

**Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penyalahgunaan Gadget oleh Anak di Masa Pandemi Covid-19 (Studi: Nagari Durian Gadang Kabupaten Limapuluh Kota)**

*Pebyola Mayestika<sup>1</sup>, Mira Hasti Hasmira<sup>2</sup>*

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

Email: [pebyola1210@gmail.com](mailto:pebyola1210@gmail.com), [mirahasti@fis.unp.ac.id](mailto:mirahasti@fis.unp.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak dan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak di Nagari Durian Gadang, Kabupaten. 50 Kota. Latar belakang dari penelitian ini terlihat dari penggunaan *gadget* yang harusnya di dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan sekolah daring namun sebagian anak-anak menggunakan *gadget* untuk media bermain *game online* dan judi *online* dan lain sebagainya. Selain itu penggunaan *gadget* pada masa pandemi dalam waktu yang lama menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan anak pada *gadget*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan jumlah informan 20 orang yang terdiri dari 5 anak yang aktif menggunakan *gadget*, 10 orang tua anak yang menggunakan *gadget* dan 5 orang tetangga dilingkungan sekitar. Untuk memeriksa keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif menggunakan *gadget* tanpa pendampingan orang tua cenderung menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan alasan orang tua memberikan *gadget* tersebut sebagai media menunjang proses belajar secara daring. Bentuk peranan yang diterapkan oleh masing-masing orang tua anak yang aktif menggunakan *gadget* memiliki cara yang berbeda, orang tua melakukan perannya dengan memberikan pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget*, nasihat atau peringatan, akan tetapi sebagian orang tua juga kurang tegas dalam membimbing anaknya, serta pengetahuan orang tua terhadap *gadget* yang masih minim.

**Kata Kunci:** *Pandemi Covid-19, Pengawasan, Penyalahgunaan Gadget, Peran Orang Tua*

**Abstract**

*This study aims to determine the use of gadgets in children and the role of parents in supervising the use of gadgets by children in Nagari Durian Gadang, Regency. 50 Cities. The background of this research can be seen from the use of gadgets that should be used to support the needs of online schools, but some children use gadgets for media playing online games and online gambling and so on. In addition, the use of gadgets during the pandemic for a long time has the effect of addiction and children's dependence on gadgets. This research was conducted using a qualitative approach with the type of case study research. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation, with 20 informants consisting of 5 children who actively use gadgets, 10 parents of children who use gadgets and 5 neighbors in the surrounding environment. To check the validity of this research data using data triangulation. The data analysis technique according to Miles and Huberman, the analysis activity consists of 4 stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions and verification. The results showed that children who actively use gadgets without parental assistance tend to use gadgets that are not in accordance with the reasons parents provide the gadget as a medium to support the online learning process. The form of the role applied by each parent of children who actively use gadgets has different ways, parents perform their role by providing time restrictions in using gadgets, advice or*

warnings, but some parents are also less assertive in guiding their children, as well as knowledge parents against gadgets that are still minimal.

**Keywords:** Covid-19 Pandemic, Gadget Abuse, Supervision, The Role of Parents



Received: August 10, 2021

Revised: September 28, 2021

Available Online: Oktober 21, 2021

## Pendahuluan

Wabah *Covid-19* telah menyebar di Indonesia yang awalnya berasal dari kota Wuhan Cina sejak Desember 2019 (Chandrasekaran & Fernandes, 2020). WHO (*World Health Organization* atau Badan Kesehatan Dunia) menyatakan ini sebagai pandemi global karena penularan virus ini sangatla cepat. Oleh karena itu, setiap negeri wajib menerapkan upaya untuk pencegahan penyebaran *Covid-19* dengan cara *social distancing* (pembatasan jarak sosial) untuk mengurangi interaksi antar individu dalam komunitas yang lebih luas (Wilder-Smith & Freedman, 2020). Pandemi *Covid-19* memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia, salah satunya di Indonesia. *Covid-19* memberikan banyak pengaruh dalam berbagai sektor, salah satu sektor yang berdampak adalah sektor ekonomi. Penyebaran *Covid-19* yang semakin meluas akan memperlama periode jatuhnya perekonomian Asia Tenggara, termasuk Indonesia (PH, Suwoso, Febrianto, Kushindarto, & Aziz, 2020).

Pandemi *Covid-19* memberikan dampak pada banyak pihak kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan. Kondisi tersebut memaksa terjadinya perubahan termasuk dalam dunia Pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga perguruan tinggi yang awalnya menggunakan metode tatap muka atau *face to face* saat pembelajaran kini perlu mengubahnya menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) (Napitupulu, 2020). Dengan adanya pembatasan interaksi Kementerian Pendidikan juga mengeluarkan intruksi meliburkan sekolah tatap langsung dan mengganti proses pembelajaran secara daring (Siahaan et al., 2020).

Pembelajaran dalam jaringan (*daring/e-learning*) adalah suatu sistem rancangan pembelajaran dimana penerapannya menggunakan jaringan internet dan dilakukan secara tidak langsung antara guru maupun peserta didik, dengan waktu pembelajaran materi pembelajaran yang sama (Asmuni, 2020) dengan mengirimkan teks, audio, gambar, animasi dan video *streaming* serta aplikasi yang berbasis *website* belajar yang digunakan melalui jaringan internet (Sri, 2014). Sedangkan pembelajaran luar jaringan (luring) adalah suatu sistem pembelajaran yang didalamnya ada beberapa metode seperti kunjungan rumah (*home visit*) dan *shift* (bergantian) dengan menggunakan media, materi, lembar kerja anak (LKS), alat peraga, media, modul belajar mandiri, dan bahan ajar cetak yang berada disekitar lokasi lingkungan rumah yang telah dipersiapkan oleh pendidik (Harahap et al., 2021).

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat dilakukan secara jarak jauh menggunakan media *online* seperti jejaring internet. Menurut Shahab (1998:1) mengatakan bahwa internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Peranan dan penggunaan internet telah mulai dikenal dan dapat membantu pengurusan dalam sistem pendidikan negara khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas yang secara langsung melibatkan peserta didik, tenaga pengajar dan orang tua serta masyarakat yang peduli dengan pendidikan. Penggunaan internet sudah menjadi kebutuhan yang penting untuk berinteraksi dan komunikasi dengan menciptakan sistem dan

alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dan hiburan yang dapat dilingkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (Marcelino Sumolang, 2013).

*Gadget* adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games*, internet, video. Pada kemunculanya *gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). pendapat lain juga menyebutkan bahwa *gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Pebriana, 2017). *Gadget* mempunyai banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan *gadget* harus dalam pemantauan orang tua (Iqbal et al., 2020).

Penggunaan *gadget* saat ini telah mempengaruhi kehidupan manusia. berbagai kalangan usia, dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Sekolah dan juga pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran *online* dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Oleh sebab itu dengan diberlakukan proses pembelajaran jarak jauh siswa diharuskan belajar melalui *gadget* baik di kota maupun desa. Siswa di perkotaan tidak lagi merasa canggung dalam penggunaan *gadget* karena keterbiasaan pemakaian *gadget* di perkotaan membuat siswa lebih mudah mengakses internet kapan saja dan dimana saja. Sedangkan siswa di pedesaan akses internetnya masih sangat terbatas serta minimnya siswa yang memiliki ponsel. Sejatinya perkembangan teknologi dapat memberikan dampak positif jika individu sebagai penggunanya dapat memanfaatkan informasi dengan baik, begitupun sebaliknya. Internet dan *gadget* dapat menyebabkan seseorang melakukan tindak kejahatan dan dampak negatif lainnya, penggunaan *gadget* aktivitas sehari-hari pada anak sangat mempengaruhi interaksi sosial pada anak (Pebriana, 2017).

Hal ini juga terjadi di Nagari Durian Gadang yang dulunya anak tidak terlalu aktif dalam penggunaan *gadget* akan tetapi selama masa pandemi ini anak diharuskan menggunakan *gadget* untuk melakukan proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* oleh anak tanpa pendampingan oleh orang tua, lebih besar dampak negatif yang di timbulkan di bandingkan dampak positif. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa *gadget* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya, termasuk dampak negatif pada seseorang. Sedangkan manfaatnya akan di peroleh apabila pengguna bisa memanfaatkan *gadget* sesuai dengan semestinya.

Berdasarkan hasil observasi dengan anak yang menggunakan *gadget*, diketahui bahwa selama proses pembelajaran daring anak menggunakan *gadget* melebihi kapasitas penggunaan *gadget* di dalam pemanfaatannya. Saat anak mengikuti proses pembelajaran daring waktu yang digunakan selama 5 jam mulai dari jam 07.30-12.00 WIB siang, dalam waktu 5 jam ini dibagi untuk 3 mata pelajaran yang 1 mata pelajaran sekitar 1 ½ jam. Pada kegiatan anak diluar dari proses pembelajaran daring, anak menggunakan *gadget* tak cukup satu atau dua jam atau bahkan melebihi 12 jam per hari. Hal ini disebabkan karena sebagian besar orang tua yang memiliki kesibukan bekerja di luar rumah sehingga mereka cenderung tidak memiliki waktu untuk memperhatikan belajar anaknya, dan anak cenderung menggunakan *gadget*-nya untuk hal-hal yang membuat dirinya merasa senang dan nyaman, seperti menonton anime dan bermain *game online*, untuk *game* ada beberapa jenis *game* yang mereka mainkan yaitu PUBG, Mobile Legends, IDN Poker, LUXI Domino & Poker. Anak

lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada belajar karena anak merasa selain *game* dapat memberikan kesenangan dan kenyamanan, *game* juga dapat memberikan keuntungan dengan menghasilkan uang dari *game* yang dimainkannya. Oleh karena itu, untuk saat sekarang ini dapat dilihat bahwa anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada belajar. Maka itu perlunya peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi waktu pada anak dalam penggunaan *gadget*. Selain itu sebelum mengenal *gadget* anak-anak lebih aktif dalam melakukan interaksi dengan orang tua maupun keluarga. Hal ini juga disebabkan oleh kemampuan orang tua anak dalam memberikan edukasi yang tidak membosankan. Namun dengan penggunaan *gadget* saat ini menyebabkan pola interaksi anak dengan orang tua lebih renggang karena anak-anak lebih nyaman berinteraksi dengan *gadget* yang mereka miliki sehingga tidak peduli dengan lingkungan keluarga dan apatis terhadap lingkungan masyarakatnya.

Hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa kecenderungan penggunaan *gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli terhadap lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak pada *gadget* juga menimbulkan kesenjangan sosial dan dapat menanamkan sikap introvert serta perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok bermain yang eksklusif (Syahyudin, 2019). Secara tidak langsung observasi ini menggambarkan sikap anak yang berlebihan menggunakan *gadget* akan cenderung tertutup dan memiliki sikap apatis terhadap norma dan nilai yang ada di tengah masyarakat. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan anak bersikap tidak peduli atau apatis terhadap lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial nya. Selain itu kecanduan anak terhadap *gadget* dapat merubah pola perilaku dan interaksi sosial anak (Chusna, 2017). Maka peran orang tua sangat penting untuk menjauhkan dan memberikan kepercayaan ke pada anak untuk menggunakan *gadget*. Orang tua mestinya juga dapat melakukan pendekatan dengan memberikan hiburan kebersamaan yang kiranya dapat mengalihkan anak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan secara mendidik dan tidak membosankan (Jordan Efraim Palar, 2018 n.d).

Penelitian terkait penyalahgunaan *gadget* pada anak di masa pandemi *Covid-19* ini juga pernah dibahas sebelumnya oleh Lubis, dkk (2020), mengenai durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini saat situasi pandemi *Covid-19* sudah cukup baik, karena pelaksanaan 3D (dibutuhkan, didampingi, dipantau) sehingga anak-anak menggunakan *gadget* untuk belajar, main *game*, dan menonton berdurasi selama 1-3 jam/hari (Lubis, Azizan, & Ikawati, 2020).

Penelitian study Amri, dkk (2020), menjelaskan penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar *online* disituasi pandemi *Covid-19*, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis (Amri, Bahtiar, & Pratiwi, 2020).

Ramadhani dkk (2020), mengemukakan bahwa dalam menyikapi anak-anak pengguna *smartphone* ini pendampingan orang tua diperlukan untuk menerapkan bentuk kebiasaan dan teguran sesuai dengan didikan keluarga. Kebiasaan-kebiasaan dan teguran yang diterapkan pada anak akan membuat ia terbiasa serta dapat beraktivitas belajar secara teratur ketika di rumah (Ramadhani, Fathurohman, & Fardani, 2020).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada durasi dan dampak penggunaan *gadget* pada anak penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam mengawasi penyalahgunaan *gadget* oleh anak di masa pandemi *Covid-19*. Selain itu, peneliti tertarik melakukan penelitian ini dikarenakan dulunya anak-anak di Nagari Durian Gadang tidak

terlalu aktif dalam penggunaan *gadget* akan tetapi selama masa pandemi *Covid-19* ini anak diharuskan menggunakan *gadget* untuk membantu proses pembelajaran daring, dan peneliti menemukan terjadinya penyalahgunaan *gadget* di dalam pemanfaatannya, *gadget* yang seharusnya digunakan untuk membantu proses pembelajaran daring akan tetapi anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Berdasarkan realita tersebut menarik untuk dilakukan penelitian sehingga penulis tertarik dan bertujuan mengkaji mengenai peran orang tua dalam mengawasi penyalahgunaan *gadget* oleh anak di Nagari Durian Gadang, Kabupaten. 50 Kota.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Nagari Durian Gadang, Kabupaten 50 Kota tahun 2021 antara bulan Mei sampai bulan Juli. Nagari Durian di pilih dengan pertimbangan maraknya penyalahgunaan *gadget* oleh anak di dalam pemanfaatannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan tipe dalam penelitian adalah studi kasus. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena penulis menganggap dengan memakai pendekatan ini dapat mendeskripsikan permasalahan yang diteliti secara menyeluruh, mengenai peran orang tua dalam mengawasi penyalahgunaan *gadget* oleh anak di masa pandemi *Covid-19*. Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan informan berjumlah 20 orang yang terdiri dari 5 anak yang aktif menggunakan *gadget*, 10 orang tua anak yang menggunakan *gadget* dan 5 orang tetangga yang berada dilingkungan sekitar. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk memeriksa keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi data. Adapun proses dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data interaktif oleh Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Hidayati, Khairulyadi, & MHSc, 2017).

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan Teori Struktural Fungsional dari Robert K. Merton dari Robert K. Merton. Teori ini menekankan pada pengembangan gagasan tentang disfungsi. Dimana setiap struktur tidak semua berfungsi sebagaimana mestinya namun bisa saja menjadi disfungsi. Konsep Merton tentang disfungsi meliputi dua pikiran yang berbeda tetapi saling melengkapi. pertama, sesuatu bisa saja mempunyai akibat yang secara umum tidak berfungsi. Kedua, akibat-akibat ini mungkin saja menurut orang-orang yang terlibat. Analisis fungsional juga memperkenalkan konsep fungsi *manifes* dan fungsi *laten*. Kedua istilah ini memberikan tambahan penting bagi analisis fungsional. Menurut pengertian sederhana, fungsi *manifes* adalah fungsi yang diharapkan (*intended*), sedangkan fungsi *laten* adalah fungsi yang tidak diharapkan (*non intended*). Fungsi *manifest* adalah konsekuensi-konsekuensi atau akibat-akibat yang orang harapkan dari suatu tindakan sosial. Sedangkan fungsi *laten* adalah konsekuensi atau akibat yang tidak diharapkan ataupun dimaksudkan. Merton juga menjelaskan bahwa fungsi yang tidak diharapkan sama dengan fungsi yang tersembunyi (Ritzer, 2003, p. 21). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang peran orang tua dalam mengawasi penyalahgunaan *gadget* oleh anak diantaranya sebagai berikut:

## **Pembatasan Waktu**

Pembatasan waktu merupakan suatu bentuk pengawasan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya untuk membatasi keseharian anak dalam menggunakan *gadget*, tujuan diberlakukan pembatasan waktu tersebut karena setelah anak sudah menggunakan *gadget* anak mengalami penurunan nilai pada nilai akademik. Oleh karena itu, orang tua membuat pengawasan untuk membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadgetnya*, meskipun begitu terkadang anak sesekali masih bisa mencuri waktu untuk bisa bermain *gadget* disaat orang tua sibuk dengan pekerjaan diluar rumah dan tidak terlalu mengawasi anaknya dalam menggunakan *gadget* disana terkadang anak sesekali masih bisa mencuri waktu untuk bermain *gadgetnya*. Seperti yang disampaikan “Maiyul Fajri” (46 Tahun) orang tua dari anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Semenjak sudah pakai HP ini nak, si Farhan nilainya menurun, biasanya dapat rangking dikelas tapi sekarang udah enggak, iya sedikit marah ayahnya, diberi lah batas waktu untuk bermain HP oleh ayahnya kepada si Farhan ini, palingan untuk main HP yang diluar hanya sebentar, soalnya tidak boleh terlalu sering...”  
(Wawancara pada tanggal 26 Juni 2021 di rumah ibu Maiyul Fajri).

Dari pernyataan “Maiyul Fajri” diatas berikut wawancara diperkuat oleh “Farhan Harik” (16 Tahun) anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Iya kak, nilai sedikit turun, ayah saya marah sama saya, maka dari itu saya dibolehkan pegang HP saat belajar *online* saja diluar itu palingan cuma sebentar, terkadang ketika ayah tidak berada dirumah main HP nya ada juga sekali-kali...”  
(Wawancara pada tanggal 26 Juni 2021 di rumah Farhan Hariq).

Dari hasil wawancara dengan informan di atas dapat difahami penggunaan *gadget* pada anak juga mempengaruhi nilai akademiknya, maka dari itu orang tua memberikan pengawasan kepada anak dengan membatasi waktu dalam penggunaan *gadget* pada anaknya, meskipun begitu terkadang anak sesekali masih bisa mencuri waktu untuk bisa bermain *gadget* ketika orang tua anak tidak ada bersamanya.

Menganalisis permasalahan ini menurut Teori Struktural Fungsional dari Robert K. Merton dari Robert K Merton terlihat bahwa keluarga memiliki keterkaitan antara yang satu dengan yang lainnya seperti hubungan orang tua dengan anak. Ketika orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya, setelah itu anak mengalami penurunan nilai di bidang akademik hal tersebut terjadi karena anak menggunakan *gadgetnya* bukan untuk belajar malah anak sering menggunakan *gadget* untuk kesenangannya saja seperti bermain *game online*, sehingga terbentuklah fungsi manifest yaitu pembatasan waktu yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya dalam menggunakan *gadget*. Dengan adanya pembatasan waktu orang tua berharap anaknya bisa menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang positif dan dapat memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi yang mengedukasi serta dapat meningkatkan kembali prestasi anak di bidang akademik dan nonakademik. Akan tetapi meskipun sudah diberlakukan pengawasan dengan memberikan pembatasan waktu kepada anak muncul juga sebuah fungsi laten yaitu fungsi yang tidak diharapkan seperti di saat orang tua sibuk dengan pekerjaan di luar rumah dan tidak terlalu mengawasi anaknya dalam menggunakan *gadget* disana terkadang anak sesekali masih bisa mencuri waktu untuk bermain *gadgetnya*, sehingga fungsi pengawasan yang diberikan oleh orang tua masih tidak di pedulikan oleh anak.

## Nasihat

Nasihat merupakan ajaran yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya untuk menggunakan *gadget* dengan sebaik mungkin. Berdasarkan hasil wawancara nasihat yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya telah terlaksana, akan tetapi masih saja anak tidak menghiraukannya, nasehat yang diberikan oleh orang tua untuk anaknya supaya tidak terlalu menggunakan *gadget* secara terus menerus sampai lupa waktu dan tidak memperdulikan lagi apa yang di nasehati oleh orang tua, karena setiap kali disuruh oleh orang tua membantu bekerja si anak langsung cemberut dan mendongkol hatinya. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan “L” (52 Tahun) orang tua dari anak yang aktif menggunakan *gadget* yang mengatakan bahwa:

“...ibuk bilang aja kayak gini ke Agung, pandai-pandai dalam menggunakan HP, pergunakan ketika perlu misalnya untuk belajar *online*, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru disekolah, mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran, jangan sampai dipergunakan untuk hal-hal yang buruk, atau bermain *game online* saja terus, jadi harus tau waktu untuk menggunakan HP...” (Wawancara pada tanggal 27 Juni 2021 di rumah ibu L).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan diatas diketahui bahwa pengawasan yang diberikan oleh orang tua berupa nasihat untuk anaknya, menggunakan *gadget* ketika memang butuh sekali, seperti membantu di dalam proses pembelajaran *online*, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran, jadi anak harus bisa mempergunakan *gadget* ini untuk hal-hal yang positif.

Dari pernyataan “L” diatas berikut hasil wawancara dengan “R” (41 Tahun) orang tua dari anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Waktu Fathir dirumah dia sibuk saja main HP dikamar, terkadang ibuk ingatkan, kalau dirumah jangan main HP aja kerjanya, harus tau tempat tidak sibuk dengan HP aja terus, setiap disuruh kerja langsung cemberut, melawan saja hati nya sekali, capek ngomong saja kita tapi apa yang disampaikan tidak didengarkannya ya ibuk biarkan saja lagi capek ngomong saja jadinya...” (Wawancara pada tanggal 27 Juni 2021 di rumah ibu R).

Berdasarkan wawancara diatas terlihat disini bahwa ibu Fathir sudah memperingatkan anaknya untuk tidak terlalu sibuk bermain *gadget*, harus tau tempat untuk bermain *gadget*, akan tetapi setiap orang tua meminta tolong anak langsung cemberut dan mendongkol hatinya ketika orang tua berbicara dan apa yang disampaikan oleh orang tua tidak didengarkannya sehingga pada akhirnya orang tua capek dan membiarkannya saja lagi.

Untuk menganalisis permasalahan ini menurut Teori Struktural Fungsional dari Robert K. Merton mengenai bentuk pengawasan yang diberikan oleh orang tua berupa nasihat, disini terlihat bahwa fungsi nasihat yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya mampu untuk membuat mereka paham akan apa yang disampaikan oleh orang tuanya untuk tidak terlalu dalam menggunakan *gadgetnya*. Namun dari fungsi nasihat yang diberikan oleh orang tua masih ada anak yang tidak mau mendengarkannya ajaran yang disampaikan oleh orang tuanya dan setiap kali disuruh untuk membantu orang tua bekerja si anak langsung cemberut dan mendongkol hatinya, sehingga fungsi pengawasan yang diberikan oleh orang tua dalam bentuk nasihat tersebut masih belum terlaksana dengan baik.

## **Pemberian Sanksi**

Sanksi adalah tindakan atau hukuman yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya apabila tidak mematuhi aturan yang dibuat oleh orang tuanya. Sanksi tersebut diharapkan memberikan efek jera kepada anak agar menggunakan *gadgetnya* untuk hal-hal yang bermanfaat. Ada beberapa sanksi yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya seperti sanksi fisik, sanksi non fisik, dan pengurangan uang jajan. Untuk sanksi fisik yang diberikan oleh orang tua berupa tamparan kepada anaknya, sanksi non fisik berupa menyita HP anak, serta pengurangan uang jajan. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan “Agung Dafitson” (18 Tahun) anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Iya kak, saya pernah kena marah sama mama sewaktu ujian semester kak, orang sedang ujian kak, disuruh belajar sama mama tidak dibolehkan main HP, sewaktu itu saya masuk ke dalam kamar belajar tapi sebenarnya saya sedang bermain *game online* itu kak yang mainnya ber team, ternyata ketahuan sama mama saya kak langsung diambil HP nya dan ditahan sampai ujian selesai...”  
(Wawancara pada tanggal 28 Juni 2021 di rumah Agung Dafitson).

Dari hasil wawancara diatas pemberian sanksi non fisik mengenai penahanan *gadget* yang diberikan oleh ibunya Agung, karena menggunakan *gadget* yang tidak memiliki batas waktu tersebut membuat Agung menjadi jera dan takut *gadgetnya* akan ditahan kembali apabila melanggar aturan yang dibuat oleh ibunya untuk menggunakan *gadget* pada waktu-waktu tertentu saja.

Selanjutnya wawancara dengan “Altaf” (18 Tahun) anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Iya kak, jadi ketika itu saya sedang bermain *game online* di dalam kamar, tapi karena saya pakai headset tidak kedengaran kalau ayah masuk, ternyata ayah udah berada aja dibelakang saya kak, jadi saya ketahuan sama ayah sedang bermain *game online* yaitu IDN Poker kak, langsung menampar pipi saya sama ayah kak, HP langsung diambil sama ayah dan hampir dihancurkan oleh ayah kak...”  
(Wawancara pada tanggal 29 Juni 2021 di rumah Altaf).

Data hasil wawancara mengenai sanksi fisik yang diberikan oleh ayah “Altaf” berupa sanksi fisik dengan menampar wajah Altaf ketika ketahuan sedang menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game online* yaitu IDN Poker atau sama dengan judi *online*. Sejak waktu itu Altaf menjadi jera dan tidak mau lagi untuk bermain *game online* IDN Poker ini apabila ayahnya berada dirumah.

Selanjutnya wawancara dengan “R” (41 Tahun) orang tua dari anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Iya nak, sejak ada HP ini, Fathir minta uang saja terus alasannya jika paket habis maka akan ketinggalan informasi disekolah mengenai materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru karena untuk sekarang semua proses pembelajaran dilakukan secara *online*, tapi yang terlihat oleh ibuk dia hanya sibuk dengan *game* nya saja, jika seperti itu saja terus ibuk bilang sama dia untuk menyisihkan uang jajannya membeli paket kalau tidak mau terpaksa uang jajannya dikurangi...” (Wawancara pada tanggal 29 Juni 2021 di rumah ibu R).

Data hasil wawancara dengan “R” terlihat bahwa bentuk pengawasan yang diberikan kepada anaknya Fathir yaitu berupa pengurangan uang jajan apabila terus meminta uang untuk membeli paket untuk *gadgetnya* dengan alasan mengerjakan tugas dari sekolah tapi kenyataannya untuk bermain *game online*.

Permasalahan ini menurut Teori Struktural Fungsional dari Robert K. Merton bentuk dari fungsi *manifest* mengenai pengawasan yang diberikan oleh orang tua dengan harapan sanksi tersebut dapat memberikan efek jera kepada anak agar menggunakan *gadgetnya* kepada hal-hal yang baik serta bermanfaat bagi dirinya, dengan diberlakukannya sanksi tersebut anak mampu mendengar dan mau menuruti apa yang diinginkan oleh orang tua jadi jika anak tidak mau menuruti apa yang disampaikan oleh orang tua dan melanggarnya maka akan menerima konsekuensi tertentu sehingga fungsi pengawasan yang diberikan dapat berjalan dengan baik. Sedangkan fungsi *laten* dapat dilihat dari penggunaan *gadget* yang seharusnya digunakan untuk belajar akan tetapi anak menyalahgunakannya untuk bermain *game online* dan akibatnya anak berbohong kepada orang tua demi bisa bermain *gadgetnya* tersebut.

Selanjutnya yaitu mengenai penyebab munculnya bentuk peranan orang tua dalam mengawasi penyalahgunaan *gadget* oleh anak di masa pandemi *Covid-19* adalah sebagai berikut:

### **Pekerjaan**

Pekerjaan dari setiap orang tua yang berbeda juga memberikan bentuk pengawasan yang berbeda pula pada anaknya saat menggunakan *gadget*. Seperti yang diungkapkan oleh “MR” (50 Tahun) orang tua dari anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang mengatakan bahwa:

“...Bapak pagi-pagi itu sudah pergi ke kebun nanti saja pulang sore lagi tapi terkadang sudah senja saja tiba dirumah, jadi tidak memperhatikan sekali Farhan ini main HP, ibuk juga sibuk mengajar *online* disekolah jadi udah sibuk dengan kerja sendiri-sendiri saja...” (Wawancara pada tanggal 2 Juli 2021 di rumah bapak MR).

Dari hasil wawancara dengan “MR” orang tua Farhan Harik, terlihat bahwa kedua orang tua Farhan memiliki kesibukannya masing-masing sehingga kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anaknya.

Berdasarkan analisis Teori Struktural Fungsional dari Robert K. Merton, bentuk dari fungsi *manifest* setiap orang tua memiliki pekerjaan yang berbeda maka dalam memberikan pengawasan kepada anaknya juga berbeda. Pekerjaan orang tua pada instansi-instansi tertentu seperti seorang guru, pegawai dikantor wali nagari, diharapkan dapat memberikan pengawasan yang optimal karena pekerjaan yang mereka miliki sehingga dapat memberikan yang baik terhadapnya, sedangkan fungsi *laten* disini juga tidak berfungsinya pengawasan orang tua karena yang sibuk bekerja pada instansi tertentu dikarenakan jam kerjanya, sehingga pengawasan yang diberikan kepada anaknya kurang terpenuhi. Begitu juga dengan orang tua yang pekerjaan sebagai petani, pedagang, berkebun serta ibu rumah tangga, yang lebih banyak berada dirumah diharapkan mampu memberikan pengawasan yang optimal pada anaknya dalam menggunakan *gadget*, namun justru memiliki berbagai kendala seperti waktu bekerja dihabiskan untuk berkebun, bertani, berdagang serta kurangnya orang tua dalam memberikan ketegasan kepada anak sehingga pengawasan yang diberikan kurang terlaksana dengan baik.

## Pengetahuan

Pengetahuan orang tua mengenai kegunaan *gadget* yang akan diberikan untuk anaknya mesti diketahui lebih dalam karena orang tua juga harus mengetahui apa-apa saja yang ada dalam *gadget* anaknya, sehingga orang tua bisa memberikan pengawasan kepada anaknya jika terjadi hal-hal yang tidak sesuai dengan kegunaan *gadget* untuk membantu anak dalam belajar. Seperti yang disampaikan oleh “R” (41 Tahun) orang tua dari anak yang aktif menggunakan *gadget*, yang menyatakan bahwa:

“...iyo setau ibuk nak HP sekarang digunakan untuk belajar *online*, karena kalau tidak ada HP anak akan susah untuk belajar, sekarang proses belajar mengajar dilakukan secara *online*, ibuk tau guna HP untuk belajar tapi ibuk tidak terlalu memperhatikan apa saja yang aplikasi yang ada di HP si Fathir ini nak, tapi kalau kata dia aplikasi di HP cuma yang berkaitan dengan pelajaran saja palingan kalau untuk *game* hanya satu saja...” (Wawancara pada tanggal 1 Juli 2021 di rumah ibu R).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu “R” terlihat bahwa orang tua hanya mengetahui kegunaan *gadget* saat sekarang ini untuk belajar *online* jika anak tidak memiliki *gadget* maka akan ketinggalan pelajaran, akan tetapi kalau untuk aplikasi apa saja yang ada di *gadget* orang tua tidak mengetahuinya dan tidak pula mengerti dalam penggunaan *gadget* tersebut.

Permasalahan ini dianalisis dengan teori struktural fungsional dari Robert K. Merton mengenai bentuk fungsi *manifest* mengenai pengetahuan orang tua terhadap kegunaan *gadget* yang diberikan kepada anaknya mampu membuat orang tua mengerti akan peran orang tua dalam memberikan pengawasan terhadap anaknya karena sudah mengetahui kegunaan dari *gadget* itu sendiri. Sedangkan fungsi *laten* dapat dilihat sebagian dari orang tua masih juga tidak mengetahui kegunaan *gadget* sehingga adanya disfungsi atau ketidakberhasilan dalam memberikan pengawasan kepada anak, sehingga anak dengan mudah menggunakan *gadgetnya* untuk hal-hal yang bisa membuat dia nyaman seperti bermain *game online*.

Apabila dikaitkan dengan penelitian yang berjudul peran orang tua dalam penyalahgunaan *gadget* oleh anak di masa pandemi *Covid-19* (studi kasus di Nagari Durian Gadang, Kabupaten. 50 Kota) dengan fungsi *manifest* dan *laten* yaitu fungsi *manifest* yakni perlunya peran orang tua untuk menyediakan fasilitas belajar daring dengan membatasi waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak dan mengawasi anak agar menggunakan *gadget* kepada hal-hal yang positif dan dapat memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi yang mengedukasi. Sedangkan fungsi *laten*, yakni dimana adanya hal-hal yang tidak diharapkan serta fungsi tersembunyi seperti penggunaan *gadget* di masa pandemi ini membuat anak menyalahgunakan pemanfaatan *gadget* yang seharusnya digunakan untuk belajar akan tetapi disalahgunakan untuk bermain *game online*, judi *online* dan berbagai fasilitas yang ditawarkan aneka jenis *gadget* seolah membius anak untuk menggunakannya. Menurut peneliti, teori fungsionalisme struktural dari Robert K. Merton (Ritzer, 2003) dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjelaskan, dan mendeskripsikan peran orang tua dalam mengawasi penyalahgunaan *gadget* oleh anak di masa pandemi *Covid-19*. Hal tersebut tidak terlepas dari unsur-unsur yang dikemukakan oleh Robert K. Merton tentang fungsi *manifest* dan fungsi *laten* didalam keluarga.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya terdapat penyalahgunaan *gadget* pada anak di Nagari Durian Gadang. Hal ini dibuktikan dengan

penggunaan *gadget* yang harusnya di manfaatkan untuk menunjang kebutuhan sekolah daring namun sebagian anak-anak menggunakan *gadget* untuk media hiburan, *game online*, judi *online* dan lain sebagainya. Selain itu penggunaan *gadget* pada masa pandemi dalam waktu yang lama menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan anak pada *gadget*. Kecanduan pada *gadget* ini timbul akibat akses yang tidak terbatas dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak dan terlihat bahwa cukup banyak prestasi dari anak-anak yang menurun akibat dari seringnya menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, judi *online* bersama teman-temannya, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anak dalam aktivitas sosial dan penggunaan *gadget*.

## Kesimpulan

Anak-anak yang aktif menggunakan *gadget* tanpa pendampingan orang tua cenderung menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan alasan orang tua memberikan *gadget* tersebut sebagai media menunjang proses belajar secara daring. Namun sikap atau perilaku anak dengan keingintahuan tinggi menggunakan *gadget* untuk mengakses fitur lain yang tersedia diantaranya di temukannya anak-anak yang merasa bosan dengan aktivitas belajar daring sehingga menggunakan *gadget* nya untuk bermain *game online*, judi *online* dan fitur hiburan lainnya.

Peranan yang diterapkan oleh masing-masing orang tua dalam mengawasi anak yang aktif menggunakan *gadget* memiliki cara yang berbeda, dari hasil penelitian ini yang penulis temukan orang tua melakukan perannya dengan memberikan pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget*, nasihat, peringatan, serta sanksi berupa sanksi fisik, non fisik dan pengurangan uang jajan. Dalam penggunaan *gadget* diperlukan pengetahuan orang tua untuk memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *gadget*. Dari hasil penelitian yang penulis temui perbedaan pekerjaan orang tua bukanlah menjadi suatu hal yang mampu memberikan pengawasan dengan baik terhadap anak karena orang tua yang memiliki pengetahuan masih saja kurang memahami dalam memberikan pengawasan kepada anaknya. Hal tersebut terjadi karena kurangnya waktu pendekatan terhadap anak yang disebabkan kesibukan orang tua yang bekerja serta kepercayaan dan kebebasan terhadap anak yang sudah terlanjur di berikan *gadget*, serta sebagian pengetahuan orang tua terhadap *gadget* yang masih minim.

## Daftar Pustaka

- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Harahap, S. A., Dimiyati, & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825-1836.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>

- Hidayati, N., Khairulyadi, & MHSc. (2017). Upaya Institusi Sosial dalam Menanggulangi Pengemis Anak di Kota Banda Aceh (Studi terhadap Institusi Formal Dinas Sosial dan Tenaga Kerja di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2 (November), 181–191.
- Iqbal, M. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Desember*, 2(2), 14–23. Retrieved from <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/933>
- Palar, J. E. (2018). Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Ejournal Keperawatan (e-Kp)*, 6(1).
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1).
- Marcelino Sumolang. (2013). Peranan Internet Terhadap Generasi Muda i Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat. *The Internet for Surgeons*, 2(4).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- PH, L., Suwoso, R. H., Febrianto, T., Kushindarto, D., & Aziz, F. (2020). Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 1(1), 37–48.
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2).
- Ritzer, G. (2003). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 2(1).