau dibuat pendidikan juga baik, kalau di rumah saya pasti kalau sudah sambil kerja kalau nyalain HP ya buka nya Gus Baha dengerin pengajian, saya juga suka si. Terlebih buat kita sebagai orang tua ya minimal harus bisa mengontrol kegiatan bermain HP anak” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Menurut Nashoha *gadget* merupakan alat komunikasi yang canggih pada zaman sekarang yang mampu untuk mengakses berbagai macam hal. Berdasarkan asas kebebasan tersebut, membuat *gadget* bisa dibuat akses sesuai dengan keinginan penggunanya. Jika pengguna cenderung menggunakan *gadget* sebagai bahan yang tidak baik maka akan mengakibatkan pengguna *gadget* terjerumus pada kemaksiatan. Namun, jika pengguna *gadget* cenderung memakainya pada hal positif, maka *gadget* dapat memberikan manfaat yang luar biasa bagi penggunanya. Khususnya bagi orang tua yang harus tetap memperhatikan bagaimana anak-anaknya memainkan *gadget*. Hal ini karena peran orang tua sesuai dengan teori Biddle (1986) yang termasuk ke dalam aspek kedudukannya dapat menjadi individu yang memimpin sebuah keluarga. Jika kedudukan orang tua sebagai pemimpin teralihkan, maka dapat berakibat pada gesernya peranan orang tua yang dapat membuat anak menjadi tanpa kendali dan dapat melampaui batasan yang ada di masyarakat. Senada dengan hal tersebut, Royan mengemukakan tentang pandangannya tentang *gadget*.

“Gadget ya? Kalau pendapat saya tentang gadget sebenarnya ngga terlalu memusingkannya. Namun, menurut saya gadget atau HP tergantung pemakainya. Kalau HP dipakai sesuai batas kewajaran ya ngga ada efek apa-apa bagi penggunanya. Tapi, kalau terlalu lama ya ngga baik juga” (Royan, 47 tahun Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Royan mengemukakan bahwa pendapatnya tentang *gadget* tersebut tergantung penggunaannya. Penggunaan berlebih pada *gadget*

membuat berdampak buruk pada dirinya. Sedangkan bagi pengguna yang memang masih batas kewajaran dalam memakai *gadget* maka tidak berpengaruh apa-apa. Namun, tetap saja kaitan orang tua dengan perilakunya sangatlah penting untuk diperhatikan. Perilaku orang tua yang memiliki kecenderungan untuk bermain *gadget* telah mencederai peran orang tua sebagai contoh tauladan yang baik bagi anaknya. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan Hasan yang mengemukakan bahwa pemakaian *gadget* tergantung konten yang dilihat:

“Kalau saya si, jarang memegang HP di depan anak langsung, takutnya kalau nyontoh saya saat bermain HP. Nanti kalau nyontoh kan bahaya. Terlebih sekarang kan konten-konten di HP udah banyak dan beragam banget, semisal yang dilihat hal-hal buruk ya bakal buruk juga efeknya. Tapi kalau semisal yang dilihat itu hal baik ya pasti bakal baik juga”. (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023)

Menurut sudut pandang Hasan peran orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anaknya. Berdasarkan teori Biddle (1986) peranan orang tua menjadi contoh bagi anak-anaknya termasuk ke dalam aspek teori Biddle (1986) sebagai perilaku dalam peran. Seorang yang memiliki peran sebagai orang tua sangat berkaitan erat dengan perilaku sehari-harinya. Jika perilaku orang tua tersebut cenderung baik, maka akan menjadikan contoh yang baik pula bagi anak-anaknya. Namun jika perilaku orang tua tersebut tidak baik, maka cenderung akan menjadikan contoh yang tidak baik pula bagi anak-anaknya. Terlebih bagi zaman sekarang yang merupakan zaman dimana konten-konten sangat beragam. Konten yang beragam tersebut tergantung dengan konten yang ditontonnya. Jika konten yang ditontonnya bagus maka akan mendapatkan manfaat yang baik juga. Namun, jika konten yang buruk maka akan mendapatkan efek yang buruk juga.

Kemudian menurut Fitriani *gadget* merupakan sesuatu yang membantu kehidupan sehari-hari khususnya dalam proses komunikasi

dengan anaknya. Saat Fitriani bekerja, ia dengan mudah menghubungi anaknya tentang kondisi anaknya di rumah atau mungkin berkomunikasi dengan anaknya tentang apa yang harus dilakukan oleh anaknya. Contohnya, sebelum Fitriani pulang ke rumah ia meminta anaknya untuk membeli barang belanjaan. Sehingga saat Fitriani pulang, barang yang dibutuhkan telah ada di rumah.

“Waktu istirahat kerja, kadang saya hubungi anak di rumah. Tak tanyain lagi apa, di mana, main sama siapa. Jadikan saya tau posisi anak lagi ngapain. Maklum mbak, namanya orang tua sering khawatir. Apalagi waktu saya dan suami sama-sama lagi bekerja. Di rumah sendirian dia, walau kadang tak suruh ke rumah neneknya aja. Ya ini salah satu usaha saya buat tetap ngawasin kegiatannya anak. Biar saya tau aja apa yang dilakukannya, takutnya malah keluyuran gak jelas.” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Menurut Fitriani *gadget* dapat menjadi alat pengawas kegiatan anaknya saat ditinggal bekerja. Alat tersebut juga menjadi sangat membantu peran orang tua dalam memberikan pengawasan bagi anak-anaknya. Peran ini berdasarkan teori peran Biddle (1986) termasuk ke dalam aspek kedudukan. Kedudukan disini, sebagaimana selayaknya orang tua yang berkedudukan memberi pengawasan lebih pada anak-anaknya agar terhindar dari segala bentuk kejadian negatif yang akan datang. Hal ini karena, ketika bekerja tentunya Fitriani akan lebih fokus terhadap pekerjaannya. Namun, hal ini dapat disiasati dengan adanya *gadget*. Tetapi, menurut Fitriani *gadget* juga mengganggu kegiatan sehari-hari anaknya. Seringkali, anaknya lebih memilih untuk fokus dengan *gadget* dari pada dengan kegiatan lain.

“Ya begitulah mba, namanya juga anak. Kalo udah pegang HP suka lupa segalanya. Dipanggil bengong, disuruh diem” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Namun, yang menarik adalah pernyataan yang dikemukakan oleh Royan yang memaparkan bahwa saat anak bermain *gadget*

membuat anak terjauhkan dari kenakalan remaja. Menurutnya, anak yang bermain *gadget* memiliki kecenderungan untuk hanya berdiam diri di rumah tanpa pergi kemanapun. Sehingga, proses pengawasan pada anak akan lebih mudah. Pandangan tersebut memang sesuai dengan teori Biddle (1986) yang mengatakan bahwa peranan individu sesuai dengan aspek orang yang berperan. Kaitannya dengan perilaku yang dilakukan oleh Royan yang mengindikasikan bahwa peranan Royan sebagai orang tua memberikan kebebasan bagi anak-anaknya untuk bermain *gadget*. Kebebasan tersebut merupakan hak Royan sebagai orang tua untuk memberikan aturan yang menurutnya sesuai dengan pemikiran yang dimiliki olehnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Royan yang mengemukakan:

“Tapi untuk mengurangi menurut saya kurang baik, karena kalau mereka hanya fokus terhadap bermain gadget mereka malah bisa pergi ke mana saja, keluyuran tidak jelas, bahkan bisa melakukan tindak kriminal.”
(Royan, 47 tahun, Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Selain itu, menurut Royan anak perlu dibebaskan ketika bermain *gadget*. Hal ini karena, melihat zaman sekarang yang teknologinya telah maju membuat anak juga harus memiliki pola pikir yang maju pula. Pola pikir maju ini dapat dicapai dari penggunaan *gadget* itu sendiri.

“Namanya juga zaman sekarang mbak, kalau semisal anaknya dilarang buat main gadget nanti pola pikirnya juga bakal tertinggal dibanding teman-teman seusianya”
(Royan, 47 tahun, Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Kemudian menurut pendapat Dafa mengemukakan bahwa *gadget* merupakan benda yang dapat membantu kehidupan kita.

“HP itu barang yang bisa bantu semua hal yang ada di hidup kita, kita bisa nelpon ayah ibu, terus bisa nelpon temen-temen, bisa buat main game, bisa buat belajar juga” (Zuka Dafa, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April

2023)

Hal tersebut juga didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Fajar tentang pendapatnya soal *gadget*. Menurutnya *gadget* itu sebuah barang yang bisa digunakan dalam segala kondisi. Bisa bermanfaat atau tidak tergantung pengguna.

“HP itu ya tergantung yang make mbak, kalau yang make itu buat belajar ya bisa manfaat, tapi kalau yang make itu buruk yang buruk buat kita juga” (Fajar, 14 Tahun, Pelajar, Wawancara, 26 April 2023).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Farida (2021) yang mengemukakan bahwa terdapat dua sudut pandang yang diakibatkan oleh kebiasaan bermain *gadget*. Sudut pandang yang pertama yaitu tentang efek positif dari bermain *gadget* dan efek negatif yang disebabkan oleh terbiasanya bermain *gadget*. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menemukan dua sudut pandang orang tua di desa Wonosalam tentang efek negatif dan positif bermain *gadget*.

Namun agar terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget* sangat diperlukan adanya literasi digital pada anak agar penggunaan *gadget* cenderung lebih positif. Literasi digital ini juga sebagai bentuk peran orang tua untuk memberikan pemahaman bagi anak-anaknya tentang penggunaan *gadget*. Literasi digital merupakan bentuk sadar, kemampuan serta sikap individu dalam penggunaan menggunakan alat yang sesuai secara digital untuk melakukan identifikasi, akses, pengelolaan, integrasi, evaluasi, analisis dan sintesis sumber daya digital, mengkonstruksi pengetahuan, menciptakan ekspresi media, dan melakukan komunikasi dengan orang lain dalam kondisi tertentu untuk mewujudkan konstruktivitas sosial dan melakukan refleksi pada prosesnya (Kemendikbud, 2017). Proses literasi digital yang dilaksanakan oleh orang tua dengan memberikan pengertian dan penekanan batasan-batasan penggunaan gadget pada anak-anaknya. Khususnya pada penelitian ini yaitu untuk remaja awal. Hal ini sesuai

dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Nashoha yaitu sebagai berikut:

“Menurut saya, dampak bermain gadget pada anak bisa diminimalisir dengan cara mengurangi intensitas bermainnya (gadget). Jadi, setelah intensitasnya berkurang, maka dampak yang terjadi pun dapat diminimalisir” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Batasan-batasan tersebut dapat berupa berapa lama waktu bermain *gadget* yang telah diberitahukan kepada anak ketika anak hendak bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Nashoha yaitu sebagai berikut:

“Anak saya kalau mau bermain gadget ya tak ingetin, maksimal setengah jam buat sekarang” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Selain batasan-batasan yang dikemukakan, cara lain untuk memberikan literasi digital pada anak yaitu dengan cara memberikan pengertian bahwa pemakaian *gadget* dengan jangka waktu yang lama dapat memberikan dampak yang kurang baik. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Nashoha yaitu sebagai berikut:

“Selain saya punya program ketat soal pemakaian gadget pada anak, saya juga ngasih tau kalau main gadget kelamaan itu ngga baik” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Sehingga, saat anak telah mengetahui bagaimana efek samping dari pemakaian *gadget* tersebut harapannya dapat mengerti bahwa terlalu banyak memakai *gadget* juga tidak baik bagi kehidupannya. Oleh karena itu, literasi digital pada anak sangatlah penting untuk menghindari dampak negatif bermain *gadget*. Terlebih menurut teori Biddle (1986) mengemukakan bahwa peranan orang tua sebagai seorang aktor yang memberikan intervensi kepada anak-anaknya agar terhindar dari berbagai macam dampak yang terjadi disebabkan oleh bermain *gadget*. Intervensi tersebut bertujuan agar perilaku yang

dilakukan oleh anak dapat terukur dengan jelas dan dapat terkendali. Perilaku yang terkendali ini membuat anak dapat tumbuh berkembang sesuai dengan perkembangan usianya. Terlebih bagi anak remaja awal yang memang berada di posisi peralihan masa anak-anak dengan masa remaja. Posisi ini sangatlah riskan terkena dampak negatif dari lingkungan sekitarnya khususnya *gadget*.

B. Pandangan Orang Tua terhadap Anak yang Bermain *Gadget*.

Gadget sebagai sebuah alat yang telah masuk pada berbagai lini kehidupan masyarakat baik anak-anak hingga dewasa pada saat ini telah mengenal *gadget*. Pada dasarnya, *gadget* tersebut ada karena kemajuan teknologi yang sangat pesat. Pesatnya teknologi ini dapat dilihat dari perbandingan zaman dahulu dengan zaman sekarang. Contohnya pada zaman dahulu kecenderungan orang saat ingin berkomunikasi pada jarak jauh diharuskan melalui surat yang membutuhkan waktu cukup lama agar tersampaikan. Namun pada zaman sekarang cukup menggunakan aplikasi penyedia layanan komunikasi seperti *whatsapp*, *line*, *sms*, *facebook masanger*, dan lain sebagainya dapat memudahkan berkomunikasi secara *real time*.

Sehingga perlu adanya literasi digital dari orang tua agar dapat menangkal dari berbagai macam dampak negatif yang terjadi pada anak remaja awal. Terlebih anak remaja awal berada pada fase peralihan atau remaja awal yang merupakan fase penuh gejolak emosi dan ketidakseimbangan seorang remaja yang tercakup dalam “badai dan tekanan jiwa”, yaitu masa di mana terjadi perubahan besar secara fisik, intelektual dan emosional pada diri seseorang yang menyebabkan kesedihan dan kebingungan (konflik) pada yang bersangkutan, serta menimbulkan konflik dengan lingkungannya khususnya anak yang terbiasa bermain *gadget* (Gunarso, 1991).

Anak yang terbiasa bermain *gadget* tentunya dapat menjadi polemik tersendiri bagi orang tuanya. Hal ini karena memberikan

dampak yang beragam bagi anaknya. Terlebih, anak remaja awal yang baru berubah dari masa anak-anak menuju remaja. Walaupun begitu, penemuan di lapangan mengungkapkan bahwa *gadget* tidak hanya memberikan dampak yang buruk bagi anak remaja. Terdapat pula dampak positif yang nantinya akan menjadi bahasan sebagai berikut:

1. Pandangan Positif Orang Tua terhadap *Gadget*

a. Memudahkan Komunikasi

Royan mengemukakan bahwa sekolah yang di tempati oleh anaknya berada di tengah Kabupaten Demak. Sehingga, mau tidak mau Royan diharuskan mengantar jemput anaknya ketika bersekolah. Proses antar jemput ini, juga merupakan salah satu bentuk yang termasuk ke dalam teori peran Biddle (1986) sebagai seorang yang berkedudukan. Peran orang tua dalam bentuk kedudukan tersebut, sebagaimana orang tua yang berkedudukan memberikan bentuk perlindungan bagi anak-anaknya. Sehingga dalam hal ini keberadaan *gadget* sangat membantunya untuk berkomunikasi.

“Kebetulan sekolah anak saya di tengah Demak, karena masih SMP kelas 1 jadi ya belum tak bolehin bawa motor. Makanya tak bawain handphone. Nanti biar enak waktu jemput. Kalau ditanya anaknya berani atau tidak berangkat sendiri, sebenarnya bernyi katanya, tapi namanya orang tua, tetep khawatir kalau liat anaknya berangkat sekolah sendiri. Apalagi rumah dengan sekolahnya lumayan jauh” (Royan, 47 tahun, Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Royan mengemukakan bahwa ia merasa terbantu dengan adanya *gadget*. Royan tidak perlu mengira-ngira kapan anaknya pulang dari sekolah. Hal ini bisa dilihat dari keadaan Royan yang mengharuskan mengantar jemput anaknya yang memudahkan pekerjaannya sebagai pejabat desa. Terlebih dari hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa pendapatnya

tentang orang tua yang mudah khawatir dengan keadaan anak-anaknya sehingga lebih mudah memberikan perlindungan ketika orang tua dengan anak dapat berinteraksi secara langsung.

Hal ini di dukung oleh Azmi Isnandar yang mengemukakan bahwa dirinya memang dibekali *gadget* saat sekolah. Tujuannya adalah agar saat pulang dari sekolah dapat dengan mudah memberi kabar pada ayahnya.

“Saya emang sengaja dibawain HP sama ayah, soalnya ngga dibolehin bawa motor sendiri, kan emang saya masih kelas 1 SMP, jadi ayah gampang khawatir kalau terjadi apa-apa di jalan, makanya kalo kalo berangkat sekolah ya diantar jemput” (Azmi Isnandar, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Walaupun Azmi dibekali *gadget* saat pergi ke sekolah, sekolahnya mengharuskan semua siswanya untuk mengumpulkan *gadget* saat siswa datang dan boleh diambil saat siswanya pulang.

“Ngga tak bawa ke kelas HP nya kok mbak, soalnya emang aturan sekolah harus nitipin HP nya ke BK sebelum masuk ke kelas, nanti boleh diambil kalau udah balik” (Azmi Isnandar, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Hal ini didukung oleh pendapat yang diutarakan oleh Fitriani yang mengemukakan bahwa dengan adanya *gadget* ia yang merupakan buruh pabrik sangat terbantu sebagai media komunikasi dan pengawasan. Ketika Fitriani dengan suaminya sama-sama bekerja, tentunya anaknya ditinggal di rumah sendiri. Walau terkadang anaknya diminta untuk pergi ke rumah neneknya agar ada yang menemani. Namun, tetap saja sebagai seorang orang tua rasa khawatir tiba-tiba muncul begitu saja. Bentuk kekhawatiran ini merupakan salah satu perasaan yang dapat memicu peran orang tua sebagai orang yang berperan

memberi kasih sayang bagi anak-anaknya. Teori Biddle (1986) mengemukakan bahwa seorang ibu termasuk ke dalam aspek orang yang berperan. Orang yang berperan ini, sebagai aktor yang berperan untuk memberikan rasa kasih sayang pada anaknya. Oleh sebab itu, akan keluar perasaan khawatir dalam diri orang tua. Perasaan ini sebagai salah satu hal yang wajar terjadi bagi orang tua siapapun. Hal ini karena anak merupakan buah hati dari kedua orang tua. Sehingga peran orang tua tersebut dapat terbantu berkat adanya *gadget* Fitriani yang dapat langsung menghubungi anaknya.

“Waktu istirahat kerja, kadang saya hubungi anak di rumah. Tak tanyain lagi apa, di mana, main sama siapa. Jadikan saya tau posisi anak lagi ngapain. Maklum mbak, namanya orang tua sering khawatir. Apalagi waktu saya dan suami sama-sama lagi bekerja. Di rumah sendirian dia, walau kadang tak suruh ke rumah neneknya aja” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Bagi Fitriani *gadget* sangat membantu dirinya untuk memberikan pengawasan pada anaknya. Walaupun bentuk pengawasannya hanya sebatas berhubungan secara daring, namun hal itu sangat membantu mengetahui keadaan anaknya.

Hal ini di dukung oleh pendapat yang diutarakan oleh Alfian yang mengemukakan bahwa ketika kedua orang tua nya berangkat bekerja, Alfian sering dihubungi oleh kedua orang tuanya. Terkadang, hanya sekedar bertanya keadaan saja.

“Ibuk itu suka tiba-tiba telpon, hampir tiap hari telpon kalau lagi kerja di pabrik. Padahal saya ya ngga kemana-kemana kok, paling main sama temen-temen sehabis sekolah” (Alfian, Pelajar, 12 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Astuti (2018) yang menjabarkan bahwa *gadget* membuat

jarak fisik semakin tidak berarti. Dengan adanya kemajuan teknologi komunikasi, memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain, bahkan juga dapat mengetahui aktivitas orang lain lewat teknologi komunikasi seperti internet. *Gadget* juga mengubah lingkungan manusia dan hakikat manusia. Dengan adanya *gadget*, seorang remaja dapat melakukan komunikasi dengan siapa saja dengan mudah, sehingga jarak yang jauh tidak menjadi masalah.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pandangan orang tua terhadap *gadget* dapat memberikan kemudahan ketika berkomunikasi dengan anak-anaknya. Komunikasi disini tanpa batas jarak dan waktu. Sehingga saat penggunaan *gadget* tersebut secara tepat maka akan membuat dampak yang baik pula.

Kemudahan dalam berkomunikasi tersebut harus diimbangi dengan literasi digital yang cukup baik pada anak. Hal ini karena, kemudahan dalam berkomunikasi dapat menjadikan sarana kebebasan tanpa batas jika tidak diikuti dengan pembatasan diri saat menggunakan *gadget*. Peran orang tua sebagai pemberi literasi digital pada posisi ini sangatlah penting.

Orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan anak pada saat di rumah yang berada di lingkungan anak diharapkan mampu memberikan contoh dan pemahaman yang baik untuk menggunakan teknologi digital yang ada dengan sebaik-baiknya (Karwati dkk., 2023). Menurut Davidson (2012) untuk bisa menggunakan internet dengan positif, anak sangat memerlukan adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua. Hal ini berdasarkan teori Biddle (1986) yang mengemukakan teori tentang kedudukan. Pada penelitian ini ditemukan bahwa orang tua memiliki kedudukan sebagai contoh bagi anak-anaknya. Sebagai seorang orang tua sudah seharusnya menjadi contoh

bagi anak-anaknya. Orang tua yang memiliki kecenderungan sering bermain *gadget* maka anak juga akan memiliki cenderung bermain *gadget* dan sebaliknya. Sehingga, alangkah baiknya jika orang tua untuk tidak terlalu sering bermain *gadget* agar tidak ditiru oleh anaknya. Sedangkan, menurut teori Biddle (1986) kedudukan anak berperan sebagai target individu dari aktor. Target disini berperan sebagai individu yang akan mencontoh perilaku dari aktor khususnya orang tua. Ketika perilaku orang tua menyimpang, maka kecenderungan anak akan mengikuti penyimpangan dari orang tua tersebut.

b. Memberi Kemudahan Saat Belajar

Nashoha mengemukakan bahwa *Gadget* memudahkan anaknya saat melakukan belajar mandiri. Proses belajar ini, biasanya dilakukan pada malam hari. Nashoha akan menemani anaknya belajar. Hal ini bertujuan agar anaknya serius belajar. Kegiatan Nashoha yang menemani anaknya saat belajar, merupakan bentuk peran orang tua sebagai aspek orang yang berkedudukan. Orang tua berkedudukan sebagai pemberi pendidikan bagi anak-anaknya. Walaupun begitu, tetap saja tidak selalu orang tua mengerti perkembangan pelajaran yang ada di sekolah. Sehingga, terkadang ada beberapa pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh anaknya, kemudian anaknya akan bertanya pada Nashoha. Ketika Nashoha tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka cara terakhir yang digunakan adalah mencari jawaban di Google.

“Setiap malam saya nemani anak buat belajar. Kan kalau ditemenin, mestinya bakal lebih serius belajarnya. Walau begitu, kadang ada pertanyaan yang ngga bisa ia jawab. Terus kalau saya ngga bisa jawab juga, cara terakhir ya cari di google. Ini juga peran saya sebagai orang tua si. Jadi ya saya seneng juga bisa nemenin anak saya belajar”
(Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam,

Wawancara, 09 Januari 2023)

Berdasarkan pendapat Nashoha, dapat diartikan bahwa kedudukan orang tua sebagai pemberi pendidikan bagi anak-anaknya. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk memberi pendidikan pada anak-anaknya yaitu dengan menemani anak belajar. Dalam hal ini *gadget* dapat membantu proses pembelajaran pada anaknya Nashoha. Tentunya menurut Nashoha, pencarian jawaban dengan Google ini merupakan cara terakhir yang digunakan sebelum anaknya berusaha. Tentunya, cara tersebut digunakan agar anak memiliki kemampuan untuk berpikir memecahkan permasalahan.

Hal itu juga dirasakan oleh Zuka Dafa yang mengemukakan bahwa dirinya sangat terbantu dengan adanya *gadget*. *Gadget* sangat bermanfaat ketika ia *stuck* tidak bisa berpikir jawaban dari tugas yang diberikan dari guru.

“Bermanfaat banget mbak, soalnya kan kalo soalnya susah, dipikir ngga nemu jawabannya, ya akhirnya nyari di google aja jawabnya, hehe..”
(Zuka Dafa, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023).

Hal tersebut juga dirasakan oleh Aminah. Aminah mengemukakan bahwa *gadget* memberi kemudahan bagi anaknya saat belajar. Aminah mengatakan bahwa ia tidak dapat menemani anaknya setiap malam saat belajar. Seringkali, Aminah merasa kelelahan karena sudah seharian bekerja di sawah. Aminah sering melihat anaknya sedang belajar mandiri dengan *gadget*. Oleh karena itu, Aminah merasa tidak perlu lagi mendampingi anaknya belajar.

“Saya tu, sering kecapean mbak kalau malam. Makanya kalo tidur cepet terus, sehabis sholat isya’ langsung tidur. Tapi sebelum tidur saya liat anak saya lagi apa di kamar. Pas tak liat lagi belajar dia, belajarnya ya sambil nyari-nyari pelajaran di HP”

(Aminah, 46 Tahun, Petani, Wawancara, 09 Januari 2023)

Berdasarkan hal tersebut, dapat diartikan bahwa Aminah merasa terbantu dengan adanya *gadget*. Aminah berpandangan bahwa *gadget* dapat membantu anaknya saat belajar. Sehingga, Aminah cenderung mempercayai anaknya ketika belajar sendiri. Oleh karena itu, Aminah meninggalkan anaknya belajar melalui *gadgetnya*.

"Kalau saya ya mbak, kebantu banget si sama adanya gadget, pas belajar jadi gampang, soalnya jadi sat-set ngerjainnya ngga pake lama, walau abis itu main game" (Fajar, 14 Tahun, Pelajar, Wawancara, 26 April 2023).

Hal ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh Ismanto dkk. (2017) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*. Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pandangan orang tua terhadap *gadget* mengemukakan bahwa *gadget* dapat membantu peran orang tua dalam memberikan pendidikan pada anak. Hal ini karena di dalam *gadget* tersebut terdapat ilmu pengetahuan yang tidak terbatas jumlahnya. Peran memberikan pendidikan ini merupakan salah satu dari teori peran Biddle (1986) tentang kaitan perilaku dalam sebuah peran. Perilaku dalam peran tersebut berupa pemberian pendidikan yang layak

bagi anak-anaknya. Salah satu cara agar memudahkan orang tua memberikan pendidikan yang layak kepada anaknya adalah dengan adanya *gadget*. Sedangkan peran anak menurut teori Biddle (1986) yaitu sebagai seorang yang mendapatkan pendidikan yang layak dari orang tuanya. Anak merupakan generasi bangsa yang akan menjadi penopang masa depan. Oleh karena itu, sudah seharusnya anak mendapatkan pendidikan yang baik dari orang tuanya.

c. Pengetahuan Anak Menjadi Lebih luas

Berkat *gadget* remaja memiliki pengetahuan yang lebih luas. *Gadget* dapat memberikan pengetahuan apa yang remaja inginkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Aminah yang mengatakan bahwa Aminah seringkali bertanya tentang fungsi-fungsi yang ada di *gadget* tersebut pada anaknya.

“Saya aslinya ngga gitu ngerti isi HP itu gimana-gimana, saya cuma bisa WA sama telpone aja, kalo yang lain lebih sering tanya ke anak soal apa yang didalem HP” (Aminah, 46 Tahun, Petani, Wawancara, 09 Januari 2023)

Berdasarkan penuturan Aminah, anaknya memiliki perkembangan yang lebih pesat ketimbang dirinya untuk memahami fungsi-fungsi yang dimiliki oleh *gadget*. Sehingga proses mengerti tersebut dapat dikatakan bahwa anaknya mengetahui sesuatu yang lebih cepat ketimbang dirinya.

“Ibuk sebenarnya ngga gitu paham soal gadget mbak, malah saya yang ngajari dan buatin WA” (Fajar, 14 Tahun, Pelajar, Wawancara, 26 April 2023)

Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Nashoha. Nashoha mengemukakan bahwa proses belajar mandiri yang diterapkan tidak lepas juga dengan *gadget*. Nashoha

menjelaskan bahwa ia terkadang memberikan tontonan edukatif dari platform youtube, sehingga apa yang tidak didapatkan dari sekolah anaknya mendapatkannya. Proses pemberian tontonan yang edukatif ini, merupakan proses dimana peran orang tua untuk membantu memberikan pendidikan pada anaknya. Membantu memberikan pendidikan ini sebagaimana aspek teori peran Biddle (1986) tentang perilaku dalam peran. Perilaku dalam peran ini berkaitan dengan peran orang tua memberikan pendidikan pada anak, dengan perilakunya yaitu memberi tontonan edukatif. Hal ini karena, kecanggihan *gadget* ini dapat membantu menambah wawasan anak agar lebih luas lagi. Hal ini sesuai dengan ungkapan Nashoha sebagai berikut:

“Setiap malam saya nemani anak buat belajar. Kan kalau ditemanin, mestinya bakal lebih serius belajarnya. Walau begitu, kadang ada pertanyaan yang ngga bisa ia jawab. Terus kalau saya ngga bisa jawab juga, cara terakhir ya cari di google. Kadang juga tak cariin video edukatif yang sekiranya ngga didapat dari sekolah, tentunya karena video-video ini lebih variatif, makanya bisa nambah wawasan anak.” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023).

Berdasarkan pemaparan Nashoha dapat diartikan bahwa *gadget* memberikan manfaat baginya. Manfaat tersebut sebagai bahan pendukung pembelajaran. Dukungan tersebut menjadikan anaknya dapat lebih mudah mendapatkan pengetahuan lebih lagi.

“Saya suka mbak, bapak saya dukung banget soal manfaat dari gadget, saya jadi gampang buat berkembang.” (Zuka Dafa, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rogahang dkk. (2022) dapat menambah wawasan dengan mengakses informasi secara lebih bebas dan luas terkait materi bahan ajar di internet, dapat mencari buku-buku pelajaran

dengan menggunakan buku elektronik sehingga, lebih memudahkan membuat tugas-tugas pelajaran yang ada di dalam kelas maupun tugas rumah, dapat juga menyimpan file-file berupa dokumen, dan dapat mengirim tugas yang sudah dikerjakan kepada guru.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pandangan orang tua terhadap *gadget* yakni dapat membantu peran orang tua. Peran orang tua dalam teori peran Biddle (1986) yang menjelaskan tentang kaitan orang dengan perilaku. Kaitan orang dalam perilaku disini yaitu seseorang yang telah menjadi orang tua harus bertanggung jawab untuk memperhatikan wawasan anak agar dapat lebih luas lagi. Proses untuk mendapatkan wawasan yang luas ini tentunya dapat terbantu dengan adanya teknologi informasi khususnya *gadget*. Sehingga, *gadget* juga mempunyai dampak positif bagi seorang anak. Kemudian, anak dalam teori peran Biddle (1986) berperan sebagai target yang harus dikembangkan wawasannya oleh orang tua. Anak harus menjadi seorang yang wawasannya lebih luas dari orang tua. Oleh karena itu, anak dianggap sukses ketika wawasannya dapat berkembang dengan baik.

1. Pandangan Negatif Orang Tua terhadap *Gadget*

a. Dapat Menurunkan Konsentrasi Belajar Anak

Menurut Hasan *gadget* dapat menyebabkan keadaan di mana konsentrasi remaja saat belajar menjadi sangat menurun. Remaja cenderung lebih mementingkan bermain *gadget* dari pada belajar. Dalam hal ini orang yang paling berperan untuk memberikan edukasi berbentuk pencegahan adalah orang tua. Pemberian edukasi ini termasuk kedalam teori peran Biddle (1986) aspek orang yang berperan. Hasan selaku orang tua berperilaku memeberikan edukasi pada anaknya. Tujuannya agar memberikan sedikit pencegahan agar konsentrasi anak tetap

baik dengan memberi edukasi pada anaknya tentang konsentrasi belajar anak dapat menurun karena disebabkan oleh pemakaian *gadget*.

"Anak saya kalau lagi belajar sering sambil main handphone, pas saya amati ternyata dia malah buka sosmed, ngga buka pelajaran. Udah saya larang kalau lagi belajar ya jangan sambil main handphone, eh malah ngamuk, padahal kan ini peran saya sebagai orang tua buat ngasih tau ke anak" (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023)

Berdasarkan ungkapan Hasan tersebut bahwa remaja cenderung terlena dengan bermain *gadget*. Konsentrasi belajar remaja tersebut akan terpecah dengan hal yang menurutnya lebih menyenangkan. Proses penghilangan hal yang dianggap menyenangkan tersebut dapat diartikan sebagai hal yang mengganggu pada anak. Oleh karena itu, anak akan cenderung untuk marah saat kehilangan hal yang ia sukai khususnya *gadget*. Sehingga peran orang tua sebagai orang yang berperan sangatlah penting. Orang tua berperan sebagai pemberi nasihat pada anaknya agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif.

"Suka banget sama sosmed saya, tiap hari kalo pas luang, saya main sosmed, biasanya ya facebook, youtube, instagram." (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Fitriani sebagai seorang buruh pabrik merasakan keadaan tersebut. Anaknya memiliki kecenderungan untuk tetap memperhatikan *gadget* saat belajar. Terlebih dengan kesibukannya sebagai buruh pabrik yang menggunakan sistem *shifting* yang memaksanya untuk tetap bekerja walau malam hari telah tiba. Fitriani yang merupakan seorang ibu rumah tangga, juga diharuskan untuk bekerja. Dalam hal ini, kedudukan Fitriani cenderung agak rancu. Karena diharuskan untuk melakukan dua posisi sekaligus. Oleh sebab itu, *gadget* walaupun memberikan

dampak positif bagi Fitriani namun juga memberikan dampak negatif berupa teralihkannya konsentrasi anak. Hal ini sesuai dengan ungkapan Fitriani sebagai berikut:

“Pekerjaan saya dan suami yang sama-sama menjadi buruh memaksa kami untuk tetap bekerja saat malam hari, terkadang menyulitkan kami untuk mengawasi anak saat belajar. Ketika saya sedang tidak masuk kerja saya mencoba mengawasinya untuk belajar. Namun, yang saya lihat anak saya malah asik chatting dengan teman-temannya. Lalu, saya coba tegur dan saya simpan handphonenya agar ia fokus belajar” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Berdasarkan ungkapan Fitriani tersebut bahwa kesibukan dari kedua orang tua mengakibatkan terhambatnya proses pengawasan orang tua terhadap anak. Sehingga kurangnya pengawasan membuat anak lebih bebas untuk melakukan apa yang diinginkannya. Pada saat itu terjadi, anak akan cenderung lebih memilih hal yang menyenangkan. Contohnya, saat anak belajar cenderung mendekatkan *gadget* pada dirinya. Oleh karena, *gadget* tersebut mengganggu konsentrasinya. Padahal konsentrasi belajar remaja tersebut akan terpecah dengan hal yang menurutnya lebih menyenangkan. Proses konsentrasi belajar ialah kemampuan untuk mengarahkan segala pikiran dan perbuatan sehingga mampu mempelajari suatu hal dengan baik. Konsentrasi belajar yang baik dan maksimal dipercaya dapat membawa keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Segala hal dapat direkam dan dapat dikeluarkan sewaktu dibutuhkan dengan jika konsentrasi juga baik (Mahmudah, 2015).

“Kalau ditanya soal milih mana, antara belajar sama main gadget, saya tetep milih gadget, belajar bikin capek, harus mikir, kalo main gadget kan enak.. hehehe” (Alfian, Pelajar, 12 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Berdasarkan pemaparan dari Alfian, mengemukakan bahwa sudut pandang yang diambil oleh Alfian menunjukkan bahwa dirinya lebih memilih bermain *gadget* daripada belajar. Hal ini dikarenakan, menurutnya bermain *gadget* lebih menyenangkan. Apalagi ketika bermain *gadget* bersama teman-temannya. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ainun yang lebih suka bermain *gadget* bersama teman-temannya daripada belajar.

“Selain main sosmed, saya juga suka main game, game yang saya mainin itu ya Mobile legend (ML), biasanya mainnya sehabis sekolah” (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, anak remaja lebih suka bermain *gadget* daripada belajar. Hal ini, disebabkan karena menurut mereka bermain *gadget* lebih menyenangkan daripada belajar. Hal inilah yang harus lebih diperhatikan oleh orang tua. Peran anak dalam sebuah keluarga ialah sebagai target dari seorang aktor (Biddle, 1986). Sehingga posisi orang tua sebagai aktor yang dapat merubah kebiasaan anak.

Peran orang tua menurut teori peran Biddle (1986) yaitu sebagai seseorang yang memiliki kedudukan untuk memberikan pengawasan pada anak agar tetap memperhatikan semua kegiatan anak-anaknya. Terlebih yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Orang tua berperan sebagai seorang yang wajib memberikan nasihat dan pengawasan bagi anak agar tetap berkonsentrasi dan menghindari bermain *gadget* saat belajar. Hal ini karena, saat bermain *gadget* anak cenderung lebih memperhatikan *gadget* daripada konsentrasi belajar. Sedangkan peranan anak adalah sebagai target orang yang diberi nasihat (Biddle, 1986). Sehingga, anak sebagai seorang target yang diberi nasihat harus mendengarkan dan menjalankan nasihat

tersebut dengan baik.

b. Timbulnya Rasa Malas Beraktivitas

Menurut penuturan Royan mengemukakan bahwa terdapat penurunan minat melakukan kegiatan apapun kecuali bermain *gadget*. Kegiatan ini tidak hanya terdapat pada bidang akademik saja. Namun, dalam kesehariannya anak terdapat penurunan minat kegiatan yang cukup signifikan.

“Anak saya itu, kalau sudah pegang handphone ia benar-benar fokus. Terlebih ketika saya minta buat melakukan sesuatu. Contohnya tak minta buat beli barang di warung, eh dia ngga mau sambil merajuk” (Royan, 47 tahun, Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Royan mengemukakan bahwa efek dari *gadget* tersebut membuat kemalasan bagi anaknya. Anaknya lebih memilih untuk fokus dengan *gadget* dari pada permintaan orang tuanya. Selain itu, dapat diambil pengertian bahwa saat anak sedang fokus dengan *gadget* akan cenderung menyendiri dan hanya fokus pada dirinya saja.

Hal ini dikuatkan oleh pendapat yang dikemukakan oleh Azmi Isnandar tentang dirinya yang ketika main *gadget* merasa lupa dengan waktu karena sangking asiknya. Terlebih, rumahnya menjadi tempat berkumpulnya ia dengan teman-temannya.

“Kalau ditanya berapa jam main gadgetnya, ya kurang tau tepatnya kak, yang jelas rumah saya biasanya buat kumpul temen-temen waktu main game, dari sehabis sekolah sampe sore pokoknya, ngga liat waktu” (Azmi Isnandar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Kemudian hal yang sama dirasakan oleh Hasan. Hasan mengemukakan bahwa anaknya seringkali tidak menggubris panggilannya. Selain itu, anaknya juga tidak datang saat dipanggil oleh ayahnya namun lebih fokus dengan *gadget*.

“Saat saya panggil dia, dia seringnya cuma diem aja. Kadang juga nyaut tapi setelah saya panggil beberapa kali. Terus, seringkali dia ngga mau dateng pas saya panggil” (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023).

Hasan merasakan polemik yang cukup serius baginya. Hal ini, disebabkan karena sudut pandang Hasan yang menganggap bahwa jika anaknya keterusan melakukan ini, maka yang terjadi adalah anaknya tidak akan bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Padahal, sosialisasi dengan orang-orang yang di sekitarnya ialah hal yang perlu dilatih sejak dini agar pada saat dewasa nantinya tidak menjadi individu yang canggung.

Hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh Ainun yang mengemukakan bahwa dirinya saat bermain *gadget* sering tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya. Terlebih karena saat bermain *gadget* apalagi saat sedang seru-serunya bermain *gadget* dirinya akan sangat fokus dengan *gadget*.

“Pas lagi war (perang dalam game), kita biasanya bakal fokus banget, sebel juga aslinya kalo ada yang ganggu” (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang utarakan oleh Chaidirman dkk. (2019) yang mengemukakan tentang penggunaan *gadget* menyebabkan remaja menjadi kurang bersosialisasi menghabiskan sebagian besar waktu dengan memainkan *gadget* dan membawa *gadget* kemanapun pergi. Banyak remaja yang mulai terbiasa bermain *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri (Chusna, 2017). Padahal dalam aspek kedudukan teori peran Biddle (1986), seorang remaja tersebut berkedudukan sebagai anak yang memang

sudah seharusnya menjalankan peran-perannya sebagai anak pada umumnya. Terlebih saat bersosialisasi dengan kedua orang tuanya, anak harus mengikuti tata krama yang ada di masyarakat. Oleh sebab itu, *gadget* sedikit demi sedikit merubah tata krama anak yang sudah terbangun semenjak kecil.

Kemudian persoalan bersosial anak dengan lingkungannya adalah hal yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena anak tanpa bersosial dengan lingkungannya akan cenderung mengurung diri di rumah dengan hanya bermain *gadget* saja. Sehingga, orang tua dalam teori peran Biddle (1986) memiliki peran yang sangat penting sebagai seorang yang berperilaku dalam peran untuk selalu memberikan dukungan pada anak dengan cara membatasi bermain *gadget* anak. Pembatasan ini juga harus disertai dengan dukungan orang tua agar selalu mendukung anaknya bersosial dengan orang lain. Kemudian, peranan anak dalam teori Biddle (1986) adalah sebagai individu yang diberi dukungan oleh orang tua. Sebagai seorang yang diberi dukungan oleh orang tua, sudah sepatutnya anak juga berkerja sama dengan baik agar tetap mematuhi segala nasihat dari orang tuanya. Dukungan tersebut dapat berupa batasan-batasan yang diberikan oleh orang tua. Batasan tersebut bukanlah hal yang mengekang, namun merupakan sebuah cara memberikan perhatian dari orang tua pada anak.

c. Memicu Gangguan Tidur

Nashoha mengemukakan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi pola tidur anak. Hal ini disebabkan karena saat anak keasikan bermain *gadget* akan membuatnya lupa dengan waktu. Padahal dalam hal ini, Nashoha telah menjalankan perannya sebagai orang tua yang memiliki kedudukan sebagai pemberi nasihat. Nashoha telah mengajarkan sejak lama tentang

jam tidur yang tepat. Hal ini sesuai dengan ungkapan yang disampaikan oleh Nashoha sebagai berikut:

“Anak saya sudah saya ajarkan sejak dini tentang jam tidur yang tepat. Namun semenjak mengenal dunia gadget, anak saya terkadang merajuk pengen bermain gadget, padahal sudah waktunya tidur dan gadget telah saya simpan” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Berdasarkan ungkapan dari Nashoha dapat diambil arti bahwa walaupun Nashoha telah menjalankan perannya untuk memberikan pengertian pada anaknya dengan mengajarkan tentang pentingnya tidur tepat waktu, namun tetap saja ketertarikan untuk bermain *gadget* begitu besar bagi anaknya. Anaknya terkadang tetap tidak memperhatikan apa yang dikatakan oleh orang tuanya. Kecenderungan tersebut sebenarnya tidak hanya sekali dua kali. Walaupun begitu, keinginan anaknya untuk bermain *gadget* tetaplah begitu besar.

Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Ainun yang mengemukakan bahwa tidak hanya siang saja saat bermain *gadget* tapi juga malam. Ainun mengaku bahwa ia hanya belajar saat ada PR saja. Selebihnya jika tidak ada PR, maka ia hanya akan bermain *gadget* sampai rasa kantuk tiba.

“Selain abis sekolah, saya biasanya main gadget kalau malam mbak, sehabis sholat isya' kalau ngga ada PR ya main game, mabar (main bareng) sama temen-temen” (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Hal yang sama juga dirasakan oleh Fitriani. Fitriani mengemukakan bahwa saat ia mendapatkan *shift* yang mengharuskan pulang larut malam seringkali menjumpai anaknya masih bermain *gadget*. Walaupun Fitriani telah melakukan perannya memberikan pemahaman pada anaknya

untuk tidur lebih cepat karena besok harus sekolah. Hal ini sesuai dengan ungkapan yang disampaikan oleh Fitriani sebagai berikut:

“Kadang saya pulang larut malam, soalnya kan kerjaan saya sistemnya shifting. Pas saya masuk rumah, seringkali saya masih nemuin anak saya masih bermain gadget, sehabis itu tetap saya suruh buat tidur, soalnya besok sekolah” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Berdasarkan ungkapan Fitriani mengemukakan bahwa saat kedatangannya dari pulang bekerja, anaknya masih tetap bermain *gadget*. Padahal keesokan harinya harus berangkat sekolah. Sehingga, ketakutan Fitriani akibat anaknya yang sering larut malam membuat pembelajaran dan fokusnya terpecah. Perannya sebagai orang tua yaitu sebagai orang yang berperan untuk memberikan peringatan pada anak-anaknya untuk melakukan sebuah kegiatan yang lebih positif.

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Alfian tentang kebiasaannya bermain *gadget* yang suka bermain malam hari hingga larut malam. Walau besok harus tetap sekolah, namun karena kesukaannya dalam bermain *gadget* berakibat pada dirinya yang sering tidur larut malam.

“Waktu favorit main gadget ya malam hari mbak, soalnya kalau malam kan ngga ada yang ganggu, ibuk juga sering pulang larut malam, nimbang sepi ya tak tinggal main game” (Alfian, Pelajar, 12 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawitjere dkk. (2017) yang mengemukakan bahwa pemakaian *gadget* dalam waktu lama ini menyebabkan remaja memerlukan sekitar 60 menit lebih lama untuk tertidur dari pada waktu biasanya. Dengan demikian, para remaja ini akan cenderung tidur

terlambat dari biasanya. Penggunaan perangkat elektronik dengan kecerahan cahaya yang memproyeksi ke retina mata merupakan faktor yang memicu terjadi perubahan pola tidur. Tidur adalah keadaan normal yang perubahan kesadarannya terjadi secara periodik. Pola tidur merupakan keadaan di mana individu mempunyai resiko perubahan jumlah dan kualitas tidur yang dapat mengganggu gaya hidup yang diinginkan individu, contoh pola tidur yang tidak baik adalah kurang tidur. Padahal, menurut teori peran Biddle (19986) mengemukakan remaja dalam sebuah keluarga berperan dalam aspek perilaku dalam peran. Perilaku seorang anak sudah sewajarnya yaitu fokus untuk mengenyam pendidikan dengan mengikuti segala aktifitasnya. Jika dibandingkan dengan bermain *gadget* maka akan lebih bermanfaat jika seorang anak mementingkan tidur tepat waktu agar tidak mengantuk saat datang ke sekolah.

Hal ini terdapat dalam teori Biddle (1986) orang tua dapat berperan sebagai seorang aktor yang memiliki suatu bentuk perilaku yang harus menyesuaikan dengan peran yang sedang dijalannya. Peran tersebut sebagai seorang yang memberikan aturan tentang bermain *gadget*. Aturan tersebut harus mengikat pada anak agar tetap menjauhi ketergantungan dengan bermain *gadget*. Hal ini karena, demi kebaikan anak agar tidak terlalu sering bermain *gadget* khususnya pada malam hari. Pada dasarnya, malam hari adalah waktu untuk tidur. Jika anak melewati batas waktu tidur lalu memilih bermain *gadget*, maka anak akan kesulitan untuk melepaskan *gadget* sehingga waktu tidur akan terpotong dengan kegiatan yang tidak bermanfaat. Kemudian, peranan seorang remaja dalam sebuah keluarga menurut teori Biddle (1986) yaitu sebagai individu yang diberikan target oleh aktor. Dalam hal ini, target harus mengikuti segala bentuk aturan yang telah dibuat oleh orang tua sehingga sesuai

dengan apa yang diharapkan oleh orang tua khususnya terhindar dari kebiasaan bermain *gadget*.

d. Membuat Ketergantungan

Kecenderungan remaja akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena menganggap *gadget* sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya. Menurut Nashoha menganggap bahwa remaja dapat merasa ketergantungan dengan *gadget*. Ketergantungan tersebut dapat diakibatkan karena terbiasanya bermain *gadget* dan bergantung pada hal yang dianggap menyenangkan serta dapat mempermudah segala urusan remaja. Peran orang tua dalam hal ini sebagai seorang yang memiliki kedudukan bertanggung jawab memberi batasan-batasan agar seorang anak tetap berjalan tetap pada kegiatan yang positif. Sesuai dengan hal yang diungkapkan oleh Nashoha sebagai berikut:

“Memang anak saya, saya batasi saat penggunaan gadget, tapi namanya anak, karena menganggap gadget itu sebuah hal yang menyenangkan, jadinya ya waktu saya minta gadgetnya karena waktu bermainnya sudah habis bakal ngamuk dia”
(Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Berdasarkan ungkapan Nashoha tersebut, peran nashoha sebagai orang tua yang berkedudukan untuk tetap mempertahankan perilaku positif anak dengan cara tetap memberi batasan-batasan apa yang boleh dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan. Nanun, walaupun telah diberi batasan yang jelas tetap saja anaknya meminta untuk tetap bermain *gadget*. Oleh sebab itu, keadaan tersebut menjadi indikasi bahwa anaknya sudah menyukai bermain *gadget*. Sehingga saat hal yang disukainya hilang, maka membuat remaja merasa kehilangan sesuatu yang biasanya membuatnya senang.

Senada dengan hal tersebut, Azmi mengemukakan bahwa walau ia dilarang untuk bermain *gadget* maka ia akan tetap memainkannya. Hal ini karena, memang Azmi sangat menyukai bermain *gadget*. Sehingga apapun yang terjadi, Azmi akan tetap bermain *gadget* walau dilarang oleh siapapun.

"Kadang tetep ditegur sama bapak si, tapi karena udah seneng sama mai game, ya tetep saya mainin" (Azmi Isnandar, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Senada dengan hal tersebut, Hasan mengemukakan bahwa anaknya juga mengalami ketergantungan dengan *gadget*. Walaupun Hasan sebagai orang yang berperilaku dalam peranannya memberikan batasan dan arahan pada anaknya. Namun, tetap saja anaknya ketergantungan dengan *gadget*. Dalam hal ini, anaknya dapat bermain *gadget* selama 5 jam perhari bahkan lebih. Sehingga menjadi kekhawatiran lebih bagi hasan. Ketakutan tersebut yaitu tentang terganggunya kegiatan sehari-hari anaknya.

"Aslinya saya gemes banget dengan anak saya mbak. Sehari-hari main game terus. Padahal udah jelas saya kasih arahan biar ngga sering-sering main game. Tapi tetap saja, sehabis sekolah main game, malam juga main game, disuruh ini itu ngga mau, disuruh belajar juga susah, maunya pokoknya cuma main game. Bahkan mungkin main gamenya bisa 5 jam lebih mbak" (Hasan, 45 Tahun, Pedagog, Wawancara, 9 Januari 2023)

Hasan merasa gemas dengan keadaan anaknya yang sangat sering bermain *gadget*. Kegiatan anaknya saat bermain *gadget* yaitu bermain *game*. Saat bermain *game*, anaknya cenderung lupa dengan waktu. Lupa dengan waktu tersebut berakibat pada melupakan hal-hal yang lebih bermanfaat. Bahkan berakibat pada anaknya yang cenderung tidak mau belajar. Padahal Hasan telah menjalankan perannya sebagai

orang tua yang berperan untuk memberikan batasan-batasan agar anaknya tetap berperilaku positif. Walaupun, pada kenyataannya anaknya tetap menolaknya.

Hal ini senada dengan hal yang diungkapkan oleh Ainun yang mengemukakan bahwa dirinya sering ditegur oleh ayahnya agar tidak terlalu sering bermain *gadget* bahkan terkadang dimarahi oleh ayahnya. Namun, karena rasa senangnya dengan bermain *gadget* maka dirinya menghirakuan semua perkataan ayahnya.

“Kalau ditegur sama bapak ya sering mbak, tapi karena udah suka banget kadang tetep lanjut main game, bahkan kadang sampe marah-marah itu bapak saya” (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Hal ini senada dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Parhan dkk. (2020) yang mengemukakan bahwa ketergantungan dengan *gadget* dapat membuat gairah yang kuat pada remaja untuk menggunakan *gadget* yang telah menjadi kebiasaan mereka, kontrol penggunaan *gadget* yang tak lagi mampu diatasi, dan selalu memikirkannya setiap kali agar dapat kembali memuaskan gairahnya tersebut tanpa memikirkan bahaya yang akan diterima dari hal tersebut. Padahal, peran seorang remaja dalam keluarga dalam teori Biddle (1986) yaitu berkedudukan sebagai anak yang harus memperhatikan segala bentuk nasihat dari orang tua. Nasihat tersebut tentunya berakar dari peranan orang tua sebagai aktor yang memerankan peran untuk merubah perilaku terget. Tentunya, nasihat-nasihat tersebut bertujuan agar anak dapat berubah menjadi pribadi yang lebih baik.

Sangat jelas, bahwa *gadget* merupakan benda yang menyenangkan sehingga membuat seseorang terlena. *Gadget* dapat berefek pada ketergantungan. Agar dapat terhindar dari

efek yang disebabkan oleh *gadget* berdasarkan teori peran Biddle (1986), orang tua sebagai orang yang berkedudukan dalam sebuah keluarga harus dimanfaatkan semaksimal mungkin. Hal ini karena, orang tua merupakan pilar dari sebuah keluarga yang memiliki kedudukan sebagai pemberi aturan bagi anak-anaknya. Aturan tersebut, agar menghindari anak-anaknya terbiasa bermain *gadget*. Sedangkan, anak dalam teori peran Biddle (1986) sebagai seorang yang mengikuti berbagai macam perilaku aktor. Sehingga, sudah seharusnya anak memperhatikan dan mengikuti segala macam bentuk perilaku aktor.



BAB V

BENTUK-BENTUK UPAYA ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK BERMAIN *GADGET*

Pada bab lima ini akan menjabarkan tentang temuan-temuan yang ada di lapangan serta pemaparan hasil yang didapat. Bab ini akan menjelaskan tentang bentuk-bentuk upaya orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* di desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

A. Bentuk Upaya Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Bermain *Gadget*

Kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dahsyat ini tidak sampai menggeser jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma. Bagaimanapun, sebagai anggota masyarakat, dan terutama sebagai orang tua, kita harus melakukan seleksi terhadap kemajuan teknologi, agar semaksimal mungkin dapat mencegah pengaruh negatif teknologi terhadap anak khususnya kaum remaja yang merupakan generasi emas yang akan menjadi penerus perjuangan kita membentuk bangsa yang berakhlak dan berbudaya di masa yang akan datang.

Cara menanggulangi dampak negatif penggunaan *gadget*, peran orang tua harus mampu memberikan literasi digital pada anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak-anaknya melalui literasi digital. Peran (role) adalah seperangkat tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang suami dengan kedudukannya di dalam suatu sistem (Biddle, 1986). Sebuah keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak saat di rumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak saat di rumah dengan

melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain di luar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadge tingkat SMP/ sederajat adalah masih dikontrol hanya tidak seperti anak sekolah dasar, saat di sekolah menengah/ pendidikan yang setara dengan mengawasi kegiatan anak-anak dalam menggunakan *gadget* yang tidak menahan.

1. Memberikan Batasan Waktu dalam Memakai *Gadget*

Peran orang tua yang pertama untuk mengurangi dampak bermain *gadget* adalah dengan memberikan literasi digital dengan memberikan batasan waktu remaja saat memakai *gadget*. Memberikan literasi digital ini termasuk kedalam peran orang tua sebagai perilaku individu dalam memainkan peranannya dalam sebuah keluarga. Dalam sebuah keluarga, orang tua sebagai pemimpin yang memberikan pendidikan non formal pada anak-anaknya. Terlebih pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia 6 – 18 tahun adalah 2 jam per hari. Hal ini disebabkan karena jika menggunakan *gadget* secara berlebihan bisa menyebabkan anak kehilangan waktu dan semangat untuk belajar ataupun bermain bersama teman-temannya (Hidayatuladkia, 2021). Namun, Berdasarkan hasil temuan di lapangan beberapa remaja masih menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam perhari. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan Royan:

“Biasanya anak saya main gadget sehabis sekolah, mungkin sekitar jam 3 sampai sehabis asyar, dan nanti malamnya sebelum tidur main gadget lagi” (Royan, 47 tahun, Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023).

Kemudian pendapat tersebut diperkuat oleh Hasan yang mengemukakan bahwa anaknya sering bermain *gadget*.

“Wah kalau ditanya tepatnya berapa jam saya ngga bisa jawab mbak, soalnya kan kalo pagi sampe sore

saya ke pasar, di rumah kalo malem aja. Kira-kira mungkin 3 jam lebih” (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023)

Menurut Aminah anaknya seringkali bermain *gadget* bersama teman-temannya dari siang, sore, terkadang sampai malam.

“Sebenarnya saya ngga tau apa yang dilakukan anak-anak. Kalau tak liat, mereka kayaknya lagi main bareng gitu, kurang tau main apa. Soal waktu ngga tak hitung berapa jam sehari, yang jelas sering banget main bareng.” (Aminah, 46 tahun, petani, wawancara, 09 Januari 2023)

Hal ini diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Alfian yang bermain bermain *gadget* lebih dari 3 jam sehari.

“Berapa jam ya, kalau tepatnya ngga ngerti, tapi yang jelas itu lebih dari 3 jam” (Alfian, Pelajar, 12 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Senada dengan hal tersebut, Ainun mengemukakan bahwa dirinya bermain *gadget* lebih dari 4 jam sehari.

“Kalau ditotal ya, dari sepulang sekolah, sampai sore, terus malam hari sampai ngantuk, mungkin 4 jam lebih lah” (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Kemudian, hal ini juga diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Fajar tentang dirinya yang bermain *gadget* lebih dari 4 jam sehari.

“Emm... Main sosmed plus main game, main sosmed kan biasanya main sendiri, kalau main game biasanya bareng temen-temen, jadi ya mungkin saya main gadget lebih dari 4 jam” (Fajar, 14 Tahun, Pelajar, Wawancara, 26 April 2023)

Namun, tidak semua remaja bermain *gadget* lebih dari 2 jam. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nashoha yaitu sebagai berikut:

“Soal gadget saya punya program yang ketat. Jadi sehari maksimal 2 jam dan itupun masih dengan

pengawasan saya” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Hal ini diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Dafa tentang dirinya tidak terlalu sering bermain *gadget*. Ayah Dafa yang membuat aturan yang ketat membuat Zuka tidak terlalu sering bermain *gadget*.

“Ngga lama saya main HP, cuma sesekali aja, soalnya HP nya dibawa ayah, terus kalo mau main ya atas seijin ayah, itu juga paling lama Cuma 2 jam”

Hasil temuan di lapangan membuktikan masih banyak orang tua yang mempunyai anak yang bermain *gadget* lebih dari 2 jam. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana peran orang tua dalam menghadapi fenomena tersebut.

Menurut Nashoha cara yang tepat untuk mengurangi dampak bermain *gadget* adalah dengan mengurangi intensitas bermain *gadget* anak. Kemudian Nashoha menjelaskan bahwa cara mengurangi intensitas tersebut yaitu dengan memberikan batasan-batasan yang jelas pada anak.

“Menurut saya, dampak bermain gadget pada anak bisa diminimalisir dengan cara mengurangi intensitas bermainnya (gadget). Jadi, setelah intensitasnya berkurang, maka dampak yang terjadi pun dapat diminimalisir” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Batasan-batasan tersebut dapat berupa berapa lama waktu bermain *gadget* yang telah diberitahukan kepada anak ketika anak hendak bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Nashoha yaitu sebagai berikut:

“Anak saya kalau mau bermain gadget ya tak ingetin, maksimal setengah jam buat sekarang” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Walau batasan tersebut sudah jelas yaitu setengah jam sekali

main, namun terkadang anak masih suka bandel dengan tidak mau menyerahkan *gadget* pada orang tuanya. Hal tersebut sesuai yang diungkapkan oleh Hasan yaitu sebagai berikut:

“Kalau anak saya tak kasih batas waktu sehari 2 jam saja sebenarnya, jangan sampai lebih. Tapi yang namanya anak, kalau waktunya udah lebih suka ngeyel. Kadang marah juga” (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023)

Respon marah tersebut diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Ainun yang memaparkan bahwa dirinya saat diminta untuk menyelesaikan bermain *gadget* nya sering menghiraukan nasihat dari ayahnya lalu tetap melanjutkan bermain *gadget*.

“Pas lagi war (perang dalam game), kita biasanya bakal fokus banget, sebel juga aslinya kalo ada yang ganggu” (Ainun, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Respon marah tersebut, sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Febriati & Afroh (2020) yang memaparkan bahwa sosial emosional anak seperti anak akan marah dan emosi saat diminta berhenti menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* juga memberikan pengaruh pada perkembangan emosial anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois atau tidak mau mengalah.

Berdasarkan dari temuan-temuan yang ada di lapangan tersebut, peran orang tua merupakan hal yang sangat penting. Orang tua termasuk ke dalam aspek teori peran Biddle (1986) yaitu sebagai aktor yang berperilaku menurut peran tertentu. Memiliki peran sebagai pemberi batasan-batasan waktu pada remaja yang posisinya sebagai target orang yang berperan. Target ialah orang yang memiliki keterkaitan antara aktor dengan perilakunya. Target dalam hal ini yaitu remaja yang menjadi anak dalam sebuah

keluarga. Peran seorang anak adalah target yang akan diubah perilakunya.

Posisi orang tua sebagai aktor tersebut harus dimanfaatkan sedemikian rupa. Sudah seharusnya aktor dapat menjadi pemeran utama yang memberikan intervensi pada target. Intervensi tersebut berupa literasi digital. Literasi digital yang dimaksud adalah dengan memberikan pemahaman tentang batasan waktu yang harus dilakukan oleh anak saat bermain *gadget*. Hal ini merujuk pada konsep literasi digital yang menjadi tolak ukur untuk menumbuhkan sikap positif mengenai media digital dan kesiapan dalam mengimbangi perkembangan era digitalisasi (Lindriyani dkk., 2023).

2. Menerapkan Aturan Pemakaian *Gadget*

Peran orang tua yang kedua untuk mengurangi dampak bermain *gadget* adalah dengan menerapkan aturan tanpa memakai *gadget*. Bagi remaja, bermain *gadget* merupakan hal yang sangat menyenangkan. Sehingga terkadang remaja lupa waktu ketika sudah bermain *gadget*. Agar waktu yang digunakan oleh remaja lebih bermanfaat dengan meninggalkan kegiatan yang kurang bermanfaat khususnya bermain *gadget* diperlukan aturan yang relevan sehingga dapat mengurangi dampak bermain *gadget* remaja (Nugroho dkk., 2022). Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fitriani sebagai berikut:

"Kalau cara mengurangi dampak bermain gadget ya kurang lebih saya beri aturan kalau main handphone pas lagi penting-penting aja, contohnya pas lagi hubungin ibuk, atau mungkin pas lagi nyari materi pelajaran" (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Fitriani mengemukakan bahwa, aturan yang ditetapkannya merupakan aturan penggunaan *gadget* yang dipakai jika ada keperluan yang penting-penting saja. Jika dilihat dari konteks yang dipakai oleh Fitriani, Fitriani cenderung lebih menghimbau pada

anaknyanya tanpa adas *feedback* berupa *reward* maupun *punishment* bagi anaknyanya jika mematuhi atau melanggar.

Hal ini senada dengan yang dilakukan oleh Nashoha yang mengemukakan bahwa, aturan yang digunakan olehnya sangatlah mengikat bagi anaknyanya. Aturan tersebut berupa regulasi diri pada anaknyanya dari mulai bangun tidur hingga tidur kembali.

“Selain memberi batasan, saya sudah biasakan pada anak saya agar kegiatannya lebih teratur. Jadi waktu bangun tidur sampai tidur kembali sudah saya biasakan sedemikian rupa agar nantinya anak saya bisa jadi orang yang saya harapkan. Soal main gadget, saya beri aturan yaitu boleh main gadget saat jam istirahat, contohnya waktu pulang dari sekolah, lalu waktu malam setelah belajar. Itupun ngga boleh lebih dari dua jam” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Senada dengan hal tersebut, Royan mengemukakan bahwa hal terpenting dalam bermain *gadget* yaitu tidak mengganggu kegiatan sehari-harinya. Sehingga, aturan yang diberikan oleh Royan pada anaknyanya yaitu dengan diperbolehkan bermain *gadget* namun semua pekerjaan rumah harus selesai terlebih dahulu.

“Kalau mau main HP ya silahkan, yang penting pekerjaan rumah sudah selesai semua, contohnya ya belajar” (Royan, 47 tahun Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023)

Hal ini diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Dafa yang menyatakan bahwa ayahnya memiliki aturan yang ketat terhadap pemakaian *gadget*.

“Ayah itu punya aturan yang harus saya taati, jadi aturannya pokonya maksimal main HP ngga boleh lebih dari 2 jam. Boleh main HP sepulang sekolah waktu istirahat, boleh main lagi pas malem hari sebelum tidur, itu aja sambil diawasi ayah” (Zuka Dafa, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Senada dengan hal tersebut, Alfian mengemukakan bahwa

ibunya memberikan aturan tentang pemakaian *gadget* yaitu agar memakainya hanya ketika ada hal yang penting saja. Walau bergitu menurut Alfian, aturan tersebut hanya sebatas himbauan saja. Oleh karena itu, Alfian tetap memainkan *gadget*nya.

“Menurut saya, ibu cuma ngasih himbauan saja. Ngga lebih dari itu. Makanya, saya tetep main gadget walau aslinya disuruh buat jangan terlalu sering” (Alfian, Pelajar, 12 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Sebenarnya agar aturan-aturan yang telah dibuat oleh orang tua tersebut dapat berhasil, hendaknya orang tua ikut serta praktik langsung agar anak menaati aturan tersebut. Dalam hal ini, peran orang tua termasuk kedalam aspek teori peran Biddle (1986) yaitu sebagai seorang aktor yang berperan memperlihatkan secara langsung perilakunya agar dapat ditiru oleh anaknya. Perilaku dalam peran disebabkan atau muncul akibat adanya interaksi sosial dalam peran. Perilaku tersebut diakibatkan karena harapan tentang perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh seseorang yang memiliki suatu peran. Sedangkan peran anak menurut teori Biddle (1986) mengemukakan bahwa anak menjadi target dari orang tua yang menjadi aktornya. Target tersebut sudah seharusnya mengikuti berbagai macam kehendak yang diungkapkan oleh aktor (orang tua anak).

Berdasarkan pemaparan diatas, harapan yang diinginkan yaitu meminimalisir dampak yang terjadi karena diakibatkan oleh perilaku terbiasanya bermain *gadget* yang disebabkan oleh intensitas bermain *gadget* yang tinggi. Intensitas tersebut dapat diturunkan dengan memberikan contoh yang baik sehingga anak dapat menirunya. Seperti orang tua tidak bermain *gadget* terlalu lama dihadapan anak maupun dengan meluangkan waktu bercengkrama dengan anak. Contoh nyata tersebut merupakan salah satu bentuk penunjang bagi pemberian literasi digital pada

anak. Pemberian literasi digital pada anak dapat disukseskan dengan cara orang tua harus mampu berusaha memahami dan mengikuti alur perkembangan zaman dengan semakin berkembangnya teknologi digital yang dapat digunakan sebagai penunjang berbagai kebutuhan informasi dan komunikasi sehari-hari (Lindriany dkk., 2023).

3. Mendukung Hobi Anak

Peran orang tua dalam mengurangi dampak terbiasa bermain *gadget* yaitu dengan mendukung hobi anak. Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang (Kartika, 2020). Hobi dapat menjadi sarana mengurangi intensitas bermain *gadget*. Sarana tersebut dapat membuat keinginan anak bermain *gadget* berkurang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Emmanuel (2020) yang mengemukakan bahwa dengan mengubah lingkungan atau kebiasaan yaitu dengan mengalihkan kebiasaan anak yang sering bermain *gadget* dengan menggunakan aktivitas lain yang lebih bermanfaat dan menjadi hobi bagi si anak dapat mengurangi intensitas bermain *gadget* anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nashoha yang mengemukakan bahwa hobi dari anaknya adalah bermain bola. Sehingga Nashoha benar-benar memberikan dukungan dengan cara memasukkannya pada sekolah sepak bola (SSB). Dengan masuknya ke sekolah sepak bola, membuat anaknya dapat lebih aktif lagi. Sehingga kebiasaan anak bermain *gadget* akan teralihkan.

"Kan anak saya yang ini itu aktif, jadi senangnya main bola, makanya dia ikut SSB. Makanya, dia sendiri lebih suka main bola ketimbang main gadget" (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Senada dengan hal ini, Fitriati mendukung penuh hobi yang dimiliki oleh anaknya. Kebetulan, hobi yang dimiliki oleh anaknya adalah bermain bola. Fitriati juga memasukkan anaknya pada SSB. Sehingga, tentunya waktu yang dimiliki oleh anaknya tidak terbuang percuma.

“Anak saya senang banget main bola, hampir tiap hari pokoknya main bola sama temen-temennya. Makanya, saya masukin aja diSSB. Seenggaknya, yang apa yang ia suka, saya dukung” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Peran orang tua dengan memberikan dukungan hobi anak sebagai individu yang memiliki tanggung jawab untuk tetap mempertahankan kegiatan positif. Sebagai seorang individu yang mempunyai peran ke dalam aspek teori peran Biddle (1986) yaitu sebagai seorang aktor, peran orang tua berkaitan langsung dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak. Sedangkan peran anak menurut teori Biddle (1986) yaitu sebagai seorang target yang akan diubah perilakunya oleh orang tua. Salah satu cara untuk merubah perilaku anak dari terbiasanya bermain gadget adalah dengan mendukung hobi anak. Karena pada dasarnya, anak akan memiliki kecenderungan untuk melakukan hal-hal yang menurutnya menyenangkan. Tugas orang tua disini adalah sebagai memberi arahan berupa literasi digital serta dukungan bagi anak yang menyukai kegiatan yang positif. Agar hidupnya ke depan dapat menjadi lebih bermakna sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh semua pihak yang berperan.

4. Memberikan Pemahaman tentang Penggunaan *Gadget*

Pemahaman tentang dampak yang dapat terjadi jika terbiasa bermain *gadget* sangatlah penting untuk diketahui oleh anak. Pemberian pemahaman ini berbentuk literasi digital. Bentuk dari literasi digital dapat berupa dampingan dan arahan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam

menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh diakses dan apa yang tidak boleh diakses sesuai dengan usianya, selain dapat mengenalkan nama pengguna *gadget* yang baik dan orang tua juga dapat mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget* (Novitasari, 2019).

Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fitriani yang memaparkan bahwa ia telah memberikan literasi bagi anaknya jika penggunaan *gadget* harus sesuai dengan keadaan yang diperlukan saja. Bukan kegiatan yang harus dilakukan setiap saat karena pada dasarnya *gadget* dapat membuatnya lupa diri dan lupa dengan apapun yang ada di sekitarnya.

“Sudah lama saya beri pemahaman kalau bermain gadget itu jangan sering-sering khususnya pas lagi ada perlu saja. Saya juga bilang ke anaknya, HP ini tujuannya ya buat komunikasi sama ibu. Bukan buat bermain-main” (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Senada dengan hal tersebut Hasan mengemukakan bahwa anaknya sering kali diingatkan olehnya kalau bermain HP jangan sering-sering agar terhindar dari dampak negatifnya. Bahkan cara yang digunakan Hasan untuk memberikan pemahaman dengan menakut-nakuti anaknya.

“Saya kadang bilang ke anak saya, nanti mata kamu rusak lo kalo keseringan main HP” (Hasan, 45 Tahun Pedagang, Wawancara, 9 Januari 2023)

Proses pemahaman ini tidaklah mudah, anak seringkali mengelak dengan pemahaman tersebut. Hal ini karena rasa nyaman yang telah kuat tertancap pada pikirannya. Hal ini sesuai dengan pemaparan Nashoha yang mengemukakan bahwa terkadang anaknya juga mengelak saat diberitahu dampak yang dapat terjadi jika terlalu lama bermain *gadget*.

“Walaupun terkadang anak saya ngamuk kalau dikasih tau dampak yang terjadi apabila ia terlalu lama

bermain gadget, ya tetep saya maklumi, namanya juga anak kalo udah nyaman sama sesuatu suka susah dikasih tau” (Nashoha, 47 Tahun, Pejabat Desa Wonosalam, Wawancara, 09 Januari 2023)

Pada dasarnya anak telah tau bagaimana resiko yang dapat terjadi apabila dirinya terlalu lama bermain *gadget*. Namun, hal tersebut tidak terlalu diperhatikan oleh anak. Anak cenderung tetap melanjutkan perilaku bermain *gadget*. Hal ini senada dengan ungkapan yang dikemukakan oleh Azmi Isnandar.

“Efek samping ya mbak, menurut saya ya efeknya bisa sakit mata, soalnya kalo kelamaan main HP mata saya juga sakit. Paling nanti istirahat bentar terus main lagi.” (Azmi Isnandar, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Senada dengan hal tersebut, Fajar mengemukakan bahwa menurutnya bermain *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan pusing. Namun, hal tersebut tetap dihiraukan karena ia tetap memilih bermain *gadget*.

“Suka pusing mbak kalo kelamaan main game, kalau udah pusing mainnya udahan, nanti kalo udah ngga pusing ya main lagi” (Fajar, 14 Tahun, Pelajar, Wawancara, 26 April 2023)

Uniknya menurut Dafa, efek samping dari bermain *gadget* adalah dimarahi oleh ayahnya.

“Kalo kelamaan main HP nanti ayah marah, terus ngga dibolehin main HP lagi” (Zuka Dafa, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 26 April 2023)

Berdasarkan dari hal tersebut, peranan orang tua dalam memberikan literasi digital pada anak sangat lah vital. Bahkan inti dari suksesnya penanggulangan dampak bermain *gadget* terdapat literasi digital ini. Anak ketika sudah memahami dampak positif dan dampak negatif bermain *gadget* cenderung akan lebih bijak dalam mengoperasikan *gadget*. Pemberian literasi digital ini memang sejatinya harus dilakukan oleh orang tua. Hal ini karena memang

sudah merupakan wujud perilaku orang tua sebagai orang yang berperan. Wujud aspek perilaku dalam teori peran Biddle (1986) yaitu sebagai seorang aktor yang melakukan peranannya. Wujud peran tersebut bervariasi dan nyata serta berbeda antar individu. Sedangkan peran dari anak dalam suatu keluarga menurut teori perilaku Biddle (1986) adalah menjadi target dari seorang aktor. Target tersebut berupa subjek yang diberikan pemahaman oleh orang tuanya.

B. Hambatan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Bermain *Gadget*

1. Kurangnya Pemahaman Orang Tua terhadap Dampak *Gadget*

Mendidik anak tentu harus memahami apa yang kemudian akan diberikan untuk anak. Saat pemahaman orang tua luas akan sesuatu hal yang akan diberikan, maka orang tua mampu mengetahui ke depannya bagaimana dampak bagi anaknya, baik itu dampak positif dan negatif.

Perilaku bermain *gadget* lebih dari 2 jam tersebut, berawal dari lemahnya batasan-batasan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya. Batasan tersebut, seharusnya jelas diberikan dengan memberi literasi digital yang baik kepada anaknya. Sehingga, anaknya menjadi jelas bagaimana dampak yang terjadi jika anak terlalu sering bermain *gadget*. Namun, ternyata masih banyak orang tua yang kurang mengerti bagaimana dampak yang terjadi jika anaknya terlalu sering. Hal ini diungkapkan oleh Royan yang mengemukakan bahwa lebih baik anak bermain *gadget* di rumah dari pada pergi keluar.

"Tapi untuk mengurangi menurut saya kurang baik, karena kalau mereka hanya fokus terhadap bermain gadget mereka malah bisa pergi ke mana saja, keluyuran tidak jelas, bahkan bisa melakukan tindak kriminal." (Royan, 47 tahun, Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023)

Pola pikir lama orang tua yang menyatakan bahwa remaja lebih baik bermain *gadget* saja daripada bermain keluar ini menjadikan anak remaja sangat bebas bermain *gadget* tanpa batasan-batasan yang diberikan. Anak merasa bebas mengakses apapun tanpa berpikir panjang. Hal ini karena perasaan dalam bermain *gadget* didukung penuh oleh orang tuanya. Sehingga, menyebabkan intensitas bermain *gadget* anak tinggi yang mengakibatkan dampak yang ditimbulkan semakin parah.

Selain itu, Aminah mengemukakan bahwa kurang pemahamannya terhadap dunia teknologi menjadikannya kurang memahami bagaimana dampak yang ditimbulkan dari anak yang terbiasa bermain *gadget*. Pada dasarnya Aminah yang hanya mengetahui cara menelpon atau *SMS* orang lain saja, membuat Aminah tidak memberikan larangan ataupun himbauan pada anaknya tentang bahaya intensitas bermain *gadget* yang tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh aminah yaitu sebagai berikut:

"Saya ngga paham apa-apa soal HP mbak. Orang saya orang kampung yang cuma bisa make hp buat nelpon sama sms doang. Itu HP saya aja masih Nokia lama. Makanya, anak saya malah yang lebih pintar buat main HP" (Aminah, 46 tahun, petani, wawancara, 09 Januari 2023)

Hal ini sesuai dengan perkataan yang diungkapkan oleh Fajar tentang ibunya yang mengemukakan bahwa dirinya lebih mengetahui tentang *gadget* daripada ibunya.

"Itu yang ngajari main HP ibuk ya saya, yang bikin WA sama ngasih tau gimana cara make HP"(Fajar, 14 Tahun, Pelajar, Wawancara, 26 April 2023)

Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Azmi Isnandar yang mengemukakan bahwa ayahnya membebaskannya untuk bermain *gadget* yang penting jangan terlalu sering keluyuran.

“Kata bapak si, dirumah aja, jangan pergi-pergi, mau main hp atau ngapain yang penting di rumah” (Azmi Isnandar, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Berdasarkan temuan di lapangan peneliti melihat bahwa pemahaman orang tua terhadap *gadget* sangat krusial untuk menurunkan intensitas bermain *gadget* anak remaja. Pemahaman peneliti tersebut berdasarkan pada pemikiran bahwa saat memberikan literasi pada anak, orang tua harus mengerti terlebih dahulu bagaimana detail literasi yang ingin disampaikan. Sehingga tujuan yang ingin disampaikan dapat lebih efektif.

Peran orang tua disini masuk ke dalam aspek orang yang berperan harusnya menjadi aktor yang harus memainkan peran sebagai pemberi informasi. Selain itu, hal yang tidak terpenuhi dalam fenomena ini adalah aspek kedudukan dari orang tua sebagai aktor tidak terpenuhi. Kedudukan yang dimaksud yaitu seseorang yang diakui kekhasannya dari orang lain menurut sifat yang ia punya, sikap, dan timbal balik orang padanya. Penempatan aspek teori peran Biddle (1986) yaitu kedudukan suatu individu dalam posisi tertentu dapat dilihat dari sifat-sifat individu yang dimiliki oleh orang-orang yang melihatnya. Kedudukan orang tua yang gagal berfungsi memberikan pemahaman pada anak tentang seluk beluk dampak bermain *gadget* menjadikan anak akan tetap melanjutkan kebiasaan bermain *gadget*. Hal ini disebabkan karena, anak tidak dapat mengetahui hal yang sekiranya itu benar untuk dilakukan atau tidak. Sedangkan dalam aspek teori peran Biddle (1986) remaja berkedudukan sebagai anak yang memang harus bertimbang balik yang baik dengan orang tua. Timbal balik yang dimaksud adalah dengan komunikasi yang baik antara anak dengan orang tua. Jika memang pemahaman orang tua tentang *gadget* itu kurang baik, namun ketika anak lebih memiliki pengetahuan yang baik tentang *gadget*, maka langkah baiknya anak juga ikut andil memberikan

pengetahuan pada orang tuanya.

Kemudian, berhasil tidaknya literasi digital berdasarkan pada kewajiban orang tua meningkatkan kemampuan diri dengan informasi global terkini mengenai dunia dan tren anak zaman sekarang. Orang tua perlu maju satu tingkat setidaknya setara dengan pengetahuan anak, dengan itu orang tua dapat mengontrol aktivitas anak dalam menggunakan media digital (Lindriyani dkk., 2023).

1. Terlanjur Melihat dan Meniru Orang Tua

Hal yang perlu diperhatikan orang tua agar dapat menumbuhkan konsep diri yang positif adalah menjadikan diri sebagai contoh yang baik. Orang tua perlu mengetahui bahwa seorang anak dalam proses belajar pasti bermain “peran” atau meniru, anak akan memerankan orang yang paling sering ada di sekitarnya yaitu orang tua. Anak akan berperilaku sama seperti orang tuanya maka berikan contoh dan teladan yang baik atas perilaku dan tindakannya. Oleh karena itu konsep diri positif dari orang tua akan berdampak positif pula dalam pembentukan kepribadian anak (Ngewa, 2021).

Orang tua akan menjadi sumber contoh bagi anaknya. Tidak terkecuali pada kasus terbiasanya anak saat bermain *gadget*. Saat orang tua juga mempunyai kebiasaan bermain *gadget* maka anak akan cenderung mengikutinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang Royan yang mengaku bahwa dirinya juga terbiasa menggunakan *gadget* di rumah.

“Hambatan ya, mungkin karena saya juga biasa main HP, walau tak buat dengerin ngaji-ngaji diyoutube atau seringnya ya saya buat WA pekerjaan. Mungkin itu ya, anak saya jadi nyonto saya” (Royan, 47 tahun Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023)

Jika awal mula terbiasanya bermain *gadget* berasal dari orang tua itu sendiri, maka untuk mengurangi intensitas bermain

gadget anak sangat lah sulit. Anak akan cenderung mengikuti apa yang dilakukan orang tuanya. Saat orang tua memberikan himbauan pada anaknya, anaknya cenderung akan sulit menerima himbauan tersebut. Royan menambahkan tentang kesulitannya dalam menghadapi anaknya.

"Terlebih, anak saya juga sulit banget diatur mbak. Tak kasih tau apa aja susah mbak, hari-hari main HP terus" (Royan, 47 tahun Sekretaris Desa Wonosalam, Wawancara, 9 Januari 2023)

Hal ini di dukung oleh perkataan yang diutarakan oleh Azmi Isnandar tentang ayahnya yang juga terbiasa bermain *gadget* sehingga mendorong Azmi Isnandar untuk tetap bermain *gadget*.

"Soalnya bapak juga main HP si, ya saya tetep ngikut main HP dong" (Azmi Isnandar, Pelajar, 13 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Oleh karena itu, akan menjadi tabu di mata anak yang melihat secara langsung orang tua yang terbiasa bermain *gadget*. Anak tersebut akan memperkirakan bahwa hal yang dilakukan oleh orang tuanya dipastikan benar adanya. Dalam hal ini, aspek kedudukan orang dalam perilaku akan menjadi sedikit rumit. Awalnya teori peran Biddle (1986) yang aspeknya yaitu kedudukan yang dimaksud yaitu seseorang yang diakui kekhasannya dari orang lain menurut sifat yang ia punya, sikap, dan timbal balik orang padanya. Namun saat orang tua memiliki sikap yang berbeda dari orang pada umumnya, khususnya orang tua yang memiliki sikap terbiasa bermain *gadget* kedudukan sebagai orang tua akan menjadi samar. Anak akan cenderung susah diatur karena merasa dirinya benar dengan didukung oleh sikap penyimpangan orang tuanya. Padahal peran remaja dalam aspek teori Biddle (1986) yaitu berkedudukan sebagai anak yang mencontoh orang tuanya. Anak akan mempersepsikan orang tua adalah orang terdekat dari anak, sehingga segala macam bentuk kegiatan yang dilakukan orang tua cenderung akan diikuti

oleh anaknya.

Rendahnya literasi digital pada orang tua juga berdampak pada literasi digital pada anak. Ketika literasi digital orang tua rendah maka orang tua memiliki kecenderungan untuk tidak terlalu memperhatikan pemakaian *gadget* pada anak. Anak hanya akan diberikan kebebasan tanpa ada kontrol lebih dari orang tua. Hal ini disebabkan karena orang tua kurang memahami tentang dampak pemakaian *gadget* terlalu lama.

2. Kesibukan Orang Tua

Terkadang hal yang membuat anak akhirnya sibuk bermain *gadget* adalah karena orangtua tak ada bersama mereka. Sibuk kerja, sibuk bisnis, sibuk aktivitas yang lain (Siagin dkk., 2021). Anak yang terlalu diberikan *gadget* dan tanpa pengawasan orang tua dampaknya tentu saja tidak baik. Hal ini dikarenakan anak secara leluasa mengakses situs apapun tanpa ada filter yang seharusnya diberikan orang tua padanya. Kebanyakan semua ini dikarenakan kesibukan orang tua terhadap pekerjaannya. Sehingga orang tua hanya berprinsip yang terpenting anaknya bahagia. Prinsip seperti inilah yang seharusnya mulai ditinggalkan. Karena kebahagiaan anak sesungguhnya mendapatkan kasih sayang dari orang tua bukan hanya diberi *gadget* lalu ditinggalkan (Supriyono, 2020).

Orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya menjadi kurang perhatian dengan anaknya. Kurangnya perhatian ini menyebabkan anaknya menjadi merasa bebas melakukan apa saja tanpa ada kontrol yang berarti. Di sisi lain juga menjadi dilema tersendiri bagi orang tua. Bukan berarti orang tua tersebut menginginkannya. Namun, karena faktor ekonomi yang mendesak membuatnya harus memilih pilihan yang sulit tersebut. Hal ini sesuai dengan ungkapan Fitriani yang mengatakan bahwa, sebenarnya Fitriani dengan suami juga ingin waktu yang lebih dengan anaknya. Karena faktor ekonomi yang sangat mendesak



membuat mereka berdua harus bekerja sebagai buruh pabrik.

"Ya gimana ya mbak, kita cuma orang kampung yang ekonominya pas-pasan. Kalau disuruh milih, ya sebenarnya pengen bareng anak terus. Tapi kalau begitu kita ya ngga bisa makan. Makanya, saya dan suami akhirnya memutuskan untuk bekerja semua" (Fitriani, 45 Tahun, Buruh Pabrik, Wawancara, 9 Januari 2023)

Senada dengan hal tersebut, Aminah mengungkapkan bahwa faktor ekonomi memang sangat berpengaruh pada pilihannya untuk tetap bekerja menjadi petani. Sehingga, kesibukannya bekerja terkadang membuatnya kurang memperhatikan anaknya dalam bermain *gadget*.

"Saya sehari-hari sibuk di sawah mbak. Paling pulang ke rumah sore kan, waktu mau maghrib. Terus, istirahat bentar sampai isya', dan setelah itu kecapean terus saya tidur, bangun pagi-pagi dan berangkat ke sawah lagi" (Aminah, 46 tahun, petani, wawancara, 09 Januari 2023)

Kemudian hal tersebut diperkuat oleh pendapat Alfian yang mengemukakan bahwa orang tuanya sibuk bekerja sehingga tidak terlalu memperhatikan dia saat bermain *gadget*.

"Ibu bapak saya tiap hari kerja, pas pulang mesti capek terus tidur, jadi seringkali ditingga gitu aja" (Alfian, Pelajar, 12 Tahun, Wawancara, 19 April 2023)

Kemudian peran remaja dalam keluarga menurut teori Biddle (1986) adalah sebagai target dari perilaku aktor. Memang sudah seharusnya perilaku aktor (orang tua) adalah mengasuh anak-anaknya. Peranan sebagai orang tua berperan penting sebagai pemberi kasih sayang bagi anak-anaknya. Anak-anaknya harus mendapatkan kasih sayang yang cukup agar dampak dari bermain *gadget* tersebut dapat diminimalisir. Peran sebagai pengasuh tersebut, sesuai dengan aspek teori peran Biddle (1986) yaitu perilaku dalam peran. Namun, kenyataan di lapangan, peran

pengasuhan yang seharusnya dilakukan oleh orang tua, tergantikan oleh kesibukan dalam bekerja.

Orang tua yang memiliki tingkat literasi yang rendah, cenderung tidak terlalu memperhatikan dampak dari bermain *gadget* tersebut. Hal ini berakibat pada kurangnya memperhatikan dampak *gadget* terhadap anak. Sehingga, orang tua tidak akan menyempatkan diri dari kesibukan bekerja untuk memberikan literasi pada anak. Seharusnya sesibuk apapun orang tua, harus dapat menyempatkan diri untuk memberikan literasi digital pada anak. Hal ini karena, literasi digital merupakan pemahaman terhadap sumber-sumber dan teknologi komunikasi, simbol-simbol yang digunakan, dan proses seleksi, interpretasi, dan dampak dari pesan-pesan tersebut (Sarwani, 2021).



BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Sudut pandang orang tua terhadap *gadget* yaitu sebagai alat komunikasi yang canggih pada zaman sekarang yang mampu untuk mengakses berbagai macam hal. Mengakses *gadget* tersebut sesuai dengan keinginan penggunanya. Jika pengguna cenderung menggunakan *gadget* sebagai alat yang negatif maka akan membuat pengguna *gadget* terjerumus pada kemaksiatan. Namun, jika pengguna *gadget* cenderung memakainya pada hal positif, maka *gadget* dapat memberikan manfaat yang luar biasa bagi penggunanya. Kemudian, orang tua juga memiliki dua sudut pandang pada anak yang bermain *gadget*. Sudut pandang tersebut yaitu sudut pandang positif dan sudut pandang negatif. Sudut pandang positif yang diakibatkan oleh bermain *gadget* anak yaitu *gadget* dapat memberikan manfaat memudahkan komunikasi antara orang tua dengan anak, memudahkan belajar pada anak, dan pengetahuan anak menjadi luas. Kemudian, sudut pandang negatif yang diakibatkan oleh terbiasanya anak bermain *gadget* yaitu membuat ketergantungan, memicu gangguan tidur, timbulnya rasa malas beraktivitas, dapat menurunkan konsentrasi belajar anak.
2. Menemukan temuan bahwa dampak yang terjadi di lapangan ketika anak terbiasa bermain *gadget* yaitu anak cenderung lebih menyukai bermain *gadget* daripada aktivitas lain. Aktivitas lain akan terganggu dengan lebih mementingkan bermain *gadget*. Seperti halnya malas belajar, konsentrasi anak berkurang, pola tidur yang kurang sehat, ketergantungan, dan lain sebagainya.



Berdasarkan hal tersebut, tentunya orang tua akan merasa cemas dengan perkembangan anak-anaknya. Sehingga, orang tua berupaya mengurangi dampak bermain *gadget* anak yaitu dengan memberikan batasan waktu dalam memakai *gadget*, menerapkan aturan tanpa memakai *gadget*, mendukung hobi anak dan memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget*. Kemudian hambatan yang dirasakan oleh orang tua dalam mengurangi dampak bermain *gadget* yaitu kurangnya pemahaman orang tua terhadap dampak *gadget*, terlanjur melihat dan meniru orang tua, kesibukan orang tua. Selain itu dampak yang dirasakan oleh anak

B. Saran

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran yang kiranya dapat bermanfaat bagi pihak terkait:

1. Bagi orang tua yang memiliki anak bermain *gadget* agar lebih memperhatikan peranannya sebagai orang tua. Kekosongan peran yang terjadi dapat berakibat buruk pada perkembangan anak remaja usia awal.
2. Bagi anak yang terbiasa bermain *gadget* agar lebih mengurangi intensitas bermainnya dan lebih berfokus pada kegiatan yang lebih bermanfaat
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat tema yang sama dengan penelitian ini, mungkin peneliti dapat menyarankan agar dapat menggunakan metode penelitian yang lain, atau mungkin mengambil sudut pandang lain seperti tentang peran pihak desa dalam mengurangi dampak bermain *gadget* anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdullah, K. 2018. *Berbagai Metode dalam Penelitian Pendidikan dan Menejemen*. Samata Gowa: Gunandara Ilmu.
- Abdussamad, Z. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Syakir Media Press.
- Arifin. 2012. *Pokok-pokok Pemikiran tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama*. Jakarta: Bulan Bintang
- Awaru, O. T. 2021. *Sosiologi Keluarga*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Bailon, G. M. 1978. *Perawatan Kesehatan Keluarga*. Jakarta: Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI.
- Biddle, B. J., & E. J. Thomas. 1966. *Role Theory: Concepts and research*. Florida: Krieger Publishing Company
- Daradjat, Z. 1982. *Kepribadian Guru*. Jakarta: Bulan Bintang
- Deswita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dobson, J. 2003. *Kendalikan Selagi Mampu*. Yayasan Kalam Hidup.
- Gunarsa, S. D. 1991. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Hamalik, O. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamzah, A. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Iswidharmanjaya. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia
- Jhonson & R, Leny. 2010. *Keperawatan Keluarga*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Juwariyah. 2010. *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- Juwariyah. 2010. *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- Lestari, S. 2012. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Muhaimin. 1991. *Konsep Pendidikan Islam*. Solo:Ramadani.
- Nirwana, A., B. 2011. *Psikologi Ibu, Bayi dan Anak*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Nugrahani, F. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Salim, S. 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Silalahi, U. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Simanjuntak, J. 2014. *Perlengkapan Seorang Konselor: Panduan Lengkap Belajar Konseling Pastoral*. Jakarta: Pelikan.
- Singgih, Y. & D. Gunarso. 1989. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Sitoyo, S. S. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media

- Publishing.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, D., dkk. 2017. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Surya, A. A. M. 1990. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: IKIP Press
- Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ulfah. 2020. *Digital Parenting*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- William, J. G. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta : Bumi Aksara.

Skripsi:

- Antonius, S. S. 2016. Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemeling Permai Kecamatan Kemeling Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan. Universitas Bandar Lampung.
- Indraswari, P. P. 2019. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Belajar pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Skripsi*. Makasar: Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Murtafi'ah, A. 2019. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Kegemukan (*Overweight*) pada Anak Usia Dini. *Thesis*. Semarang: Studi Magister Epidemiologi, Pascasarjana Universitas Diponegoro.
- Yunda, B. C. 2019. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. *Skripsi*. Semarang: Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Jurnal:

- Anggraini, H., & Emmanuel, S. 2020. "Pelatihan Teknik Self Control untuk Mengurangi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini". *Jurnal Akses Pengabdian Indonesia*, 5(2), 90-96.
- Asmaret, D. 2020. "Penguatan Keluarga Menghadapi Kekerasan terhadap Anak di Era Digital". *Jurnal Al Himayah*, 4 (2), 253-268.
- Biddle, B. J. 1986. "Recent Development in Role Theory". *Annual Review of Sociology*, 12 (1), 67-92.
- Budiyati, G. A., & S. N. Hartiningsih. 2022. "Bijak Menggunakan *Gadget* pada Anak dan Remaja: Wise Use of *Gadget* in Children and Adolescence." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan*, 2 (2), 36-44.
- Chaidirman, C., dkk. 2019. "Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (*Gadget*) pada Kalangan Remaja Suku Bajo". *Holistic Nursing and Health Science*, 2 (2), 33-41.
- Chusna, P. A. 2017. "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak". *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian*

- Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Davidson, C. 2012. "Seeking The Green Basilisk Lizard: Acquiring Digital Literacy Practices in The Home". *Journal of Early Childhood Literacy*, 12(1), 12-45
- Dira, M. R. 2021, "Fenomena Online Buying Behavior dalam Pandemi Covid -19 (Studi Interaksi Simbolik pada Generasi Milenial)". *JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora)*, 5(1), 45-52.
- Eva, F. 2016. "Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger". *Ilmu Komunikasi*, 4(4). 44-55.
- Faizin, A., & Haerussaleh. 2020. "Narrative Research; A Research Design". *Jurnal DISASTRI*, 2(3), 142-148.
- Farida, A., dkk. 2021. "Optimasi *Gadget* dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak". *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701-1710.
- Febriati, L. D., & A. Fauziah. 2020. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah di TK Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1-12
- Fitriana, F., dkk. 2021. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga". *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5 (2), 182-194.
- Hidayatuladkia, T. S., dkk. 2021. "Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 11 Tahun". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372.
- Hikmaturrahmah. 2018. "Dampak Pengguna *Gadget* pada Anak Usia Dini". *Jurnal Musawa*, 10 (2), 191-218
- Ismanto, E., dkk. 2017. "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru". *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(1), 42-47.
- Juhriyansyah, D. 2015. "Usability Considerations Make Digital Interactive Book Potential for Inculcating Interpersonal Skills". *Jurnal Teknologi* 77(29), 63-68.
- Karwati, L., dkk. 2020. "Pendampingan Orangtua Pada Anak Pengguna Gawai Di satuan Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Visi*, 15(1), 33-40.
- Lindriany, J., dkk. 2023. Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35-49.
- Mahmudah, N. 2015. "Peningkatan Konsentrasi dan Hasil Belajar Komposisi Fungsi dan Fungsi Invers dengan Pembelajaran Kooperatif Type Numbered Head Together (NHT) pada Kelas XI TP 2". *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 20-34.
- Marpaung, J. 2018. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan". *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55-64
- Muslimah, M., dkk. 2021. "Peran Orang Tua Mengatasi Perilaku Anak dalam Pemanfaatan Media Sosial Selama Pandemi Covid-19 di dusun Arjosari Ampelgading Malang". *Vicratina: Jurnal Pendidikan*

- Islam*, 6(4), 39-49.
- Novitasari, N. 2019. "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak". *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167-188.
- Nugroho, R. 2022. "Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5), 5425-5436.
- Nurhidayah, I., dkk. 2021. "Peran Orang Tua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi *Gadget* pada Anak: Literatur Review". *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4 (1), 129-140.
- Oktariani, O., & E. Ekadiansyah. 2020. "Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis". *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23-33.
- Parhan, M., dkk. 2020. "Aktualisasi Iman dan Taqwa terhadap Penggunaan Smartphone diKalangan Mahasiswa". *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam*, 14(2), 255-270.
- Paridawati, I., dkk. 2021. "Persepsi Orangtua terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar". *Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education* (2)2, 28-34.
- Pebriana, P. H. 2017. "Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1- 11.
- Prasetya, D. 2022. "Peran Literasi Digital Keluarga dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai pada Anak". *Jurnal Syntax Admiration*, 3(1), 70-82.
- Pratiwi, R. G., & R. U. Malwa. 2021. "Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Gadget* terhadap Perilaku Remaja". *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15 (2), 105-112.
- Rogahang, H. J., dkk. 2022. "Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK Negeri 1 Motoling Timur". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 26 -33
- Sari, E. S., & S. Pujiono. 2017. "Budaya Literasi diKalangan Mahasiswa FBS UNY". *Litera*, 16 (1), 105-113.
- Sarwani, S. 2021. Persepsi Orang Tua tentang Literasi Digital (Studi pada Masyarakat Pinggiran Kota Banjarmasin). *Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 14(1), 73-85.
- Siagian, M., dkk. 2021. "Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu *Gadget* di desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan". *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, 8(1), 39-51.
- Sunita, I., & E. Mayasari. 2018. "Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak". *Jurnal Endurance*, 3 (3), 520-514.
- Supriyono, L. 2020. "Peran Orang Tua dalam Menyikapi *Gadget* dan Implikasinya terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak". *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 159-166.
- Warisyah, Y. 2016. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya

- “Pendampingan Dialogis” Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 130-138.
- Wiratri, A. 2018. “Menilik Ulang Arti Keluarga pada Masyarakat Indonesia”. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 13(1), 15-26.
- Wulandari, A. 2014. “Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya,” *Jurnal Keperawatan Anak* 2(1), 39-43.

Internet:

- BPS. 2022. Jumlah Anak (Usia 0-18 Tahun) Korban Kekerasan Per Kabupaten/Kota diProvinsi Jawa Tengah 2019-2021. Dikutip dari <https://jateng.bps.go.id/indicator/30/1026/1/jumlah-anak-usia-0-18-tahun-korban-kekerasan-per-kabupaten-kota-di-provinsi-jawa-tengah.html> pada 10 Juli 2022.
- Kominfo. 2021. Kasus Kekerasan Gender dan Anak Meningkat pada Masa Pandemi. Dikutip dari Website Din Kominfo Kabupaten Demak: <https://dinkominfo.demakkab.go.id/berita/detail/kasus-kekerasan-gender-dan-anak-meningkat-pada-masa-pandemi> diakses pada 10 Juli 2022.
- Wijaya, D. 2021. Terlalu Lama PJJ, Siswa di demak Kecanduan *Game Online*. Dikutip dari <https://rri.co.id/semarang/pendidikan/seputar-pendidikan/1098669/terlalu-lama-pjj-siswa-di-demak-kecanduan-game-online> diakses pada 20 Juli 2022.

LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Pemblokian *Game Online* PGSI Kabupaten Demak

**PENGURUS DAERAH
PERSATUAN GURU SELURUH INDONESIA
(PGSI)
KABUPATEN DEMAK JAWA TENGAH**

Sekretariat : Jl. Gali Sari No.01 RR.049Rw.07 Gd. Desa Margohayu Karangawen Demak Telp.021-5807-4518-1549-146666
SK.Menkum-HAM No.AHU-144-AH.01.07 tahun 2014. NIPWP.86.913.810.7-515.000 Rekening BRI No.0016-01-001879-308

Nomor : 132/PD.PGSI/Dmk/VI/2021. Demak, 28 Juni 2021

Hal : PERMOHONAN "BLOKIR GAME ONLINE".

Kepada :
Yth. Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
Bapak Johnny G. Plate
di Jakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.
Salam sejahtera kami sampaikan, semoga Ridlo Allah Swt. selalu terlimpah-curahkan kepada kita, Amin.

- Berkena'an atas Keluhan dari beberapa Orang Tua siswa kepada para Guru terkait Perubahan Sikap dan Temperamen Anak karena pengaruh ketergantungan Game Online, serta laporan dari para Guru atas merosotnya Prestasi siswa yang ditandai dengan kurang konsentrasi belajar selama Pembelajaran Luring (Online dan Tatap Muka) sebagai akibat dari dampak Game Online.
- Dampak dari Game Online diberbagai daerah yang diberitakan pada Media Resmi (Televisi, Medsos, Surat Kabar Online, dan Media Cetak). Bahwa begitu dahsyatnya EFEK NEGATIF Game Online terhadap Kehidupan. Mulai dari Stess, Gila, Meninggal, Hutang, Perceraian dan DEKRADENSI MORAL dengan hilangnya sikap Peduli terhadap sesama, serta Acuh pada orang lain.
- Dilihat dari segi Ekonomi Mikro, Game Online merusak tatanan ekonomi. Karena bagi yang kecanduan, akan menghabiskan Uang demi Game Online dengan mengorbankan kebutuhan pokok.
- Secara Ekonomi Makro, Game Online MERUGIKAN INDONESIA. Menurut Deputi Gubernur Senior Bank Indonesia, Mirza Adityaswara, « Saat seseorang mengunduh Game Online berbayar yang studionya diluar Negeri, maka sama saja mengalirkan dana keluar negeri. Jika terjadi terus-menerus oleh jutaan orang, MAKA DEVISIT NERACA PEMBAYARAN INDONESIA MAKIN MELEBAR ». Contoh : Jika harga satu Game Online Rp 7.000-10.000 (US 0,5), diunduh dua juta orang sehari, maka akan membuat DANA YANG KELUAR DARI INDONESIA CUKUP BESAR. Hal ini sangat membahayakan bagi perekonomian Indonesia.
- Berdasarkan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020, tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Lingkup Privat, diubah melalui Permen Kominfo Nomor 10 Tahun 2021, bahwa KOMINFO BERWENANG UNTUK MEMBLOKIR GAME ONLINE.

Atas Dasar dan Fakta tersebut, maka PGSI (Persatuan Guru Seluruh Indonesia) Kabupaten Demak, menyampaikan GERAKAN MORAL MEMOHON dan MENDESAK KEPADA MENKOMINFO RI, Bapak JOHNNY G. PLATE, atas nama Negara untuk hadir turut bertanggung jawab terhadap dahsyatnya Dampak Negatif Game Online pada sendi-sendi kehidupan, dengan cara ; « MEMBLOKIR SEMUA JENIS GAME ONLINE » terutama yang berbasis PUBLISHER/ STUDIO di Luar Negeri.

Demikian Surat Permohonan dan Desakan Gerakan Moral "BLOKIR GAME ONLINE" kami sampaikan. Atas berkenannya kami haturkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

PD PGSI KABUPATEN DEMAK


NG. NOOR JALIM, S.Pd.I.
Ketua




SETIAWATI, SE, S.Pd.
Sekretaris

Tembusan :

- Yth. Bupati Demak (Sebagai Laporan)
- Yth. Ketua DPRD Demak selaku Pembina PGSI Demak.
- Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Demak.
- Yth. Kepala Kan.Kemenag Kabupaten Demak
- Yth. Ketua PW.PGSI Jateng dan Ketum PB.PGSI (Kordinasi).



2. Dokumentasi Wawancara

Gambar 6

Dokumentasi dengan Informan Pak Nashoha



Gambar 7

Dokumentasi dengan Informan Bapak Royan



Gambar 8

Dokumentasi dengan Informan Pak Hasan



Gambar 9

Dokumentasi dengan Informan Ibu Aminah



Gambar 10

Dokumentasi dengan Informan Ibu Fitriani




Gambar 11

Dokumentasi dengan Informan Ibu Ana Istiqomah
(Kasi Perlindungan Perempuan dan Anak Dinsos P2PA Kabupaten Demak)



3. Surat-Surat

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jl Jalan Prof. Dr. Hamka Km.2 Kampus III Ngalyan Semarang Kode Pos 50185
Telepon (024) 76435986; Website: www.fisip.walisongo.ac.id

Nomor : 1788/Un.10.6/K/KM.05.01/08/2022 Semarang, 12 Agustus 2022
Lamp : -
Hal : Permohonan Ijin Pra Penelitian


Yth.
Lembaga P2PA
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan, bahwa dalam rangka pelaksanaan *Penulisan Skripsi* Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Walisongo, maka kami mohon perkenan Bapak/Ibu pimpinan untuk memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melakukan Penelitian Skripsi yang berjudul "PERAN KELUARGA DALAM UPAYA MENGURANGI DAMPAK BERMAIN *GADGET* PADA ANAK USIA PERIODE KEEMPAT" di tempat/instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : Kharirotul Lutfiyah
NIM : 1806026168
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Sosiologi
Tempat/ Tgl lahir : Demak, 28 Juli 1999
CP/e-mail : lutfea864@gmail.com
Nama Ayah/ Ibu : Tamlikhon
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Ds.Ngawen Rt 01 Rw 02, Kec.Wedung, Kab.Demak

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

 Dekan
Kusnabag Akademik
Gudawan, S.Ag, M.H

Tembusan
Dekan FISIP UIN Walisongo



PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
KECAMATAN WONOSALAM
DESA WONOSALAM
Jl. Patih Wonosalam KM 01 Demak, Kode Pos 59571

Wonosalam, 25 Januari 2023

Nomor : 005/55/I/2023
Hal : Pemberian Ijin Penelitian

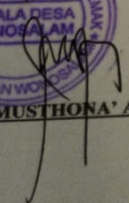
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Islam Negeri Walisongo
Di –
Semarang

Memperhatikan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo nomor: 2796/Un.10.6/K/KM.05.01/12/2022 tanggal 01 Desember 2022 perihal Permohonan Ijin Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, dengan ini kami memberikan Ijin Penelitian di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak untuk bahan Skripsi yang berjudul "PERAN KELUARGA DALAM LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENGURANGI DAMPAK KEBIASAAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA REMAJA AWAL". Atas nama:

Nama : Kharidotul Lutfiyah
NIM : 1806026168
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Sosiologi

Demikian untuk menjadikan maklum dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosalam, 25 Januari 2023
Kepala Desa Wonosalam,

MUSTHONA' AHMAD, S.Ag



PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
**DINAS SOSIAL, PEMBERDAYAAN PEREMPUAN
DAN PERLINDUNGAN ANAK**

JL. Kyai Singkil No. 42 Telp./Fax (0291) 685745 Demak- Jawa Tengah Kode Pos 59511
http://www.dinsosp2pa@demakkab.go.id e-mail : dinsop2pa@gmail.com

Demak, 24 Agustus 2022

Nomor : 800/ 703
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Ijin Pra Penelitian

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Islam Negeri
Walisongo Semarang
di -

SEMARANG

Memperhatikan surat dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang nomor: 1788/Un.10.6/K/KM.05.01/08/2022 tanggal. 12 Agustus 2022 Perihal Permohonan ijin Pra Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dengan ini kami memberikan Ijin Pra Penelitian di Dinas Sosial Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Demak untuk bahan Skripsi yang berjudul "PERAN KELUARGA DALAM UPAYA MENGURANGI DAMPAK BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA PERIODE KEEMPAT",an:

Nama : Kharirotul Lutfiyah
NIM : 1806026168
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Sosiologi

Demikian untuk menjadikan maklum dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

KEPALA DINAS SOSIAL, PEMBERDAYAAN
PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK
KABUPATEN DEMAK



Drs. EKO PRINGGOLAKSITO, M.Si
Kepala Muda
NIP. 19631110 198912 1 002

TEMBUSAN, dikirim kepada. Yth:
1. Kepala BAKESBANGPOL
Kabupaten Demak;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.
3. Peringgal.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jl. Prof. Dr. Hamka Km.2 Kampus III Ngaliyan Semarang Kode Pos 50185
Telepon (024) 76435986; Website: www.fisip.walisongo.ac.id

Nomor : 2796/Un.10.6/K/KM.05.01/12/2022
Lamp : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

01 Desember 2022

Yth.
Kepala Desa Wonosalam
di tempat


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan, bahwa dalam rangka pelaksanaan *Penulisan Skripsi* Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Walisongo, maka kami mohon perkenan Bapak/Ibu pimpinan untuk memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melakukan Penelitian Skripsi yang berjudul "Peran Keluarga Dalam Literas Digital Sebagai Upaya Mengurangi Dampak Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Remaja Awal (Studi di Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak)" di tempat/instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : Kharidotul Lutfiyah
NIM : 1806026168
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Sosiologi
Tempat/ Tgl lahir : Demak, 28 Juli 1999
CP/e-mail : lutfea864@gmail.com
Nama Ayah/ Ibu : Tamlikhon
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Ds.Ngawen Rt 04 Rw 01, Kec. Wedung, Kab.Demak

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Kampus Akademik, Kemahasiswaan
dan Alumni

H. A. Gunawan, S.Ag, M.H

Tembusan
Dekan FISIP UIN Walisongo

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama Lengkap : Kharirotul Lutfiyah
2. Tempat dan Tanggal lahir : Demak, 28 Juli 1999
3. Alamat Rumah : Ds. Ngawen RT 01 RW 02, Kel. Ngawen, Kec. Wedung, Kab.Demak
4. HP : 085846041053
5. Email : kharirlutfiya@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Sari Utomo Ngawen (2005)
2. SD Negri Ngawen (2011)
3. MTs Raudlatul Mu'alimin Wedung (2014)
4. MA Raudlatul Mu'alimin Wedung (2017)
5. UIN Walisongo Semarang

C. KARYA ILMIAH

Peningkatan Produktivitas Masyarakat Berbasis Unity Of Science

D. PENGALAMAN ORGANISASI

1. PMII RAYON FISIP (2019-2020)
2. IMADE "Ikatan Mahasiswa Demak" (2019-2022)



3. FSC "Fisip Sport Club" (2019-2021)

Semarang, 30 Maret 2023

Penulis,

Kharirotul Lutfiyah
1806026168

