



Pemanfaatan *Gadget* dan Hubungannya dengan Sikap Anak-Anak

Misra

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Sumatera Barat, Indonesia.
misra@uinib.ac.id

Rika Maria

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Sumatera Barat, Indonesia.
rikamaria0707@gmail.com

Mesi Gusni Putri

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Sumatera Barat, Indonesia.
mesigusniputri@gmail.com

DOI:

Received:

Revised:

Approved:

Abstrak: Pemanfaatan *gadget* pada anak di Lingkungan Lambung Bukit anak-anak menggunakan *gadget* digunakan bukan kepentingan untuk belajar melainkan untuk bermain *games* seperti *free fire*, *mobile legends* yang bisa menimbulkan dampak perilaku negatif seperti anak menjadi tidak disiplin, banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, sering tidak sholat dan tidak fokus dalam belajar. Penelitian ini terfokus pada masalah pemanfaatan *gadget* dan hubungannya dengan sikap anak-anak di Lingkungan Lambung Bukit, Pauh, Kota Padang. Tujuan penelitian (1) Untuk mengetahui pemanfaatan *gadget* pada anak (2) Untuk mengetahui upaya yang dilakukan orang tua dalam mengendalikan pemanfaatan *gadget* pada sikap anak (3) Untuk menjelaskan relevansi penggunaan *gadget* terhadap sikap anak Metode penelitian ini adalah kualitatif. Informan penelitian ini adalah orang tua, anak, dan lurah Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data ini adalah reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan /verifikasi. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa, (1) Anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *games* seperti *free fire*, *mobile legends* yang tidak mendukung kepada pembelajaran (2) Orang tua mengontrol anak yang bermain *smartphone* dengan cara marah, ngomel, memberi teguran dan ada juga mengambil *gadget* pada jam-jam tertentu ketika waktu sudah larut malam, ketika waktu belajar dan waktu sholat (3) Melihat dari penggunaan *gadget* pada anak-anak maka sangat relevan dengan perilaku anak karena dampak dari *gadget* ini diantaranya anak menjadi pembangkang, lambat respon, makan dan sholat mereka lupa bahkan tidak mendengarkan perkataan orang tua karena keasikan bermain *gadget*.

Kata Kunci: *Gadget*; perilaku anak.

Abstract: Utilization of *gadgets* among children in the Lambung Bukit environment. Children use *gadgets* not for learning purposes but for playing games such as *free fire*, *mobile legends* which can have negative behavioral impacts such as children being undisciplined, spending a lot of time with *gadgets*, often not praying and not focused on studying. This research focuses on the issue of *gadget* use and its relationship with children's attitudes in the Lambung Bukit neighborhood, Pauh, Padang City. Research objectives (1) To determine the use of *gadgets* in children (2) To determine the efforts made by parents in controlling the use of *gadgets* on children's behavior (3) To explain the relevance of *gadget* use to children's attitudes. This research method is qualitative. The informants for this research were parents, children and the village head of Lambung Bukit Village, Pauh District, Padang City. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. This data analysis technique is data reduction, data presentation, drawing conclusions/verification. The results of the research conclude that, (1) Children use *gadgets* to play games such as *free fire*, *mobile legends* which do not support learning (2) Parents control children who play with *smartphones* get angry, grumble, give reprimands and some also take *gadgets* at certain hours when it is late at night, when it is study time and prayer time (3) Looking at the use of *gadgets* among children, it is very relevant to behavior children because of the impact of these *gadgets*, including children becoming disobedient, slow to respond, forgetting to eat and pray, or even not listening to what their parents say because they are busy playing with *gadgets*.

Keywords: *Gadgets*; child behavior.

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang teknologi berkembang sangat pesat salah satunya yaitu pemanfaatan *gadget*. Di abad-21 tidak asing lagi mendengarnya karena tiap-tiap orang memiliki *gadget* dari anak-anak hingga orang tua. *Gadget* merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, dengan adanya *gadget* memudahkan seseorang berkomunikasi melalui jarak jauh.

Teknologi berasal dari kata Greek "*technologi*" yaitu *techne* yang berarti seni, keahlian atau kerajinan, atau keterampilan. Sedangkan *logia* berarti kata, studi, dan tubuh ilmu pengetahuan. Teknologi adalah sebuah pengetahuan dalam menciptakan sesuatu. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) teknologi merupakan sarana atau alat untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Jadi teknologi adalah sarana atau alat maupun cara yang digunakan dalam menyampaikan pesan (tertulis atau tidak tertulis) dan memecahkan suatu masalah melalui pengetahuan untuk suatu mencapai tujuan tertentu dan menjadi suatu disiplin ilmu sendiri. (Ahmad Suryadi, 2020: 6).

Perkembangan teknologi komunikasi sangat membantu masyarakat baik di desa maupun di kota. Roda perekonomian, kegiatan belajar mengajar, sistem pendidikan, dan sistem pemerintahan saat ini mulai bergantung pada teknologi komunikasi. Namun karena perkembangan teknologi juga terjadi perubahan perilaku sosial, pola komunikasi, dan penurunan prestasi belajar juga dirasakan oleh sebagian besar orang tua, sebagian dari mereka menyayangkan anaknya yang tidak bisa lepas dari *gadget*. Alasannya sederhana, yakni mereka tidak ingin ketinggalan informasi apapun yang dikirimkan melalui *smartphone* mereka. (Muchamad Risqi dan Bagus Cahyo Shah Adhi Pradan:

Perkembangan *gadget* semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil dari teknologi dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mempermudah proses belajar. Dari kecanggihan *gadget* dapat mempermudah guru dalam menyiapkan metode pengajaran dengan memakai media pembelajaran. *Gadget* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Ayat yang menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran terdapat pada Qs. Al-'Alaq ayat 4-5 :

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ * الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: "Yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajarkan manusia dari apa yang tidak diketahuinya"

Pada ayat diatas menjelaskan bahwa Ayat 4 menjelaskan tentang menulis/mencatat, di riwayatkan dari sahabat Abdullah bin 'Umar ra, ia berkata, "Wahai Rasulullah, apakah aku harus menulis hadist yang aku dengar darimu?" "iya, karena sesungguhnya Allah menngajarkan dengan pena" jawab Nabi. Dialog teresebut memberikan peringatan dan pemahaman kepada kita bahwa informasi penting yang kita dapat harus ditulis atau dicatat. Tujuannya jelas agar terawat dan tidak hilang apabila lupa. Ayat 5 menjelaskan tentang kreatif inovatif dalam mengajar. Allah Swt mengajarkan manusia apa yang belum mereka ketahui sehingga mereka bisa berpindah dari gelapnya kebodohan menuju cahaya ilmu. Allah Swt mengajar Nabi Muhammad Saw dengan tanpa perantara. Dalam tafsir *Marah Labid* dijelaskan bahwa pengajaran yang dilakukan Allah Swt adakalanya dengan tanpa pena. (Nur Afif, dan Ansor Bahary:2020).

Penggunaan *gadget* berdampak bagi anak-anak, baik berdampak positif maupun dampak negatif. Ada beberapa dampak positif dari *gadget* diantaranya mudah melakukan komunikasi antara jarak jauh ataupun dekat, mencari ilmu pengetahuan melalui internet, sebagai media

pembelajaran, anak yang bergaul dengan dunia *smartphone* cenderung lebih kreatif, manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik. Anak-anak di kelurahan Lambung Bukit menggunakan *gedget* untuk bermain games bukan digunakan sebagai belajar. Dampak negatif lebih besar dari positifnya hal ini terjadi dari fenomena yang terlihat dalam keluarga dan masyarakat. Adapun dampak negatif dari *gadget* yaitu tidak tahu dengan waktu karena keasyikan menggunakan *gedget*, lalai mengerjakan sesuatu baik tugas sekolah ataupun rumah, kurangnya pemahaman anak-anak tentang perilaku karena anak-anak melihat apa yang dilihat dari *gedget* dan ditiru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, apapun yang diperbuat oleh anak-anak itu berpengaruh terhadap perilakunya.

Sikap merupakan keadaan internal yang terbentuk dan mempengaruhi pilihan tindakan pribadi terhadap kelompok benda, orang atau peristiwa (Dina Gasong: 2018) sikap merupakan keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian umum perilaku merupakan segala perbuatan yang dilakukan makhluk hidup, suatu aksi dan reaksi suatu organisme terhadap lingkungannya. Proses pembentukan atau perubahan sikap dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri, antara lain persepsi, motivasi, emosi dan belajar. (Dilapanga dan Jeane Mantiri: 2021)

Sikap anak yang muncul merupakan reaksinya terhadap lingkungan. Anak-anak sering kali tidak bisa mengekspresikan secara verbal desakan perasaannya, sehingga muncul dalam sikap yang tidak diinginkan, kadang muncul sebagai manifestasi (reaksi) klinis. (Dian Noviyanti: 2020). Faktor lingkungan justru sangat mempengaruhi perkembangan anak, karena setiap anak lahir

dalam keadaan suci, bersih seperti kertas putih. Sebagaimana hadist mengatakan:

مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ

Artinya: Setiap anak yang lahir dalam keadaan fitrah (HR. Bukhari & Muslim: 4803).

Dari hadits di atas sudah dijelaskan bahwa setiap anak yang lahir itu dalam keadaan fitrah. Anak berkembang sesuai dengan pengalaman dan lingkungan yang diperolehnya. Orang tua harus menjaga dan mengawasi anak-anak yang bersikap baik dan buruk tergantung pengontrolan dari orang tuanya, jika orang tua bisa mengontrol anaknya maka hal yang tidak diinginkan tidak akan terjadi. Begitupun dengan pengontrolan orang tua terhadap anak-anak yang menggunakan *gadget* karena pengaruh *gedget* ini sangat berbahaya sekali, anak-anak yang menggunakan *gadget* sebaiknya di bawah pengawasan orang tua.

Penulis melakukan observasi pada tanggal 9 Juni 2022, banyak penulis dapatkan pengaruh *gadget* terhadap perilaku anak. Pada saat sekarang ini pemerintah memberikan wifi bagi tiap-tiap kelurahan, kebetulan kantor Lurah dekat dengan rumah anak-anak. Penulis mengamati bahwa anak-anak selalu nongkrong sambil pakai wifi, kegunaan wifi bukan untuk belajar tetapi digunakan untuk main games seperti *Free Fier*, *Higgs Domino*, *Tiktok* dan *Mobile Legends*. Anak-anak tidak bermain selama 1 atau 2 jam saja melainkan ada bermain *gadget* hingga larut malam karena bermain games, ada juga dari sebagian warga melihat anak-anak yang memakai wifi digunakan untuk menonton yang tidak sepatutnya di tonton oleh anak-anak.

Dari hasil wawancara dengan saudara NF pada tanggal 16 juni 2022 adalah warga kelurahan lambung bukit ia mengatakan “*Gadget* yang banyak digunakan oleh anak-anak berdampak negatif sekali, karena di dalam *gadget* tersebut banyak sekali merusak adab/perilaku bagi anak, banyak

anak-anak yang bermain *gadget* hingga makanpun ia lupa, salah satunya ia menyaksikan sendiri adiknya saat bermain *gadget*, dimana adiknya menggunakan *gadget* dengan membuka berbagai aplikasi seperti tiktok, youtube, nah apa yang di lihatnya itu di praktekkan dalam kehidupannya sehari-hari seperti berkata kotor, goyang yang tidak sepatutnya.

Penulis juga seorang guru ngaji di TPQ Mushalla Nurul Hidayah Kelurahan Lambung Bukit, penulis bisa melakukan pendekatan melalui mengaji, karena anak-anak banyak yang mengaji di tempat penulis mengajar. Dampak *gadget* terhadap sikap anak sangat berdampak sekali karena sudah penulis alami dan melihat dengan sendirinya mengahapi anak-anak tersebut, salah satu dampaknya yaitu tidak tahu adap berbicara dengan orang tua, teman sebaya, dan orang yang lebih besar darinya itu disama ratakan. Kejadian yang sangat menonjol sekali ketika belajar dilakukan di rumah (*daring*) karena penggunaan *smartphone* sangat tinggi sekali saat proses pembelajaran di lakukan di rumah, disaat orang tua memfasilitasi dengan membelikan anak-anaknya *gadget* melainkan juga ada dari orang tua yang tidak bisa mengontrol anak-anak karena kesibukan dari masing-masing orang tuanya. Kurangnya adab anak dalam berperilaku disebabkan tidak ada pengawasan orang tua.

Pada saat penulis mengajar di TPQ penulis selalu mengontrol perilaku anak-anak, cara mengontrolnya ada sebagian anak-anak yang mengadu ke penulis tentang sikap anak-anak yang tidak sepatutnya mereka lakukan, seperti mengeluarkan kata kotor, hingga anak-anak menonton hal yang berbaur ponografi, penulis menyikapi dengan memberikan nasehat kepada anak-anak, dan memberi hukuman untuk menghafal surat pendek al-qur'an. Penulis juga menerapkan jam malam pada anak-anak batas untuk bermain itu dibolehkan sampai jam 21.00, penulis melakukan itu agar anak-anak tidak selalu bermain hingga terlarut malam, karena anak-anak yang bermain hingga larut malam karena anak-

anak besok pagi sekolah secara tatap muka dan juga kurangnya upaya orang tua mengendalikan atau mengontrol anak-anaknya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu kejadian yang ada, kejadian yang terjadi pada saat dilakukannya penelitian. (Fenti Hikmawati: 2017). Penelitian deskriptif berusaha menggambarkan suatu peristiwa, peristiwa yang sedang terjadi sekarang.

Penulis menggunakan jenis deskriptif yaitu karena pengalaman penulis melihat anak-anak menggunakan *smartphone* yang digunakan untuk bermain games, upaya yang dilakukan orang tua dan bagaimana relevansinya dengan perilaku anak di Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Sumber data yang di peroleh dari berbagai sumber untuk memperolehnya sebagai berikut; Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu anak SD dan SMP kelas 3 SD-3 SMP di Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber dalam penelitian ini adalah 8 orang tua, 1 RT, dan 1 Lurah Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Pemahaman terhadap kedua data diatas diperlukan sebagai landas dalam menentukan teknik serta langkah-langkah pengumpulan data.

Penulis melakukan observasi bahwa penulis mengamati anak-anak selalu berkumpul menggunakan *gadget* di Lingkungan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Pada saat sekarang pemerintah memberikan wifi bagi tiap-tiap kelurahan, kebetulan kantor lurah dekat dengan rumah anak-anak. Saat pulang sekolah anak-anak tidak mengulangi pelajaran melainkan bermain *gadget*, anak-anak membuka berbagai aplikasi seperti *free fire*, Tiktok dan ,youtube. Anak-anak tidak

bermain selama 1-2 jam saja melainkan ada yang bermain *gadget* hingga larut malam karena lurah pada saat itu tidak pernah mematikan wifi tiap malam. Ada juga sebagian warga melihat anak-anak menonton yang tidak sepatutnya di tonton oleh anak-anak.

Wawancara dilakukan dengan lurah, anak dan orang tua. Penulis mewawancarai anak, orang tua, dan lurah Lambung Bukit dengan menanyakan terkait pemanfaatan gadget, bentuk perilakunya, dan upaya yang dilakukan orang tua di Lingkungan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Penulis telah melakukan penelitian dengan mendapatkan berbagai jawaban dari informan dengan memfoto dan merekam saat penulis melakukan penelitian. Tujuannya sebagai alat pendukung untuk membuktikan bahwa penulis telah melakukan penelitian. Analisis data adalah proses pengorganisasian data ke dalam pola, kategori, dan unit deskriptif berdasarkan tema yang dapat ditemukan dan hipotesis operasional dapat dikembangkan seperti yang disarankan oleh data tersebut. (Sandu Siyoto dan Ali Sodik: 2015). Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan *gadget* pada anak di Lingkungan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang

Dampak Positif

Pertama, Sebagai media komunikasi *Gedget* mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia yaitu untuk mempermudah komunikasi juga mempermudah aktivitas yang dilakukan oleh manusia. dengan kehadiran *gadget* mempunyai beberapa kelebihan ataupun kekurangan, *gadget* akan baik di tangan orang yang tepat dan akan menjadi buruk di tangan orang yang salah karena telah menyalah gunakan kegunaan dari *gadget*.

Wawancara yang penulis lakukan dengan orang tua dan lurah Lambung Bukit:

Wawancara dengan ibu Emi Afman mengatakan bahwa;“ Menurut saya *gadget* ini sebenarnya sangat bagus sekali karena sesuai dengan perkembangan zaman, tapi kalau anak bisa menggunakan *gadget* dengan baik, itu akan berdampak baik bagi anak seperti mencari tugas, mencari hal yang baru, mencari informasi, dan juga mempermudah komunikasi. lain halnya dengan anak yang salah menggunakan *gadget* akan berpengaruh buruk kepada anak”.

Wawancara dengan bapak lurah mengatakan bahwa; “Menurut saya *gadget* ini berguna untuk anak-anak apalagi sekarang ini anak-anak mendapatkan informasi melalui *gadget*. Wawancara dengan ibu Jaliwarni mengatakan hal yang sama bahwa; “Menurut saya gunakan *gadget* dengan sebaik-baiknya, untuk belajar seandainya tidak tahu dengan tugas atau PR maka cari di *gadget* karena semuanya sudah ada di *gadget*.

Kedua, Sebagai media pembelajaran. Melalui *gadget* anak-anak dapat melihat pelajaran melalui Youtube, vidio interatif. Penulis melakukan wawancara langsung dengan orang tua yang menyatakan bahwa; Wawancara dengan ibu Jaliwarni mengatakan bahwa; “ Saya memberikan *gadget* kepada anak saya untuk belajar, pada saat covid memang di perlukan *gadget* karena tugas sekolah ada di *gadget*, anak saya tugasnya menyetor ayat, buat vidio lalu di kirimkan ke gurunya, dan pembelajaran dilaksanak secara online”.

Wawancara dengan ibu Rustia Mirda mengatakan bahwa;“ Saya memberikan *gadget* kepada anak tujuan untuk belajar karena pada masa Covid'19, pada saat itu proses belajar mengajar di pindahkan di rumah atau belajar secara daring (online) pada masa covid saya membelikan *gadget* untuk anak saya, tapi sekarang kegunaan

gadget bukan untuk belajar tapi digunakan untuk bermain *games*”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* mempunyai peran penting dalam pendidikan yaitu untuk mencari tugas-tugas sekolah, mencari hal yang baru di *gadget*. Alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya awalnya di gunakan untuk belajar, orang tua memberikan pada masa covid semua kegiatan sekolah di pindahkan ke rumah, tapi sekarang anak menyalah gunakan pemberian orang tuanya yang dulu diberi untuk belajar tapi sekarang digunakan untuk bermain.

Wawancara dengan Azlan sebagai anak mengatakan bahwa; “Saya memanfaatkan *gadget* digunakan untuk bermain games, dengan bermain Free Fire, saya lebih suka bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman sebaya”. Wawancara dengan Muhammad Faris sebagai anak juga mengatakan bahwa; “Saya menggunakan *gadget* di gunakan untuk bermain dengan membuka berbagai aplikasi seperti Free Fire, Tiktok, saya lebih suka bermain *gadget* ketimbang belajar”. Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak menggunakan untuk bermain bukan digunakan untuk belajar.

Ketiga, Sebagai media informasi. Dengan adanya *smartphone* mempermudah orang untuk mendapatkan informasi, tidak hanya informasi tentang keluarga tetapi juga bisa mendapatkan informasi tentang pendidikan, ekonomi, dan sosial. Begitu canggih teknologi pada saat sekarang ini. Wawancara yang penulis lakukan dengan orang tua sebagai berikut; Wawancara dengan ibu Emi Afman mengatakan bahwa; “Menurut saya *gadget* anak saya menggunakan *gadget* untuk melihat informasi-informasi melalui via *whatsaApp* kadang melihat group-group kelas ada atau tidak tugas dari guru di sekolah, atau menanyakan keadaan teman”.

Wawancara dengan ibu Jaliwarni mengatakan bahwa: “Menurut saya *gadget* bisa mendapatkan informasi baik itu melalui *WhatsaApp*, Tiktok dan Facebook. Anak saya menggunakan *gadget* terkadang melihat group kelas ada informasi tugas, teman”.

Keempat, Sebagai media hiburan. *Gadget* di jadikan sekedar menghibur hanya mencari kesenangan tujuan untuk menghilangkan stres, *gadget* bukan di jadikan sebagai kecanduan. Wawancara yang penulis lakukan dengan orang tua sebagai berikut; Wawancara dengan ibu Emi Afman mengatakan bahwa: “Anak saya sering sekali membuka aplikasi Tik tok, dan Youtube. Terkadang dia bikin Tiktok bersama teman-temanya di rumah, dan juga membuka Youtube dengan menonton film-film yang lucu, lalu di praktekkan juga dengan temanya tentang apa yang dia tonton”.

Wawancara dengan ibu Jaliwarni mengatakan: “Anak saya sering membuka aplikasi permainan seperti Free Fire terkadang dia berkomunikasi dengan temannya melalui Free fire, saya heran kenapa anak saya selalu ngomong dengan sendirinya, ternyata setelah saya perhatikan berbicara dengan kawan bermain Free Fire ada juga berbicara dengan lawan jenisnya melalu aplikasi Free Fire”.

Kelima, Sebagai gaya hidup. *Gadget* dijadikan sebagi gaya hidup yaitu untuk mengikuti perkembangan zaman, zaman sekarang teknologi semakin canggih, dengan kecanggihan apapun dapat di lakukan secara online. Dari segi pendidikan *gadget* diperlukan untuk melihat dan mencari informasi, tugas melalui *gadget*. Wawancara dengan orang tua sebagai berikut; Wawancara dengan ibu Emi Afman mengatakan bahwa; “Menurut saya dengan perkembangan zaman ini *gadget* sangat penting, karena sesuai dengan kebutuhannya masing-masing”. Wawancara dengan ibu Jaliwarni mengatakan bahwa: “Menurut saya sesuai dengan perkembangan zaman

dan *gadget* itu diperlukan, menurut saya kalo anak tidak di beri *gadget* itu akan membuat anak menjadi gaptek nantinya, karena zaman sekarang ini zaman digital”.

Keenam, Aspek Agama. Gadget dari aspek keagamaan diperoleh informasi melalui wawancara sebagai berikut; Wawancara dengan ibu Rustia Mirda mengatakan bahwa; “Saya selalu mengingatkan anak saya ketika pergi mengaji, saat anak saya bermain *gadget* harus saya ambil paksa dulu baru pergi mengaji, kadang dia tidak sholat karena keasikan bermain *gadget*”.

Wawancara dengan bapak Junaidi mengatakan bahwa: “Anak saya tidak pernah sholat, dan apabila saya suruh di tidak mendengarkan, ketika saya suruh pergi mengajipun susah sekali menyuruhnya”. Wawancara dengan ibu Emi Afman mengatakan bahwa; “Anak saya tidak pernah sholat, dan saya juga tidak pernah mengingatkan anak saya untuk sholat”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ketika waktu sholat, orang tua selalu mengingatkan anak untuk sholat, jika tidak anak tidak akan melaksanakan sholat, dan ketika belajar mengaji itu harus di suruh, diingatkan dulu baru pergi mengaji.

Dampak Negatif

Pertama, Membuat anak ketergantungan dan tidak fokus. Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan karena *gadget* anak-anak bisa tidak fokus dan ketergantungan karena merasakan kesenangan saat bermain *gadget*.

Kedua, Mempengaruhi kesehatan tubuh. Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ketika anak-anak bermain *gadget* mempengaruhi kesahatan tubuhnya yaitu anak-anak yang kecanduan dengan *games* akan terganggu makan, dan jam tidur malamnya, biasanya tidur cepat tapi sekarang bermain *games* tidur menjadi

lambat, dan salah satu penyebab dari insomnia.

Ketiga, Membuat anak menjadi apatis dengan lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak kurang bersosial dengan lingkungannya karena lebih menyukai bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman lingkungan tempat tinggalnya. Anak-anak menjadi kurang peka terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Upaya yang dilakukan orang tua mengendalikan sikap anak dalam pemanfaatan *gadget* di Lingkungan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang

Controlling / Pengawasan Orang Tua

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua tidak mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*, sebaiknya orang tua mengawasi anaknya dalam pemanfaatn *gadget*, kalau tidak di awasi takutnya anak membuka dan menonton hal yang berbau negatif, terkadang *gadget* memberikan notifikasi negatif, karena rasa keingin tahuan anak maka anak dapat saja membuka atau tidaknya notifikasi tersebut.

Krosecek Gadget

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua tidak pernah mencek *gadget* yang dimainkan oleh anaknya, orang tua sekedar mengetahui bahwa anaknya hanya bermain *gadget*.

Memberikan Dusrasi Pemanfaatan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak menghabiskan waktu bermain *gadget* 5-7 jam perhari. Orang tua selalu mengingatkan tidak menargetkan waktu anak yang suka bermain *gadget*. Orang tua tidak pernah

mengawasi dan memeriksa *gadget* anak, apa-apa saja yang dibuka oleh anaknya.

Relevansi Pemanfaatan Gadget dengan Sikap Anak di Lingkungan Lambung Bukit

Pemanfaatan *gadget* setelah penulis melakukan penelitian ternyata terdapat hubungan pemanfaatan *gadget* dengan sikap anak cenderung kepada berabur negatif, sedikit yang positif, karena sedikit anak-anak yang menggunakan *gadget* dijadikan sebagai tempat belajar, sebagai media pembelajaran, hafalan qur'an, lebih cenderung kepada hal negatif seperti anak-anak menggunakan *gadget* untuk belajar penulis melakukan wawancara dengan orang tua yang merasakan beberapa perubahan sikap anak orang tua mengatakan anak mulai membangkang, tidak patuh, dan tidak mau mendengarkan perkataan orang tua dan kurang bersosial dengan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang Pemanfaatan *Gadget* dan Hubungannya dengan Sikap Anak-anak di Lingkungan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang, maka penulis simpulkan sebagai berikut; 1) *Gadget* penting diteliti bagi penulis di Kelurahan Lambung Bukit adalah terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*; 2) Bentuk upaya yang dilakukan oleh orang tua yaitu orang tua tidak mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*, orang tua tidak pernah mencek *gadget* yang dimainkan oleh anak, orang tua tidak menargetkan waktu anak saat bermain *gadget*; 3) Relevansi sikap anak yang positif yaitu sedikit anak-anak menggunakan *gadget* untuk belajar dan mendengarkan perkataan orang tua saat bermain *gadget*, sedangkan relevansi perilaku negatif lebih mengedepan dari pada positif seperti anak-anak kurang respon, tidak mendengarkan orang tua saat dipanggil, dan kurang bersosial dengan lingkungan.

REFERENSI

- Aggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing.
- Afman, Emi Afman. 2023. Wawancara langsung.
- Aifi, Nur & Bahary, Ansor. 2020. *Tafsir Tarbawi*. Sunan Kalijaga: CV. Karya Litera Indonesia.
- Al-Imam. 2019. *Pengaplikasian Smartphone Sebagai Media Komunikasi Interpesonal di Kalangan Pegawai di Kementerian Agama Kabupaten Aceh Barat*.
- Al-Maraghi, Ahmad, Musthafa. 1989. *Terjemah Tafsir Al-Maraghi*. Semarang: Tohaputra.
- Arumi, Keila. 2023. Wawancara langsung.
- Azlan. 2023. Wawancara langsung.
- Christin, Gloriani, Novita. 2019 *Pengaruh Penggunaan Ponsel Cerdas Terhadap Prilaku Perjalanan Profesional Bergerak*. awa Timur: CV. Qiara Media.
- Dilapanga & Mantiri, Jeane. 2021. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siyoto, Sandu., & Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Gasong, Gina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.