

# **Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Penggunaan Gadget (Studi Pada Masyarakat di Lingkungan RT.04 RW.13 Kelurahan Palangka, Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya)**

**Asmina Bualiku<sup>1</sup>, Eli Karliani<sup>2</sup>, Ahmad Saefulloh<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya  
E-mail: [asmina.bualiku@gmail.com](mailto:asmina.bualiku@gmail.com)

## **Abstract**

This research was conducted to find out the role of parents in shaping the character of discipline in children in using gadgets and to describe and analyze the positive and negative impacts of using gadgets for children aged 5-11 years in the neighborhood of RT.04 RW.13 Palangka Village, Jekan Raya District, Palangkaraya City. This research approach uses a qualitative approach that seeks to describe the role of parents in forming the character of discipline in children in the RT.04 RW.13 Palangka Village, Jekan Raya District, Palangka Raya City. This research was conducted to find out the role of parents in shaping the character of discipline in children in using gadgets and how positive and negative impacts children have in using gadgets in the RT.04 RW.13 Palangka Village, Jekan Raya District, Palangka Raya City. In this study, data collection techniques were carried out purposively and accidental sampling. Purposive is a sampling technique with certain considerations. Accidental sampling is a way to determine the number of samples in accordance with the size of the sample that will be used as the actual data source. The purposive was 7 people with accidental sampling totaling 64 families. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded: (1) The role of parents, such as in forming the character of discipline in children in using gadgets, is that parents must provide strict rules, provide a good understanding of the use of gadgets, supervise the use of gadgets in children, provide a good example for children in using gadgets, Diverting children's attention so they don't play gadgets too often, Provide alternative games, also provide limits on the use of gadgets and provide wise explanations to children so they don't depend too much on gadgets. (2) one of the positive impacts of using gadgets on children aged 5-11 years is that they can increase children's knowledge, (3) one of the negative effects of using gadgets on children aged 5-11 years is that children become lazy, lack of enthusiasm and have health problems.)

**Keywords:** The role of parents, Character of discipline, Use of gadgets

## **PENDAHULUAN**

Setiap manusia bermula dari kehidupannya dalam lingkungan keluarga, dapat dikatakan bahwa pendidikan dilingkungan keluarga menjadi landasan segenap usaha pendidikan sepanjang hidup manusia. Pendidikan dalam keluarga dapat memberikan pengaruh besar kepada karakter seorang anak. Kita ketahui bersama bahwa yang memegang peranan yang terpenting terhadap anak-anaknya adalah orang tua. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi, menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan serta orang tua untuk membimbing, mengarahkan dalam membentuk perilaku bermoral dari anak-anak terhadap perkembangan perilaku yang di pengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jika dalam era globalisasi ini tidak ada upaya untuk mengantisipasi, maka manusia dapat larut dan hanyut didalamnya. Pelanggaran nilai moral yang dilakukan anak sekarang ini dipandang sebagai perwujudan rendahnya disiplin dalam keluarga. Disinilah peran dan tanggung jawab orang tua sangat di butuhkan dalam memberikan pendidikan disiplin dalam keluarga.

Gadget tidak hanya beredar di kalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar di kalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan gadget. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan

masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Berdasarkan observasi kepada anak-anak yang ada di lingkungan RT 04 RW 13 Kelurahan Palangka Kecamatan Jekan Raya kota Palangka Raya, terlihat kurangnya interaksi dengan teman sebayanya. Ini dikarenakan mereka lebih memilih memainkan handphone yang mereka miliki, lebih fokus memainkan permainan yang ada di handphone mereka, dari pada bermain dengan teman sebayanya. sehingga komunikasi dengan orang tua juga orang-orang ada di sekitarnya menjadi berkurang, menjadi pemalu, kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, kesulitan bersosialisasi.

Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain gadget dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Orang tua harus lebih cerdas dari anaknya. Perlu adanya trik khusus dalam mengurangi dan menghindari anak dalam pemakaian gadget. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses, supaya menghindari anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget. Pada dasarnya disiplin merupakan kebutuhan dasar bagi perkembangan perilaku anak mengingat masa ini merupakan masa yang sangat efektif memahami aturan yang perkembangan pada sekitar untuk pembentukan perilaku moral pada anak. Setiap anak memiliki potensi memahami aturan pada setiap tahap kehidupannya. Penanaman disiplin perlu dimulai sedini mungkin, maka dari itu dapat dikatakan disiplin sangat penting pengaruhnya dalam proses pembentukan perilaku anak. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tam mendapatkan didikan dan bimbingan. Sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah dalam keluarga.

Melalui peran orang tua dalam menanamkan disiplin yang baik, maka anak akan membiasakan diri melakukan ha-hal secara teratur dan terjadwal. Sedangkan jika anak sejak dini tidak ditanamkan dasar-dasar disiplin yang kuat, maka memasuki usia remaja akan cenderung sulit mengembangkan disiplin yang baik dan benar. Sebagaimana kenyataannya orang tua adalah sebagai orang tua pertama untuk anak memberikan pengajaran pada anak agar anak dapat mengikuti aturan yang diberikan dan terbiasa melakukan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku. Kewajiban orang tua dalam mendidik anak diatur dalam Undang-Undang RI No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Pasal 26 ayat 1 menyatakan bahwa, "Orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, melindungi anak". Oleh karena itu setiap orang tua wajib untuk mengasuh, mendidik, dan melindungi anak dengan sebaik-baiknya. Berdasarkan fenomena di atas ada masalah tentang penggunaan gadget di RT 04 RW 13 Kelurahan Palangka Kecamatan Jekan Raya kota Palangka Raya), peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Penggunaan Gadget.

## **METODE** → (11

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berusaha mendeskripsikan tentang peran orang tua dalam mengembangkan sikap disiplin pada anak dalam menggunakan gadget. Melalui pendekatan kualitatif ini peneliti akan memperoleh penghayatan, pengalaman, dan pemahaman mendalam tentang bagaimana mengembangkan sikap disiplin pada anak melalui penggunaan gadget. Metode penelitian kualitatif ini biasa disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Dalam penelitian kualitatif masalah yang diteliti tidak dapat dirumuskan dengan jelas dan tegas, yang ada hanya suatu gambaran umum dan bersifat sementara apa yang akan diteliti.

Sumber data utama penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data dalam penelitian ini antar lain orang tua (ayah dan ibu) dari beberapa Kepala Keluarga, serta anak. Sumber data yang lain ialah data yang di peroleh dari data-data yang sudah ada seperti penelitian terdahulu, internet, dan berbagai jurnal. Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan secara *purposive* dan *accidental sampling*. *Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Accidental sampling* ialah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya. Adapun yang menjadi perhatian dalam penelitian sosial yaitu orang tua yang berdomisili di lingkungan RT 04 RW 13 Kelurahan Palangka, kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka raya. Berdasarkan data dari Ketua RT bapak Djanius Runting, jumlah kepala Keluarga yang berdomisili di lingkungan RT 04 RW 13 Kelurahan Palangka, kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka raya sebanyak

64 Kepala Keluarga (KK). Jumlah kepala keluarga yang memiliki anak berusia 5-11 tahun berjumlah 10 Kepala Keluarga (KK). Dan dalam penelitian ini peneliti mengambil 7 orang informan, yang mempunyai anak yang dapat menggunakan gadget.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

Hasil penelitian ini mengungkapkan beberapa masalah-masalah temuan hasil lapangan sebagai berikut.

#### a. Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Disiplin pada Anak dalam Menggunakan Gadget

Peran orang tua dalam membentuk karakter disiplin pada anak dalam menggunakan gadget serta dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia 5-11 tahun. Dari rumusan masalah di atas maka sudah terjawab dalam analisa data yang kemudian peneliti simpulkan menjadi temuan penelitian sebagai berikut. Peran orang tua dalam membentuk karakter disiplin pada anak dalam menggunakan gadget. Para orang tua telah melakukan beberapa cara yang mereka terapkan untuk membentuk karakter disiplin pada anak dalam menggunakan gadget. Orang tua melakukan hal-hal tersebut agar sang anak tidak kecanduan terhadap gadget agar dapat melakukan aktivitas hari-hari tanpa setiap saat hanya berfokus pada gadget.

#### b. Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-11 Tahun

Ada beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia 5-11 tahun adalah sebagai berikut.

- 1) Menambah pengetahuan anak. Dengan adanya teknologi gadget dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan gadget akan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah.
- 2) Dapat dengan mudah menonton lagu anak-anak juga film kartun favorit yang mereka sukai atau gemari.
- 3) Menambah pengetahuan dalam berbahasa. Anak-anak sangat sering menonton sebuah video dengan bahasa yang berbeda, contoh video yang paling sering di tonton oleh mereka adalah video berbahasa inggris atau lagu-lagu dalam bahasa inggris.

Adapun dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia 5-11 tahun ialah sebagai berikut.

- 1) Anak-anak bisa lupa dengan kegiatan mereka hanya karena bermain gadget. jika mereka tidak di ingatkan misalnya mandi, makan atau pergi mengaji dan lain sebagainya.
- 2) Anak- anak saat ini cenderung menjadi pemalas ketika orang tua menyuruh untuk melakukan kegiatan yang lain, karena mereka lebih memilih untuk bermain dengan gadget pintarnya.
- 3) Tidak bisa dipungkiri salah satu dampak negatif yang di timbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan ialah dapat membuat mata merah bahkan lebih parahnya lagi dapat membuat penglihatan menjadi buram. Ini sangat rentan terjadi apalagi kepada anak-anak yang masih kecil.
- 4) Kurangnya jam tidur. Berkurangnya jam tidur dapat membuat anak mudah lelah mengantuk dan tidak konsentrasi dalam belajar sehingga dapat tertidur ketika pembelajaran di sekolah.

### Pembahasan

Menurut Bidle dan Thomas dalam Siti Rahayu (2017:10) menjelaskan peran adalah serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang kedudukan tertentu. Misalnya dalam keluarga perilaku ibu dalam keluarga bisa memberi anjuran, memberi penilaian, memberi sanksi dan lain-lain. Orang tua sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak, sebab orang tua merupakan guru pertama dan utama bagi anak.

Menurut Thamrin Nasution dalam Antonius SM Simamora (2016:16), orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu. Menurut Elizabeth dalam Antonius SM Simamora (2016:17), orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Adapun peran orang tua menurut Kartono adalah:

- a. Sebagai Pelindung Pemelihara Keluarga.  
Orang tua yang bertanggung jawab akan selalu berani berkorban memperhatikan dan mengawasi serta menyampaikan diri demi kebaikan akhlak anak-anaknya baik itu perkataan atau perbuatan.
- b. Sebagai Teladan  
Diantara banyak tanggung jawab orang tua terhadap anak sebagai pemimpin dalam keluarga harus dapat memberikan perhatian. Disamping itu perlu adanya contoh yang baik, budi pekerti merupakan salah satu untaian mutiara pendidikan yang harus diberikan kepada anak. Adapun figur keteladanan orang tua, anak akan cenderung meniru segala yang dilihat dan diperbuat baginya. Pepatah mengatakan, “ buah jatuh tidak jauh dari pohonnya”.
- c. Sebagai Motivator  
Anak terdorong untuk bertindak apabila ada satu dorongan. Dalam hal ini sangat diperlukan sekali terhadap anak yang masih memerlukan motivasi. Motivasi bisa berbentuk dorongan, harapan dan penghargaan atau hadiah terhadap prestasinya. Hal ini dilakukan agar anak ada rangsangan dalam kegiatan belajarnya.
- d. Sebagai Fasilitator  
Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila fasilitas tersedia, namun bukan berarti orang tua memaksakan dirinya dalam memenuhi fasilitas tersebut. Setidaknya orang tua sedapat mungkin memenuhi fasilitas yang diperlukan anaknya.
- e. Sebagai Figur Utama  
Orang tua adalah orang yang dianggap segalanya oleh anak-anaknya, karena bagaimanapun beliau merupakan orang yang pertama dijadikan figur. Selain itu orang tua juga harus memiliki sifat keterbukaan terhadap anak-anaknya, sehingga cepat terjalin hubungan yang harmonis antara orang tua dengan anak dan begitu juga sebaliknya.

Disiplin adalah suatu proses dari latihan atau belajar yang bersangkutan paut dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya disiplin merupakan kebutuhan dasar bagi perkembangan perilaku anak mengingat masa ini merupakan masa yang sangat efektif untuk pembentukan perilaku moral anak. Setiap anak memiliki potensi memahami aturan yang berkembang pada setiap tahap kehidupannya. Dan karena pada setiap anak memiliki perilaku yang berbeda-beda, meskipun beberapa anak dibesarkan dalam keluarga yang sama, walaupun perilaku setiap anak berbeda, banyak juga anak-anak yang mempunyai masalah perilaku yang sama, dengan demikian peran orang tua dapat menetapkan berbagai macam peraturan dan larangan bagi anak-anak. Maka dari itu, dapat dikatakan disiplin sangat penting pengaruhnya dalam proses pembentukan perilaku anak.

Disiplin pun perlu ditanamkan sejak usia dini karena hal tersebut akan berpengaruh pada perkembangan moral anak dimasa yang akan datang agar penanaman disiplin anak tidak keliru. Menurut kamus, kata “disiplin” memiliki beberapa makna di antaranya, menghukum, melatih, dan mengembangkan kontrol diri sang anak.

Menurut Thomas Lickona dalam Syamsul Kurniawan (2016:23) pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras dan lain sebagainya. Menurut Elkind dan Sweet Syamsul Kurniawan (2016:23) pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu memahami manusia, dan inti atas nilai-nilai etis /susila. Dimana kita berpikir tentang macam-macam karakter yang kita inginkan untuk anak kita, ini jelas bahwa kita ingin mereka dalam mampu untuk menilai apa itu kebenaran, sangat peduli tentang apa itu kebenaran/hak-hak, dan kemudian melakukan apa yang mereka percaya menjadi yang sebenarnya, bahkan dalam menghadapi tekanan dari tanpa dan dalam godaan. Menurut dalam Syamusul Kurniawan (2016:24) pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, atau warga Negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga Negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai soaila tertentu, yang banyak di pengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya Indonesia sendiri, dalam rangka kepribadian generasi muda.

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti iPhone dan Android serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Penulis menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simpel dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

Secara umum, kata “anak” banyak digunakan untuk menyebut manusia dengan bentuk fisik yang masih kecil, berusia belum dewasa, atau sebagai istilah yang merujuk kepada suatu objek yang berada di bawah objek lain. Ada yang mengatakan pula bahwa definisi anak adalah seseorang yang dilahirkan dari hasil perkawinan antara seorang perempuan dan seorang laki-laki. Anak dikategorikan menjadi beberapa kelompok berdasarkan fase usianya, seperti bayi, balita, kanak-kanak, dan remaja.

Usia atau umur berdasarkan Depkes RI (2009) adalah satuan waktu yang mengukur waktu keberadaan suatu benda atau makhluk, baik yang hidup maupun yang mati. Semisal, umur manusia dikatakan lima belas tahun diukur sejak dia lahir hingga waktu umur itu dihitung. Oleh yang demikian, umur itu diukur dari tarikh lahir sehingga tarikh semasa (masa kini). Manakala usia pula diukur dari tarikh kejadian itu bermula sehingga tarikh semasa (masa kini). Berikut kategori umur menurut Depkes RI (2009):

- 1) Masa balita : 0-5 tahun
- 2) Masa kanak-kanak : 5-11 tahun
- 3) Masa remaja awal : 12-16 tahun
- 4) Masa remaja akhir : 17-25 tahun
- 5) Masa dewasa awal : 26-35 tahun
- 6) Masa dewasa akhir : 36-45 tahun
- 7) Masa Lansia Awal : 46-55 tahun
- 8) Masa lansia akhir : 56-65 tahun
- 9) Masa manula : > 65 tahun

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data dari hasil penelitian yang diperoleh melalui Observasi, wawancara, dan dokumentasi maka selanjutnya peneliti akan menganalisis data dari hasil penelitian terhadap orang tua dari anak-anak yang berada di lingkungan RT 04 RW 13 Kelurahan Palangka, Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya. Adapun hasil analisis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Disiplin pada Anak dalam Menggunakan Gadget

Anak melihat bagaimana perilaku keluarganya sejak dini. Dalam keluarga anak mulai mengenal bagaimana menghadapi orang lain dan mengenal aturan mengenai hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Keluarga diidentifikasi sebagai berkumpulnya beberapa orang yang memiliki ikatan, dan biasanya keturunan yang pada umumnya terdiri ayah, ibu, dan anak. Pelaksanaan peran anggota keluarga ditujukan kepada pencapaian tujuan hidup keluarga, yaitu keluarga yang utuh, dan sejahtera (Zubaedi, 2011).

Salah satu peranan penting dalam keluarga yaitu orang tua. Peranan ayah sebagai keluarga pada umumnya mencari nafkah dan bertanggung jawab terhadap keseluruhan keluarga tersebut. Disamping ayah, peranan ibu juga penting. Ibu yang telah mengandung Sembilan bulan, mengurus anak sejak kecil dan mendampingi tumbuh kembang anak. Pendidikan orang tua terhadap anaknya merupakan pendidikan dasar yang tidak dapat diabaikan sama sekali (Purwanto, 2006)

Peran orang tua dalam pembentukan karakter disiplin anak juga tercermin dari pendampingan orang tua selama anak belajar di rumah. Peran orang tua dalam mendampingi anak diantaranya yaitu, Memberikan rasa nyaman dan aman sehingga anak tidak merasa sendiri, Orang tua sebagai pemberi semangat dan motivator sehingga menimbulkan motivasi anak dalam meningkatkan kepercayaan dan tanggung jawab, orang tua sebagai fasilitator dalam memenuhi kebutuhan anak selama kegiatan belajar di rumah agar

perkembangan anak dapat tetap optimal, orang tua sebagai tempat berdiskusi dan bertanya, membantu mengenali diri sendiri sebagai saran memudahkan kita untuk memahami orang lain, Orang tua bertanggung jawab dalam mengembangkan bakat dan minat anak, serta Orang tua menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang nyaman sehingga anak dapat belajar dengan baik. (Lailiyatul & Faridhatul, 2020)

Peran orang tua atau sebagai pemimpin dalam lingkungan keluarga sangat penting. Anak-anak yang dalam usia perkembangan pada zaman sekarang sudah terjamah dengan gadget, pada usia anak-anak harusnya lebih banyak dijauhkan dari gadget, dan bisa memanfaatkan waktu bermain dengan teman sebaya untuk menumbuhkan rasa empati sosial, yang hal itu tidak bisa dibangun secara instan. Kita bisa melihat perbandingan anak-anak yang tumbuh pada masa lalu dengan masa sekarang, maka sangat terlihat perbedaannya.

Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk kebutuhan dalam internet, dimana gadget saat ini dirancang begitu kompleks dan seiring perkembangan zaman gadget semakin canggih. Begitu dengan manusia yang menciptakan gadget mereka semakin canggih untuk menciptakan aplikasi-aplikasi yang membuat konsumennya tergiur untuk membeli. Pada generasi muda zaman sekarang bukan merupakan suatu hal yang baru pada anak-anak mempunyai gadget seperti *smartphone* dan komputer tablet seperti ios, windows, dan android. Saat ini gadget di kalangan anak-anak tidak lagi asing bahkan di usia yang masih dini mereka sudah menggunakan gadget. Ada beberapa peran orang tua yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter disiplin pada anak.

- 1) Orang tua membuat aturan. Dengan membuat aturan orang tua dapat dengan mudah mengontrol anak dalam menggunakan gadget. Dalam membuat aturan ini orang tua harus disiplin dan ditegakkan agar anak-anak ikut disiplin serta konsisten dengan aturannya.
- 2) Memberikan pemahaman yang baik mengenai penggunaan gadget. Memberitahukan apa dampak yang di timbulkan jika terlalu sering menggunakan gadget.
- 3) Mengawasi penggunaan gadget pada anak. Sangat penting menawasi anak saat menggunakan gadget agar dengan mudah kita mengetahui apa saja yang di akses atau di tonton anak serta permainan apa yang mereka mainkan.
- 4) Memberikan contoh yang baik bagi anak. Contoh yang baik bagi anak yang harus di berikan orang tua ialah orang tua berusaha sebisa mungkin tidak terlalu sering bermain gadget di depan sang anak.
- 5) Mengalihkan perhatian anak. Sebagai orang tua mereka dapat mengambil peran dengan mengalihkan perhatian anaknya dari gadget mereka. Contohnya dengan membuat kegiatan yang asyik di luar ruangan.
- 6) Menyediakan permainan yang alternatif. Dengan menyediakan permainan yang alternatif seperti permainan yang menarik, serta edukatif itu bisa membuat anak fokus dengan mainan tersebut.
- 7) Batasan penggunaan gadget. Orang tua sangat perlu membatasi penggunaan gadget pada anak ini di maksudkan agar anak memiliki waktu istirahat yang cukup.

#### b. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-11 Tahun

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan hampir pada seluruh tatanan kehidupan manusia. Di era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat (Dahlia, Safiah, & Z., 2017; E. Dewi, 2019). Gadget memiliki banyaknya fitur-fitur seperti *games* dan gadget ini mudah untuk digunakan. Namun, dengan keberadaan gadget juga bisa digunakan sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif (Alia & Irwansyah, 2018; Husaini & Lampung, 2014). Teknologi berupa gadget sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak. Semakin berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor meningkatnya persentase anak menggunakan gadget (Nurhalipah, Yustiana, Saeni, & Muslih, 2020).

Ada beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia 5-11 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan anak. Dengan adanya teknologi gadget dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan gadget akan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah.
- 2) Dapat dengan mudah menonton lagu anak-anak juga film kartun favorit yang mereka sukai atau gemari.
- 3) Menambah pengetahuan dalam berbahasa. Anak-anak sangat sering menonton sebuah video dengan bahasa yang berbeda, contoh video yang paling sering di tonton oleh mereka adalah video berbahasa inggris atau lagu-lagu dalam bahasa inggris.

Adapun dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia 5-11 tahun ialah sebagai berikut.

- 1) Anak-anak bisa lupa dengan kegiatan mereka hanya karena bermain gadget. Jika mereka tidak di ingatkan misalnya mandi, makan atau pergi mengaji dan lain sebagainya.
- 2) Anak- anak saat ini cenderung menjadi pemalas ketika orang tua untuk melakukan kegiatan yang lain, karena mereka lebih memilih untuk bermain dengan gadget pintarnya.
- 3) Tidak bisa dipungkiri salah satu dampak negatif yang di timbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan ialah dapat membuat mata merah bahkan lebih parahnya lagi dapat membuat penglihatan menjadi buram. Ini sangat rentan terjadi apalagi kepada anak-anak yang masih kecil.
- 4) Kurangnya jam tidur. Berkurangnya jam tidur dapat membuat anak mudah lelah mengantuk dan tidak konsentrasi dalam belajar sehingga dapat tertidur ketika pembelajaran di sekolah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan, penulis mengambil kesimpulan bahwa peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan gadget sangat berperan penting antara lain melalui:

- 1) Orang tua membuat aturan. Dengan membuat aturan orang tua dapat dengan mudah mengontrol anak dalam menggunakan gadget.
- 2) Memberikan pemahaman yang baik mengenai penggunaan gadget. Memberitahukan apa dampak yang di timbulkan jika terlalu sering menggunakan gadget.
- 3) Mengawasi penggunaan gadget pada anak. Sangat penting menawasi anak saat menggunakan gadget agar dengan mudah kita mengetahui apa saja yang di akses atau di tonton anak serta permainan apa yang mereka mainkan.
- 4) Memberikan contoh yang baik bagi anak. Contoh yang baik bagi anak yang harus di berikan orang tua ialah orang tua berusaha sebisa mungkin tidak terlalu sering bermain gadget di depan sang anak.
- 5) Mengalihkan perhatian anak. Sebagai orang tua mereka dapat mengambil peran dengan mengalihkan perhatian anaknya dari gadget mereka. Contohnya dengan membuat kegiatan yang asyik di luar ruangan.
- 6) Menyediakan permainan yang alternatif. Dengan menyediakan permainan yang alternatif seperti permainan yang menarik, serta edukatif itu bisa membuat anak fokus dengan mainan tersebut.
- 7) Batasan penggunaan gadget. Orang tua sangat perlu membatasi penggunaan gadget pada anak ini di maksudkan agar anak memiliki waktu istirahat yang cukup.

Penggunaan gadget oleh anak memiliki beberapa dampak positif. Dampak positif tersebut antara lain anak dapat mengerjakan tugas dengan mudah, dapat menambah wawasan anak seperti mempelajari banyak bahasa, dapat menonton atau mendengarkan lagu anak-anak, dapat membangun relasi atau memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu. Dalam hal pengetahuan anak dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan mengoperasikan aplikasi yang ada dalam gadget. Gadget juga dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain maupun keluarga yang berada jauh dari kita.

Penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif pada anak. Dampak negatif yang di sebabkan oleh gadget bagi anak pengguna gadget sangatlah berbahaya, anak dapat menjadi malas belajar, sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial, lambat dalam pertumbuhan berbicara, menjadi anak yang kasar, melawan orang tua, sulitnya berkonsentrasi dalam pelajaran, rusaknya penglihatan anak, jam istirahat menjadi kurang, anak dapat mencontoh hal-hal negatif yang tidak sesuai dengan ajaran agama, yang dapat mereka akses di gadget mereka.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus, W. (2012). Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Akhsan, M. (2018, Juli 22). Uji Kredibilitas Penelitian Kualitatif.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD TK Handayani Bandar Lampung).
- Aziz, O. F. (2017). Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Kedisiplinan anak Usia Dini Pada Lingkungan Keluarga (Studi Kasus Di Dusun Kukap DEsa Poncosari Kecamatan Srandakan).

- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kalitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implikasinya*. Bandung: ALVABETA, cv.
- Gunawan, H. (2014). *PENDIDIKAN KARAKTER Konsep dan Implikasinya*. Bandung: ALVABETA, cv.
- Gunawan, M. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Social Anak Prasekolah DI TK PGRI Sumurbroto Banyumanik. 35-36.
- Hariyanto, S. M. (2016). *Konsep Dan Model Pendidikan Dan Karakter*. Bandung : PT.Remaja Rosdakrya.
- Istiqomah, I. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menanggulagi Kecanduan Gadget Pada Aanak Di Kelurahan Goto Royong Tanjunga Karang Bandar Lampung. 7.
- Kurniawan, S. (2016). *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Seara Terpadu di Dalam Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi , dan Masyarakat .* Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Lickona, T. (2012). *Educating For Character*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mansur, M. (2011). *Pendidikan karakter Menjawab tantangan Krisis Multidimensional .* Jakarta: Bumi Aksara .
- Milandhara, P. (2018). Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Disiplin Pada Anak Usia 4-5 Tahun ( Penelitian Kualitatif Dalam Kehidupan Bersekolah Di PAUD As-Syifa Keramat Jati, Jakarta Timur. 1,3.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif .* Bandung: Rosda.
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. 8-9.
- Nizar, I. A. (2009). *Membentuk Dan Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini*. Madiun: Diva Press.
- Prasetyanti, H. (2005). Pola Asu Orang Tua Dalam Meningkatkan Disiplin Anak Di Perumahan Muria Indah Desa Gondangmanis Kecamatan Bau Kabupaten Kudus. . 1.
- Rahayu, S. (2017). Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Moral Remaja Di Dusun Mendak Butar Mojogedang Karanganyar. 9-12.
- Simamora, A. S. (2017). Presepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. 2.
- Syamsul, K. (2016). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syukirah, A. (2017). Konsep Pendidikan Moral Dan Implikasinya Dalam Menekan Tingkat Kenekalan Remaja Di Mts-AN NUR Gading Winongan Pasuruan. 53.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya " Pendampingan Dialogis " Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. 131-133.
- Widiawati. (2014). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak". Jakarta: Universitas Budi Luhur. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD4306-M1.pdf>.