

PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP REMAJA USIA 13-15 TAHUN

(Studi Kasus Di Paroki Gembala Yang Baik Lubuk Pakam)

Thomas Natalisa Tarigan¹ Paulinus Tibo² Claudia Lumbanbatu³
Pendidikan Keagamaan Katolik, STP Santo Bonaventura KAM.
Jln Besar Sibiru-Biru Gg. Nogio No.111
Delitua, Medan

paulinustibo@gmail.com, claudialumbanbatu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terhadap remaja usia 13-15 tahun di Paroki Gembala Yang Baik Lubuk Pakam. Penelitian ini dilatarbelakangi fakta bahwa peran orang tua hanya sekadar untuk memenuhi segala kebutuhan remaja tetapi kurang menyadari melaksanakan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak remajanya belum berjalan dengan maksimal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Berdasarkan penelitian kualitatif maka penentuan informan dilakukan dengan cara *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengolahan data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tempat penelitian ini adalah Paroki Gembala Yang Baik Lubuk Pakam. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi anak remajanya dalam penggunaan *gadget* belum terlaksana dengan baik. Dan alasan orang tua memberikan *gadget* pada remaja, melibatkan remaja untuk berpikir kritis dalam menggunakan *gadget*, orang tua membatasi waktu penggunaan *gadget* serta apa yang menjadi dampak positif dan negatif dalam menggunakan *gadget* terhadap remaja usia 13-15 tahun.

Kata kunci: Peran Orangtua, Gadget, dan Remaja.

Abstract

Researchers aim to determine the role of parents in supervising the use of gadgets among teenagers aged 13-15 years in the Good Shepherd Parish of Lubuk Pakam. This research is motivated by facts in the field that the role of parents is only to fulfill all the needs of teenagers but they are less aware that monitoring the use of gadgets for teenagers is not running optimally. The research method used is a qualitative research method. Based on qualitative research, the determination of informants was carried out using *purposive sampling* and *snowball sampling*. The findings of this research use data collection techniques including interview, observation and documentation techniques. The place where the researcher conducted the research was the Good Shepherd Parish, Lubuk Pakam. The findings of this research show that the role of parents in monitoring the use of gadgets has not been fully implemented. And the results of research regarding the reasons parents give gadgets to teenagers, involving teenagers to think critically in using gadgets, parents limiting the time they use gadgets and what are the positive and negative impacts of using gadgets on teenagers aged 13-15 years.

Key words: The Role of Parents, Gadgets, and Teenagers.

PENDAHULUAN

Orang tua menjadi bagian yang memberikan pengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dan berlangsung selama perjalanan kehidupan anak (Asef Umar Fakhruddin, 2011: 232). Orang tua diharapkan mampu memperhatikan tingkat perkembangan anak dan juga cara bergaul anak dengan teman-teman atau lingkungan sekitarnya. Maka orang tua wajib tahu dengan siapa anak-anaknya berteman sehingga mampu mengarahkan anak-anaknya tersebut dengan pelan-pelan mulai dari usia dini. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya sehingga memerlukan pengawasan yang penuh dari orang tua dalam menghadapi perkembangan zaman dan perkembangan teknologi saat ini, salah satu di antaranya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* seolah-olah sudah menjadi kebutuhan yang tidak boleh tidak ada bagi orang-orang zaman sekarang, tak terkecuali anak-anak, orang tua, remaja dan didukung oleh tuntutan untuk belajar melalui *gadget* karena sangat menarik bagi semua khususnya anak-anak remaja.

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Rahmawati, 2020: 100). Pengawasan penggunaan *gadget* kepada anak penting dilakukan oleh orang tua agar anak tidak terjerumus ke hal-hal yang buruk, dan harus mampu membangun komunikasi yang baik kepada anak supaya anak juga dapat lebih terbuka kepada orang tua. Orang tua juga mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman sekarang ini, serta cara orangtua dalam mendidik anak penting dilakukan orang tua dengan meluangkan waktunya lebih banyak dan memberikan perhatian khusus kepada anak.

Gadget juga dapat membentuk kepribadian anak dengan baik, menambah semangat belajar, serta memampukan anak dapat berpikir dan berbahasa dengan baik, tetapi semua itu harus disertakan dengan pengawasan orang tua yang penuh terhadap anak ketika menggunakan *gadget*.

Remaja merupakan tumpuan dan harapan di masa depan, maka orang tua memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan serta mengubah perilaku remaja menjadi lebih baik. Pertumbuhan dan perkembangan remaja lebih terarah dengan baik dengan pengawasan dari orang tua. Masa remaja salah satu periode dalam kehidupan manusia, pemahaman tentang remaja digunakan secara umum untuk menunjukkan suatu tahap perkembangan antara masa anak-anak dan dewasa, yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial (Ratnaningsih, 2017:44). Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan sebelumnya dapat disebutkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terhadap remaja usia 13-15 tahun di Paroki Gembala Yang Baik Lubuk Pakam.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka masalah penelitian ini adalah peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terhadap remaja usia 13-15 tahun di Paroki Gembala Yang Baik Lubuk Pakam. Adapun tujuannya untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terhadap remaja usia 13-15 tahun di Paroki Gembala Yang Baik Lubuk Pakam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif dilakukan untuk menjawab, memahami, mengeksplorasi, mengembangkan, dan menemukan fenomena utama yang diteliti untuk para partisipan seperti individu, kelompok atau organisasi di lokasi penelitian. Metode yang digunakan

dalam penelitian kualitatif ini ialah observasi (pengamatan langsung), *interview* (wawancara), dan dokumentasi. Sistem pengolahan data dalam penelitian ini yaitu: menggunakan teknik triangulasi teknik dan sumber berdasarkan informan yang diteliti dan sumber-sumber yang pendukung dalam penelitian ini.

Triangulasi sumber dilakukan dengan memeriksa data kembali pada beberapa sumber yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dalam topik penelitian. Hasil triangulasi sumber kemudian dideskripsikan, dikategorisasikan, dan memilah-milah mana yang sama atau yang berbeda dan spesifik. Jadi peneliti perlu menganalisis untuk menghasilkan suatu kesimpulan sesuai sumber data (Sugiyono, 2008:274)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Orang tua merupakan orang pertama yang menanamkan nilai moral dalam diri anak dan memberikan cinta yang tulus kepada anak-anaknya supaya tumbuh kembang anak mendapat nilai positif. Cinta kasih yang diberikan kepada anak hendaknya untuk dibina atau diajari nilai moral kepada anak sebagai bekalnya untuk kedepannya. Orang tua hendaknya menyadari bahwa mereka memiliki kewajiban untuk menjaga dengan sungguh-sungguh supaya tayangan-tayangan atau terbitan-terbitan tercetak, dan sebagainya yang bertentangan dengan iman serta tata susila, jangan sampai memasuki ambang pintu rumah tangga, dan jangan sampai anak-anak menjumpainya di luar lingkup hidup.

Peran Orangtua Dalam Penggunaan *gadget* terhadap Remaja Usia 13-15 Tahun

1. Alasan Pemberian *Gadget* pada Remaja

Orang tua memberikan *gadget* pada anak sesuai keperluannya, secara garis besar yaitu, anak membutuhkan ponsel untuk berkomunikasi, maka orang tua cukup memberikan ponsel untuk menelepon dan mengirim pesan (Eva Fahriantini, 2016: 50).

Orang tua memberikan *gadget* pada remaja memiliki tujuan, yaitu untuk mendidik remaja mengikuti perkembangan zaman, seperti diketahui orang tua memberikan *gadget* pada remaja dengan alasan untuk mempermudah komunikasi serta menjadi sarana informasi dan pengetahuan yang dengan mudah diakses menggunakan internet (Eva Fahriantini, 2016: 85). *Gadget* juga dapat digunakan untuk belajar, mencari pengetahuan yang lebih dalam dengan mudah sehingga prestasi belajar anak remaja diharapkan berkembang dengan baik.

2. Melibatkan Remaja dalam Berpikir Kritis

Orang tua memiliki peran melibatkan remaja berpikir kritis dengan menggunakan *gadget* dan penggunaan tersebut dilakukan supaya orang tua mudah menempatkan diri pada posisi remaja, mengajak remaja untuk berdiskusi sederhana melalui kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya (Eva Fahriantini, 2016: 53). Orang tua menempatkan diri mereka pada posisi remaja, mengajak remaja melakukan diskusi sederhana mengenai kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya.

Orang tua tidak menutup diri dan menarik diri dari kenyataan yang sedang terjadi yang secara tidak langsung juga sudah terlibat di dalam pengaruh era globalisasi, banyak reaksi orang tua yang menyikapi tantangan globalisasi ini khususnya perkembangan dalam dunia teknologi yang diberikan orang tua sehingga menjadi terbuka terhadap perkembangan yang terjadi pada sekarang ini (Elsyana Nelce Wadi dan Elisabet Selfina, 2016: 80).

3. Pemberian Batas Waktu Penggunaan *Gadget*

Orang tua melakukan perannya dengan cara memberikan batas waktu penggunaan internet terhadap anak remajanya dengan cara memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang aturan penggunaan internet yang dibatasi, tetapi terlebih dahulu orang tua memberikan perjanjian dengan anak tentang penggunaan internet yang dibatasi tersebut, tidak hanya melarang sebaliknya anak perlu mengetahui mengapa penggunaan internet dibatasi, kemudian orang tua membeikan perjanjian tentang penggunaan *gadget* yang dibatasi (Eva Fahriantini, 2016: 51).

Pengawasan orangtua sangat diharapkan untuk mengawasi remaja dalam menggunakan internet dan *gadgetnya*. Orangtua juga memasang filter pada situs-situs tertentu yang kurang baik untuk ditonton pada *notebook* dan sebaiknya orangtua juga dapat melihat isi dari *gadget* remajanya (Elsyana Nelce Wadi dan Elisabet Selfina, 2016: 82). Orangtua dengan tegas memberikan batasan kepada remaja dalam mengakses internet dan alat komunikasi, seperti: remaja diijinkan untuk bermain *gadget* atau internet setelah selesai mengerjakan tugas rumah.

Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Remaja Usia 13-15 Tahun

1. Dampak Positif

Dampak positif penggunaan *gadget* ini merupakan salah satu dalam mengasah kemampuan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar serta mengikuti perkembangan teknologi dengan leluasa mencari informasi dari *gadge.*, Berikut ini dampak positif yang berlebihan menggunakan *gadget* yaitu:

1. Mempermudah komunikasi. *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan berbagai aplikasi yang ada dalam *gadget*. Dengan demikian komunikasi bisa lancar tanpa ada hambatan jarak jauh, tetap ada komunikasi dan kekeluargaan tetap terjalin dengan baik.
2. Menambah pengetahuan. Orang yang menggunakan *gadget* cenderung lebih kreatif dengan begitu banyak pengetahuan dari *gadget* seperti mengakses di internet lebih mudah. remaja juga semakin rajin belajar dan wawasan dengan mengakses berbagai informasi yang dapat menambah pengetahuan.
3. Hiburan. *Gadget* digunakan untuk menghilangkan kepenatan ataupun rasa bosan sehingga dengan mudah menjadikan *gadget* sebagai hiburan dengan mendengarkan musik, menonton video, bermain game dan masih banyak lagi aplikasi yang ada di *gadget*.

2. Dampak Negatif

Dampak negatif dapat merusak otak ataupun menghasut pikiran remaja dengan melihat berbagai situs atau pengawasan orangtua yang kurang sehingga dapat mengganggu perkembangan dan kesehatan remaja. Berikut ini dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1. Sulit berkonsentrasi. Rasa kecanduan menggunakan *gadget*, bosan, gelisah dan suka marah mengakibatkan konsentrasi terganggu dan pada saat belajar tidak memperhatikan pelajaran dengan baik karena sudah merasa nyaman dengan *gadget*.
2. Terganggunya perkembangan otak. Orangtua yang tidak memperhatikan remaja dalam menggunakan *gadget* membuat perkembangan otaknya menjadi sangat lambat karena sudah berlebihan menggunakan *gadget*.
3. Kesehatan terganggu. Kesehatan remaja terganggu akibat remaja terlalu lama mrnggunakan *gadget* sehingga mengakibatkan mata menjadi kemerahan dan berair dan tubuh dengan mudah terkena penyakit.

HASIL

Peran Orangtua Dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Remaja Usia 13-15 Tahun

Gadget juga dapat digunakan untuk belajar, mencari refrensi pengetahuan yang lebih dalam dengan mudah sehingga prestasi belajar akan dapat tumbuh dengan semakin berkembang dengan baik. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ke- 13 informan orang tua, berikut kutipan wawancara dengan I4: Untuk kebutuhan proses belajar dimasa pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan lewat Pembelajaran Jarak Jauh. *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat penting bagi proses pembelajaran jarak jauh dan mendukung proses belajar dari rumah.

Orang tua berperan dalam melibatkan remaja berpikir kritis yang salah satu cara yang dapat dilakukan supaya orang tua mudah menempatkan diri pada posisi remaja, mengajak remaja untuk berdiskusi sederhana melalui kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan delapan orang informan. salah seorang informan mengatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* orang tua mengarahkan ke hal-hal positif yang dapat membuka pola pikir remaja dan banyak informasi yang diakses dari *gadget* untuk menambah wawasan melalui berita-berita terkini atau informasi yang membantu perkembangan kognitif dan pengetahuan remaja.

Orangtua tegas dalam memberikan batasan kepada remaja untuk mengakses internet dan alat komunikasi, misalnya: remaja diijinkan untuk bermain *gadget* atau internet setelah selesai mengerjakan tugas rumah. Hasil wawancara I-3, I-9 dan I-12, seperti pernyataan dari I-9: Pagi-pagi terlebih dahulu menyelesaikan pekerjaan rumah kemudian menggunakan *gadget* dan siang waktunya tidur siang kemudian malam *gadget* digunakan sampai pukul 23.00 WIB atau sampai merasa jenuh kemudian tidur.

Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan berbagai aplikasi yang ada dalam *gadget*. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara keenam informan, berikut kutipan wawancara salah seorang informan yang mengatakan bahwa “untuk berkomunikasi dengan orangtua dan teman supaya membangun komunikasi dengan lingkungan sekitar dan *gadget* juga bisa sebagai hiburan, telponan, membuat grup whatsapp dengan teman satu sekolah atau kelompok belajarnya”.

Gadget, bosan, gelisah dan suka marah mengakibatkan konsentrasi terganggu dan pada saat belajar tidak memperhatikan pelajaran dengan baik karena sudah merasa nyaman dengan *gadget*. Pernyataan ini didukung oleh I-3, I-4 seperti pernyataan I-4: Dalam proses pembelajaran remaja terlalu banyak menggunakan waktu bermain game sehingga menarik simpati remaja dan lupa belajar, lupa mengerjakan tugas di rumah dan hanya fokus pada game, tiktok. Pernyataan informan yang diwawancarai terdapat 11 orang dan berikut kutipan wawancara salah seorang informan yang mengatakan bahwa “Remaja menjadi sulit berkonsentrasi akibat terlalu bebas menggunakan *gadget* dan tidak ada pengawasan orangtua sehingga tidak fokus pada saat belajar”.

SIMPULAN

Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terhadap remaja belum seluruhnya dapat dilaksanakan orang tua. Ada orang tua yang sudah memberikan anak/remajanya menggunakan *gadget* tetapi memberikan batas penggunaan *gadget* ataupun waktu penggunaan *gadget*. *Gadget* tersebut bisa digunakan anak/remajanya pada waktu belajar dan selesai mengerjakan pekerjaan rumah. Sebagian lagi orang tua belum melaksanakan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak/remajanya karena orang tua sibuk dengan pekerjaan sehingga lupa bahwa remaja perlu diawasi dalam menggunakan *gadget*, tanpa pengawasan yang ketat terhadap anak remaja mengenai penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan remaja terjerumus ke hal-hal yang kurang baik dengan meniru *content-*

content dalam gadget. Jadi peran orangtua dalam pengawasan penggunaan *gadget* sangat penting sekali untuk perkembangan otak dan pertumbuhan remaja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada para sponsor dan pendonor dana yang telah dengan sukarela memberikan kontribusi finansial untuk mendukung penelitian kami. Tanpa bantuan dan dukungan finansial Anda, pencapaian dalam penelitian ini tidak akan terwujud.

Kepercayaan dan investasi finansial yang Anda berikan telah memungkinkan kami untuk menjalankan penelitian ini dengan lebih baik, membuka pintu untuk penemuan-penemuan baru dan pengetahuan yang lebih mendalam. Tak lupa, terima kasih juga kepada semua pihak yang ikut bergabung dalam penelitian ini. Keterlibatan Anda, baik itu dalam bentuk waktu, tenaga, atau pemikiran, turut menyemarakkan langkah-langkah kami dalam mengeksplorasi bidang penelitian ini.

Kami menyadari bahwa kesuksesan penelitian ini adalah hasil dari kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak. Harapan kami, hasil temuan dari penelitian ini akan memberikan manfaat yang signifikan, tidak hanya bagi kami sebagai peneliti, tetapi juga untuk masyarakat luas.

Terima kasih sekali lagi kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga kebaikan yang telah Anda lakukan dapat kembali kepada Anda dengan berlipat ganda. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut dalam upaya bersama memajukan ilmu pengetahuan dan kesejahteraan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhrudin, Umar, Asef, *Terapan Quaanum Learning untuk Keluarga* Jogjakarta: Laksana, 2011.
- Rahmawati, Dwi, Zuli, *Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak*, *Jurnal Studi Pendidikan Islam (TA'LIM)*, Vol. 03, No.1, 2020.
- Ratnaningsih, Tri, *Tumbuh Kembang dan Stimulasi: Bayi, Tondler, Pra Sekolah, Usia Sekolah dan Remaja*, Griya Kebonagung: Hak Cipta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Peneltian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008.
- Fahriantini, Eva, *Peranan Orangtua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 4, 2016, hlm. 50.
- Nelce, Wadi, Elsyana, dan Elisabet Selfina, *Peran Orangtua Sebagai Keluarga Cyber Smart Dalam Mengajarkan Pendidikan Kristen Pada Remaja GKII Ebenhaezer Sentani Jayapura Papua*, *Jurnal Jaffray* Vol.14, No.1, April 2016, hlm. 80.
- Sihotang, D. O., Lumbanbatu, J. S., & Aziz, A. (2020, September). Analisis Kebijakan Penggunaan Smartphone Di SMA Kabupaten Simalungun. In (Webinar) Seminar Nasional Pendidikan 2020 (Vol. 1, No. 1, pp. 208-212).
- Sihotang, D. O., Batu, J. S. L., & Purba, S. (2020, November). Analysis of Smartphone Use Policy. In *The 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)* (pp. 252-255). Atlantis Press.
- Sihotang, D. O., Siburian, P., & Siburian, P. (2019, December). Implementation of Character-Based Industrial Work Practices in SMK Arina Sidikalang. In *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)* (pp. 96-100). Atlantis Press.