

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM**

#### **A. Letak Geografis**

Desa Malabar merupakan salah satu desa yang berada di wilayah Kabupaten Cilacap, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan titik koordinatnya, Desa Malabar berada pada titik 07. 303409 LU/LS dan 108. 685939 BB/BT.

Gambar 5.  
Peta Desa Malabar



Sumber: Google

Menurut data geografi yang diperoleh, total luas wilayah Desa Malabar adalah 15,71836 km<sup>2</sup>. Adapun Desa Malabar terbagi menjadi sembilan dusun yaitu, Sindang Heula, Gegerpasang, Cikukun, Ciboko dll (nanti cari tahu lagi). Luas lahan yang terdapat di Desa Malabar digunakan untuk keperluan dalam kehidupan bermasyarakat, diantaranya untuk

pemukiman warga, bangunan publik, jalan raya, persawahan, perkebunan, peternakan, hingga pemakanan.

## **B. Kondisi Demografis**

Berdasarkan data terbaru, jumlah penduduk di Desa Malabar mencapai jumlah 7831 jiwa dengan persebaran jumlah penduduk laki-laki sebanyak 3954 jiwa dan penduduk perempuan sebanyak 3877 jiwa.

Adapun detail dari persebaran penduduk di Desa Malabar sebagai berikut:

Tabel 2.

Data Penduduk Desa Malabar

<b>No.</b>	<b>Data Penduduk</b>	<b>Jumlah</b>
<b>1.</b>	Jumlah penduduk laki-laki	3954 jiwa
<b>2.</b>	Jumlah penduduk perempuan	3877 jiwa
<b>3.</b>	Jumlah totak kepala keluarga	2684 KK
<b>4.</b>	Jumlah totak KK perempuan	470 KK
<b>5.</b>	Jumlah keluarga miskin	2214 KK

(Sumber: Indek Desa Membangun (IDM) Tahun 2022 Pemerintahan Desa Malabar)

Tabel 3.

Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

<b>Rentang Usia</b>	<b>Jumlah</b>
<1 tahun	148 jiwa
1-4 tahun	380 jiwa
5-14 tahun	1099 jiwa
15-39 tahun	2958 jiwa
40-64 tahun	2432 jiwa
65 tahun ke atas	950 jiwa

(Sumber: Indek Desa Membangun (IDM) Tahun 2022 Pemerintahan Desa Malabar)

### C. Mata Pencaharian

Desa Malabar secara geografis berada pada wilayah dataran tinggi dengan kisaran suhu yang cukup hangat. Mayoritas penduduk di desa ini menggeluti pekerjaan yang bisa mereka lakukan di area persawahan, perkebunan, hingga peternakan.

Tabel 4.

## Data Mata Pencaharian Penduduk

<b>Mata Pencaharian</b>	<b>Jumlah</b>
Petani	2231 jiwa
Buruh Tani/Buruh Nelayan	53 jiwa
PNS	15 jiwa
Pegawai Swasta	239 jiwa
Wiraswasta/Pedagang	482 jiwa
TNI	1 jiwa
Bidan	2 jiwa
Perawat	4 jiwa
Lainnya (Serabutan)	1239 jiwa

(Sumber: Indek Desa Membangun (IDM) Tahun 2022 Pemerintahan Desa Malabar)

#### **D. Pendidikan Masyarakat**

Minat pendidikan di kalangan masyarakat Desa Malabar tergolong meningkat dari waktu ke waktu. Meski masyarakat dengan tingkat pendidikan dengan lulusan sekolah dasar masih memiliki jumlah yang cukup banyak, namun sudah banyak juga masyarakat (generasi muda) yang mulai memiliki kesadaran dan mau menyelesaikan program belajar 12 tahun sebagaimana yang dianjurkan pemerintah, baik melalui pendidikan formal SMU/MA/SMK atau pendidikan yang setara seperti

Paket B dan C. Hal ini berdasarkan dari sumber Indeks Desa Membangun (IDM) Desa Malabar pada tahun 2022, hanya terdapat 4 (empat) anak usia SD yang putus atau tidak sekolah dan 13 (tiga belas) anak usia SMP yang putus atau tidak sekolah di desa. Di Desa Malabar sendiri terdapat 1 unit PAUD Pemerintah, 4 unit PAUD Non-Pemerintah, 1 unit TK, 5 unit SD/MI, dan 1 unit SMP/MTS. Jarak terdekat ke SMU/MA/SMK terdekat yang bisa ditempuh oleh masyarakat adalah sekitar 40 menit.

#### **E. Akses Informasi dan Komunikasi**

Perkembangan dibidang teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, tidak hanya tumbuh di kota-kota besar. Sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah menyasar dengan cepat ke daerah-daerah dari unit terkecil, bahkan bagi sebagian orang menjadi penunjang utama kegiatan sehari-harinya. Dulu, masyarakat di Desa Malabar menggunakan media surat-menyurat untuk berkomunikasi dengan sanak saudara yang tinggal jauh karena merantau ke kota. Namun, berkat perkembangan teknologi yang semakin canggih lahirlah produk-produk untuk mengakses informasi dan komunikasi, seperti gadget, laptop, tablet, dan lain sebagainya. Sehingga mulai terjadi peralihan dari media konvensional ke media elektronik yang perkembangannya semakin pesat.

Desa Malabar terletak di wilayah yang cukup terpencil, sehingga tidak banyak sinyal operator/*provider* telepon seluler yang bisa diterima,

beberapa sinyal yang terdeteksi pun tidak bisa digunakan dengan begitu lancar dan stabil. Kemudian dua tahun terakhir dibangun satu tower *provider* yang membuat masyarakat mulai beralih menggunakan *provider* tersebut karena sinyal yang dihasilkan lebih stabil (Indek Desa Membangun (IDM) Desa Malabar, 2022). Berdasarkan keterangan langsung dari Sekretaris Desa yang memiliki informasi mengenai data-data masyarakat, hampir setiap orang di Desa Malabar memiliki telepon masing-masing sekarang ini, kecuali anak-anak bayi. Sehingga akses informasi dan komunikasi masyarakat semakin meningkat.

### **BAB III**

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab hasil dan pembahasan, peneliti akan menjabarkan, mengurai, dan menganalisis data hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di bab sebelumnya. Data hasil penelitian yang peneliti dapatkan berdasarkan kegiatan dan wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian yaitu Desa Malabar, Kabupaten Cilacap dengan subjek penelitian yang telah ditetapkan berdasarkan kriteria narasumber yang dibutuhkan. Untuk memperkuat temuan-temuan dan informasi dari data lainnya peneliti juga melakukan observasi di lokasi penelitian sebelum dan ketika kegiatan wawancara dilaksanakan.

Peneliti telah melakukan kegiatan penelitian di lapangan pada bulan Januari 2023, serta telah melakukan wawancara dengan narasumber mengenai pengawasan yang dilakukan orang tua dalam meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak. Data yang diperoleh tersebut disajikan dalam bentuk deskripsi yang dikaitkan dengan teori-teori yang telah dijabarkan di landasan teori pada Bab I. Peneliti mengolah data yang telah diperoleh di lapangan dengan mengacu pada landasan teori sebagai panduan peneliti dalam mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian. Berikut pembahasan mengenai bagaimana pengawasan orang tua di Desa Malabar Kabupaten Cilacap dalam meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak.

## **A. Data Narasumber**

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan tujuh orang tua sebagai narasumber. Seluruh narasumber merupakan masyarakat Desa Malabar, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah yang memiliki anak usia sekolah dasar dan sudah menggunakan gadget. Para narasumber berasal dari latar belakang pendidikan yang berbeda-beda mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, namun ketujuhanya memiliki profesi utama sebagai ibu rumah tangga.

Narasumber pertama adalah Cicih Ernawati, seorang ibu rumah tangga berusia 30 tahun. Cicih Ernawati lulus dari jenjang SMK dan merupakan orang tua dari Bilqis yang duduk dibangku kelas tiga sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Cicih Ernawati sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

Narasumber kedua adalah Karnengsih, seorang ibu rumah tangga berusia 29 tahun. Karnengsih merupakan lulusan SMP dan merupakan orang tua dari Fikri yang duduk dibangku kelas dua sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Karnengsih sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

Narasumber ketiga adalah Rinawati, seorang ibu rumah tangga berusia 28 tahun. Rinawati merupakan lulusan SMP dan merupakan orang tua dari Alena yang duduk dibangku kelas enam sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Rinawati sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

Narasumber keempat adalah Ela Hayati, seorang ibu rumah tangga berusia 32 tahun. Ela Hayati merupakan lulusan S1 dan merupakan orang tua dari Rasya yang duduk dibangku kelas dua sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Ela Hayati sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

Narasumber kelima adalah Eni Irianti, seorang ibu rumah tangga berusia 29 tahun. Eni Irianti merupakan lulusan SD dan merupakan orang tua dari Tania yang duduk dibangku kelas satu sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Eni Irianti sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

Narasumber keenam adalah Cicin, seorang ibu rumah tangga berusia 25 tahun. Cicin merupakan lulusan SMP dan merupakan orang tua dari Rauf yang duduk dibangku kelas satu sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Cicin sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

Narasumber ketujuh adalah Turwi, seorang ibu rumah tangga berusia 40 tahun. Turwi merupakan lulusan Paket B/SMP dan merupakan orang tua dari Rama yang duduk dibangku kelas empat sekolah dasar. Berdasarkan keterangan dari wawancara, Turwi sudah memberikan akses menggunakan gadget bagi sang anak.

## **B. Meminimalisir Kecanduan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak melalui Pengawasan Orang Tua**

Pada kegiatan observasi lapangan yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa beberapa temuan-temuan yang mengerucut pada sebuah asumsi mengenai indikasi kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak di Desa Malabar, bahwa beberapa anak sudah mengalami indikasi kecanduan gadget, namun belum mencapai tingkat yang parah.

Menurut Kwon, et al., kecanduan adalah suatu aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan mengakibatkan efek yang buruk bagi penggunanya. Kecanduan gadget tidak hanya bisa dilihat dari seberapa lama intensitas penggunaan gadgetnya, tetapi juga dari perilaku-perilaku yang ditimbulkan pada penggunanya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada narasumber, ketujuhnya menyatakan bahwa anak-anaknya tidak termasuk dalam kategori pengguna gadget aktif, baik bagi anak yang belum memiliki gadget pribadi maupun masih milik bersama dengan orang tua. Contohnya seperti yang disampaikan oleh Karnengsih saat wawancara. “Nggak sih, nggak yang aktif sampe main hape terus, nggak gitu.” (Wawancara dengan Karnengsih pada 13 Januari 2023).

Pernyataan yang serupa juga disampaikan oleh Rinawati mengenai pertanyaan apakah sang anak merupakan pengguna gadget aktif atau tidak, dengan pernyataan sebagai berikut, “Kalo termasuk aktif sih nggak, cuma ya sering gitu.” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023).

Adapun untuk melihat indikasi kecanduan teknologi komunikasi gadget, Yong memaparkan bahwa ada beberapa aspek kecanduan gadget yaitu, perilaku/ciri khusus (*salience*), penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*anticipation*), ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*), dan mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*).

Aspek kecanduan yang pertama adalah adanya perilaku/ciri khusus yang terjadi pada anak ketika sedang menggunakan gadget, misalnya anak menjadi marah atau mengumpat jika diganggu dan disuruh berhenti menggunakan gadget, hingga muncul ketakutan berlebih akan rasa bosan ketika tidak menggunakan gadget dalam jangka waktu tertentu.

Pada kegiatan observasi awal, peneliti menemukan bahwa muncul perilaku/ciri khusus pada beberapa anak ketika disuruh berhenti menggunakan gadget. Hal tersebut kemudian diperkuat dengan hasil wawancara yang menunjukkan hampir semua narasumber menjawab dengan pernyataan yang serupa bahwa respon anak ketika disuruh untuk berhenti bermain gadget biasanya menunjukkan perilaku kesal dan memberikan protes-protes kecil. Berikut pernyataan yang disampaikan salah satu narasumber. “Kadang (protes), *“baru juga sebentar”* pokoknya begitulah. Tapi tidak sampai ngamuk.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Karnengsih bahwa sang anak biasanya melayangkan protes ketika dicegah bermain gadget. “Kadang-kadang. Paling protes “*sebentar doang ini*” anak kecil mah. Tapi nggak yang sampai berlebihan nggak, sebentar aja paling. Soalnya nggak yang sampai gimana-gimana sih, biasa aja ke hape tuh. Udah gitu nggak punya sendiri.” (Wawancara dengan Karnengsih pada 13 Januari 2023)

Wawancara dengan Cicin juga menghasilkan jawaban yang tidak jauh berbeda. Meskipun hanya melayangkan bentuk protes, perlu beberapa usaha untuk membuat sang anak patuh jika disuruh untuk berhenti menggunakan gadget. “Ngambek palingan, cemberut. Tapi nanti main. Paling juga main, nanti biasa lagi. Ngambeknya juga paling sebentar itu mah. (Tapi) wah, beberapa kali ngomong, susah pokoknya mah.” (Wawancara dengan Cicin pada 19 Januari 2023)

Akan tetapi, ada narasumber yang memberikan pernyataan yang cukup berlawanan dengan hasil observasi dan wawancara dari narasumber yang lain, Turwi menyampaikan bahwa sang anak tidak pernah melayangkan protes atau menunjukkan perilaku tidak baik ketika disuruh berhenti menggunakan gadget. “Nggak, nurut.” (Wawancara dengan Turwi pada 19 Januari 2023)

Aspek kecanduan gadget yang kedua adalah terjadinya penggunaan berlebihan. Seperti yang dipaparkan oleh *The American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Pediatric Society* mengenai pedoman *screen time* dalam membatasi penggunaan gadget berdasarkan usia anak bahwa anak

usia 2 sampai 4 tahun sebaiknya menggunakan gadget kurang dari satu jam sehari, sedangkan untuk anak usia 5 tahun ke atas tidak lebih dari dua jam sehari untuk penggunaan diluar kebutuhan belajar (Ifitah & Anawaty, 2021).

Pada tahap observasi, peneliti menemukan bahwa beberapa anak menggunakan gadget dengan batasan waktu yang ditetapkan orang tua, namun terdapat juga anak yang menggunakan gadget secara berlebihan karena tidak adanya aturan tegas mengenai batas penggunaan. Sedangkan hasil wawancara menunjukkan bahwa memang terdapat anak yang menggunakan gadget secara teratur, terdapat pula anak yang menggunakan gadget semaunya sendiri.

Terkait dengan batasan waktu yang diberikan kepada anak dalam menggunakan gadget, para narasumber memiliki jawaban yang cukup beragam.

“Tergantung orang tua ngasih. Jadi, emang mintanya setiap hari, cuma nggak dikasih setiap hari. Kadang dua hari sekali, itupun dikasih waktu. Setengah sampe satu jam, paling lama dua jam lah udah, pol. Kadang saya pake dulu, baru dikasih lagi.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Pernyataan dari Ela Hayati dan Karnengsih tidak jauh berbeda, keduanya menyatakan bahwa durasi yang digunakan sang anak dalam bermain gadget adalah satu jam hingga satu jam setengah.

“Ada. Paling yaa... setiap hari sih nggak, cuma sesekali iya main hape gitu. Kalo temennya nyamper, baru main hape gitu, kalo nggak mah nggak. Perhari paling satu jam. Dikasih waktu, nggak

seenaknya anak. jadi kita kasih waktu dari jam segini sampai segini, udah habis itu boleh main kemana.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023)

Pernyataan cukup berbeda disampaikan oleh Turwi dalam wawancara mengenai durasi waktu yang digunakan sang anak dalam satu kali bermain gadget, sebagai berikut:

“Nggak, jarang. Sehari juga paling berapa menit, lima menit kadang. Paling lima menit, nggak fokus ke hape. Soalnya kan nggak dikasih kuota. Paling juga lima menit, itupun kalo dikasih pinjam, kalo nggak dikasih pinjam ya nggak main.” (Wawancara dengan Turwi pada 19 Januari 2023)

Pernyataan-pernyataan yang sudah dijabarkan di atas menunjukkan bahwa sebagian besar narasumber sudah menerapkan durasi *screen time* yang sesuai dengan usia anak 5 tahun ke atas, yaitu tidak lebih dari dua jam dalam sehari. Namun, ada narasumber lain yang menjawab bahwa durasi penggunaan gadget sang anak melebihi dari dua jam. Seperti yang disampaikan oleh Eni Irianti sebagai berikut:

“Paling sehari empat kali. Kalo pagi-pagi paling seukuran setengah jam lah karena mau sekolah, terus nanti pulang sekolah dua jam, nanti sore dua jam, paling kalo malem kalo mau tidur dua jam.” (Wawancara dengan Eni Irianti pada 18 Januari 2023)

Berdasarkan keterangan tersebut, masih terdapat beberapa orang tua yang menerapkan batasan durasi *screen time* dalam menggunakan gadget secara berlebihan untuk usia anak tersebut.

Aspek kecanduan gadget ketiga adalah pengabaian pekerjaan. Hal ini terjadi dikarenakan biasanya penggunaanya akan terlalu larut dalam menggunakan gadget tanpa tahu waktu, sehingga meninggalkan tugas dan pekerjaan yang turut membuat produktivitas menurun. Salah satu contoh dari pengabaian pekerjaan peneliti temukan pada kegiatan observasi pada anak usia sekolah dasar yakni tidak mengerjakan pekerjaan rumah.

Hasil observasi tersebut cukup berlawanan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa anak daripada narasumber masih mengerjakan pekerjaan rumah dengan cukup baik, meskipun beberapa diantaranya memerlukan usaha lebih keras agar sang anak bisa secara disiplin mengerjakan setiap tugas-tugasnya sebagai siswa. Salah satunya pernyataan yang disampaikan oleh Rinawati sebagai berikut:

“Yaa taat iya, maksudnya waktu ngerjain PR kan abis magrib sampe jam 7 ngerjain PR, sampe selesainya lah. Kalo setengah 8 ya setengah 8 gitu. Kalo udah kelar baru mainin hape sampe jam 8. Seumpamanya kelarnya jam setengah 8 lebih ya, nah mainin hapenya selesainya berapa menit, pokoknya mah jam 8 tidur aja. Gitu intinya mah.” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023)

Meski masih patuh dalam mengerjakan PR, narasumber Eni Irianti menyatakan bahwa ada penundaan terlebih dahulu sebelum anak patuh untuk mengerjakan PR. “Masih (ngerjain PR). Dinanti-nanti, seumpamanya udah agak keras baru dilepas (hapenya).” (Wawancara dengan Eni Irianti pada 18 Januari 2023).

Aspek kecanduan gadget yang keempat adalah antisipasi (*anticipation*). Aspek ini menjelaskan apabila penggunaannya sudah terindikasi kecanduan gadget, biasanya gadget akan digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyatanya. Dengan kata lain bisa dikatakan bahwa gadget mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku penggunaannya. Salah satu contohnya yaitu ketika anak sedih, bosan, atau marah terhadap sesuatu hal mereka sering mengalihkannya dengan bermain gadget.

Kegiatan observasi yang peneliti lakukan menemukan bahwa tidak ada indikasi kecanduan pada aspek antisipasi (*anticipation*) yang terjadi pada anak. Hal ini kemudian diperkuat lagi dengan hasil wawancara dengan para narasumber yang menunjukkan hal yang sama sesuai dengan hasil observasi.

Pada aspek ini, para narasumber menerangkan dengan jawaban yang tidak jauh berbeda. Ketika sang anak sedang mengalami masalah dan membuat *mood* mereka menjadi buruk, biasanya dialihkan dengan kegiatan lain selain bermain gadget. Seperti yang dinyatakan oleh Cicih Ernawati berikut, “Tidak, soalnya kan nggak punya gadget sendiri. Jadi, kalo lagi marah, emang pas marah-marah minta gadget, cuma kan nggak dikasih, terus pergi aja gitu.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Sama halnya dengan yang disampaikan oleh Ela Hayati, bahwa ketika sang anak tidak dalam perasaan yang baik biasanya dialihkan

dengan kegiatan lain. “Nggak, nggak. Paling kalo nggak main keluar ya ke TV.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023).

Aspek kecanduan gadget kelima adalah ketidakmampuan mengontrol diri. Ketidakmampuan untuk mengontrol merupakan salah perilaku yang timbul karena adanya rasa adiktif yang mulai muncul pada pengguna gadget. Hal ini mengakibatkan tidak teraturnya waktu frekuensi atau durasi waktu dalam menggunakan gadget yang akhirnya berpengaruh pada kehidupan, salah satunya berdampak buruk terhadap kesehatan penggunanya.

Sudah banyak penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan akan berdampak buruk bagi kesehatan. Tidak hanya itu, banyak kasus-kasus yang terjadi di sekitar kita mengenai hal ini. Salah satu kasus yang peneliti masukkan di latar belakang yaitu mengenai kesehatan mental. Mengutip dari situs berita yang dimuat pada 17 Maret 2021 di okezone.com, terdapat sejumlah anak yang direhabilitas di Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat akibat kecanduan gadget. Kasus tersebut hanya satu dari banyak kasus yang terjadi akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti belum menemukan temuan yang menunjukkan bahwa indikasi kecanduan gadget pada anak telah memasuki level yang berat seperti kesehatan kejiwaan. Hal ini pun sejalan dengan hasil wawancara dengan para narasumber. Hanya saja, berdasarkan hasil wawancara ada beberapa narasumber yang menyatakan bahwa

dampak gadget mulai terlihat pada kesehatan mata sang anak. “Ada, kalo liat kayak di TikTok matanya itu lho. Kemaren juga udah ngecek-ngecek (mata) terus, habis itu cepet aja dimarahin. Itu aja kena mata sih.” (Wawancara dengan Cicin pada 19 Januari 2023)

Narasumber Cicin juga menyampaikan bahwa durasi penggunaan gadget sang anak dalam sehari adalah empat jam, namun bisa melebihi waktu tersebut apabila lupa diingatkan.

Jika dilihat dari hasil keseluruhan wawancara, peneliti menemukan bahwa ada kesadaran yang muncul dari para narasumber mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak, dibuktikan dengan adanya ketakutan-ketakutan yang dirasakan oleh mereka apabila sang anak terlalu sering bermain gadget.

“Iya, salah satunya... kan perempuan, begitulah intinya. Setiap (anak) tidur kan sama saya suka dikoneksi. Cuma kalo ketakutan mah tetep, takutnya diem-diem gimana gitu, namanya juga jaman sekarang lah.” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023)

Seperti yang diketahui bahwa dunia yang ditawarkan melalui gadget sangat beragam. Banyak kita temui kasus-kasus kejahatan yang bermula dari gadget. Rinawati mengatakan bahwa sebagai orang tua dari anak perempuan, ada ketakutan yang timbul jika sang anak berhubungan dengan lawan jenis melalui gadgetnya.

Pernyataan lain datang dari narasumber lain, Turwi menjelaskan bahwa ada rasa takut yang muncul dikarenakan dampak gadget tidak bisa dikesampingkan begitu saja. Berikut pernyataannya:

“Takutlah, orang banyak dampaknya gitu ke otak gitu kan. Emang katanya mah kerasanya nggak sekarang, Cuma kadang saya suka di... anu beri arahan (ke anak) “*Ram, kalo main hape lama-lama tuh bikin gini, bikin nantinya tuh kalo pikirannya pas udah agak besar tuh nanti dampaknya. Sekarang emang nggak kerasa sama Rama*” saya bilang gitu, sering nasihatin gitu. Jadi, hati-hati.” (Wawancara dengan Turwi pada 19 Januari 2023)

Aspek kecanduan gadget keenam adalah mengabaikan kehidupan sosial. Ketika penggunaan gadget sudah pada tahap berlebihan, banyak anak yang terlalu fokus dengan kehidupannya di dalam gadget, akibat yang bisa ditimbulkan adalah pengabaian kehidupan sosialnya dengan duniar luar.

Pada kegiatan observasi, peneliti menemukan bahwa terdapat anak yang kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya karena lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Namun, hal ini cukup berlawanan dengan sebgaiian besar pernyataan narasumber yang mengatakan bahwa masih terdapat keseimbangan yang cukup baik antara kehidupan sosial anak diluar dan didalam rumah ketika menggunakan gadget.

Hampir seluruh narasumber yang diwawancara pada penelitian ini memberikan pernyataan yang tidak jauh berbeda, mereka menyampaikan masih ada keseimbangan yang cukup baik pada anak antara bermain gadget dan kehidupan sosialnya. Akan tetapi, hampir beberapa narasumber mengeluhkan bahwa sang anak biasanya tidak bisa langsung memusatkan perhatian atau menunda perintah dari orang tua ketika sedang

menggunakan gadget. Anak-anak perlu dipanggil beberapa kali agar bisa mengalihkan perhatian mereka dari gadget.

“Kalo sekarang mah, yang dikasih waktu gitu, seringnya keluar. Kalo dulu, pas nggak dikasih waktu gitu, pokoknya seenaknya punya hape sendiri mah jarang bersosialisasi dengan lain, kurang. Tapi semenjak gitu mah, iya main keluar. Nah iya, nggak langsung nengok. Kadang nggak langsung jawab, harus berapa kali, suara nada tinggi, baru nengok.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Pernyataan lain juga disampaikan oleh Eni Irianti, bahwa ada kesulitan untuk memusatkan perhatian sang anak ketika sedang bermain gadget. Berikut pernyataannya:

“Masih main. Masih imbang sih. Justru itu, pengawasannya disana. Makanya jarang-jarang dikasih hape, suka kayak *ngelag* gitu, dipanggil nggak cukup sekali. Jadi, yaa agak dijarangin (main hapenya).” (Wawancara dengan Eni Irianti pada 18 Januari 2023)

Berdasarkan penjabaran dan penguraian di atas, temuan awal yang dapat peneliti susun berdasarkan kesinambungan antara hasil observasi dan hasil wawancara mengenai indikasi kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak usia sekolah dasar yang telah dilakukan mengenai persamaan dan perbedaannya, sebagai berikut:

1. Hasil temuan di kegiatan observasi pada aspek kecanduan gadget yang pertama, peneliti menemukan bahwa munculnya perilaku/ciri khusus pada anak. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa muncul aspek perilaku/ciri khusus pada beberapa anak, namun ada juga yang tidak.

2. Hasil temuan di kegiatan observasi pada aspek kecanduan gadget yang kedua, peneliti menemukan bahwa beberapa anak menggunakan gadget sesuai dengan batas normal yang diterapkan oleh orang tua, namun beberapa anak lain menggunakan gadget semaunya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa memang terdapat beberapa anak yang menggunakan gadget dengan batas normal, namun ada pula anak yang menggunakan gadget secara berlebihan.
3. Hasil temuan di kegiatan observasi pada aspek kecanduan gadget yang ketiga, peneliti menemukan bahwa terdapat anak melakukan pengabaian pekerjaan rumah. Kemudian hasil wawancara menunjukkan temuan yang berbeda, bahwa anak masih melakukan/mengerjakan pekerjaan rumah dengan cukup baik.
4. Hasil temuan di kegiatan observasi pada aspek kecanduan gadget yang keempat, peneliti menemukan bahwa tidak ditemukannya kriteria kecanduan gadget pada aspek antisipasi. Hasil wawancara pun menunjukkan hal yang serupa, bahwa tidak ada anak yang menggunakan gadget sebagai pelarian dari masalah yang dihadapinya di kehidupan nyatanya.
5. Hasil temuan di kegiatan observasi pada aspek kecanduan gadget yang kelima, peneliti tidak menemukan dampak gadget pada kesehatan anak di tingkat/level yang berat. Hasil wawancara juga

memiliki kesamaan bahwa tidak ada anak yang terdampak gadget pada tingkat yang berat, masih tergolong pada tingkat ringan.

6. Hasil temuan di kegiatan observasi pada aspek kecanduan gadget yang keenam, peneliti menemukan beberapa anak yang kurang bersosialisasi akibat bermain gadget. Namun, hasil wawancara menunjukkan hal yang cukup berlawanan bahwa masih terdapat keseimbangan yang baik antara kehidupan sosial anak diluar rumah dengan dunia gadget-nya. Dengan kata lain, tidak ada pengabaian yang parah terhadap kehidupan sosial anak yang diakibatkan oleh gadget.

Berdasarkan keterangan dari para narasumber yang telah diwawancarai, peneliti mendapatkan beberapa data tambahan yang dapat dijadikan informasi penting dalam penelitian ini. Diantara tujuh narasumber, hanya dua orang tua yang sudah memberikan gadget pribadi pada anaknya, yaitu narasumber Rinawati dan Cicin. Keduanya memiliki anak yang duduk di bangku kelas enam dan kelas satu sekolah dasar. Sedangkan kelima narasumber lainnya menyatakan belum memberikan gadget pribadi pada anak.

Rata-rata usia anak dari narasumber sudah diperkenalkan gadget sebelum masuk usia sekolah. Salah satunya pernyataan dari narasumber Cicin Ernawati sebagai berikut:

“Aduh, dari umur berapa ya? Tiga tahun apa ya? Pas umur tiga tahun, tablet pun punya sendiri. Awal-awal ini doang mulai distop. Dulu khusus sendiri, sekarang gabung sama orang tua.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Terdapat beberapa alasan yang disampaikan oleh narasumber mengenai alasan mereka membelikan/memberikan gadget pada anak. Alasan pertama, gadget dijadikan sebagai hiburan untuk anak. Fitur dan konten yang sangat beragam yang dihadirkan oleh gadget menjadi alasan mengapa para narasumber memberikan akses gadget pada anak. Pada tahap observasi awal, peneliti menemukan bahwa sebagian besar pemanfaatan gadget digunakan untuk mengakses beberapa aplikasi seperti Youtube, TikTok, Games, dan WhatsApp. Hal ini kemudian diperkuat oleh hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian besar gadget yang digunakan oleh anak-anak dari narasumber yaitu untuk mengakses aplikasi Youtube, TikTok, Games, dan beberapa aplikasi hiburan lain.

Alasan kedua, gadget digunakan sebagai media pengalihan ketika anak rewel. Tidak jarang kita temukan fakta bahwa gadget digunakan para orang tua sebagai *obat* ketika anak rewel, sehingga tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Hal ini juga disampaikan oleh narasumber Karnengsih, berikut pernyataannya, “Dari kecil sih, biar anteng aja pas kecil, masih umur dua tahun.” (Wawancara dengan Karnengsih pada 13 Januari 2023).

Alasan ketiga, pengaruh lingkungan pertemanan. Narasumber Rinawati menyampaikan bahwa alasannya memberikan gadget pribadi karena didasari permintaan sang anak ketika melihat teman-teman sebayanya sudah memiliki gadget pribadi. Sang anak juga sempat bercerita kalau dirinya menerima ejekan juga karena tidak memiliki gadget.

“Intinya mah ya mungkin karena teman-temannya udah punya, jadi bilang terus (minta hape) gitu, jadi ya dituruti aja, yang penting mah nggak boleh WA-an...” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023)

Alasan keempat, mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman pada bidang teknologi tentu membawa dilema yang cukup berat bagi para orang tua. Satu sisi para orang tua khawatir apabila anak diberikan akses menggunakan gadget, mereka akan terbawa arus dan dampak yang tidak baik. Namun, satu sisi lainnya orang tua sadar bahwa mau tidak mau kehidupan kita pada zaman sekarang ditopang oleh teknologi itu sendiri. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan oleh narasumber Ela Hayati, sebagai berikut:

“Alasannya apa ya? Karena mungkin zaman mungkin ya. Perkembangan zaman, temen-temennya udah pegang hape, makanya kita kasih aja cuma buat pengenalan aja.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023)

Adapun alasan lain yang disampaikan oleh beberapa narasumber yaitu permintaan pribadi sang anak dikarenakan suatu hal. Misalnya seperti yang dinyatakan oleh narasumber Cicin sebagai berikut, “Soalnya

kemaren mau disunat katanya, tapi pengen hape. Yaa kita mah mumpung (anaknya) mau (disunat) gitu. Ya udah gitu, nggak apa-apalah.” (Wawancara dengan Cicin pada 19 Januari 2023)

Berdasarkan dari data-data yang sudah dijabarkan di atas, maka peneliti melihat bahwa dari keenam aspek kecanduan gadget, hanya beberapa anak saja yang memenuhi aspek kriteria kecanduan gadget, yaitu penggunaan berlebihan (*excessive use*) dan pengabaian pekerjaan (*neglect to work*). Meskipun indikasi kecanduan gadget di lokasi penelitian masih belum terlalu parah, pencegahan harus dilakukan sedini mungkin sebelum hal tersebut semakin memburuk. Dikarenakan pengawasan orang tua dalam hal ini berkaitan dengan pola asuh sang anak, merupakan tindakan paling awal dan utama maka perlu menjadi perhatian lebih agar kecanduan gadget bisa diminimalisir sekecil mungkin.

Secara sederhana pengawasan merupakan sebuah upaya orang tua untuk memperhatikan dan mencermati apa yang dilakukan oleh anak untuk kemudian dievaluasi kendala atau hambatan apa saja yang terjadi. Sehingga dapat dicari solusi untuk mengatasi masalah tersebut agar bisa sejalan dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, pengawasan orang tua juga merupakan bentuk tanggung jawab mereka yang dituangkan dalam kegiatan untuk memusatkan waktu dan tenaga, baik dari segi fisik maupun psikis, dalam memberikan dukungan, motivasi, dan arahan pada anak-anaknya demi menunjang tumbuh kembang yang baik.

Anak sebagai titipan dari Allah SWT yang dijunjung tinggi sebagai amanah yang harus dijaga oleh kedua orang tuanya menjadi alasan mendasar dan utama mengapa orang tua bertanggung jawab dalam mendidik dan mengajarkan anak dengan nilai-nilai yang baik sesuai dengan syari'at agama. Kewajiban orang tua dalam hal mendidik anak ini banyak disinggung dalam Al-Qur'an. Selain terdapat pada Q.S. At-Tahrim ayat 6 yang sudah dijabarkan di awal, ayat mengenai perkara hubungan orang tua dan anak ini juga disebutkan di Q.S. Luqman, khususnya yang dibahas pada ayat 12-19. Di dalam ayat tersebut, disebutkan kewajiban-kewajiban orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak-anaknya, diantaranya pendidikan aqidah dan tauhid, pendidikan syari'at, dan pendidikan akhlak.

يُنْيِئِ أَقِيمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ ۖ إِنَّ ذَٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

“Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang munkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah).” (Q.S. Luqman: 17)

Surah Luqman khususnya disebutkan dalam Al-Qur'an karena Allah SWT ingin mengabadikan nasihat-nasihat Luqman kepada anak-anaknya, agar senantiasa menjadi pegingat bagi mereka yang membacanya. Seperti yang disebutkan pada Q.S. Luqman ayat 17, nasihat Luqman kepada anaknya itu merujuk pada bagaimana beliau memberikan pendidikan

dalam konteks syari'at kepada sang anak. Syari'at sendiri dapat diartikan sebagai norma/hukum dasar yang wajib diikuti dan dijalankan oleh umat Islam yang bersumber dari wahyu Allah SWT, baik itu norma/hukum yang hubungannya antara manusia dengan Allah SWT maupun hubungan antara manusia dengan manusia lain dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam kaitannya dengan penggunaan gadget, maka pengawasan orang tua disini dikhususkan pada topik mengenai bagaimana cara atau apa yang dilakukan orang tua dalam menjalankan tugasnya sebagai pengawas aktivitas penggunaan gadget sang anak, supaya mereka tidak terjerumus pada hal-hal yang bersifat munkar dan melenceng dari syari'at agama, serta mengarahkannya pada amalan-amalan baik yang bermanfaat bagi diri sang anak.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa bentuk pengawasan orang tua yang bisa dijadikan acuan untuk menggali data yang dibutuhkan. Adapun beberapa bentuk tersebut yaitu, *active mediation*, *restrictive mediation*, dan *co-viewing*. Akan tetapi, bentuk pengawasan yang peneliti gunakan pada penelitian bukan bentuk mutlak. Sesuai dengan pendekatan penelitian deskriptif, bentuk yang sudah ada tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengeksplorasi suatu fenomena atau situasi sosial secara lebih menyeluruh dan mendalam, dengan harapan dapat menemukan bentuk yang baru.

Pada kegiatan observasi awal, temuan-temuan peneliti setelah melihat aktivitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa

Malabar, memunculkan beberapa asumsi awal, diantaranya ialah kurangnya pengawasan orang tua dalam mengawasi aktivitas gadget anak. Kekurangan tersebut termasuk pada tidak adanya pembatasan waktu yang ketat, tidak adanya pembatasan akses dan konten yang dilihat anak, bahkan membebaskan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan sama sekali.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa semua narasumber memiliki kesadaran akan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak, khususnya dalam menghindari atau meminimalisir tingkat kecanduan gadget. Mereka berpendapat bahwa melihat dampak gadget di zaman sekarang ini, pengawasan orang tua menjadi penting untuk dilakukan dalam segala aktivitas gadget sang anak. Salah satunya pernyataan yang disampaikan oleh narasumber Cicih Ernawati sebagai berikut:

“Penting banget. Apalagi yang katanya *“biarin aja asal anteng”*, tidak. Harus diawasi. Itu kurang tepat banget. Kecuali emang waktu-waktu tertentu, lagi kumpulan atau lagi apa anak rewel gimana, kasih gadget mungkin bisa. Kalo hari-hari mah ya kurang tepat lah. Soalnya bareng temen-temennya juga jadi jarang. Malah nggak kreatif, kreatifnya ikut-ikutan tren.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Narasumber Cicih Ernawati juga menceritakan bahwa dahulu sang anak yang baru berusia sekitar 3 atau 4 tahun sudah berada di tahap kecanduan gadget yang lumayan parah. Kecanduan gadget ini bermula karena narasumber Cicih Ernawati sudah memberikan fasilitas gadget

pribadi dan kuota. Setelah itu, intensitas penggunaannya tidak dapat dikontrol dan dibiarkan saja dengan alasan agar anak tidak rewel dan keluar rumah. Salah satunya juga berdampak pada jam tidur anak menjadi sangat tidak teratur. Sang anak tidak bisa tidur dibawah jam 9 malam, sehingga mengakibatkan pola tidur yang tidak baik. Tidur ketika sudah sangat larut malam dan bangun ketika sudah sangat siang. Hingga kemudian kebiasaan tersebut mulai dapat dirubah ketika gadget yang diberikan mengalami kerusakan dan sengaja tidak diperbaiki.

Pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak juga disampaikan oleh narasumber Karnengsih. Berikut pernyataannya:

“Penting. Kan soalnya takut buka yang nggak-nggak, sering niruin sih (masalahnya), meniru yang di TikTok yang segalam macam dia bisa itu tari-tarian.” (Wawancara dengan Karnengsih pada 13 Januari 2023)

Berdasarkan data-data yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dan observasi di lapangan, hampir keseluruhan narasumber menggunakan salah satu dari bentuk pengawasan di atas. Bahkan beberapa narasumber menggabungkan *active mediation*, *restrictive mediation*, dan *coviewing* sebagai bagian dari bentuk pengawasan yang dilakukan. Akan tetapi, tidak semua karakteristik pengawasan dari satu bentuk digunakan seluruhnya, melainkan hanya diterapkan beberapa saja.

Beberapa narasumber menjelaskan bahwa tindakan yang mereka lakukan jika anak susah diatur ketika menggunakan gadget yaitu dengan memberikan ancaman agar anak mau patuh.

“Ditakut-takuti, pokoknya mah uang jajan nggak ada. Yang jadi itunya tuh uang jajan, ancumannya. Seminggu nggak, walaupun sambil ngambek. Emang hari-hari uang jajan yang jadi senjata.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

“Paling diambil aja hapenya, (diancam) besok nggak bakal dikasih uang jajan sekolah.” (Wawancara dengan Karnengsih pada 13 Januari 2023)

Selain penggunaan ancaman, bentuk pengawasan penggunaan gadget yaitu dengan memberikan batasan-batasan tertentu. Narasumber Rinawati menyampaikan bahwa dirinya menerapkan batasan terhadap penggunaan beberapa aplikasi yang tidak boleh digunakan sang anak ketika bermain gadget.

“... Ya yang penting mah nggak boleh punya FB sama WA. Paling mainnya ya ke game yang bayar, biasanya seminggu dua kali (top up).” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023).

“Game. Kalo Youtube itu nggak. Jadi anak saya main hape cuma main game yang udah didownload. Jadi mereka tidak tahu tentang Youtube tuh nggak, sama sekali. Pernah sih minta, itu juga untuk apa ya? (konten) untuk anak-anak, film anak-anak kayak gitu. Tapi sama sekali kita nggak ngasih ijin kalo itu. paling kita buka Youtube, kita download, baru anak boleh buka. Selain itu nggak boleh.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023)

Pernyataan yang tidak jauh berbeda juga dinyatakan oleh narasumber Cicih Ernawati. Sebagai bentuk pengawasan yang ketat, dirinya mulai mengalihkan beberapa penggunaan aplikasi yang digunakan ke aplikasi yang ramah anak. Misal, mengganti aplikasi Youtube ke Youtube Kids. Hal ini dilakukan karena Youtube dalam jangkauan umum

terlalu beragam konten yang disajikan, sehingga siapapun bisa mengeksklore dengan bebas. Selain itu, untuk mencegah sang anak membuka aplikasi-aplikasi yang kurang baik, narasumber mengunci beberapa aplikasi yang sekiranya mudah untuk diakses seperti Youtube dan Play Store.

Jika mengacu pada bentuk yang peneliti jabarkan pada penjelasan sebelumnya yaitu, bentuk *active* mediation, *restrictive* mediation, dan *coviewing*. Beberapa narasumber menggunakan ketiga bentuk pengawasan tersebut tanpa mengkhususkan pada satu bentuk saja.

*Pertama*, bentuk pengawasan *active mediation*. Pada model ini orang tua melibatkan diri secara aktif dalam aktivitas penggunaan gadget anaknya. Para orang tua mendorong anak-anaknya menjadi lebih kritis dalam menggunakan gadget dan internet dengan terlibat secara langsung dalam aktivitas penggunaan gadget. Salah satu contoh bentuk pengawasannya yaitu dengan mencari informasi mengenai website atau aplikasi apa yang baik digunakan untuk anak, mengetahui website atau aplikasi yang digunakan anak, dan berdiskusi secara aktif mengenai konten-konten yang didapat dari gadget dengan anak.

“Paling aplikasi buat main game ya, kayak penjumlahan. Kalo dulu sebelum masuk pas PAUD, nah kalo gitu saya mencarinya tentang warna, jumlah, nama-nama binatang, nama-nama buah mungkin seperti itu dulu. Kalo sekarang mah udah nggak (main), soalnya udah SD sih.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023)

“Sejauh ini masih tahu (buka apa saja), masih kekontrol.”  
(Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023)

Sedangkan untuk kegiatan diskusi aktif yang bisa dilakukan orang tua bersama-sama dengan anak, peneliti menemukan bahwa sebagian besar narasumber jarang melakukan diskusi aktif dengan anak mengenai konten-konten apa saja yang dilihat pada gadget.

*Kedua*, bentuk pengawasan *restrictive mediation*. Bentuk ini dinyatakan dalam bentuk aturan pengawasan secara tegas mengenai batasan dan aturan berapa lama waktu yang diberikan, apa saja yang boleh atau tidaknya di akses, dan penerapan sanksi apabila melanggar aturan. Peneliti menemukan bahwa hampir ketujuh narasumber memiliki karakteristik pada bentuk pengawasan ini. Narasumber Cicih Ernawati menyatakan bahwa dirinya menerapkan batasan waktu yang tegas pada anaknya, sehingga ketika sang anak meminta penggunaan gadget lebih dari dua jam tidak pernah dituruti dan berusaha mengalihkannya pada kegiatan lain.

“Nggak. Malah kadang mah setengah jam, kan gantian sama adeknya juga. Kalo salah satu ada yang lebih lama, pasti satunya ngambek, jadi harus sama. Dulu dia juga gitu nggak lepas-lepas, dicas aja sampil dipakai, tapi karena takut saya marahin, jadinya bisa.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

“Izin dulu, misalnya *“mamah, saya mau game ini”* baru kita cariin, seperti itu. Dan dia tahunya dari temen-temennya, kan temen-temen seusianya banyak yang ngewifi sendiri. (Tapi) misalnya ada perang-perangan (di gamenya), menurut saya itu kurang baik ya

emang nggak (didownload-in). Diganti sama yang lain, kita kasih pilihan yang lain.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023)

“Ada, sampe disita, hape dibuang. Jadi, kan ini perjanjian sebelum belinya. Kalo berlebihan, kalo nggak nurut hape dijual lagi.” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023)

*Ketiga*, bentuk pengawasan *coviewing*, yaitu upaya atau tindakan secara bersama-sama antara orang tua dan anak dalam aktivitasnya berkaitan dengan aktivitas gadget dan digitalnya. Bentuk pengawasan menggambarkan bentuk pengawasan orang tua dengan menempatkan diri secara langsung ketika anak sedang menggunakan gadgetnya. Contoh dari tindakan dari bentuk ini, misalnya orang tua mendampingi secara *real time* ketika anak menggunakan gadget, memastikan setiap konten yang dilihat layak dikonsumsi oleh anak, serta orang tua memberikan kebebasan pada anak dalam menggunakan gadget di bawah pengawasan orang tua secara langsung.

Berdasarkan hasil data di lapangan, peneliti menemukan beberapa narasumber memenuhi beberapa karakteristik bentuk pengawasan ini. Salah satu narasumber menyampaikan bahwa dirinya melakukan tindakan pendampingan secara *real time* ketika anak menggunakan gadget. “Iya, kadang-kadang mah.” (Wawancara dengan Karnengsih pada 13 Januari 2023). Kemudian hal ini juga diterapkan oleh narasumber lain, “Iya, sering samping-sampingan. Kitanya juga sambil main hape.” (Wawancara dengan Cicin pada 19 Januari 2023)

Narasumber lain menyampaikan pernyataan yang sedikit berbeda. Mereka melakukan pengawasan secara *real time*, hanya saja pendampingannya tidak lakukan sepanjang waktu, melainkan secara berkala dalam jangka waktu tertentu.

“Oh, nggak. Paling udahnya dikontrol. Kadang kan main hape sambil tiduran kan, ya ngintip di jendela kitanya (buat mantau). Kalo udah agak lama kita intip dari kaca apa gimana, dimana aja dia mainnya. Soalnya takut gimana-gimana.” (Wawancara dengan Rinawati pada 14 Januari 2023)

“Iya, saya lihatin disitu. Kalo sampe selesai sih nggak, cuma sesekali aja kayak gitu saya lihatin, paling main kayak gitu aja sih. Kalo didampingi kayak gitu satu jam ya nggak, kan punya pekerjaan, paling sesekali aja. Kan nanti riwayatnya juga keliatan.” (Wawancara dengan Ela Hayati pada 14 Januari 2023)

Peneliti menemukan bahwa pada karakteristik ini, tidak semua narasumber melakukan pendampingan secara *real time* ketika anak menggunakan gadget. Selain pengawasan dengan pendampingan secara langsung, beberapa narasumber menyatakan bahwa mereka melakukan pengawasan dengan memastikan setiap konten yang dilihat pada gadget layak dikonsumsi anak. Misal seperti yang disampaikan oleh salah satu narasumber, bahwa semenjak menerapkan pembatasan penggunaan gadget secara ketat, dirinya mulai mengalihkan beberapa aplikasi yang memang khusus dikonsumsi atau aman bagi anak.

“Youtube kan Youtube Kids. Kalo TikTok nggak bisa sih, TikTok mah paling kan yang muncul di beranda FYP. Jadi gatau filternya

gimana.” (Wawancara dengan Cicih Ernawati pada 12 Januari 2023)

Untuk tindakan pencegahan lebih lanjut, narasumber Cicih Ernawati mengunci beberapa akses dalam gadget seperti Play Store, sehingga anak tidak bisa sembarang mendownload aplikasi sesukanya tanpa sepengetahuan orang tua.

Dengan melakukan perbandingan antara hasil observasi awal dengan hasil wawancara bersama ketujuh narasumber, peneliti menemukan bahwa masih terdapat orang tua yang melakukan pengawasan penggunaan gadget pada anak secara optimal dengan melakukan pembatasan waktu, pembatasan konten, penerapan sanksi, bahkan melakukan pencarian informasi mengenai apa-apa saja yang sekiranya baik dikonsumsi oleh sang anak melalui gadgetnya. Namun, terdapat juga beberapa orang tua belum melaksanakan kegiatan pengawasan penggunaan gadget anak secara maksimal, diantaranya masih terdapat narasumber yang membebaskan anak menggunakan gadget tanpa perhatian orang tua, sehingga mengakibatkan dampak negatif terhadap anak tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lapangan, peneliti menemukan bahwa sebagian besar narasumber sudah menerapkan pengawasan dalam penggunaan gadget sang anak. Jika menilik dari kriteria dan aspek untuk mengetahui indikasi kecanduan gadget, beberapa

narasumber sudah semakin optimal dalam menekan tingkat kecanduan pada anak.

Dari enam aspek kecanduan gadget, hanya beberapa anak saja yang masih terindikasi mengalami kecanduan gadget, salah satunya yaitu aspek penggunaan yang berlebihan (*excessive use*). Berdasarkan keterangan dari narasumber Eni Irianti dan Cicin, durasi penggunaan gadget sang anak dalam sehari dapat menghabiskan waktu empat sampai enam jam. Hal ini bertentangan dengan penelitian yang mengatakan bahwa usia 5 tahun ke atas, dianjurkan untuk menggunakan gadget dalam durasi dua jam dalam satu hari. Sedangkan kelima narasumber yang lain menyatakan bahwa durasi penggunaan gadget yang diberikan adalah sekitar dua jam per hari. Untuk aspek-aspek kecanduan lainnya, peneliti menemukan bahwa semuanya masih tergolong dalam kadar yang wajar dan tidak berlebihan.

Temuan peneliti yang lainnya yaitu bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget untuk membuka Youtube, TikTok, dan game. Berdasarkan keterangan narasumber, gadget jarang digunakan untuk tujuan pembelajaran akademik, kecuali ada tugas dari pihak sekolah yang mengharuskan anak mengakses gadget dalam urusan pelajaran sekolah.

Berdasarkan data di lapangan yang diperoleh, peneliti menemukan bentuk pengawasan orang tua yang digunakan dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap dengan pemaparan sebagai berikut:

1. Pembatasan akses penggunaan gadget

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan narasumber, peneliti menemukan bahwa beberapa narasumber menerapkan batasan pemberian akses penggunaan gadget pada anak. Dari ketujuh narasumber, hanya dua diantaranya yang sudah memberikan fasilitas gadget pribadi pada anak, sedangkan kelima lainnya masih mengakses gadget milik bersama dengan orang tua.

Keterangan yang disampaikan oleh narasumber Cicih Ernawati cukup menjawab alasan mengapa anak di usia sekolah dasar sebaiknya belum diperbolehkan memiliki akses penuh terhadap gadget, kecuali ada kondisi yang mendorong sang anak harus memiliki gadget. Narasumber Cicih Ernawati mengatakan bahwa anaknya mengalami kecanduan gadget ketika usia dibawah lima tahun. Gejala-gejala yang disebutkan oleh narasumber pun memenuhi kriteria kecanduan gadget, seperti penggunaan berlebihan, pengabaian pekerjaan, pengabaian kehidupan sosial, dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan pada saat itu sang anak sudah difasilitasi gadget pribadi, sehingga anak bisa menggunakan gadget seenaknya tanpa pengawasan langsung dari orang tua.

Pernyataan bahwa sebaiknya anak usia sekolah dasar tidak diberikan gadget pribadi juga dibenarkan oleh narasumber lain. Salah satunya narasumber Ela Hayati menyampaikan bahwa manfaat dari gadget sebenarnya belum bisa terealisasikan secara menyeluruh pada anak usia sekolah dasar. Narasumber menambahkan bahwa anak usia

sekolah dasar lebih baik banyak melakukan sosialisasi dan interaksi dengan teman-temannya serta mengenal dan mengeksplorasi banyak hal di dunia luar. Bukan berarti anak tidak boleh menggunakan gadget, hanya saja perlu digaris bawahi bahwa gadget pada anak usia sekolah dasar hanya sebatas pada tahap pengenalan, bukan kebutuhan pokok sehari-hari.

Peneliti kemudian membandingkan dengan narasumber lain yang sudah memberikan fasilitas gadget pribadi pada anak, salah satunya yaitu narasumber Cicin. Sang anak duduk di bangku kelas satu sekolah dasar dan sudah memiliki fasilitas gadget pribadi. Berdasarkan keterangannya, durasi waktu yang digunakan dalam sehari untuk bermain gadget sang anak biasanya mencapai empat jam dan bisa melebihi waktu tersebut jika lupa diingatkan untuk berhenti. Narasumber Cicin juga menyampaikan bahwa sang anak sangat sulit untuk patuh ketika diminta untuk menghentikan penggunaan gadget jika sudah melebihi batas waktu yang diberikan. Apabila perintah tersebut tidak digubris, biasanya narasumber Cicin akan berakhir membiarkan dengan alasan agar anak tidak rewel.

Menilik dari berbagai sudut pandang tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa akan lebih baik jika anak diberikan batasan ketat untuk akses penggunaan gadget, salah satunya dengan tidak memberikan fasilitas gadget pribadi pada anak agar kontrol dan pengawasan yang dilakukan orang tua dapat berjalan dengan baik.

## 2. Pembatasan waktu penggunaan gadget

Dalam bentuk-bentuk pengawasan yang dilakukan oleh para narasumber, peneliti menemukan bahwa ketujuhnya menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget pada anaknya. Walaupun tidak semua narasumber dapat menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget tersebut secara sempurna terhadap anak-anaknya, namun ini menunjukkan bahwa para narasumber sebagai orang tua mengetahui bahwa seorang anak tidak seharusnya menggunakan gadget secara berlebihan.

Pembatasan waktu ini juga berkaitan dengan pembatasan akses penggunaan gadget yang sudah peneliti jabarkan sebelumnya. Anak dengan akses dan fasilitas gadget pribadi cenderung sulit untuk diatur mengenai berapa lama waktu yang baik bagi mereka untuk menggunakan gadget. Salah satu contoh yang peneliti ambil dari data di lapangan, ada dua narasumber yang menyatakan bahwa penggunaan gadget sanga anak melebihi dua jam dalam satu hari, bahkan mencapai enam jam. Satu dari narasumber tersebut sudah memberikan akses gadget pribadi dan mengaku kesulitan dalam mengontrol durasi penggunaan gadgetnya dikarenakan anak belum bisa mengontrol diri sendiri dan kurang patuh jika disuruh untuk berhenti, kemudian berakhir membiarkan dengan alasan agar anak bisa *anteng*.

Kasus lainnya juga terjadi pada salah satu narasumber yang menyampaikan bahwa sebelum melakukan pembatasan akses dan durasi waktu penggunaan, sang anak lebih banyak menghabiskan waktunya dalam sehari dengan bermain gadget. Anak akan menghabiskan waktunya di dalam kamar dan bermain gadget sepuasnya tanpa sepengetahuan narasumber. Namun, setelah melakukan pembatasan secara tegas, sang anak berangsur-angsur dapat merubah kebiasaan tersebut dan melepaskan diri dari ketergantungan pada gadget. Maka, peran orang tua disini sangat besar dan penting dalam mengarahkan, membimbing, dan mengajarkan pada anak, khususnya dalam penggunaan gadget.

### 3. Pembatasan konten

Pengawasan lain yang sangat perlu diperhatikan oleh para orang tua yaitu mengenai apa yang anak konsumsi melalui gadgetnya. Kebanyakan dari kita seringkali tidak mementingkan hal tersebut, selama anak tidak rewel maka anak dibiarkan saja menerima apapun yang mereka dapat dari gadget. Padahal anak usia sekolah dasar masih dalam usia belajar dan memproses apa yang mereka lihat dan memroyeksikannya dalam kehidupannya sendiri, dan tanpa sadar mereka menerapkan istilah "*What You See is What You Get*". Maka dari itu, peran orang tua dibutuhkan untuk memberikan pengawasan yang baik agar pelajaran apa yang anak dapatkan dari gadget bisa

terarah dan menghasilkan hal yang bermanfaat bagi tumbuh kembangnya.

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, peneliti menemukan bahwa beberapa narasumber sudah mulai menerapkan pembatasan konten dan beberapa narasumber lain masih membebaskan anak menggunakan gadget tanpa memperhatikan konten apa saja yang layak dan tidak layak dikonsumsi.

Beberapa keterangan narasumber menyebutkan bahwa sang anak melakukan peniruan-peniruan kurang baik dari apa yang mereka lihat melalui gadget dalam kehidupan sehari-harinya. Narasumber menyampaikan juga bahwa sebagian besar dari peniruan tersebut dilakukan berdasarkan apa yang anak lihat di salah satu platform berbagi video yang saat ini ramai digunakan banyak orang.

Untuk mencegah hal-hal seperti peniruan yang tidak baik tersebut, beberapa narasumber menggunakan cara untuk membatasi konten apa yang boleh dan tidak boleh dilihat anak dalam gadgetnya dengan melalui pengetatan akses. Beberapa narasumber melakukannya dengan mengunci akses ke berbagai aplikasi atau situs, seperti Play Store, Youtube, WhatsApp, Facebook, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan agar anak tidak semaunya sendiri dan mencegah mereka melihat dan menggunakan aplikasi atau situs yang tidak layak mereka konsumsi diusianya sekarang.

Peneliti menyimpulkan bahwa untuk salah satu langkah untuk meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak adalah orang tua perlu melakukan pembatasan konten agar anak tidak terdampak hal negatif, serta turut mengarahkan anak agar bisa memanfaatkan gadget dengan lebih bijak.

#### 4. Pemberlakuan sanksi

Fungsi dari keberadaan sanksi adalah untuk membuat efek jera dan mencegah seseorang melakukan pelanggaran. Berdasarkan data yang sudah diperoleh, peneliti menemukan bahwa sebagian besar narasumber menerapkan adanya sanksi apabila anak melakukan pelanggaran, dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan gadget.

Beberapa narasumber menyampaikan bahwa sanksi yang digunakannya untuk memberikan efek jera apabila sang anak melakukan pelanggaran adalah dengan melakukan pemotongan uang jajan dan tidak memperbolehkan menggunakan gadget hingga jangka waktu yang ditentukan. Terkait sanksi berupa pemotongan uang jajan, beberapa narasumber hanya menggunakan hal tersebut sebagai ancaman.

Narasumber lain mengatakan bahwa sanksi yang diberlakukan apabila anak melanggar peraturan adalah dengan menyita gadget sang anak. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan ketegasan pada anak bahwa peraturan penggunaan gadget yang diterapkan bukanlah

sekedar main-main, melainkan benar-benar dijalankan jika terjadi pelanggaran. Narasumber tersebut juga menambahkan bahwa sang anak dapat kembali menggunakan gadgetnya jika sudah ada kesepakatan atau perjanjian jika anak tidak akan mengulang kesalahan dan konsekuensi yang didapatkan apabila hal tersebut terjadi lagi.

Selain keterangan-keterangan di atas, peneliti menemukan bahwa beberapa narasumber lain belum pernah melakukan pemberian sanksi pada anak dikarenakan belum pernah terjadi pelanggaran yang berlebihan, hanya saja biasanya narasumber tersebut akan memberi teguran apabila sang anak melanggar aturan.

Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan sanksi penting untuk pengawasan, baik itu hanya sebagai ancaman ataupun benar dilakukan. Namun, sanksi yang diterapkan haruslah dalam batas wajar dan sesuai dengan usia si anak, serta benar-benar efektif untuk mencegah dan memberi efek jera tanpa memberikan rasa trauma yang berdampak buruk pada mental anak.

#### 5. Monitoring setelah penggunaan gadget

Monitoring merupakan kegiatan pemantauan terhadap suatu kegiatan untuk mengetahui pencapaian dan kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan di lapangan. Dalam pengawasan penggunaan gadget anak, melakukan kegiatan monitoring perlu dilakukan oleh orang tua. Hal ini dilakukan guna melihat bagaimana aktivitas digital anak pada

gadget berjalan, sehingga orang tua bisa melihat apakah penggunaannya sudah sesuai dengan harapan orang tua dalam memberikan gadget atau justru terjadi penyimpangan yang dapat menimbulkan masalah.

Kegiatan monitoring ini peneliti temukan pada beberapa narasumber yang tidak dapat melakukan pengawasan secara *real time*. Narasumber menyatakan bahwa setelah anak menggunakan gadget, mereka akan melakukan pengecekan terhadap aktivitas apa saja yang dilakukan sang anak di dalam gadgetnya. Pengecekan tersebut dilakukan dengan melihat riwayat aplikasi atau situs apa yang sudah dipakai.

Peneliti melihat bahwa kegiatan monitoring ini terbilang cukup efektif, namun biasanya jarang dilakukan. Beberapa narasumber menyebutkan bahwa kesibukan pekerjaan menjadikan pengawasan penggunaan gadget anak secara optimal sulit dilakukan. Maka dari itu, demi terciptanya pengawasan yang baik, setidaknya pelaksanaan monitoring secara rutin ini penting untuk dilakukan.

Melalui monitoring setelah penggunaan gadget, orang tua bisa mengindikasikan sejak awal jika terdapat masalah atau penyimpangan penggunaan gadget yang bisa saja tidak disadari oleh anak. Terkadang anak membuka situs atau aplikasi yang mereka sendiri tidak paham apa kegunaan atau fungsinya, karena biasanya mereka hanya mengandalkan insting rasa penasaran.

Berdasarkan hasil penelitian, setelah melakukan kegiatan monitoring selama ini, para narasumber menyatakan belum pernah menemukan situs atau aplikasi yang tergolong berbahaya bagi anak. Namun, dua narasumber mengatakan pernah kedatangan melihat riwayat penggunaan aplikasi yang digunakan sedikit menyimpang dari seharusnya. Satu narasumber mengaku pernah membaca riwayat *chat* WhatsApp sang anak bersama lawan jenis dengan bahasa yang kurang pantas bagi anak seusianya. Sedangkan satu narasumber lain pernah mendapati anaknya mengakses aplikasi MiChat dan berkenalan dengan orang lain melalui aplikasi tersebut.

Kasus-kasus yang peneliti jabarkan di atas menunjukkan bahwa kegiatan monitoring secara rutin mampu membantu orang tua membangun pengawasan yang baik dan efektif. Sehingga ketika ada permasalahan yang terjadi, orang tua bisa segera mengetahui dan dicari solusi dari permasalahan tersebut. Kegiatan monitoring ini berlaku baik bagi orang tua yang tidak bisa mendampingi secara langsung ketika sang anak menggunakan gadget maupun bagi orang tua yang mampu mendampingi secara *real time*.

#### 6. Mencari media pengalihan

Tidak bisa dipungkiri bahwa gadget dapat menimbulkan rasa adiktif bagi para penggunanya, baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Rasa adiktif tersebut yang menyebabkan kita kesulitan untuk

melepaskan diri dari gadget, hingga memberikan efek yang buruk bagi penggunanya.

Ketika pecandu rokok bisa mengalihkan kebiasaannya merokoknya dengan memakan sebuah permen, maka rasa adiktif menggunakan gadget bisa dialihkan dengan hal lain. Terutama bagi anak-anak yang masih mudah dialihkan perhatiannya, perilaku kecanduan gadget pun bisa mulai dibenahi dengan sedikit demi sedikit merubah kebiasaannya.

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan, salah satu narasumber mengatakan bahwa ketika sang anak mulai meminta izin bermain gadget melebihi batas waktu yang diberikan, narasumber akan mengalihkan keinginan sang anak ke media lain, misalnya ke TV. Narasumber lain menyampaikan bahwa untuk mengalihkan sang anak tidak terlalu sering menggunakan gadget yaitu dengan menciptakan kegiatan atau kesibukan lain yang dapat membuat anak lupa akan keinginannya menggunakan gadget, misalnya bermain dengan teman diluar rumah atau mengajak anak melakukan hobi baru, dan lain sebagainya.

Peneliti melihat bahwa keinginan anak untuk bermain gadget biasanya hanya berlaku sementara waktu atau di waktu-waktu tertentu saja, sehingga orang tua masih bisa menghilangkan kebiasaan anak yang melakukan pelarian pada gadget di waktu bosan dengan mengalihkannya pada hal lain. Hal ini bisa dilakukan bagi anak yang

belum atau sudah memiliki kecanduan parah pada gadget. Orang tua dapat berusaha menghilangkan rasa ketergantungan anak pada gadget dengan perlahan-lahan menggantikan kebiasaan tersebut dan menyalurkannya pada hal lain, seperti pecandu rokok yang mengalihkan kebiasaannya dengan memakan sebuah permen.

#### 7. Membangun komunikasi yang baik dengan anak

Dalam melakukan pengawasan, cara orang tua membangun komunikasi dengan anak merupakan salah satu faktor penting agar pengawasan bisa dilaksanakan secara efektif. Sebaik apapun cara pengawasannya, jika tidak dibarengi dengan komunikasi yang baik, maka hal tersebut bisa saja tidak ter-*deliver* dengan dengan semestinya pada sang anak.

Cara orang tua membangun komunikasi dengan anaknya haruslah disesuaikan dengan karakter si anak pula, dimana karakter setiap anak berbeda, maka cara komunikasinya pun dapat berbeda-beda pula. Misalnya, anak dengan watak yang keras, tidak dapat dilawan dengan komunikasi yang keras. Oleh karena itu, orang tua perlu membangun komunikasi yang dapat melunakkan karakter si anak, dengan harapan anak bisa patuh ketika dinasihati mengenai bagaimana penggunaan gadget yang baik dan tidak melawan jika diberitahu untuk berhenti menggunakan gadget ketika sudah mencapai batasan waktu yang diberikan.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan salah satu narasumber menerapkan komunikasi yang baik dengan anak, sehingga anak tidak mengalami kecanduan gadget. Narasumber tersebut mengaku bahwa kemampuannya menggunakan gadget lebih rendah dibandingkan sang anak yang duduk di kelas empat sekolah dasar. Namun, peneliti melihat bahwa tidak ditemukannya indikasi kecanduan gadget yang terjadi pada anak tersebut. Cara komunikasi yang dibangun tersebut yang memberikan kedekatan antara orang tua dan anak, sehingga nasihat-nasihat, arahan, dan bimbingan yang diberikan orang tua dapat dipahami dengan baik oleh si anak.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti memaknai bahwa dibalik pengawasan yang baik, ada komunikasi yang baik pula yang perlu dilakukan orang tua. Narasumber tersebut mungkin saja tidak terlalu pandai menggunakan gadget dibanding sang anak, tetapi komunikasi baik yang dibangunnya mampu membantu mengarahkan anak agar terhindar dari penggunaan gadget yang kurang baik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA