

PERAN KELUARGA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH

Muhammad Zakaria

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pancasakti, Tegal
e-mail: zakaria.naffian@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab siswa kecanduan handphone di berbagai siswa dari SMPN 1 Adiwerna. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif/fenomena. Sampel penelitian sebanyak 1 orang siswa. Sampel diambil dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner penggunaan gadget/handphone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 2 faktor kecanduan handphone, faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan adalah tingkat sensation seeking yang rendah dan kontrol diri yang rendah. Faktor eksternal yang menjadi penyebab siswa kecanduan adalah faktor media.

***Kata Kunci:** Peran keluarga, Factor gadget*

PENDAHULUAN

Pada zaman dewasa ini, manusia secara terus menerus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan dalam bidang komunikasi dapat kita lihat pada perkembangan telepon genggam atau yang kita sebut dengan handphone. Gadget pada abad ini merupakan suatu kebutuhan, setiap orang memilikinya. Menurut Mayangsari Telepon genggam atau telepon seluler atau gadget adalah alat yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga didalamnya terdapat fungsi PDA dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Kemudahan yang ada pada gadget ini menjadikannya alat komunikasi yang dibutuhkan setiap orang. Gadget dimiliki hampir semua di setiap kalangan orang biasa termasuk siswa. Pada awalnya gadget hanya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan khusus agar memudahkan pekerjaannya. Pada Setiap siswa memiliki gadget ada suatu alasannya yaitu agar mudah berkomunikasi, tidak ketinggalan zaman dan tidak ketinggalan informasi.

Salah satu dampak negatif yang paling terasa oleh siswa adalah kecanduan. Kecanduan handphone menyebabkan siswa menghabiskan banyak waktunya untuk bermain handphone dan tidak dapat melepaskan dirinya dari handphone. Siswa yang kecanduan handphone pada umumnya menggunakan handphone yang tersambung ke internet (smartphone). Berdasarkan pernyataan di atas, kecanduan internet yang 10 tahun lalu telah menjadi perbincangan utama, sekarang digantikan oleh konsep kecanduan smartphone. Siswa yang kecanduan gadget/ handphone tidak mampu mengontrol dirinya dengan baik, sehingga mengganggu aktivitasnya sehari-hari khususnya aktivitas belajar di rumah dan di sekolah. Konsentrasi siswa menjadi turun akibat penggunaan handphone yang tidak bijak Jika dilakukan secara terus-menerus tanpa ada kesadaran untuk berubah, maka akan menjadi kebiasaan (perilaku yang tidak baik). Leung (dalam Sutanto, 2016:3) melakukan penelitian yang tujuannya untuk mengetahui simtom-simtom kecanduan telepon genggam dan menyusun alat ukur kecanduan telepon genggam. Penelitian ini menghasilkan beberapa ciri kecanduan gadget. Ciri tersebut antara lain: a. ketidakmampuan untuk

mengontrol keinginan menggunakan gadget/hp, b. kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam, c. menarik diri dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana pengalihan diri saat mengalami kesepian atau masalah, d. kehilangan produktivitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik analisis data dalam penelitian deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2015) yaitu dengan mencari, menyusun data dengan sistematis yang diperoleh diantaranya dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh yakni sudut pandang dari subjek penelitian melalui wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang menggunakan garis besar permasalahan, observasi non partisipan yaitu pengamatan yang tidak terlibat secara langsung, dan kemudian untuk memperkuat penelitian ini digunakan juga dokumentasi (Sugiyono, 2017). Mengutip keterangan di laman Kemdikbud, pendekatan kualitatif berperspektif emik. Maksud dari perspektif emik ialah, pendekatan penelitian kualitatif memanfaatkan data berbentuk narasi, cerita detail, ungkapan dan bahasa asli hasil konstruksi dari responden atau informan. Data itu dapat diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa: wawancara mendalam dan observasi.

Pengertian Penelitian Kualitatif Berdasarkan Modul Rancangan Penelitian yang diterbitkan Ristekdikti, penelitian kualitatif bisa dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap kepercayaan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu. Maka, proses penelitian kualitatif dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang dikumpulkan dalam riset kemudian ditafsirkan. seperti halnya penelitian bidang sosiologi, akan mengungkap makna sosial dari fenomena yang didapatkan melalui subjek penelitian. Subjek ini biasanya didapatkan dari para partisipan atau responden. Dengan begitu, nantinya peneliti bakal berusaha menjawab bagaimana pengalaman sosio-kultural manusia dibentuk lalu memberinya makna. Objek penelitian kualitatif meliputi seluruh aspek atau bidang kehidupan manusia, yaitu manusia dan segala sesuatu yang dipengaruhi olehnya. Penelitian kualitatif tidak secepat riset kuantitatif dalam menganalisis data. Pada riset kuantitatif, data mentahnya langsung siap diolah. Tapi, data di riset kualitatif, memerlukan proses sistematis yang lebih mendalam. Contoh riset kuantitatif, misalnya, penelitian guna menjawab masalah kenapa sebagian masyarakat yang tinggal di lereng gunung berapi, enggan diungsikan saat gunung meletus. Riset kualitatif akan menjawab persoalan tersebut serta mendalami makna "gunung," "bencana," hingga "kehidupan" dan aspek lainnya dari warga yang memilih tidak mengungsi. Analisis di Penelitian Kualitatif Analisis data di penelitian kualitatif dimaknai sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan. Untuk mendapat pemahaman itu, analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna. Dalam riset kualitatif, ada empat tahapan yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Secara

berurutan, analisis data dalam riset kualitatif dimulai dari tahap pengumpulan data, reduksi dan kategorisasi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kualitatif menyatu di aktivitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian. Adapun penjelasan mengenai empat tahapan dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut.

Pengumpulan data Proses pengumpulan data di riset kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai cara yang didapatkan dengan terjun langsung ke lapangan. Caranya bisa melalui pengamatan atau observasi, kuesioner, wawancara mendalam dengan objek penelitian, pengkajian dokumen, hingga fokus discussion group.

Reduksi data dan kategorisasi data Dalam tahap ini, data-data mentah akan disaring. Peneliti memilih data mana saja yang paling relevan untuk dipakai dalam mendukung penelitian. Data kualitatif bisa diperoleh dari wawancara dan observasi. Sehingga, pemilahan diperlukan untuk memudahkan kategorisasi data. Jadi, data yang telah disaring akan dikategorikan sesuai kebutuhan. Misalnya, dalam penelitian, data dibagi berdasarkan kategori informan atau lokasi penelitian.

Display data Usai data direduksi dan dikategorisasi, selanjutnya masuk ke display data. Dalam tahapan proses itu, peneliti merancang deretan dan kolom sebuah metrik data kualitatif, dan menentukan jenis maupun bentuk data yang akan dimasukkan di kotak-kotak metrik itu. Contohnya, yaitu data disajikan dengan naratif, bagan, flow chart, diagram, dan sebagainya. Data disusun menjadi lebih mudah dibaca.

Penarikan kesimpulan Setelah tiga proses tersebut terlampaui, maka langkah terakhir adalah mengambil kesimpulan. Isi kesimpulan harus mencakup semua informasi penting yang ditemukan dalam penelitian. Bahasa yang dipakai untuk memaparkan kesimpulan juga mesti mudah dipahami tanpa berbelit-belit.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumental

variabel	Indikator	teknik	Nomer pertanyaan
Penggunaan Gadget	Tidak bisa membagi waktu antara bermain Hp/gadget, belajar dan istirahat	Wawancara''	2,3,4,5,
	Peran Pengawasan orang tua ke anak yang bermain hp terlalu lama	wawancara	7,8,9,10,11
	Dampak pengaruh negatif dan positif bagi anak di usia dini	wawancara	6,14,15,12,13,1
	Hal yang bisa membatasi kecanduan penggunaan hp dan	wawancara	10,11,20,19,16,17,18

medsos dalam
aktivitas sehari-hari

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara ini saya lakukan dengan narasumber yaitu salah satu dari orang tua di desa adiwerna yang anaknya selalu bermain HP (SMPN 1 ADIWERNA) tiap hari selain mengerjakan tugas dan belajar daring tgl 16 Mei 2022 bernama Ibu Daunah.

Saya : assalamualaikum wr.wb, bagaimana kabar ibu hari ini.

Narsum : walaikumsalam wr.wb mas, baik mas Alhamdulillah.

Saya: alhamdulillah bu, ngapunten bu saya mau mengajukan beberapa pertanyaan kepada ibu terkait itu mengenai tanggapan ibu terhadap anak-anak yang sering bermain HP tanpa adanya control dari ibu serta peran dalam penggunaan hp pada anak yang berlebihan.

Narsum: owh silakan mas mungkin ibu bisa bantu yang ibu tau ya.

Saya: siap ibu, saya lanjut pertanyaan pertama ya Bu yaitu bagaimana tanggapan ibu terhadap anak-anak yang sering bermain HP saat dirumah mungkin ibu juga sudah pernah melihat dampak yang terjadi mengenai anak-anak yang melakukan hal aneh seperti malas belajar, dan melakukan kewajiban anak sebagai mestinya bu..?

Narsum: tanggapan saya sendiri anak-anak tidak bisa menyaring mana yang baik dan buruk terhadap dirinya sendiri dan mereka sering meniru dan melakukan joget2 gitu mungkin yang ibu pernah tau itu tiktok dan sering sekali tugas belajar lalai. sebagai orang tua juga kita harus mengawasi apa yg mereka tonton termasuk dalam bermain HP seharian tanpa mengenal waktu.

Saya: jawaban yang bagus bu, masuk pertanyaan kedua apakah ibu mencoba untuk mengontrol jam bermain hp dan jam belajar bu. ?

Narsum:saya sendiri sebisa mungkin mengontrol jam bermain HP pada anak-anak sehari cukup 2/4 jam dan selama waktu belajar saya mewajibkan mereka belajar tanpa terganggu oleh yang namanya gadget walaupun memakai gadget untuk keperluan belajar dan tidak untuk bermain sosmed dan lainnya.

Saya: apakah orang tua yaitu ibu sendiri ikut mengawasi anak-anak dalam bermain HP bu ?

Narsum:sebisa mungkin saya mengawasi apa yang anak saya lakukan termasuk sering bermain HP hahaha dan bermain sosmed juga, seperti memberi tahu kalau sudah terlalu lama bermain saya suruh dia berhenti dan melakukan hal yang lainnya seperti ngobrol dan aktivitas yang positif.

Saya:apakah ibu punya suatu cara agar anak-anak tidak terlalu sering bermain HP atau Gadget

Narsum:cara yang saya lakukan mungkin menyuruh anak mengikuti ekskul di sekolahnya atau kegiatan lainnya kebetulan anak saya ,saya arahkan untuk mengikuti dan aktif di kegiatan sekolah seperti ekskul pramuka dan dia ikut SAKA BHAYANGKARA di luar sekolah upaya tersebut saya lakukan agar anak tidak terlalu fokus pada HP dan lebih seimbang antara bermain HP dan beraktivitas secara fisik maupun pikir.

Saya:apa yang ibu lakukan ketika anak ibu terlalu lama bermain sosmed

Narsum :hal pertama yang saya lakukan yaitu memberi teguran kalau sampai tidak mempan saya akan melakukan langkah terakhir yaitu menyita handphone anak saya.

Saya: terima kasih ibu atas waktunya sudah mau saya ganggu sebentar untuk saya wawancarai maaf bila ada salah kata yang mungkin menyinggung baik secara langsung maupun tidak langsung saya akhiri wawancara ini Asalamualaikum wr.wb

Narsum : walaikumsalam wr.wb.

Berdasarkan hasil pertanyaan dan diskusi mengenai hal tersebut tidak menutup kemungkinan gadget sangat berpengaruh pada pendidikan serta pola asuh orang tua dan kepribadian yang kurang baik dalam segi moralitas dan tingkah lakunya. Kamil (2016) bahwa gadget sangat mempengaruhi pemuda-pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan gadget, gadget telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2011), metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa (kelompok–kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah. Dalam diskusi kali ini yaitu tentang bagaimana kita dalam menanggapi soal HP/gadget di umur yang masih belia sedangkan kemarin dan sampai sekarang banyak juga digunakan untuk sistem belajar pada saat pandemi tahun lalu, hingga saat ini sekolah sudah mulai aktif dan bagaimana sebagai orang tua wali murid bisa memaksimalkan dalam belajar serta orang tua asuh yang saat itu juga anak anak bisa bermain hp tanpa mengurangi waktu dalam membaca buku dan bersosial tanpa harus tiap waktu di gadget saja.

KESIMPULAN

Pada Setiap siswa memiliki gadget ada suatu alasannya yaitu agar mudah berkomunikasi, tidak ketinggalan zaman dan tidak ketinggalan informasi. Sekarang, handphone menjadi perbincangan karena pesatnya perkembangan handphone itu sendiri dan dampak-dampak yang ditimbulkan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi membawa dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Menurut Mohamad handphone dapat bermanfaat dikalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. Siswa yang kecanduan handphone pada umumnya menggunakan handphone yang tersambung ke internet .Penelitian ini menghasilkan beberapa ciri kecanduan gadget. Ciri tersebut antara lain: ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan gadget/hp, kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam, menarik diri dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana pengalihan diri saat mengalami kesepian atau masalah, kehilangan produktivitas

DAFTAR PUSTAKA

Hasibuan, J.J. dan Moedjiono. 2011. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Jaza, A, Amalia, R, Yolivia, I. (2013). Hubungan kecanduan Smarthphone dengan Daya Konsentrasi Remaja. Universitas Negeri Padang, Kampus V Bukittinggi.
- Mohamad, M. (2015). Dampak Penggunaan Alat Komunikasi Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 12 Kota Gorontalo. Artikel
- Muhammad Faris Kamil. (2016).Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. Skripsi. Tidak Diterbitkan.Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung
- Sutanto, BK. (2016). Perbedaan Smartphone Addiction Antara Mahasiswa Laki=Laki dan Perempuan di Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Cetakan Ke-25. Bandung: CV Alfabeta.