

**PENELITIAN DASAR INTERDISIPLINER**



**POLA-POLA SOPHISTIKASI DALAM PENYALAHGUNAAN GADGET  
DI KALANGAN ANAK  
(Telaah Terhadap Penyimpangan Perilaku Anak Akibat Penggunaan  
Teknologi Informasi)**

**Oleh:**

Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag (Ketua / ID Peneliti 201201730208443)

Rama Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Anggota / ID Peneliti 201012880208891)

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
DESEMBER TAHUN 2018**

## HALAMAN IDENTITAS & PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pola-pola Sophistikasi Dalam Penyalahgunaan Gadget Di Kalangan Anak (Telaah Terhadap Penyimpangan Perilaku Anak Akibat Penggunaan Teknologi Informasi)  
b. Jenis penelitian : Kualitataif  
c. Kategori Penelitian : Penelitian dasar interdisipliner
2. Peneliti  
**Ketua tim**  
Nama lengkap : Dr.Dyah Nawangsari, M.Ag  
NIP/NIDN : 197301122001122001  
Pangkat : IV b  
Jabatan : Lektor kepala  
Prodi/jurusan : PGMI/Pascasarjana IAIN Jember  
  
**Anggota**  
Nama lengkap : Rama Kurniawan, S.Pd., M.Pd  
NIP/NIDN : 2010128802  
Pangkat :  
Jabatan : Asisten ahli  
Prodi/jurusan : PGRA\FTIK
3. Lokasi penelitian : Jember
4. Biaya : Rp. 41.000.000
5. Sumber dana : DIPA 2018

Jember, 20 Desember 2018

Menyetujui  
Wakil Dekan I FTIK

Peneliti

Khoirul Faizin, M.Ag

Dr. Dyah Nawangsari, M. Ag

## ABSTRAK

**Judul:** Pola-pola Sophistikasi Dalam Penyalahgunaan Gadget Di Kalangan Anak (Telaah Terhadap Penyimpangan Perilaku Anak Akibat Penggunaan Teknologi Informasi)**Penulis:** Dr. Dyah Nawangsari, M. Ag., Rama Kurniawan, S.Pd., M.Pd

**Kata Kunci:** gadget, penyalahgunaan

Dari seluruh pengguna internet 80 persen di antaranya adalah anak-anak dan remaja berusia 15-19 tahun. Mereka menggunakan internet untuk kepentingan mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Hal ini rawan menimbulkan penyalahgunaan gadget. Sebuah survey dilakukan Komnas Perlindungan Anak mengenai perilaku seksual anak remaja pada 2007. Hasil survey menunjukkan sebanyak 97% remaja di Indonesia pernah mengakses pornografi. Survei tersebut melibatkan responden 4.726 siswa SMP dan SMA di 12 kota besar dengan kisaran usia 13-17 tahun.

Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan: (1) Bentuk-bentuk penyimpangan penggunaan gadget sebagai akibat penyalahgunaan IT di kalangan anak, (2) Latar belakang terjadinya penyimpangan tersebut, (3) Upaya stake holder dalam mengatasi penyimpangan gadget itu sendiri.

Dengan menggunakan gabungan pendekatan kuantitatif dan kualitatif penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Beberapa penyimpangan gadget yang sering dilakukan anak antara lain: kecanduan (ketergantungan) gadget, mengakses tayangan yang bernuansa romantis yang mengarah pornografi dan mengakses tayangan-tayangan kekerasan. (2) Latar belakang penyimpangan tersebut antara lain: keinginan anak untuk diterima di komunitas, upaya membangun kepercayaan diri, dan upaya pencarian jati diri. (3) Berbagai upaya telah dilakukan untuk menanggulangi penyalahgunaan gadget baik oleh orang tua maupun guru bahkan pemerintah. Seluruh upaya itu dilakukan dengan harapan agar anak bisa lebih bijak dalam penggunaan alat tersebut.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan taufik dan hidayah pada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Sebagai manusia biasa kami menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penyusunan laporan penelitian ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif dari pembaca senantiasa kami harapkan demi kesempurnaan laporan penelitian ini.

Dengan terselesainya pelaksanaan dan penyusunan laporan penelitian ini kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember yang telah memberikan dorongan dalam upaya meningkatkan sumber daya tenaga pengajar di lingkungan IAIN Jember.
2. Para Kepala Sekolah dan dewan guru memberi ijin dilakukannya penelitian ini, serta banyak memberikan bantuan baik selama penelitian maupun sesudahnya.
3. Semua fihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini.

Demikian semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penyusun sendiri maupun fihak lain khususnya Civitas Akademika IAIN Jember, serta memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amien.

Jember, Desember 2018

Penyusun

## TRANSLITERASI

No	Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
1.	ا	,	ط	t{
2.	ب	b	ظ	z}
3.	ت	t	ع	‘
4.	ث	th	غ	gh
5.	ج	j	ف	f
6.	ح	h}	ق	q
7.	خ	kh	ك	k
8.	د	d	ل	l
9.	ذ	dh	م	m
10.	ر	r	ن	n
11.	ز	z	و	w
12.	س	s	ه	h
13.	ش	sh	ء	,
14.	ص	s}	ي	y
15.	ض	d}		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (*madd*) dengan cara menuliskan tanda coretan horizontal (*macron*) di atas huruf a>, i> dan u> ( ا, ي, dan و ). Bunyi hidup dobel (*diphthong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf

“ay” dan “aw”, seperti *layyinah*, *lawwa>mah*. Kata yang berakhiran *ta>’* *marbu>t}ah* dan berfungsi sebagai *s}ifah (modifier)* atau *mud}a>f ilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedang yang berfungsi sebagai *mud}a>f* ditransliterasikan dengan “at”.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Identitas dan Pengesahan.....	ii
Abstrak.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Transliterasi.....	v
Daftar Isi.....	vi
<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat/kontribusi Penelitian.....	5
E. Sistematika Pembahasan.....	5
<b>BAB II</b>	<b>KAJIAN PUSTAKA</b>
A. Kotak Ajaib Gadget.....	7
1. Pengertian Gadget.....	7
2. Sisi Mata Uang Penggunaan Gadget.....	10
B. Pola-pola Sophistikasi Penyalahgunaan Gawai Pada Anak.....	13
1. Kecenderungan Perilaku Anak.....	13

	2. Bentuk-bentuk Penyalahgunaan Gadget.....	21
<b>BAB</b>	<b>III METODE PENELITIAN</b>	
	A. Pendekatan Penelitian.....	24
	B. Lokasi Penelitian.....	25
	C. Metode Pengumpulan Data.....	26
	D. Metode Analisis Data.....	28
<b>BAB</b>	<b>IV PAPARAN DAN ANALISIS DATA</b>	
	A. Deskripsi Wilayah Jember.....	29
	B. Uji Statistik Penyimpangan Penggunaan Gadget Pada Anak.....	47
	C. Latar Belakang Terjadinya Penyimpangan.....	53
	D. Upaya Stake Holder dalam Mengatasi Penyimpangan Gadget.....	66
<b>BAB</b>	<b>V PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan.....	71
	B. Saran .....	71
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Gadget sebagai perangkat elektronik telah memberikan kemudahan bagi siapa pun untuk mendapatkan informasi di dunia maya. Oleh karenanya angka pengguna internet mengalami kecenderungan meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan pernyataan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah anak-anak dan remaja berusia 15-19 tahun.<sup>1</sup>

Sebuah studi telah dilakukan dengan melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun yang mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan di seluruh Indonesia. Hasilnya sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku mengetahui internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> <https://kominfo.go.id>, tanggal akses 2 Pebruari 2018

<sup>2</sup> Kompas.com tanggal akses 2 Pebruari 2018, 16:23 WIB

Tidak bisa dipungkiri anak-anak sekarang berada di era yang berbeda dengan orang tua. Mereka berada di zaman keterbukaan informasi sehingga pengetahuan bisa diperoleh di mana pun dan kapan pun mereka mau. Dengan kecanggihan teknologi segala sesuatu bisa dengan cepat diperoleh. Era otomasi memungkinkan terjangkaunya semua pekerjaan bahkan yang paling rumit sekalipun. Ditambah munculnya berbagai sarana komunikasi dalam bentuk media sosial (medsos), memberikan kemudahan-kemudahan dalam berhubungan satu sama lain tanpa harus terikat oleh ruang dan waktu.

Modernisasi di bidang teknologi dan informasi telah melahirkan standar baru dalam kehidupan.<sup>3</sup> Salah satunya terjadi pergeseran pola komunikasi antara orang tua (pendidik) dengan anak. Orang tua dan juga pendidik saat ini bukan menjadi satu-satunya sumber informasi, sebab anak-anak bisa mengakses pengetahuan apa pun dengan medsos tersebut. Bahkan sangat mungkin terjadi anak-anak lebih dahulu mengetahui suatu hal dari pada orang tuanya.

Ketidakmampuan pendidik dan orang tua dalam menjawab tantangan perubahan akan menciptakan jarak yang lebar antara para pendidik dengan anak-anak. Alih-alih menjadi mitra diskusi bagi anak, orang tua dan pendidik akan di anggap sebagai penghalang bagi keinginan anak untuk memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan. Anak-anak lebih memilih mengembara di dunia maya untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Inilah yang memicu terjadinya

---

<sup>3</sup> Ciri paling menonjol dari modernisasi adalah berpindahnya kekuasaan yang semula bertumpu pada pihak-pihak yang dominan, melainkan tersebar di seluruh masyarakat. Kekuasaan tidak bekerja melalui penindasan atau represi melainkan melalui normalisasi yang positif dan produktif, yaitu melalui wacana atau opini. Asmaeny Aziz, *Feminisme Profetik*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2007), 144.

penyalahgunaan dalam penggunaan media informasi utamanya penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil survei, satu dari tiga anak bahkan mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur tiga tahun. Satu dari 10 anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yakni dua tahun. Fenomena ini menunjukkan, jutaan anak mengalami kecanduan *gadget*. Para peneliti mewawancarai 571 orang tua yang memiliki anak usia di bawah 16 tahun. Mereka memandang kebiasaan *hi-tech* tersebut sebagai tanda telah terobsesi dengan teknologi. Seperempat responden mengatakan anak-anak mereka merasa 'hilang' tanpa adanya teknologi. Lebih dari seperempat responden juga mengaku akan menghabiskan lebih banyak uang untuk alokasi *gadget* dibandingkan tahun sebelumnya.<sup>4</sup>

Kasus-kasus penyalahgunaan gedge di kalangan anak harus diwaspadai. Sebuah survey dilakukan Komnas Perlindungan Anak mengenai perilaku seksual anak remaja pada 2007. Hasil survay menunjukkan sebanyak 97% remaja di Indonesia pernah mengakses pornografi. Survei tersebut melibatkan responden 4.726 siswa SMP dan SMA di 12 kota besar dengan kisaran usia 13-17 tahun.<sup>5</sup>

Berbagai penyimpangan ini tidak bisa dibiarkan begitu saja. Mendesak diperlukan media sosial yang ramah anak. Keberadaan media sosial yang ramah anak ini menjadi salah satu bagian dari indikator Kota/kabupaten Layak Anak (KLA).<sup>6</sup> Terwujudnya Kabupaten/Kota Layak Anak ini merupakan program

---

<sup>4</sup> REPUBLIKA.CO.ID

<sup>5</sup> <http://www.merdeka.com>

<sup>6</sup> Pemerintah melalui Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak telah menetapkan 25 indikator Kabupaten/Kota Layak Anak yang dituangkan dalam Permen PPPA no.

pemerintah yang dicanangkan sejak 2006. Target program ini sampai tahun 2030 seluruh kabupaten/kota sudah memenuhi standar KLA.

Untuk merespon program pemerintah ini sejak tanggal 23 September 2017 Pemerintah Kabupaten Jember mendeklarasikan diri sebagai Kabupaten Layak Anak. Tujuannya adalah untuk memberikan rasa nyaman terhadap tumbuh kembang anak yang merupakan penerus bangsa<sup>7</sup>. Implementasi deklarasi ini adalah dengan mewujudkan 25 indikator KLA. Banyak hal yang harus dilakukan, yang salah satunya penelitian tentang ketercapaian 25 indikator tersebut. Dalam konteks inilah penelitian ini dilakukan.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka secara umum yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk-bentuk penyimpangan penggunaan gadget sebagai akibat penyalahgunaan IT di kalangan anak?
2. Bagaimana latar belakang terjadinya penyimpangan tersebut?
3. Bagaimana upaya *stakeholder* dalam mengatasi penyimpangan gadget itu sendiri?

---

21 tahun 2011. 25 indikator substansi tersebut dikelompokkan dalam 5 klaster hak anak yaitu: hak sipil dan kebebasan, lingkungan keluarga dan pengasuhan, alternatif kesehatan dan kesejahteraan dasar, pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya dan Perlindungan khusus. Ketersediaan sarana informasi yang layak bagi anak merupakan salah satu indikator klaster hak sipil dan kebebasan.

<sup>7</sup> [suaraindonesia-news.com](http://suaraindonesia-news.com)

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus yang telah diuraikan sebelumnya, maka secara umum yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Bentuk-bentuk penyimpangan penggunaan gadget sebagai akibat penyalahgunaan IT di kalangan anak.
2. Latar belakang terjadinya penyimpangan tersebut.
3. Upaya stake holder dalam mengatasi penyimpangan gadget itu sendiri.

### **D. Manfaat/Kontribusi Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat guna menambah khasanah keilmuan khususnya yang berhubungan dengan pemanfaatan gadget. Adapun secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Bagi pemerintah Kabupaten Jember penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk merancang media informasi yang ramah bagi anak, sebagai salah satu indikator tercapainya Jember sebagai Kota Layak Anak.
2. Bagi masyarakat Kabupaten Jember penelitian ini dapat dijadikan salah satu upaya edukasi agar bisa menciptakan mekanisme kontrol bagi pemanfaatan media informasi.
3. Bagi praktisi pendidikan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam upaya pencegahan dan penanggulangan penyimpangan pemanfaatan media informasi.

### **E. Sistematika pembahasan**

Penelitian ini disajikan dalam lima bab, yaitu:

Bab pertama adalah pendahuluan yang memberikan deskripsi mengenai latar belakang yang mendasari munculnya penelitian dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan penelitian dilakukan. Pada bab ini dibahas pula mengenai manfaat penelitian baik bagi secara teoritis bagi pengembangan keilmuan maupun manfaat secara praktis.

Bab kedua merupakan uraian konsep yang sangat penting untuk dijadikan landasan teori dalam penelitian ini. Bab ketiga laporan penelitian ini berisi tentang metode penelitian yang membahas tentang pendekatan (*Research Methode*) yang dipakai dalam penelitian ini. Sehubungan dengan pendekatan penelitian, maka didalamnya juga dipaparkan teknik-teknik penggalian dan analisis data, termasuk juga alat uji validitas datanya. Selanjutnya paparan dan analisis data disajikan pada bab keempat. Adapun Bab kelima penutup, yang berisi kesimpulan dan saran, merupakan bagian paling akhir dari laporan penelitian ini.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kotak Ajaib Gadget

##### 1. Pengertian Gadget

Arus perkembangan teknologi saat ini sudah sedemikian pesat, dan masuk dalam setiap segi kehidupan, bahkan menjadi kebutuhan hidup bagi manusia. Salah satu bentuk teknologi yang sering dipakai adalah gadget atau gawai. Gadget dimaksudkan sebagai suatu alat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.<sup>1</sup> Alat atau perangkat ini dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para pengguna-penggunanya.

Berbeda dengan teknologi yang lainnya, gadget/gawai memiliki unsur kebaruan yang belum ada di era sebelumnya. Pada awalnya alat komunikasi masih menggunakan perantara kabel (telephone) atau menggunakan sinyal radio dengan istilah *Handy Talkie* (sekarang *Walkie Talkie*). Saat itu perangkat telephone belum bisa disebut gadget sepenuhnya karena penggunaannya yang masih terkesan sulit, bobotnya pun saat itu mencapai sekitar 35 pon sehingga kurang efektif. Akhirnya pada generasi ke 1 dan ke 2 perangkat telepon mulai dimodifikasi lebih ringan dan menggunakan antena mini dengan sinyal radio yang rendah sehingga aman bagi kesehatan pengguna. Memasuki generasi ke 3 sudah mulai dikenalkan adanya sistem operasi pada *handphone* (HP). Disini penggunaan internet juga mulai

---

<sup>1</sup> <https://id.wikipedia.org>

digencarkan, bisa dibidang fungsi HP semakin mendekati PC (komputer). Pada akhirnya ketika memasuki generasi ke 4 hingga saat ini mulai muncul istilah *smartphone* dengan teknologi sinyal 4G.<sup>2</sup>

Sekarang gadget telah berevolusi menjadi sebuah perangkat dengan desain yang bervariasi serta penggunaan teknologi *touchscreen* (layar sentuh) yang semakin membuatnya lebih menarik. Disamping digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara, dengan berbagai macam pengembangan *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio video, game, sebagai komponen media sosial, untuk memfoto dan masih banyak lagi.

Saat ini gadget dikembangkan menjadi berbagai bentuk media elektronik, antara lain:

- a. Handphone, Perangkat yang satu ini merupakan yang paling populer di hampir semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya adalah sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi.
- b. Laptop, Gadget yang satu ini merupakan bentuk modifikasi dari komputer PC sehingga menjadi lebih simple dan mudah dibawa ke mana-mana. Sama halnya pada handphone, perkembangan di laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

---

<sup>2</sup> [www.nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com). *Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget*, tanggal akses 10 Desember 2018.



- c. Camera Digital, Perangkat yang satu ini memiliki fungsi utama untuk melakukan potret ke objek yang diinginkan. Terdapat beberapa *upgrade* juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemuculan istilah *Action Cam*.
- d. Tablet, Jika laptop merupakan bentuk modifikasi dari komputer PC, maka pada tablet bisa dibilang menjadi bentuk modifikasi dari Laptop. Bentuknya yang sangat mini dan simple serta mudah dibawa ke mana-mana namun memiliki peran yang sangat kompleks seperti Laptop.<sup>3</sup>

Berbagai aplikasi dan suguhan yang sangat menarik dari gadget menjadikan alat ini sangat diminati dan dibutuhkan orang di era sekarang. Gadget dianggap sebagai alat yang memudahkan pekerjaan manusia. Tidak hanya orang dewasa, gadget juga bukanlah sesuatu yang asing bagi anak-anak. Bisa dikatakan hampir setiap kalangan masyarakat, mulai kelompok anak-anak dan remaja awal (usia 10-15 tahun), remaja akhir (usia 16-21 tahun), hingga dewasa (usia 22 tahun keatas) memiliki gadget.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Sejak pasar bebas dunia tahun 2008, Indonesia menjadi salah satu sasaran utama peredaran produk-produk elektronik khususnya gadget. Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen gadget sengaja menjadikan anak-anak dan remaja awal sebagai target pemasarannya. Constantino dalam Dinie Ratri Desiningrum, *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal* (Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan).

## 2. Sisi Mata Penggunaan Gadget

Penggunaan gawai sebagai bagian dari kemajuan teknologi memiliki peran positif dan negatif, terlebih bagi anak.<sup>5</sup> Gawai mendorong anak untuk lebih aktif mencari pengetahuan di luar lingkungan primer mereka. Mereka juga akan tertantang untuk melakukan aktivitas yang lebih kreatif. Namun di sisi lain, mereka akan menjadi pengguna pasif dari teknologi itu sendiri.

Beberapa peran positif penggunaan gawai pada anak diantaranya :

- a. Anak memiliki keterampilan motorik yang lebih baik; Keterampilan motorik ini berkaitan dengan penggunaan tangan dan jari pada gawai atau bermain *online games*. Anak kemudian mampu menggunakan jari dan tangan mereka secara efektif dalam waktu yang relatif singkat.
- b. Adanya peningkatan keterampilan kognitif; Permainan seperti puzzles, aplikasi interaktif dan memori serta penggunaan bahasa pada beberapa fitur gawai mendorong kognitif anak untuk berkembang secara cepat serta memberikan tantangan kognitif yang beragam bagi mereka
- c. Menghindari gangguan-gangguan pada anak; Selama menggunakan gawai, orang tua menjadi merasa aman anaknya tidak akan terluka selama bermain dengan gawai. Mereka juga tidak khawatir anak akan mencoret dinding rumah dengan alat tulis. Anak berjam-jam akan disibukkan dengan gawainya sehingga tidak mengganggu orang lain disekitarnya.

---

<sup>5</sup> Warbuton dan Higfield. *Children, families and Communities*, Edition: 3rd, Chapter: *Children, Media and Technology*, (Oxford University Press, 2012), 142-161

- d. Menyenangkan bagi anak; Anak seringkali merasa senang dan antusias selama memainkan games seperti puzzle, balap motor atau mobil, *candy crush* dan game lain yang bersifat interaktif
- e. Membantu pendidikan pada anak; Anak mampu mengakses sumber belajar baik buku bacaan, program interaktif, video tutorial atau bahkan permainan edukatif lain yang mampu membantu anak memahami dan mencari tahu tentang sebuah topik
- f. Meningkatkan keterampilan berkompetisi; Dalam memainkan *games*, anak akan dihadapkan oleh lingkungan kompetitif yang selanjutnya mempengaruhi pola strategi dan manajemen mereka pada situasi yang sama di dalam kehidupan.<sup>6</sup>

Meski demikian sisi negatif dari penggunaan gawai pada anak juga tidak bisa dihindari. Berikut ini merupakan sisi negatif tersebut :

- a. Keterlambatan bicara atau bahasa; Terlalu sering berinteraksi dengan gawai, anak akan kehilangan kesempatan berkomunikasi nyata secara verbal dengan orang lain disekitarnya. Bahasa yang sering digunakan dalam aplikasi gawia mereka seringkali berbeda dengan pola bahasa dan komunikasi secara nyata dengan lingkungannya. Hal inilah yang membuat anak mengalami keterlambatan bicara atau bahasa.

---

<sup>6</sup> Sundus, M. The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 2018, VII: 1, 1-3.

- b. Kesulitan dalam memperhatikan (*attention deficit*); Anak yang terlalu massif dalam penggunaan gadget akhirnya akan lebih memfokuskan diri pada yang mereka nikmati dalam gawai mereka sehingga akan menurunkan perhatian terhadap rangsangan yang diterima di sekitar mereka.
- c. Permasalahan dalam belajar; Anak akan terlalu banyak mendapatkan informasi dan belajar terlalu banyak untuk usia mereka sehingga akan mempengaruhi siklus perkembangan normal sesuai dengan tahapan perkembangan pada manusia.
- d. Kecemasan; Anak yang menggunakan gawai cenderung menghindari orang-orang di sekitarnya, menghindari tempat dan aktifitas yang mereka tidak sukai.
- e. Depresi pada anak; Terlalu sering memanfaatkan gawai akan memicu depresi pada anak usia tertentu.
- f. Pengaruh negatif pada karakter anak; Anak lebih sering mengakses konten-konten dewasa daripada konten-konten pengetahuan, sehingga bisa berdampak terhadap perkembangan moral dan perilaku mereka.<sup>7</sup>

Pengaruh–pengaruh lain yang mendasar jika anak diberikan keleluasaan dalam penggunaan gawai secara massif, maka akan mengarah pada kecanduan dan tentu ini akan menjadi masalah tersendiri bagi anak. Anak juga akan memiliki permasalahan gangguan tidur, obesitas akibat kurang gerak, kecemasan, depresi,

---

<sup>7</sup> Suhana dalam Nurmalasari & Devi Wulandari. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang . *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* Vol. 3, Edisi 2, 2018. hlm. 111-118.

perilaku kekerasan, kegagalan dalam meraih prestasi belajar bahkan perilaku kriminal.

## **B. Pola-pola Sophistikasi Penyalahgunaan Gawai pada Anak terhadap**

### **1. Kecenderungan Perilaku Anak**

Berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget sangat mudah terjadi di kalangan anak-anak, sebab di fase ini mereka masih mengalami beberapa perkembangan-perkembangan dalam kehidupannya. Perkembangan tersebut diantaranya, perkembangan fisik yang meliputi perubahan berat dan tinggi badan, struktur dan fungsi organ, serta skema gerak. Perkembangan yang lain yaitu Perkembangan kognitif, dimana anak akan mengalami perubahan terkait memori, pola pikir dan bahasa. Perkembangan berikutnya yaitu perkembangan psikososial, dimana anak akan mengalami perubahan terkait dengan kepribadian individu, serta hubungan dengan orang lain.<sup>8</sup>

Untuk menjelaskan fenomena yang dihadapi remaja tersebut, setidaknya terdapat dua teori sebagaimana diuraikan berikut:

#### **a. Teori psikososial Erikson**

Dalam teori psikososial Erikson dijelaskan bahwa dalam perkembangan hidup manusia terdapat delapan tingkatan kehidupan yang akan dilalui.<sup>9</sup> Setiap

---

<sup>8</sup> James Zanden, *Human Development. Third edition.* (New York. Alfred. A. Knopf. Inc., 1985), 5.

<sup>9</sup> Erik Homburger Erikson yang lahir dengan nama Erik Salomonsen (15 Juni 1902 – 12 Mei 1994) adalah seorang pakar psikologi perkembangan dan psikoanalisis berkebangsaan Jerman. Beliau dikenal sebagai pencetus teori perkembangan psikososial manusia. Teori ini merupakan salah satu teori kepribadian terbaik dalam psikologi. Seperti Sigmund Freud, Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang dalam beberapa tingkatan. Salah satu elemen penting dari teori tingkatan psikososial Erikson adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego adalah perasaan sadar yang kita kembangkan melalui interaksi sosial. Menurut Erikson, perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang didapatkan dalam

manusia dapat naik ke tingkat berikutnya walaupun tidak sepenuhnya tuntas mengalami perkembangan pada tingkat sebelumnya. Setiap tingkatan dalam teori Erikson berhubungan dengan semua bidang kehidupan. Artinya jika setiap tingkatan itu tertangani dengan baik, maka individu tersebut akan merasa pandai. Sebaliknya jika tingkatan-tingkatan tersebut tidak tertangani dengan baik, akan muncul perasaan tidak selaras pada orang tersebut.

Erikson percaya bahwa dalam setiap tingkat, seseorang akan mengalami konflik atau krisis yang akan menjadi titik balik dalam setiap perkembangannya. Menurut pendapatnya, konflik-konflik ini berpusat pada perkembangan kualitas psikologi atau kegagalan dalam pengembangan kualitas tersebut. Selama masa ini, potensi pertumbuhan pribadi meningkat sejalan dengan potensi kegagalannya pula. Adapun kedelapan tingkatan itu adalah sebagai berikut:

- 1) *Trust vs mistrust* (percaya dan tidak percaya). Fase ini terjadi di usia 0 sampai 18 bulan. Hal pertama yang akan dipelajari seorang anak atau bayi dari lingkungannya adalah rasa percaya pada orang di sekitarnya, terutama pada ibu atau pengasuhnya yang selalu bersama setiap hari. Jika kebutuhan anak cukup dipenuhi oleh sang ibu atau pengasuh seperti makanan dan kasih sayang maka anak akan merasakan keamanan dan kepercayaan. Akan tetapi, jika ibu atau pengasuh tidak dapat merespon kebutuhan si anak, maka anak bisa menjadi seorang yang selalu merasa tidak aman dan tidak bisa

---

berinteraksi dengan orang lain. Erikson juga percaya bahwa kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, inilah alasan mengapa teori Erikson disebut sebagai teori perkembangan psikososial.

mempercayai orang lain, menjadi seorang yang selalu skeptis dan menghindari hubungan yang berdasarkan saling percaya sepanjang hidupnya.

- 2) *Autonomy vs shame and doubt* (otonomi vs malu dan ragu-ragu). Terjadi pada usia 18 bulan - 3 tahun. Kemampuan anak untuk melakukan beberapa hal pada tahap ini sudah mulai berkembang, seperti makan sendiri, berjalan, dan berbicara. Kepercayaan yang diberikan orang tua untuk memberikannya kesempatan bereksplorasi sendiri dengan dibawah bimbingan akan dapat membentuk anak menjadi pribadi yang mandiri serta percaya diri. Sebaliknya, orang tua yang terlalu membatasi dan bersikap keras kepada anak, dapat membentuk sang anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu dan tidak memiliki rasa percaya diri, dan juga kurang mandiri. Anak dapat menjadi lemah dan tidak kompeten sehingga selalu merasa malu dan ragu-ragu terhadap kemampuan dirinya sendiri.
- 3) *Initiative vs guilt* (inisiatif vs rasa bersalah). Ini terjadi pada anak usia prasekolah (3 – 6 tahun). Pada fase ini anak sudah mulai memantapkan beberapa kemampuannya yang lain seperti motorik dan kemampuan berbahasa, mampu mengeksplorasi lingkungannya secara fisik maupun sosial dan mengembangkan inisiatif untuk mulai bertindak. Apabila orang tua selalu memberikan hukuman untuk dorongan inisiatif anak, akibatnya anak dapat selalu merasa bersalah tentang dorongan alaminya untuk mengambil tindakan. Namun, inisiatif yang berlebihan juga tidak dapat dibenarkan karena anak tidak akan memedulikan bimbingan orang tua

kepadanya. Sebaliknya, jika anak memiliki inisiatif yang terlalu sedikit, maka ia dapat mengembangkan rasa ketidakpedulian.

- 4) *Industry vs inferiority* (tekun vs rasa rendah diri). Fase ini dialami anak usia 6 sampai 12 tahun. Pada saat ini mereka sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial dan mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap identitasnya. Kemampuan akademik anak yang sudah memasuki usia sekolah akan mulai berkembang dan juga kemampuan sosialnya untuk berinteraksi di luar keluarga. Dukungan dari orang tua dan gurunya akan membangun perasaan kompeten serta percaya diri, dan pencapaian sebelumnya akan memotivasi anak untuk mencapai pengalaman baru. Sebaliknya kegagalan untuk memperoleh prestasi penting dan kurangnya dukungan dari guru dan orang tua dapat membuat anak menjadi rendah diri, merasa tidak kompeten dan tidak produktif.
- 5) *Identity vs role confusion* (identitas vs kebingungan peran). Ini dialami anak usia 12 sampai 18 tahun. Pada tahap ini seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka sebenarnya, dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut. Jika anak dapat menjalani berbagai peran baru dengan positif dan dukungan orang tua, maka identitas yang positif juga akan tercapai. Akan tetapi jika anak kurang mendapat bimbingan dan mendapat banyak penolakan dari orang tua terkait berbagai peranannya, maka ia bisa jadi akan mengalami kebingungan identitas serta ketidakpastian terhadap hasrat serta kepercayaan dirinya.



- 6) *Intimacy vs isolation* (keintiman vs isolasi). Tahap pertama dalam perkembangan kedewasaan ini biasanya terjadi pada masa dewasa muda (usia 18-35 tahun). Pada fase ini seseorang merasa siap membangun hubungan yang dekat dan intim dengan orang lain. Jika sukses membangun hubungan yang erat, seseorang akan mampu merasakan cinta serta kasih sayang. Pribadi yang memiliki identitas personal kuat sangat penting untuk dapat menembangkan hubungan yang sehat. Sementara kegagalan menjalin hubungan bisa membuat seseorang merasakan jarak dan terasing dari orang lain.
- 7) *Generativity vs stagnation* ( bangkit vs stagnan). Ini adalah tahap kedua perkembangan kedewasaan di usia 35-64 tahun. Normalnya seseorang sudah mapan dalam kehidupannya. Kemajuan karir atau rumah tangga yang telah dicapai memberikan seseorang perasaan untuk memiliki suatu tujuan. Namun jika seseorang merasa tidak nyaman dengan alur kehidupannya, maka biasanya akan muncul penyesalan akan apa yang telah dilakukan di masa lalu dan merasa hidupnya mengalami stagnasi.
- 8) *Integrity vs despair* (integritas vs keputusasaan, 65 tahun keatas). Pada fase ini seseorang akan mengalami penglihatan kembali atau flash back tentang alur kehidupannya yang telah dijalani. Juga berusaha untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sebelumnya tidak terselesaikan. Jika berhasil

melewati tahap ini, maka seseorang akan mendapatkan kebijaksanaan, namun jika gagal mereka bisa menjadi putus asa.<sup>10</sup>

Berdasar teori Psikososial Erikson, anak usia 6 sampai 18 tahun berada pada fase *industry versus inferiority* dan *Identity vs role confusion*. Pada fase ini anak akan menerima pengaruh yang luas dari teman sebaya dan guru yang diikuti dengan penurunan pengaruh dari orang tua. Anak akan banyak mendapatkan pengalaman dan hal baru dari kawannya, sampai dia bisa menemukan jati dirinya sendiri. Termasuk dalam hal penggunaan gawai, akan sulit bagi orang tua untuk tidak menyediakan peralatan ini kepada anak, sebab akan mempengaruhi kepercayaan diri ini. Pada tahapan *industry versus inferiority*, orang tua dan guru memberikan pengaruh terhadap anak melalui dukungan-dukungan baik terkait akses teknologi maupun reinforcement yang mereka berikan selama anak menggunakan gawai tersebut.

#### b. Teori Belajar Sosial Albert Bandura

Pola penggunaan gawai di kalangan anak dan remaja juga bisa ditelaah berdasarkan teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

<sup>11</sup> Albert Bandura dilahirkan pada tanggal 4 Desember 1925 di Mundare, sebuah kota kecil di barat daya Alberta Kanada sekitar 50 mil sebelah timur Edmonton. Beliau dikenal sebagai pensetus teori belajar sosial (*Social Learning Teory*). Bandura mengambil gelar diplomanya dari University of British Columbia dan gelar kesarjanaan psikologinya dari University of Iowa. Di Iowa dia belajar bersama Robert Sears, salah satu perintis teori belajar sosial lainnya. Pada 1953 Bandura bergabung dengan fakultas psikologi di Stanford dan berkarya di sana sampai pensiun. Di bidang psikologi, Bandura sudah membangun reputasi yang demikian tinggi sehingga pada tahun 1974 dia dipercaya menjabat presiden Asosiasi Psikologi Amerika. Beliau meninggal di Kanada pada usia 64 tahun.

Penjelasan Bandura tentang teorinya seperti yang dikutip oleh Hall dan Lindzey, sebagai berikut:

*Social learning theory approaches the explanation of human behavior in terms of a continuous reciprocal interaction between cognitive, behavior and environmental determinants. Within the process of reciprocal determinism lies the opportunity for people to influence their destiny as well as the limits of self-direction. this conception of human functioning then neither casts people into the role of powerless objects controlled by environmental forces nor free agents who can become whatever they choose. Both people and their environments are reciprocal determinants of each other.*<sup>12</sup>

Teori ini mengatakan bahwa perilaku seseorang terjadi karena interaksi timbal balik dari tiga faktor utama yaitu perilaku, person/kognitif dan lingkungan. Faktor lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan, faktor person/kognitif mempengaruhi perilaku. Dengan kata lain orang menentukan atau mempengaruhi tingkah lakunya dengan mengontrol lingkungan, tetapi orang itu juga akan dikontrol oleh lingkungan itu sendiri. Teori ini dikenal dengan istilah *Reciprocal Determinime*.<sup>13</sup>

Lebih jauh Bandura mengatakan bahwa perilaku anak lebih banyak terjadi karena proses peniruan. Teori ini di dasarkan pada tiga asumsi, yaitu:

- 1) Individu belajar dengan meniru apa yang ada di lingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain. Perilaku orang lain yang ditiru disebut sebagai perilaku model atau perilaku contoh. Apabila peniruan itu memperoleh penguatan, maka perilaku yang ditiru itu akan menjadi perilaku dirinya.

---

<sup>12</sup> Calvin S Hall, & Gardner Lindzey, *Theories of Personality*. (New York: John Wiley & Sons, Inc. 198), 617.

<sup>13</sup> Neil J. Salkind. *An Introduction to Theories of Human Development. Thousand Oaks*, (London: Sage Publications. International Education and Publisher, 2004).

- 2) Terdapat hubungan yang erat antara anak-anak dengan lingkungannya. Perilaku anak terjadi dalam keterkaitan antara tiga pihak yaitu lingkungan, perilaku dan faktor-faktor pribadi.
- 3) Hasil pembelajaran adalah berupa kode perilaku visual dan verbal yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.<sup>14</sup>

Atas dasar asumsi tersebut, maka teori Bandura disebut sosial kognitif karena proses kognitif dalam diri individu memegang peranan dalam perkembangan kepribadian seseorang. Individu akan mengamati perilaku di lingkungannya sebagai model, kemudian ditirunya sehingga menjadi perilaku miliknya. Setiap proses belajar dalam hal ini belajar sosial terjadi dalam urutan tahapan peristiwa. Tahap-tahap dalam proses belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap perhatian (*attentional phase*). Pada tahap pertama ini anak-anak pada umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik, terutama karena keunikannya, dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui.
- 2) Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*). Pada tahap kedua ini, informasi berupa materi dan contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.
- 3) Tahap reproduksi (*reproduction phase*). Tahap ketiga ini, segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi

---

<sup>14</sup> Mohamad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung:Pustaka Bani Quraisy, 2004), 44.

pengetahuan dan perilaku yang telah tersimpan dalam memori anak itu diproduksi kembali, menjadi perilaku mereka sendiri.

- 4) Tahap motivasi (*motivation phase*) Tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa atau perilaku belajar adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai *reinforcement* (penguatan) bersemayamnya segala informasi dalam memori para peserta didik.<sup>15</sup>

Atas dasar teori Bandura ini dapat dijelaskan bahwa anak cenderung berperilaku sesuai dengan kontrol diri dan lingkungan baik organisasi maupun sistem di sekitarnya. Dalam hal ini, lingkungan sosial anak pada era milenial ini cenderung mengandalkan IT. Orang tua sebagai salah satu faktor sosial pada anak banyak yang memberikan kemudahan akses gawai pada anak sehingga kemungkinan penyalahgunaan cenderung semakin besar.

## **2. Bentuk-bentuk penyalahgunaan gaged**

Tidak bisa di pungkiri gaged (gawai) sangat bermanfaat bagi kehidupan di era sekarang. Hampir semua orang memiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap piranti ini, tidak terkecuali anak-anak. Tetapi di samping manfaat yang diberikan resiko penggunaan gadget juga sangat besar, terutama bagi anak.

Sebuah studi membuktikan pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar gadget sekitar satu tahun. Remaja saat ini menghabiskan enam jam sehari untuk memainkan ponsel pintar mereka. Anak-anak yang saat ini berusia 10 tahun, rata-rata melihat layar berbeda

---

<sup>15</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan: Suatu Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), 112-113.

dari gadget mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama.<sup>16</sup> Remaja akhirnya akan tumbuh menjadi pecandu komputer, televisi, dan ponsel pintar. Hal tersebut tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar gadget dapat menginduksi pelepasan hormon *dopamine* yang berperan penting dalam pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.<sup>17</sup>

Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar.<sup>18</sup> Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa teknologi memberikan dampak pada masalah kesehatan anak-anak seperti obesitas dan pengembangan keterampilan indera. Rekomendasi yang dapat diberikan ialah agar orang tua memantau aktivitas anak-anak mereka ketika menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi saat belajar atau pun saat bermain game.<sup>19</sup> Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Pada remaja,

---

<sup>16</sup> A. Sigman. The Impact of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament. In: Clouder C, Heys B, Matthes M and Sullivan P. *Improving the Quality of Childhood in Europe*. European Council for Steiner Waldorf Education. 2012; 3: 88–121.

<sup>17</sup> A. Marcella. Berapa Lamakah Buah Hati Anda Boleh Menonton Televisi. 2012 [cited 2016 Jan 26]. Available from: <http://jaringnews.com/hidup-sehat/medika/15809/>

<sup>18</sup> Harfiyanto dkk, dalam Nurmalasari dan Wulandari, Nurmalasari &Devi Wulandari. Pengaruh ....., 2018.

<sup>19</sup> Hatch, dalam Mira Adila Mat Saruji, dkk. *Impact of ICT and Electronic Gadget among Youngchildren in Education: A Conceptual Model*. (Proceedings of the 6th International Conference on Computing & Informatics, 165, 2017) , 480-486.

ketidakpedulian ini dapat menumpulkan kemampuan dalam empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosional. Penggunaan gadget bagi remaja, lebih utama pada sarana bermedia sosial dan bermain game. Ketika bermedia sosial, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah publikasi identitas diri dan terdapatnya ancaman *bullying* dan kejahatan.<sup>20</sup>

Ditemukan adanya peningkatan pada motivasi siswa saat tablet digunakan di sekolah yang berdampak pada menurunnya tingkat bolos pada siswa. Selain meningkatkan konsentrasi pada tugas-tugas yang diberikan, terdapat kemajuan pula dalam perilaku anak-anak dan keterampilan komunikasi. Selain itu, tablet dapat meningkatkan proses belajar mengajar.<sup>21</sup> Selain itu, sebuah studi tentang e-Learning menemukan bahwa siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah yang lebih tinggi. *E-Learning* juga bisa berdampak pada prestasi siswa dimana penggunaan teknologi dapat memotivasi mereka untuk mendapatkan nilai yang lebih tinggi dalam ujian.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Dinie Ratri Desiningrum. Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal, *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia: Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 2017, 65-71.

<sup>21</sup> Twining dkk., dalam Mira Adila Mat Saruji, dkk. *Impact of ICT* ..... 480-486.

<sup>22</sup> Ibid..





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian pola-pola sophistikasi dalam penyalahgunaan gadget di kalangan anak ini, menggunakan *mixed methods* yang mengkolaborasikan penelitian kuantitatif yang hasilnya akan diperdalam dengan penelitian kualitatif. Adapun metode yang digunakan mengacu desain *concurrent embedded* (campuran tidak berimbang), yakni menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dengan kualitatif secara tidak berimbang. Pada penelitian ini 70% menggunakan kuantitatif dan 30% menggunakan kualitatif. Metode ini berupaya untuk memperluas temuan-temuan yang diperoleh dari satu metode dengan penemuan-penemuan dari metode lainnya.<sup>1</sup>

Penelitian ini dilakukan secara eksploratif karena bertujuan untuk mengetahui pola-pola penyalahgunaan gadget di kalangan anak. Oleh karena itu digunakan pendekatan kuantitatif agar diperoleh gambaran yang sesungguhnya tentang penyalahgunaan gadget tersebut.<sup>2</sup> Teknik ini dipilih karena populasi anak-anak pemilik dan pengguna gadget itu sangat luas. Itulah sebabnya pada langkah awal penggalan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 150 anak

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 537.

<sup>2</sup> Penelitian yang bersifat alamiyah seperti ini tepatnya menggunakan pendekatan desain kualitatif (*qualitative design*). Penelitian kualitatif sendiri didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara *holistik* (utuh). (R.C. Bogdan, and Biklen, S.K. *Qualitative Research for Education an Introduction to Theori and Methods*. (London: Allyn and Bacon. Inc, 1998). 72.

yang dibagikan secara acak di beberapa sekolah antara lain: SMPN 2 Rambipuji, SMPN 1 Tanggul, SDN Tanggul Kulon 1, SMPN 1 Arjasa, dan beberapa sekolah lain.

Dari langkah pertama ini akan bisa ditentukan subyek penelitian yakni anak-anak pemilik dan pengguna gadget baik yang berada di lingkungan SD maupun SMP. Subjek itulah yang akan dijadikan informan kunci (*key informant*). Dengan demikian penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive*. Teknik ini digunakan untuk menentukan anggota informan yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian.<sup>3</sup> Penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa informan yang dipilih adalah yang benar-benar mengetahui pola-pola penyalahgunaan gadget, latar belakang dan upaya-upaya penanggulangannya.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian lapangan ini bertempat di Jember dengan pertimbangan bahwa salah satu program yang dicanangkan kota ini adalah terwujudnya Jember sebagai Kota Layak Anak. Oleh karena itu sampel yang diambil adalah anak-anak pemilik dan pengguna gadget secara aktif yang dibagi dalam dua kategori, yaitu 1) Anak-anak Sekolah Dasar (SD) kelas VI, 2) Anak-anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII sampai Kelas VIII. Pemilihan jenjang ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan

---

<sup>3</sup> Kenneth D. Bailey: "*the advantage of purposive sampling is that the researcher can use his or her research skill and prior knowledge to choose respondents*". Kenneth D. Bailey, *Methods of Social Research*, 2nd Edition, (New York: The Free Press, 1982).

Anak terutama pasal 1 ayat 1, yang menggolongkan anak seseorang yang belum berumur 18 (delapan belas) tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan.<sup>4</sup>

Secara administratif Kabupaten Jember terbagi menjadi 31 Kecamatan, yang tersebar di wilayah Jember kota, Jember Utara, Timur, Barat, dan Selatan. Jember Kota terdiri atas 3 kecamatan meliputi Kecamatan Kaliwates, Patrang dan Sumber Sari. Jember Utara meliputi Kecamatan Arjasa, Jelbuk, Pakusari dan Sukowono, Ledokombo, Sumberjambe dan Kalisat. Jember Timur meliputi Kecamatan Mayang, Silo, Mumbulsari dan Tempurejo. Jember Barat meliputi Kecamatan Rambipuji, Panti, Sukorambi, Semboro, Tanggul, Bangsalsari dan Sumberbaru.<sup>5</sup> Sedangkan Jember Selatan meliputi Kecamatan Ajung dan Jenggawah, Ambulu, Wuluhan Balung, Kencong, Jombang, Umbulsari, Gumukmas dan Puger. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan fisibilitas data penelitian dan pertimbangan keberadaan anak-anak pemilik dan pengguna gadget baik di SD maupun di SMP.

### **C. Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Sumber Data Penelitian**

Data penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah anak-anak yang menjadi pemilik dan pengguna gadget baik yang berada di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Di samping itu juga pihak-pihak yang berkepentingan langsung (*stake holder*) dengan pendidikan anak. Di antaranya adalah guru, dan orang tua anak. Data primer ini diperoleh secara

---

<sup>4</sup> Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

<sup>5</sup> [www.jemberkab.go.id](http://www.jemberkab.go.id) (16 Mei 2013)

langsung dari responden melalui quisioner terutama tentang ketergantungan anak terhadap gadget dan bentuk-bentuk penyalahgunaannya. Selain itu juga melalui interview dengan para informan terkait latar belakang terjadinya penyalahgunaan tersebut, serta upaya *stake holder* dalam mengatasi penyimpangan gadget itu sendiri.<sup>6</sup>

Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini merujuk pada sumber-sumber pendukung lain, untuk mendukung data primer.<sup>7</sup> Data sekunder ini diambil dari sumber-sumber yang sudah tersedia, misalnya di perpustakaan, dan biro pusat statistik.

## 2. Teknik Penggalan Data

Penggalan data pada penelitian ini dibedakan menjadi data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data ketergantungan anak terhadap gadget dengan indikator: (1) tujuan penggunaan gadget, (2) Pemilihan Fitur pada gadget, (3) Intensitas penggunaan gadget. Selain itu juga data bentuk-bentuk penyalahgunaan gadget dengan indikator: (1) Tayangan pornografi, (2) tayangan kekerasan, (3) tayangan *bullying*. Perolehan data kuantitatif ini diperoleh dengan angket jenis angket tertutup.

Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi dan dokumentasi terkait ketergantungan gadget dan bentuk-bentuk penyalahgunaannya. Selain itu dilakukan deep interview pada orang tua dan guru berkenaan dengan penyebab

---

<sup>6</sup> Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987), 93.

<sup>7</sup> *Ibid*, 94

ketergantungan gadget dan upaya *stake holder* dalam mengatasi penyalahgunaan gadget.

#### **D. Metode Analisis Data.**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner dengan cara melakukan perhitungan prosentase skor terhadap bentuk-bentuk penyalahgunaan gadget. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis dengan pendekatan studi kasus (*case study*).<sup>8</sup> Sedangkan data interview diperlukan untuk mendapatkan gambaran tentang latar belakang timbulnya penyalahgunaan dan upaya penanggulangannya.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu (1) mengadakan pemetaan wilayah sampel penelitian untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian; (2) pelaksanaan uji validitas konstruk instrumen penelitian melalui tim panelis, analisis data hasil uji validitas konstruk instrumen penelitian dan perbaikan instrumen penelitian; (3) pengumpulan data instrumen penelitian; dan (4) analisis data penelitian dan penulisan laporan hasil penelitian.

---

<sup>8</sup> Menurut Bogdan dan Biklen *Case Study* merupakan pengujian secara rinci terhadap suatu latar, orang, maupun suatu peristiwa tertentu. Lihat: R.C. Bogdan, and Biklen, S.K. *Qualitative Research for Education an Introduction to Theori and Methods*. (London: Allyn and Bacon. Inc, 1998). 72.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Wilayah Jember**

##### **1. Kondisi Geografi dan Topografi**

Jember adalah sebuah wilayah kabupaten yang merupakan bagian dari wilayah Provinsi Jawa Timur. Secara geografis Jember terletak pada posisi  $6^{\circ}27'29''$  s/d  $7^{\circ}14'35''$  Bujur Timur dan  $7^{\circ}59'6''$  s/d  $8^{\circ}33'56''$  Lintang Selatan. Memiliki luas  $3.293,34 \text{ km}^2$  dengan ketinggian antara 0 - 3.330 m dpl (dibawah permukaan laut). Iklim Kabupaten Jember adalah tropis dengan kisaran suhu antara  $23^{\circ}\text{C}$  -  $32^{\circ}\text{C}$ . Bagian selatan wilayah Kabupaten Jember adalah dataran rendah dengan titik terluarnya adalah Pulau Barong. Pada kawasan ini terdapat Taman Nasional Meru Betiri yang berbatasan dengan wilayah administratif kabupaten Banyuwangi. Pada bagian barat laut (berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo) terdapat pegunungan Pegunungan Iyang, dengan puncaknya Gunung Argopuro (3.088 m). Bagian timur merupakan bagian dari rangkaian Dataran Tinggi Ijen. Jember memiliki beberapa sungai antara lain Sungai Bedadung yang bersumber dari Pegunungan Iyang di bagian Tengah, Sungai Mayang yang persumber dari Pegunungan Raung di bagian timur, dan Sungai Bondoyudo yang bersumber dari Pegunungan Semeru di bagian barat.<sup>1</sup>

Letaknya yang strategis karena berada di persimpangan antara Surabaya dan Bali, sehingga perkembangannya pun cukup pesat dan menjadi barometer pertumbuhan ekonomi di kawasan Timur Jawa Timur. Oleh karena itu Kabupaten

---

<sup>1</sup> [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (15 Mei 2013).

Jember mempunyai kedudukan dan peran yang strategis sebagai salah satu Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) Provinsi Jawa Timur yang meliputi wilayah Kabupaten Jember, Kabupaten Bondowoso, dan Kabupaten Situbondo.<sup>2</sup> Secara administratif, wilayah Kabupaten Jember berbatasan dengan Kabupaten Bondowoso dan Kabupaten Probolinggo di sebelah utara, Kabupaten Lumajang di sebelah barat, Kabupaten Banyuwangi di sebelah timur, dan di sebelah selatan dibatasi oleh Samudera Indonesia.

Kabupaten Jember memiliki luas wilayah 3.293,34 km<sup>2</sup> atau 329.333,94 Ha. Dari segi topografi sebagian Kabupaten Jember di wilayah bagian selatan merupakan dataran rendah yang relatif subur untuk pengembangan tanaman pangan dan hortikultura, sedangkan di bagian utara merupakan daerah perbukitan dan bergunung-gunung yang relatif baik bagi pengembangan tanaman keras dan tanaman perkebunan. Sebagian besar wilayah Jember terdiri atas kawasan hutan, perkebunan dan pertanian. Maka tidak heran kalau mayoritas penduduknya mencari mata pencaharian dari ketiga sektor tersebut.

## **2. Sketsa Historis**

Aspek historis tentang nama Jember sendiri dan kapan wilayah ini diakui keberadaannya, hingga saat ini memang masih belum diperoleh kepastian fakta sejarahnya. Sementara ini untuk menentukan hari jadi Kabupaten Jember berpedoman pada sejarah pemerintahan kolonial Belanda, yaitu berdasarkan pada *Staatsblad* nomor 322 yang ditetapkan di Cipanas oleh Gubernur Jendral Hindia

---

<sup>2</sup> [www.jember.info](http://www.jember.info) (16 Mei 2013)

Belanda dengan Surat Keputusan Nomor : IX tertanggal 9 Agustus 1928. Secara resmi ketentuan tersebut diterbitkan oleh Sekretaris Umum Pemerintahan Hindia Belanda (*De Aglemeene Secretaris*) G.R. Erdbrink, pada tanggal 21 Agustus 1928 dan mulai berlaku tanggal 1 Januari 1929. Dalam *Staatsblad* 322 tersebut, dijelaskan bahwa Pemerintah Hindia Belanda telah mengeluarkan ketentuan tentang penataan kembali pemerintahan desentralisasi di Wilayah Propinsi Jawa Timur, di antaranya dengan menetapkan *Regenschap* Djember sebagai masyarakat kesatuan hukum yang berdiri sendiri. Wilayah ini terdiri atas tujuh distrik yakni Jember, Kalisat, Rambipuji, Mayang, Tanggul, Puger dan Wuluhan.<sup>3</sup>

Pada *Staatsblad* Nomor 322 khususnya pada artikel 7 diatur tentang pengertian administratif serta sebutan *Regent* atau Bupati sebagai Kepala Wilayah Kabupaten. Di samping itu juga diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa penetapan Kabupaten Jember menjadi kesatuan masyarakat yang berdiri sendiri, dilandasi dua macam pertimbangan, yaitu Pertimbangan Yuridis Konstitusional dan Pertimbangan Politis Sosiologi. Uniknya, Pemerintah *Regenschap* Djember pada waktu itu dibebani pelunasan hutang-hutang berikut bunganya menyangkut tanggungan *Regenschap* Djember.

Demikian juga pemisahan secara tegas antara Jember dan Bondowoso sebagai bagian dari wilayah yang lebih besar, yaitu Besuki dijelaskan pada artikel 7 ini khususnya pada ayat 2 dan 4. Di dalamnya disebutkan bahwa Ordonasi Propinsi Jawa Timur adalah landasan kekuatan bagi pembuatan *staatsblad* tentang Pembentukan Kabupaten-kabupaten di Jawa Timur. Informasi tentang penataan

---

<sup>3</sup> [www.jemberkab.go.id](http://www.jemberkab.go.id) (16 Mei 2013)



kembali pemerintahan desentralisasi Wilayah Kabupaten Jember yang pada waktu itu disebut *regenschap*, dimuat juga dalam Lembaran Negara Pemerintahan Hindia Belanda. Mengingat semua ketentuan yang dijabarkan dalam *staatsblad* ini dinyatakan berlaku mulai tanggal 1 Januari 1929, maka hal inilah yang memberikan keyakinan kuat bahwa secara hukum Kabupaten Jember dilahirkan pada tanggal 1 Januari 1929 dengan sebutan “*Regenschap Djember*”.<sup>4</sup>

Pada perkembangan selanjutnya dijumpai perubahan-perubahan yakni; Pemerintah *Regenschap* Jember yang semula terbagi menjadi 7 distrik dipecah menjadi 25 *onderdistrik* sejak berlakunya Staatsblad Nomor 46 tahun 1941, tanggal 1 Maret 1941. Adapun pemecahan sebagai berikut:

- Distrik Jember, meliputi *onderdistrik* Jember, Wirolegi dan Arjasa.
- Distrik Kalisat, meliputi *onderdistrik* Kalisat, Ledokombo, Sumberjambe dan Sukowono.
- Distrik Rambipuji, meliputi *onderdistrik* Rambipuji, Panti, Mangli dan Jenggawah.
- Distrik Mayang, meliputi *onderdistrik* Mayang, Silo, Mumbulsari dan Tempurejo.
- Distrik Tanggul, meliputi *onderdistrik* Tanggul, Sumberbaru dan Bangsalsari.
- Distrik Puger, meliputi *onderdistrik* Puger, Kencong, Gumukmas dan Umbulsari.

---

<sup>4</sup> Ibid

- Distrik Wuluhan, meliputi *onderdistrik* Wuluhan, Ambulu dan Balung.<sup>5</sup>

Perkembangan perekonomian yang begitu pesat, mengakibatkan timbulnya pusat-pusat perdagangan baru terutama perdagangan hasil-hasil pertanian, seperti padi, palawija dan lain-lain. Akibatnya terjadi pemindahan pusat-pusat pemerintahan di tingkat distrik seperti distrik Wuluhan pindah ke Balung, sedangkan distrik Puger pindah ke Kencong.

Pasca-kemerdekaan ketentuan tentang pembentukan daerah-daerah kabupaten diatur dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1950 yang dilanjutkan dengan Peraturan Daerah Propinsi Jawa Timur yang mengatur tentang Pemerintah Daerah Kabupaten di Jawa Timur, salah satunya penetapan daerah Jember menjadi Kabupaten Jember. Selanjutnya terbit Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 1976, maka dibentuklah Wilayah Kota Jember dengan penataan wilayah-wilayah baru sebagai berikut:

- Kecamatan Jember dihapus,
- Dibentuk tiga kecamatan baru, masing-masing Sumbersari, Patrang dan Kaliwates.
- Kecamatan Wirolegi menjadi Kecamatan Pakusari dan Kecamatan Mangli menjadi Kecamatan Sukorambi.<sup>6</sup>

Bersamaan dengan pembentukan Kota Administratif Jember, Wilayah Kawedanan Jember bergeser pula dari Jember ke Arjasa yang wilayah kerjanya meliputi Arjasa, Pakusari dan Sukowono yang sebelumnya masuk Distrik Kalisat.

---

<sup>5</sup> Ibid

<sup>6</sup> [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (15 Mei 2013).

Dengan adanya perubahan-perubahan tersebut, maka secara administratif Kabupaten Jember terbagi menjadi 7 Wilayah Pembantu Bupati, 1 Wilayah Kota Administratif dan 31 Kecamatan, yaitu :

- Kota Administratif Jember, meliputi Kecamatan Kaliwates, Patrang dan Sumpalsari.
- Pembantu Bupati di Arjasa, meliputi Kecamatan Arjasa, Jelbuk, Pakusari dan Sukowono.
- Pembantu Bupati di Kalisat, meliputi Kecamatan Ledokombo, Sumberjambe dan Kalisat.
- Pembantu Bupati di Mayang, meliputi Kecamatan Mayang, Silo, Mumbulsari dan Tempurejo.
- Pembantu Bupati di Rambipuji, meliputi Kecamatan Rambipuji, Panti, Sukorambi, Ajung dan Jenggawah.
- Pembantu Bupati di Balung, meliputi Kecamatan Ambulu, Wuluhan dan Balung.
- Pembantu Bupati di Kencong, meliputi Kecamatan Kencong, Jombang, Umbulsari, Gumukmas dan Puger.
- Pembantu Bupati di Tanggul, meliputi Kec. Semboro, Tanggul, Bangsalsari dan Sumberbaru.<sup>7</sup>

Tetapi dengan diberlakukannya Otonomi Daerah (Otonomi Daerah) sebagaimana tuntutan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah,

---

<sup>7</sup> [www.jemberkab.go.id](http://www.jemberkab.go.id) (16 Mei 2013)

maka sejak tanggal 1 Januari 2001 Pemerintah Kabupaten Jember juga telah melakukan penataan kelembagaan dan struktur organisasi, termasuk dihapusnya Kota Administratif Jember. Demikian juga lembaga Pembantu Bupati berubah menjadi Kantor Koordinasi Camat. Namun setelah mengevaluasi selama setahun terhadap implementasi Otonomi, Pemerintah Kabupaten Jember melalui Perda Nomor 12 Tahun 2001 menghapus lembaga Kantor Koordinasi Camat. Sehingga dalam menjalankan roda pemerintahan di era Otonomi Daerah ini Pemerintah Kabupaten Jember telah berhasil menata struktur organisasi dan kelembagaan hingga tingkat pemerintahan desa dan kelurahan. Dengan demikian, terhitung mulai tanggal 1 Januari 2001 Kabupaten Jember memasuki paradigma baru dalam sistem pemerintahan, yaitu dari sistem sentralisasi ke sistem desentralisasi atau Otonomi Daerah, dengan melaksanakan 10 kewenangan wajib otonomi sehingga memberikan keleluasaan penuh untuk mengatur dan mengurus rumah tangganya sendiri sesuai keinginan dan aspirasi rakyatnya sesuai peraturan perundangan yang berlaku, dengan misi utama, yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.<sup>8</sup>

### **3. Komposisi Penduduk**

Berdasarkan hasil sensus penduduk tahun 2010, jumlah penduduk Kabupaten Jember sebesar 2.329.929 jiwa, terdiri dari penduduk laki-laki 1.146.856 jiwa (49,09%) dan penduduk perempuan 1.185.870 jiwa (50,91%). Dengan demikian, rasio jenis kelamin sebesar 96,71 % yang berarti setiap 100 penduduk perempuan terdapat 96,71 penduduk laki-laki. Angka kepadatan

---

<sup>8</sup> Ibid.

penduduk mencapai 708,32 jiwa/km<sup>2</sup>.<sup>9</sup> Dibandingkan dengan Tahun 2009, penduduk Kabupaten Jember mengalami kenaikan 6,89% dari tahun 2009 yang sebesar 2.179.82 jiwa.

Dari jumlah tersebut, komposisi penduduk Jember yang masuk dalam kelompok anak-anak dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1  
Jumlah Penduduk Kabupaten Jember Usia Anak-anak

Umur (tahun)	Jumlah Penduduk		
	Laki-laki	Perempuan	L+P
0	17 865	17 367	35 232
1	18 109	17 140	35 249
2	18 823	18 249	37 072
3	19 970	18 848	38 818
4	20 148	19 365	39 513
5	18 622	17 604	36 226
6	19 819	18 854	38 673
7	21 014	20 152	41 166
8	20 683	19 311	39 994
9	23 148	22 038	45 186
10	23 061	22 016	45 077
11	19 982	18 789	38 771
12	20 381	19 884	40 265
13	20 346	20 386	40 732
14	20 765	20 998	41 763
15	20 248	19 987	40 235
16	18 762	18 713	37 475
17	20 092	19 856	39 948
Total	361838	349557	711395

Sumber: BPS, Sensus Penduduk 2010.

<sup>9</sup> Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember, *Kabupaten Jember dalam Angka (Jember Regency in Figure)*, (Jember: BPS, 2012), 83-85.

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa 30,35% penduduk Jember adalah anak-anak. Angka ini cukup besar dan perlu mendapat perhatian khusus. Hal ini dikarenakan anak juga merupakan investasi bagi pembangunan masa depan. Itulah sebabnya Jember mendeklarasikan diri sebagai Kota Layak Anak.

#### **4. Jember sebagai Kabupaten/Kota Layak Anak (KLA)**

Sepanjang tahun 2017, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) terus berupaya mengimplementasikan berbagai program dalam upaya pemenuhan hak dan perlindungan anak di Indonesia. Upaya ini dilakukan demi terwujudnya Indonesia Layak Anak (IDOLA) 2030. Salah satunya melalui program Kabupaten/Kota Layak Anak (KLA). KLA adalah kabupaten atau kota yang mempunyai sistem pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat, dunia usaha dan media, yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin pemenuhan hak dan perlindungan khusus anak.

Menyambut program pemerintah ini sejak September 2017 Kabupaten Jember sudah mendeklarasikan diri sebagai salah satu Kabupaten Layak Anak. Deklarasi tersebut dilakukan pada tanggal 23 September 2017 oleh Bupati Jember dr. Faida, MMR, di Kecamatan Ledokombo, Jember. Deklarasi tersebut di hadiri oleh Menteri PPPA Prof. Dr Yohana Susana Yambise, Dip, Apling, MA.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> <http://suaraindonesia-news.com/kabupaten-jember-deklarasikan-diri-sebagai-kota-layak-anak/>, tanggal akses 2 Desember 2018.

Untuk mengembangkan KLA di setiap kabupaten/kota, harus mengacu pada 24 indikator pemenuhan hak dan perlindungan anak yang secara garis besar tercermin dalam 5 klaster hak anak, yakni (1) Hak sipil dan kebebasan; (2) Lingkungan Keluarga dan Pengasuhan Alternatif; (3) Kesehatan Dasar dan Kesejahteraan; (4) Pendidikan, Pemanfaatan Waktu Luang dan Kegiatan Budaya; dan (5) Perlindungan Khusus bagi 15 kategori anak.<sup>11</sup>

Pada klaster hak sipil dan kebebasan terdapat beberapa indikator antara lain: (1) persentase anak yang teregistrasi dan mendapatkan Kutipan Akta Kelahiran; (2) tersedia fasilitas informasi layak anak; dan (3) jumlah kelompok anak, termasuk Forum Anak, yang ada di kabupaten/kota, kecamatan dan desa/kelurahan.<sup>12</sup> Dari ketiga indikator ini Kabupaten Jember sudah mewujudkan indikator yang pertama dengan pemenuhan Kartu Identitas Anak (KIA) yang telah mencapai 92 persen dari daftar Anak-anak. Prestasi ini menjadikan Jember bersama 177 kabupaten/Kota lainnya mendapat penghargaan dari Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Anak (PPA) sebagai kota yang layak anak.<sup>13</sup>

Meski sudah mendapat penghargaan itu, usaha untuk mewujudkan indikator yang lain masih harus diupayakan. Salah satunya adalah untuk mewujudkan tersedianya informasi layak anak. Untuk mewujudkan itu berbagai penelitian tentang pengaruh penggunaan media informasi, termasuk penyimpangan penggunaan gadget pada anak, sangat diperlukan.

---

<sup>11</sup> Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2011, Tentang Panduan Pengembangan Kabupaten/Kota Layak Anak.

<sup>12</sup> Ibid, pasal 8

<sup>13</sup> [www.titiknol.com](http://www.titiknol.com)

## B. Uji Statistik Penyimpangan Penggunaan Gadget Pada Anak

### 1. Kecenderungan pemakaian gadget di kalangan anak

Sebelum membahas berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget, terlebih dulu dilakukan survey terhadap 150 anak secara acak. Mereka adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar, kelas VII dan VIII Sekolah Menengan Pertama. Selanjutnya anak-anak tersebut diberi quisioner (angket) tertutup yang terdiri dari 24 item pertanyaan dengan rincian sebagai berikut:

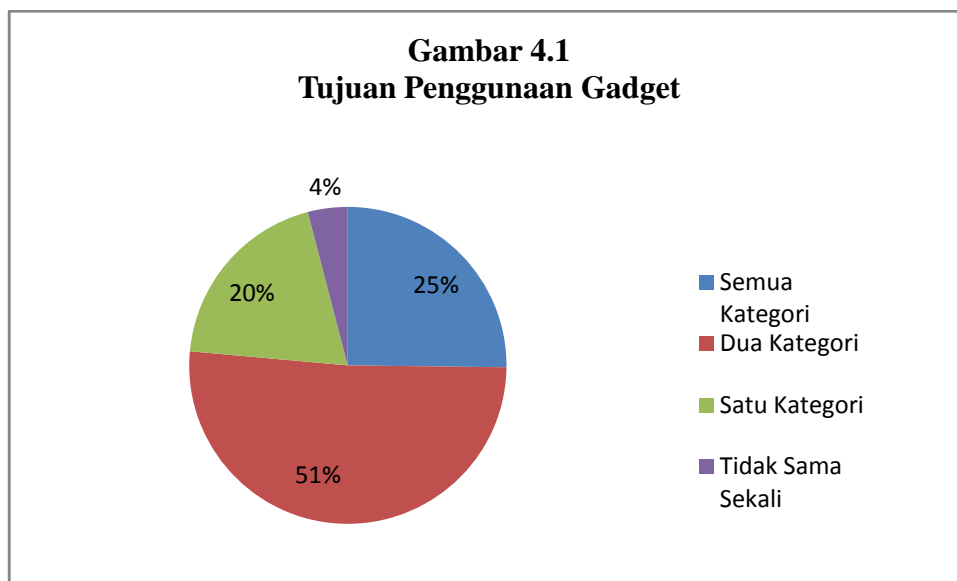
Tabel 4.2  
Rincian Item Angket untuk Responden

No	Kategori Pertanyaan	Item Angket
1	Penggunaan gadget (laptop/Telfon Genggam/Android/PC	1
2	Tujuan penggunaan gadget	2, 6, 7
3	Pilihan fitur gadget (Facebook, Yuotube, game, IG, Twitter)	3, 4,5
4	Tayangan romantis pada gadget	8, 9
5	Adegan kekerasan	12,13
6	Penyimpangan dalam bentuk ketergantungan pada gadget	7, 16, 17, 18, 19, 21
7	Penyimpangan dalam bentuk perilaku romantis	10, 11, 20, 23
8	Penyimpangan dalam bentuk perilaku kekerasan	14, 15, 22, 24,

.Dari 150 angket yang disebar, sebanyak 123 responden (82 persen) menyatakan pernah menggunakan fasilitas gadget baik laptop, telepon genggam, maupun komputer, sisanya sebanyak 27 responden (18 persen) yang mengaku tidak pernah menggunakan gadget. Dikarenakan pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*, maka selanjutnya responden yang dijadikan untuk penghitungan sebanyak 123 anak yang menggunakan gadget.



Pertanyaan paling mendasar pada survey ini adalah apa tujuan penggunaan gedgeed di kalangan siswa? Pilihan jawabannya ada tiga, yakni (1) mencari informasi, (2) hiburan, (3) mengisi waktu luang. Jawaban pertanyaan itu tergambar pada diagram berikut;

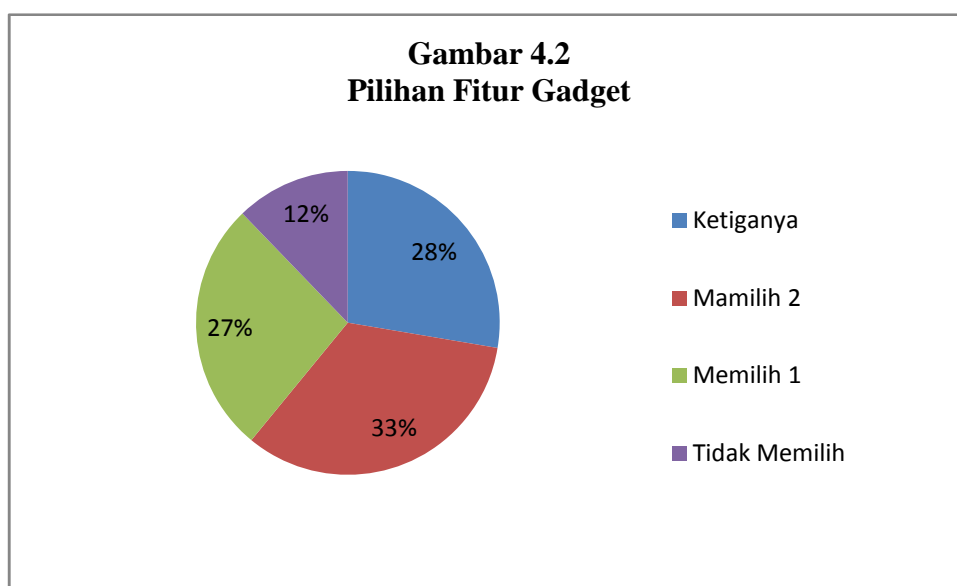


Berdasar diagram tersebut sebanyak 25 persen anak menjawab tujuan penggunaan gadget adalah untuk ketiga tujuan tersebut yakni untuk pencarian informasi, mencari hiburan dan juga untuk mengisi waktu luang. 51 persen di antaranya memilih dua di antara alasan itu, 20 persen anak memilih salah satu, dan terdapat 4 persen anak yang tidak memilih ketiganya. Yang tidak mempunyai pilihan jawaban ini beralasan bahwa mereka menggunakan gadget tersebut hanya sarana komunikasi, untuk kepentingan penyimpanan data, dan juga untuk pengetikan tugas-tugas sekolah.

Hasil survey tersebut membuktikan bahwa anak-anak sudah tidak asing lagi dengan piranti gawai, sebab 96 persen dari mereka bisa memanfaatkan berbagai fasilitas 4G (generasi ke 4). Kenyataan ini sangat wajar mengingat

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan sebanyak 143,26 juta dari total 262 juta orang Indonesia kini sudah bisa mengakses internet. Dari 143,26 juta orang pengguna Internet di Indonesia tersebut, 49,52 persen di antaranya adalah orang muda. Pengguna Internet di Indonesia berdasarkan usia yaitu, 13-18 tahun diangka 16,68 persen, usia 19-34 tahun 49,52 persen, usia 35-54 tahun 29,55 persen, usia diatas 54 tahun 4,24 persen, artinya pengguna internet didominasi oleh para remaja.<sup>14</sup>

Selanjutnya survey mempertanyakan fitur-fitur yang menjadi pilihan responden. Pilihannya antara lain facebook, youtube, dan video. Pilihan ini di dasarkan pada pertimbangan bahwa ketiga menu ini paling banyak dilihat oleh para penggunaan gadget. Jawaban responden tergambar sebagai berikut:



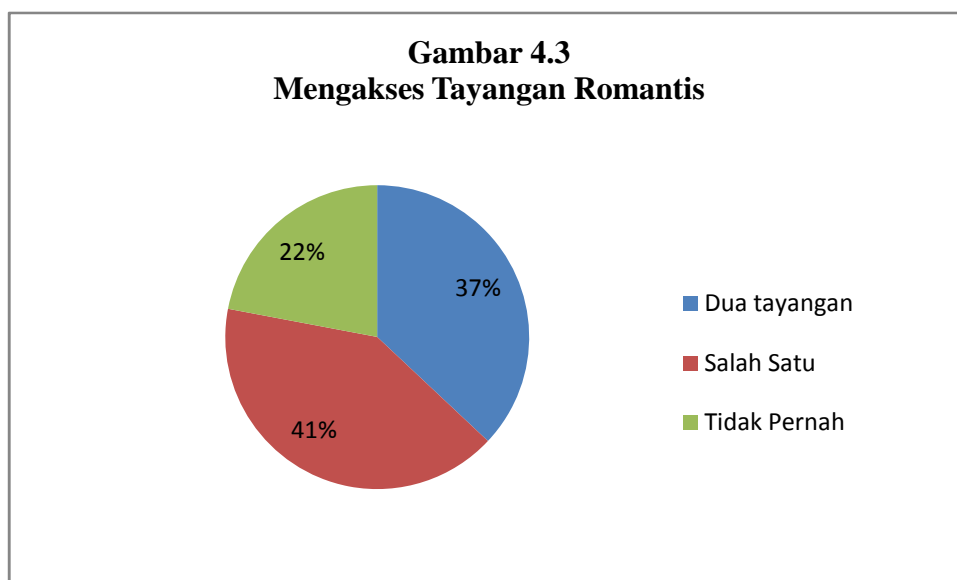
Pemilihan fitur gadget cukup beragam di kalangan responden. Sebanyak 28 persen anak memilih ketiganya baik facebook, youtube maupun video.

<sup>14</sup> <https://www.idntimes.com/news/indonesia/fitang-adhitia/millennials-dominasi-penggunaan-internet-kebanyakan-untuk-chatting-dan-media-sosial-1/full>, tanggal akses 1 Desember 2018

Kebanyakan mereka hanya memilih dua fitur dari tiga pilihan jawaban, yakni sebanyak 33 persen anak. Sebanyak 27 persen anak hanya memilih satu fitur dan sisanya 12 anak tidak memilih ketiganya.

Berdasar isian angket para responden, mayoritas siswa sudah akrab dengan fitur-fitur yang menjadi pilihan. Hanya 12 persen siswa yang tidak memilih ketiganya. Ini berarti sebanyak 88% anak sudah akrab dengan layanan-layanan di media sosial.

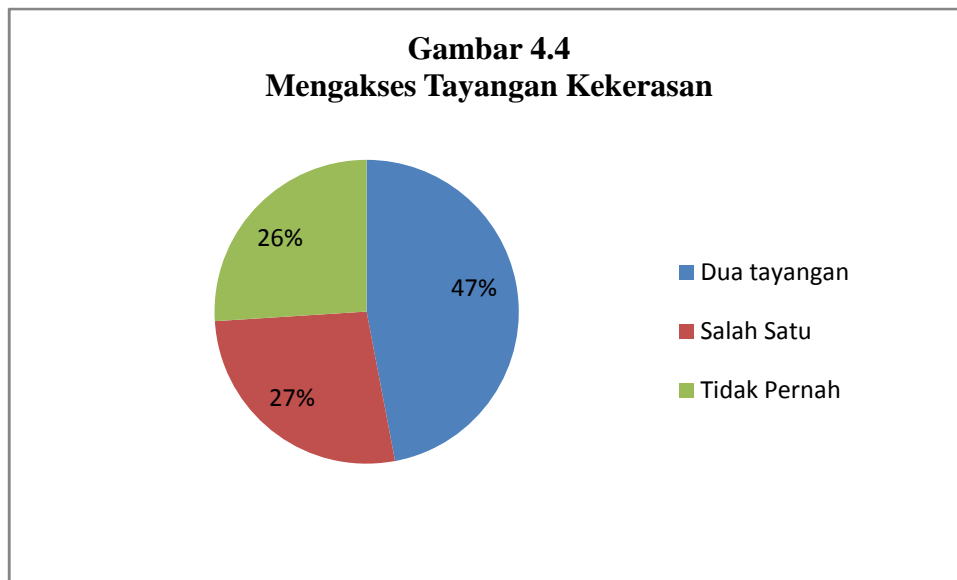
Setelah menanyakan fitur yang menjadi pilihan responden, pertanyaan selanjutnya adalah mengenai pilihan-pilihan tayangan yang diakses anak-anak. Terdapat dua pilihan tayangan, yakni romantis dan tayangan yang menampilkan kekerasan. Yang masuk kategori tayangan romantis adalah (1) video/film romantis, (2) Adegan-adegan berpelukan, mencium pipi yang dilakukan sepasang kekasih. Hasil jawaban responden sebagai berikut:



Untuk tayangan kekerasan terdapat dua kategori yakni: (1) video/film aksi perlawanan, persaingan dan permusuhan, (2) Video yang menampilkan

aktifitas mengolok, memukul, menendang dan menggunakan senjata tajam.

Jawaban para responden adalah sebagai berikut:



Hasil survey tayangan yang dilihat anak-anak baik tayangan romantis maupun tayangan kekerasan, menunjukkan kecenderungan yang cukup tinggi. Untuk tayangan romantis sebanyak 78 persen responden sudah pernah melihat, sedangkan untuk tayangan kekerasan sebanyak 74 persen. Angka ini cukup tinggi, meski harus disadari bahwa responden memang berada di fase pubertas, sebagai fase peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Banyak hal baru yang ingin diketahui anak pada fase ini, dan gadget menyediakan semua yang mereka butuhkan.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Pada fase ini anak banyak mengalami perubahan baik sosial-emosi, fisik/tubuh, minat, perilaku, dan juga hormon-hormon yang terlibat. Usia remaja sangat rentan dalam eksplorasi dan eksperimen, fantasi seksual, dan kenyataan seksual, untuk menjadikan seksualitas sebagai bagian dari identitas dirinya. Lihat: E.B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. Alih bahasa oleh Soedjarmo & Istiwidayanti. (Jakarta: Erlangga. 1998) dan J.W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, alih bahasa, Shinto B. Adelar & Sherly Saragih, (Jakarta: Erlangga. 2003).

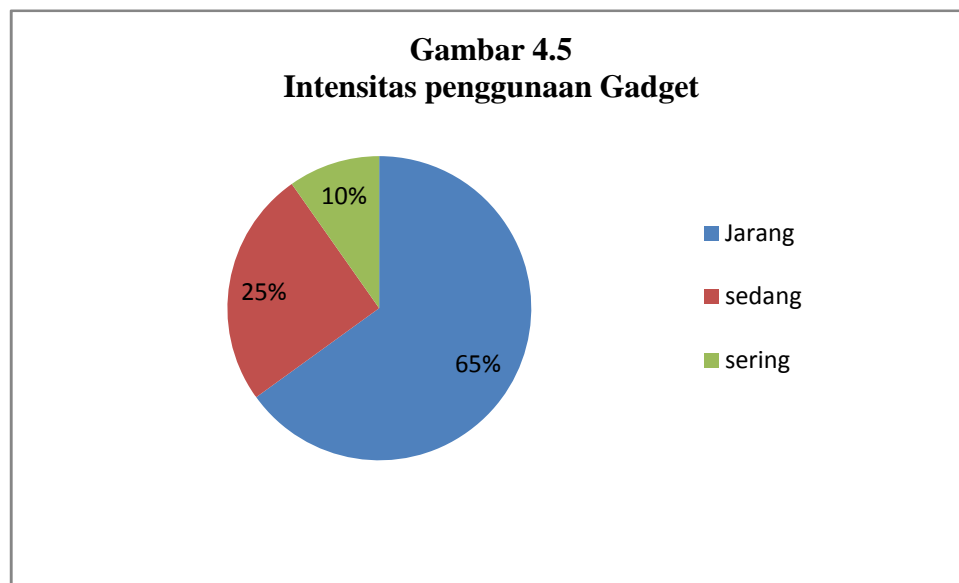
## **2. Berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget**

Setelah diketahui kecenderungan anak terhadap gadget, selanjutnya dilihat penyimpangan perilaku anak akibat penggunaan gadget tersebut. Untuk itu pertanyaan diarahkan ke perilaku-perilaku menyimpang dari penggunaan gadget, antara lain:

### **a. Ketergantungan pada gadget**

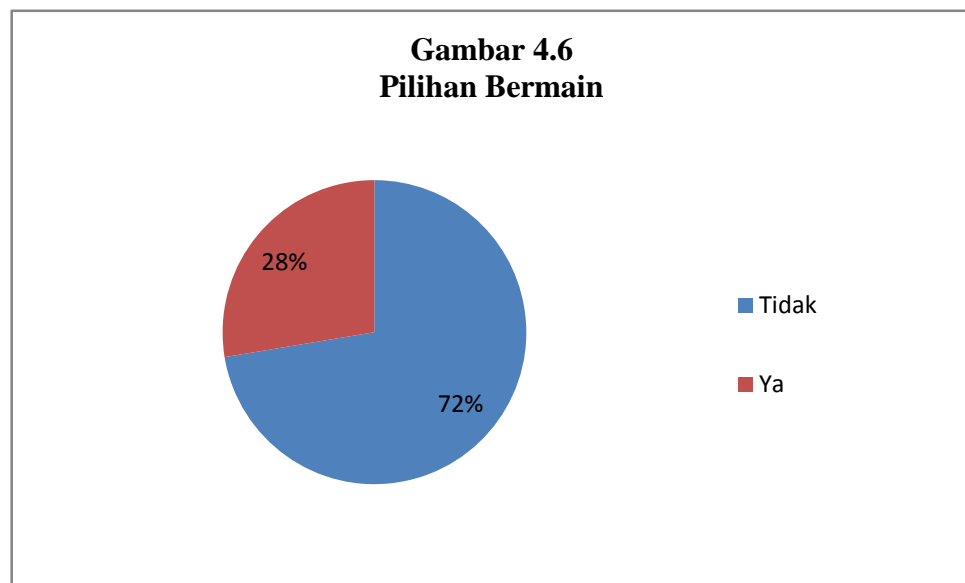
Diawali dengan pertanyaan tentang tujuan penggunaan gadget (Gambar 4.2), sebanyak 25 persen anak menggunakan gadget dengan tujuan untuk pencarian informasi, mencari hiburan dan juga untuk mengisi waktu luang. Sedangkan 51 persen di antaranya memilih dua di antara alasan itu, dan 20 persennya salah satu. Dengan kata lain 96 persen anak menjadikan gadget sebagai sumber informasi, sarana hiburan, dan mengisi waktu luang. Sisanya hanya 4 persen yang tidak. Angka ini menunjukkan tingginya kebutuhan anak pada gadget.

Tingginya tingkat kebutuhan anak terhadap gadget bisa jadi mengarah kepada ketergantungan (kecanduan) anak terhadap media elektronik tersebut. Oleh karenanya survey di lanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur tingkat intensitas penggunaan gadget dalam satu minggu, dan durasi anak-anak dalam menggunakan gadget dalam satu hari. Hasil dari jawaban quisioner tersebut sebagai berikut:



Hasil survey tingkat intensitas penggunaan gadget dari 123 responden 80 siswa (65 persen) dalam kategori jarang, 31 anak (25 persen) dalam kategori biasa, dan hanya 12 anak (10 persen) yang dikategorikan sering. Hasil survey ini menunjukkan bahwa prosentase anak yang ketergantungan terhadap gadget masih tergolong rendah. Meski demikian angka ini tetap harus diwaspadai agar tidak bertambah besar.

Untuk lebih menguji tingkat ketergantungan anak pada gadget, pertanyaan selanjutnya terkait dengan pilihan anak bermain dengan gadget atau dengan kawan sebaya. Hasilnya tergambar pada diagram berikut ini:



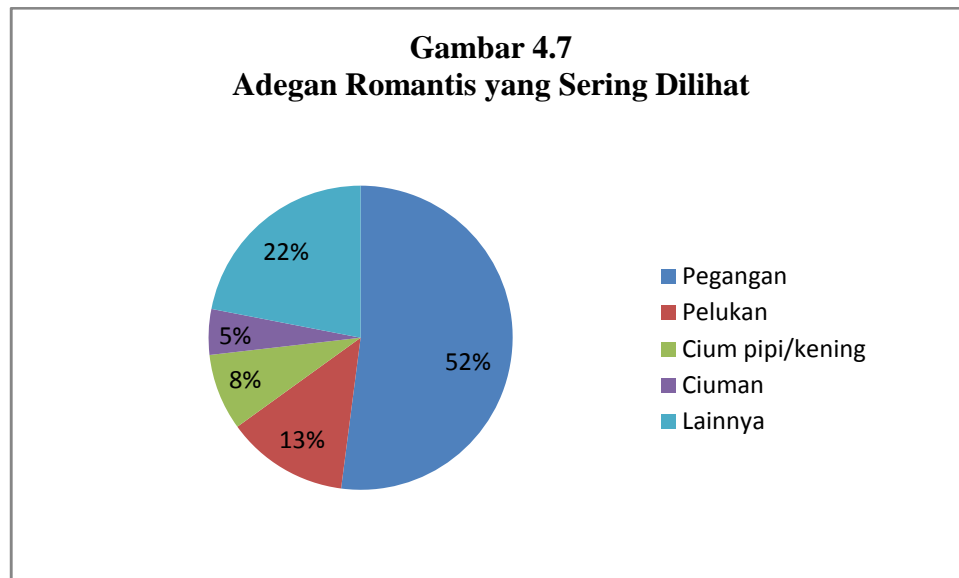
Untuk pilihan bermain ini survey menanyakan apakah anak-anak lebih memilih bermain gadget dari pada dengan teman sebaya? Hasilnya hanya sebanyak 34 siswa (28 persen) yang lebih memilih gadget, sisanya 89 siswa (72 persen) masih memilih bermain dengan kawan sebaya. Bagimanapun survey ini membuktikan bahwa dari keseluruhan responden ada anak yang ketergantungan kepada gadget meski dalam angka yang kecil.

b. Perilaku Romantis yang mengarah ke pornografi

Penyimpangan perilaku yang akan dibuktikan selanjutnya adalah perilaku romantis yang belum semestinya dilakukan anak-anak.. Diawali dengan pertanyaan tentang tayangan-tayangan romantis yang pernah diakses oleh para responden (gambar 4.3). Tayangan yang dimaksud berupa film/video maupun bentuk lain yang menampilkan aktifitas berpelukan, berciuman yang dilakukan sepasang kekasih yang jatuh cinta. Hasilnya 37 persen anak pernah mengakses keduanya, 41 persen salah satu, dan sisanya 22 persen tidak mengakses sama

sekali. Bisa dikatakan 78 persen anak pernah mengakses tayangan yang mengandung unsur romantis.

Selanjutnya pertanyaan dipersempit lagi untuk mengetahui adegan romantis apa saja yang sering dilihat oleh anak, hasilnya sebagai berikut:



Hasil survey membuktikan bahwa adegan berpegangan tangan paling banyak dilihat oleh anak-anak (sebanyak 52 persen). Selebihnya 22 persen pernah melihat adegan lain, 13 persen pelukan, cium pipi/kening 8 persen dan adegan ciuman 5 persen. Yang patut mendapat catatan penting di sini terdapat 27 anak (22 persen) yang pernah melihat tayangan lain, dengan angka yang melebihi adegan pelukan, cium pipi/kening, dan adegan ciuman. Angka 22 persen ini selanjutnya lebih didalami melalui interview dengan para responden.<sup>16</sup>

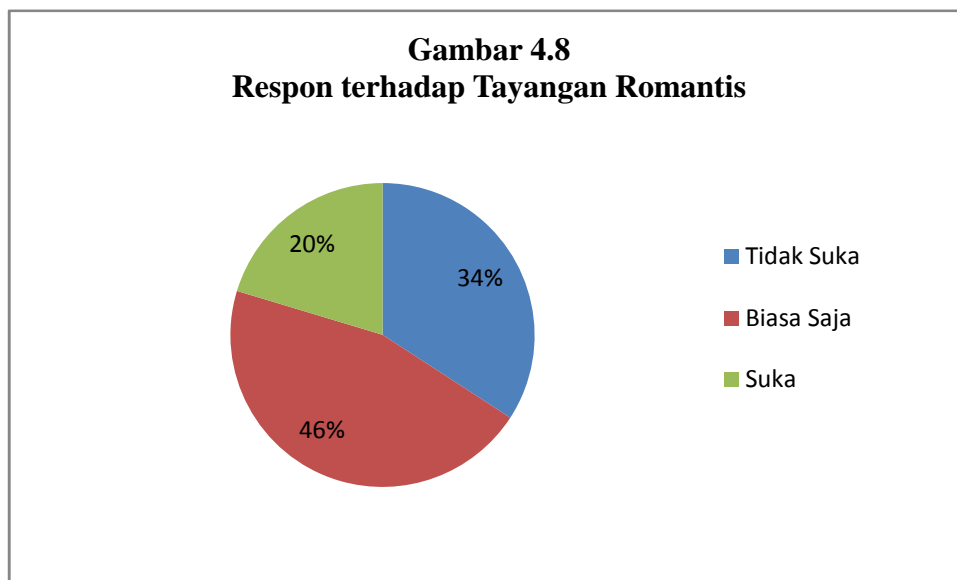
. Hasil interview menunjukkan bahwa anak-anak tersebut pernah membuka konten-konten porno di gadget mereka baik secara sengaja maupun

<sup>16</sup> Dari 27 responden ini 7 diantaranya anak SD dengan kisaran usia 9 sampai 11 tahun, sisanya anak SMP dengan usia 12 sampai 15 tahun. Interview terhadap ke 27 responden itu dilakukan secara terpisah di sekolah tempat anak-anak itu belajar, bekerjasama dengan guru kelas dan guru BK.



tidak sengaja.<sup>17</sup> Kalau yang tidak sengaja itu terjadi ketika mereka sedang memainkan games di internet dan masuk konten-konten porno dalam bentuk iklan. Gambar-gambar dan bahkan adegan porno juga bisa lihat melalui video atau film animasi yang mereka lihat melalui saluran youtube. Beberapa anak SMP yang di interview mengaku mereka juga pernah mendapat kiriman gambar atau video porno dari kawan-kawan di jejaring sosial baik whastapp maupun facebook.

Langkah selanjutnya adalah menanyakan perasaan responden ketika melihat tayangan-tayangan romantis, hasilnya sebagai berikut:

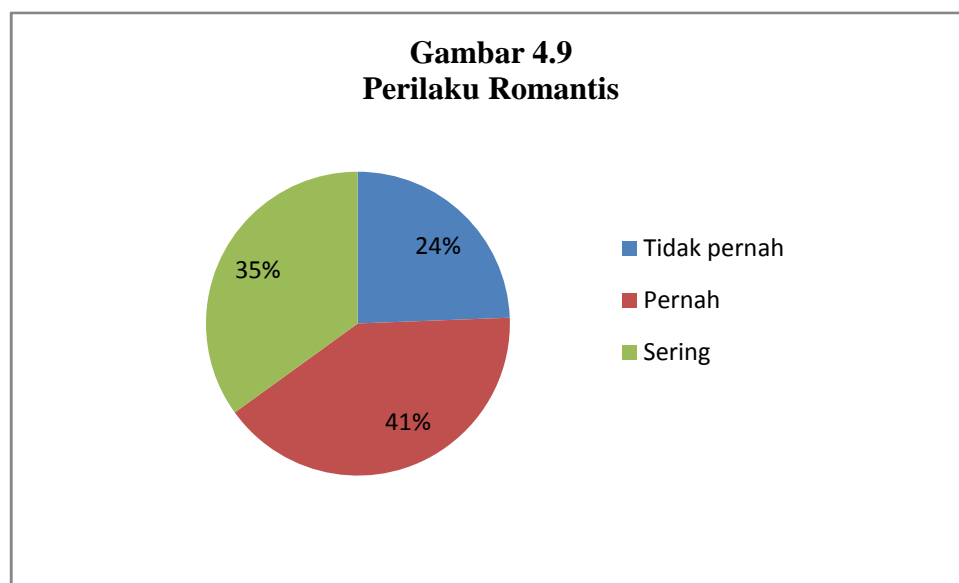


Dari 123 responden 42 anak (34 persen) menjawab tidak suka, 56 anak (56 persen) biasa saja dan sisanya 25 anak (20 persen) menyukai tayangan romantis. Dari angka itu membuktikan bahwa lebih banyak anak yang cenderung menyukai tayangan romantis, sebab yang benar-benar tidak menyukai hanya 42 siswa.

---

<sup>17</sup> Nama-nama informan sengaja tidak dicantumkan untuk menjaga kerahasiaan responden.

Pertanyaan berikutnya bermaksud untuk membuktikan apakah tayangan-tayangan romantis yang diakses anak tersebut dilakukan dalam pergaulan anak sehari-hari. Terdapat dua indikator yakni: (1) Mengirim pesan-pesan pribadi melalui gadget, (2) berpegangan tangan, berpelukan, berciuman. Jawaban responden sebagai berikut:



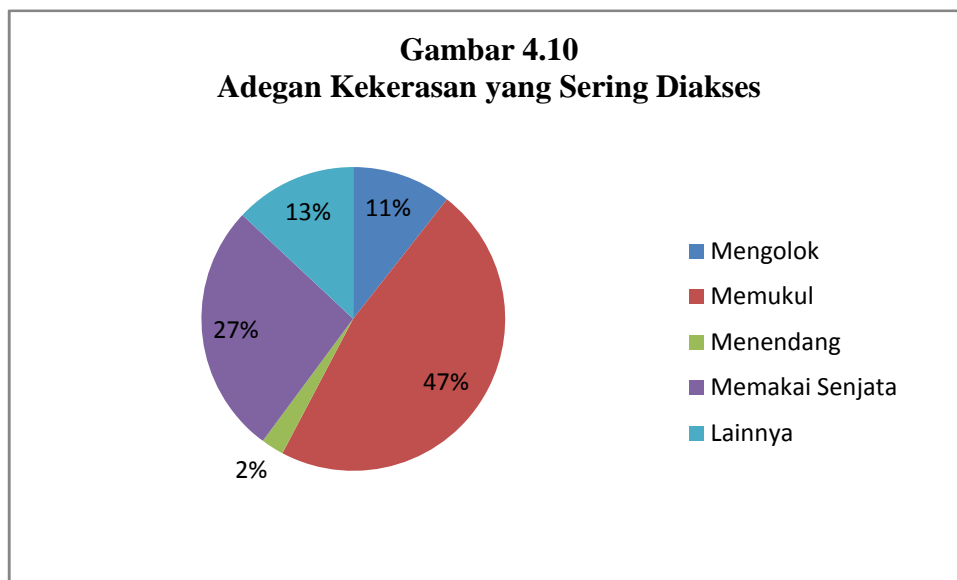
Hasil isian perilaku romantis ini cukup mengejutkan, dari 123 responden 93 anak (76 persen) pernah melakukan dengan intensitas yang berbeda, dan hanya 30 anak (24 persen) yang tidak pernah melakukan sama sekali. Angka ini berbanding lurus dengan pertanyaan sebelumnya tentang tayangan romantis yang pernah diakses anak (gambar 4.3). Hasilnya sebanyak 78 persen anak pernah melihat tayangan tersebut.

c. Perilaku kekerasan

Penyimpangan perilaku berikutnya yang akan dibuktikan adalah perilaku kekerasan. Sebagaimana hasil survey tentang tayangan kekerasan yang diakses

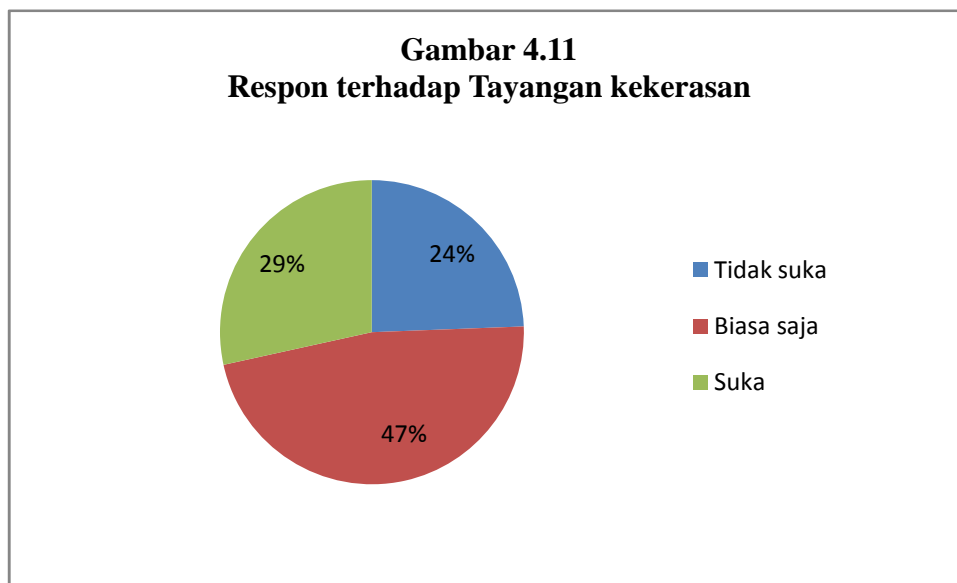
oleh responden (gambar 4.4), terbukti bahwa 47 persen dari responden pernah melihat tayangan yang berisi: (1) aksi perlawanan, persaingan dan permusuhan; (2) aktifitas memukul, menendang dan menggunakan senjata tajam. Di antara responden pernah melihat salah satu tayangan (sebanyak 27 persen), dan hanya 26 persen anak yang tidak pernah melihat sama sekali. Bisa dikatakan 74 persen anak pernah melihat tayangan kekerasan.

Selanjutnya survey dipersempit dengan menanyakan tayangan kekerasan yang paling sering dilihat anak, dengan hasil sebagai berikut:



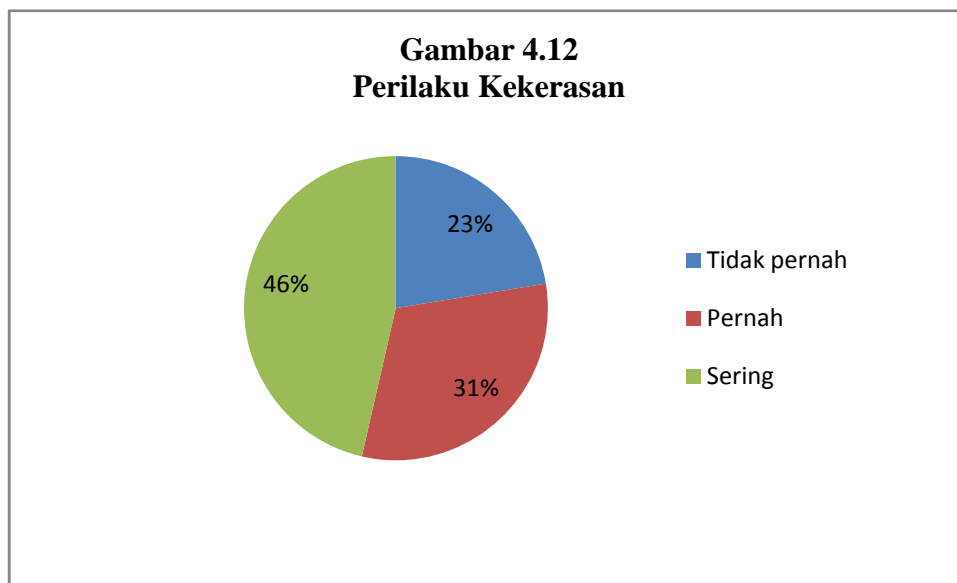
Adegan kekerasan yang paling sering dilihat anak adalah memukul sebanyak 47 persen, selanjutnya memakai senjata tajam sebanyak 27 persen, adegan lain sebanyak 13 persen, 11 persen adegan mengolok, dan sisanya 2 persen adegan menendang.

Selanjutnya pertanyaan diarahkan pada respon terhadap tayangan-tayangan kekerasan, jawaban responden adalah sebagai berikut:



Terhadap tayangan kekerasan sebanyak 30 anak (24 persen) menjawab tidak suka, 58 anak (47 persen) bersikap biasa saja dan 35 anak (29 persen) menyukai. Meski terbilang kecil, prosentase anak yang menyukai tayangan kekerasan juga patut diwaspadai, sebab prosentasenya sedikit lebih tinggi dari pada yang tidak menyukai.

Selanjutnya akan dilihat apakah tayangan-tayangan kekerasan itu juga dilakukan oleh anak-anak dalam pergaulan mereka sehari-hari? Hasilnya sebagaimana pada gambar berikut ini:



Sama seperti perilaku romantis, angka perilaku kekerasan juga cukup tinggi, bahkan prosentase anak yang sering melakukan kekerasan paling tinggi di antara yang lain, yakni sebanyak 46 persen (58 anak). Jika ditambahkan dengan yang pernah melakukan kekerasan sebanyak 31 persen, dapat diartikan 77 persen anak pernah melakukan kekerasan dalam pergaulan sehari-hari. Angka ini berbanding lurus dengan pertanyaan sebelumnya tentang tayangan kekerasan yang pernah diakses anak (gambar 4.4). Hasilnya sebanyak 74 persen anak pernah melihat tayangan tersebut.

Berdasar analisis yang telah dilakukan dapat digambarkan bentuk-bentuk penyimpangan perilaku anak sebagai akibat penggunaan gadget sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 4.3  
Penyimpangan Perilaku Anak

No	Perilaku	Prosentase (%)
1	Ketergantungan pada gadget	22
2	Perilaku romantis yang mengarah pornografi	76
3	Perilaku Kekerasan	77

### C. Latar belakang terjadinya penyimpangan.

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, bahwa prosentase penyimpangan perilaku anak berbanding lurus dengan kecenderungan tayangan yang mereka akses melalui gadget. Pertanyaan selanjutnya adalah mengapa penyimpangan itu bisa terjadi? Apa yang menjadi latar belakang terjadinya penyimpangan tersebut? Untuk menjawab pertanyaan itu dilakukan interview terhadap beberapa responden, di samping diperkuat dengan observasi.

Berdasarkan interview dengan responden terdapat beberapa alasan yang menyebabkan mereka begitu cenderung ketergantungan terhadap pada media gadget. Alasan itu antara lain: (1) Bermain gadget lebih seru dan mengasikkan, (2) Lebih nyaman berteman di dunia maya daripada di dunia nyata, (3) mengusir kesepian (4) Ciri khas remaja “zaman *now*”,

Hampir semua anak yang ditanya alasan mereka tertarik bermain dengan gadget adalah karena seru dan asyik. Menurut mereka permainan-permainan yang ditawarkan di internet sangat beragam, dengan tampilan yang menyenangkan disertai tantangan yang seru untuk dimainkan. Apalagi dengan adanya permainan-

permainan (*games*) yang bisa dimainkan bersama-sama secara online, disamping seru juga bisa untuk menambah teman.<sup>18</sup>

Khusus game online ini anak-anak sering memainkannya di rumah, sebab kebanyakan sekolah melarang siswanya membawa gadget. Menjadi pemandangan wajar saat ini beberapa remaja berkumpul tetapi masing-masing anak sibuk dengan gawainya masing-masing sebab mereka sedang asik bermain salah satu game online. Pemandangan yang sama juga banyak di jumpai di tempat-tempat yang ada jaringan internet gratis (*free wifi*), misalnya di kafe, dan di halaman pusat pertokoan.

Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola permainan anak-anak. Kalau sebelumnya anak-anak bermain bersama dengan melibatkan aktifitas fisik secara nyata, tetapi saat ini anak-anak tetap bermain bersama-sama tetapi mereka hanya duduk di tempat karena sibuk dengan gawainya masing-masing. Itulah sebabnya hasil salah satu pertanyaan survey tentang pilihan bermain gadget atau bermain dengan teman, mereka tetap memilih bermain dengan teman (sebanyak 89 persen), meskipun permainannya dengan gadget masing-masing.

Anak-anak di era sekarang memang berbeda dengan di era 80 an. Saat ini sudah jarang ada anak-anak yang bermain petak umpet, kelereng atau lompat tali. Kondisi ini terjadi karena ketersediaan lahan yang menyempit, di samping tingkat kriminalitas yang membuat para orangtua paranoid bila membiarkan mereka bermain di luar rumah. Akhirnya sebagai ganti mereka bermain dengan gadget elektronik. Maka tidak heran kalau pada akhirnya anak menjadi ketergantungan

---

<sup>18</sup> Interview dengan Fery, Gathan, Rafli, Zaki, Nopember 2018.

dengan gadget. Anak akan merasa kebingungan (ada perasaan hilang) manakala dalam satu hari tidak memegang gadget.

Alasan lain kecenderungan mereka yang tinggi terhadap gadget adalah perasaan lebih nyaman berteman di dunia maya dari pada dengan teman sesungguhnya, sekaligus untuk rasa mengusir kesepian. Alasan ini disampaikan untuk penggunaan jejaring sosial seperti facebook, whatsapp, dan Instagram, anak-anak merasa bahwa dengan berteman di jejaring sosial mereka merasa lebih nyaman, dan lebih dihargai. Mereka bebas mengekspresikan diri dengan kawan-kawan di dunia maya, tanpa khawatir identitas mereka terbongkar. Mereka juga bisa bertanya apa pun tanpa merasa malu.<sup>19</sup>

Situs jejaring sosial memang memberikan kemudahan untuk berhubungan dengan banyak orang di dunia maya. Anak-anak bisa menjalin komunikasi dengan kawan-kawannya yang terpisah jarang sangat jauh, bahkan bisa menambah kawan-kawan yang sebelumnya tidak dikenal. Komunikasi jarak jauh di media sosial ini membuat anak-anak merasa nyaman, terutama bagi yang tidak berada di lingkungan rumah tinggalnya.<sup>20</sup>

Hasil survey tentang fitur gadget yang menjadi pilihan responden (gambar 4.2) membuktikan bahwa sebanyak 28 persen responden memiliki akun

---

<sup>19</sup> Interview dengan Novia, Echi, Naya, Atus, Oktober 2018.

<sup>20</sup> Salah satu responden namanya Jiha, siswa kelas VII, mengungkapkan kegemarannya berteman di dunia maya, khususnya facebook. Dia tinggal di kecamatan Tanggul, tetapi sekolah di SMP yang terletak di kota Pusat Kota Jember sehingga terpaksa harus kost di sekitar sekolah, karena jarak rumah dengan sekolah terlalu jauh. Di tempat kost dia merasa tidak punya teman untuk mengobrol karena tidak ada satu pun yang dia kenal. Beruntung dia memiliki akun facebook, sehingga dia masih bisa berkomunikasi dengan kawan-kawan di kampung halaman. (Interview tanggal 10 Oktober 2018). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Fiki, Gita dan Dani.



jejaring sosial baik di facebook maupun youtube. Adapun 60 persennya hanya memiliki satu akun facebook atau you tube. Itu artinya 88 persen anak memiliki akun di jejaring sosial. Angka ini wajar mengingat hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, mencatat 63 juta masyarakat Indonesia terhubung dengan Internet. Sebanyak 95 persen aktivitas populasi itu saat mengakses dunia maya adalah membuka media sosial (medsos).<sup>21</sup>

Adapun medsos yang paling disukai oleh orang Indonesia, di antaranya YouTube 43 persen, Facebook 41 persen, WhatsApp 40 persen, Instagram 38 persen, Line 33 persen, BBM 28 persen, Twitter 27 persen, Google+ 25 persen, FB Messenger 24 persen, LinkedIn 16 persen, Skype 15 persen, dan WeChat 14 persen. Data Global Web Index Survei turut menegaskan bahwa Indonesia merupakan negara yang warganya sangat menggemari media sosial. Prosentase aktivitas jejaring sosial Indonesia mencapai 79,72 persen, tertinggi di Asia. Angka ini mengalahkan Filipina (78 persen), Malaysia (72 persen), China (67 persen). Bahkan negara Asia dengan teknologi internet maju pemanfaatan media sosialnya rendah, contohnya Korea Selatan (49 persen) atau Jepang (30 persen).<sup>22</sup>

Tingginya angka pengguna jejaring sosial di kalangan masyarakat (termasuk anak-anak) ini menyebabkan anak-anak sangat beresiko terpapar

---

<sup>21</sup> <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3912429/130-juta-orang-indonesia-tercatat-aktif-di-medsos>, tanggal akses 12 Nopember 2018.

<sup>22</sup> <https://www.merdeka.com/uang/di-5-media-sosial-ini-orang-indonesia-pengguna-terbesar-dunia.html>. Tanggal akses 12 Nopember 2018.

konten-konten porno. Sebagaimana ungkapan beberapa informan yang mengaku mendapat kiriman gambar-gambar bahkan video porno dari kawan-kawannya di medsos. Anak-anak sangat leluasa mengakses konten-konten itu, terlebih bagi mereka yang jauh dari orang tua, atau yang orangtuanya terlalu sibuk bekerja.

Perasaan lebih keren, dan menjadi bagian dari generasi “zaman *now*”, juga menjadi alasan anak begitu tinggi kecenderungannya pada gadget. Anak-anak sekarang banyak mengalami kondisi FOMO atau *Fear Of Missing Out* yaitu suatu kondisi berupa perasaan takut kehilangan informasi atau pengalaman yang bisa didapatkan oleh orang lain. Fenomena ini mendorong seseorang untuk terus memantau perkembangan informasi yang ada di sosial media, baik dari teman temannya, atau dari publik figure di media sosial.<sup>23</sup>

Salah satu wujud ketakutan merasa “tertinggalnya” anak-anak di media sosial ditunjukkan dengan postingan yang diunggah melalui akun media sosial pribadinya. Dimulai dari posting sesuatu yang sedang “viral” di media sosial, hingga membuat postingan kegiatan sehari hari ke dunia maya. Hal ini yang marak terjadi di kalangan anak muda Indonesia, khususnya yang tinggal di kota besar. Dimana banyak ditemukan cafe atau restoran dengan tampilan menarik, dan diisi oleh sekumpulan anak muda yang sibuk memainkan gadget walaupun sedang berkumpul dengan teman temannya di satu meja. Hal ini menunjukkan

---

<sup>23</sup> Andrew Przybylski, dalam <http://bem.fisip.ui.ac.id/sosmed-adalah-candu/>, tanggal akses 13 Nopember 2018.

motivasi mendatangi tempat makan “viral” yaitu agar tidak “tertinggal” dengan orang lain sehingga mengajak temannya untuk mendatangi tempat tersebut.<sup>24</sup>

Perilaku ini yang disebut sebagai ciri anak-anak “zaman now”. Beberapa responden merasa kurang percaya diri manakala ketinggalan informasi dengan kawan-kawannya. Perasaan ini banyak dirasakan oleh responden kelas VII dan kelas VIII. Mereka tidak mau di anggap sebagai anak yang “kurang gaul”, dikarenakan keterlambatan mengakses informasi dari internet.<sup>25</sup> Sayangnya kebiasaan ini bisa mengarah pada aksi-aksi kekerasan baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Beberapa responden juga mengaku pernah melontarkan ejekan atau ujaran-ujaran kebencian kepada kawan-kawannya di media sosial.

Beberapa alasan yang dikemukakan anak-anak tersebut bisa dilatarbelakangi oleh beberapa hal, sebagai berikut:

### **1. Keinginan anak untuk diterima di komunitas**

Sejak memasuki usia sekolah anak-anak sudah mulai berhubungan dengan komunitas di luar lingkungan rumah mereka. Pada saat itu pula mereka akan bertemu dengan beragam perilaku baik dari teman-teman sebaya maupun dari orang-orang dewasa di sekitar mereka. Anak-anak akan berusaha untuk mencari perilaku-perilaku yang menjadi ciri dari komunitas itu, dan nantinya akan mereka tiru. Mereka akan berusaha membuat peniruan yang sebaik-baiknya sehingga bersesuaian dengan keadaan dirinya dan tujuannya.

---

<sup>24</sup> Ibid

<sup>25</sup> Interview dengan Dani, Diki dan Faren, secara terpisah pada tanggal 14 Nopembver 2018.

Dalam hal ini anak-anak bukan merupakan organisme pasif yang hanya meniru hal-hal yang dilakukan orang lain. Peniruan itu juga bukan semata-mata reflek otomatis atas stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif anak itu sendiri. Pola yang demikian ini oleh Albert Bandura disebut *Reciprocal Diterminism*, yakni pola interaksi timbal balik yang terus menerus antara kognitif, tingkah laku dan lingkungan.<sup>26</sup>

Menurut teori Bandura dalam pergaulan sehari-hari anak akan belajar dari lingkungan dengan melibatkan tiga komponen (unsur) yaitu perilaku model (contoh), pengaruh perilaku model, dan proses internal anak. Jadi yang dilakukan anak pertama adalah proses mengenal perilaku model (perilaku yang akan ditiru), kemudian mempertimbangkan dan memutuskan untuk meniru sehingga menjadi perilakunya sendiri. Perilaku model ialah berbagai perilaku yang dikenal di lingkungannya. Apabila bersesuaian dengan keadaan dirinya (minat, pengalaman, cita-cita, tujuan dan sebagainya) maka perilaku itu akan ditiru.<sup>27</sup>

Atas dasar teori Bandura ini anak-anak mengembangkan perilakunya melalui empat tahap. Yang pertama tahap perhatian (*attantional phase*), ketika anak mulai menyadari bahwa kebanyakan orang-orang di sekitarnya tidak bisa lepas dari gadget. Sebab sebagaimana dikutip dari halaman *The Spectator Index*, Indonesia menduduki peringkat ke 6 dunia sebagai pengguna gadget terbesar

---

<sup>26</sup> Neil J. Salkind. *An Introduction to Theories of Human Development*. Thousand Oaks, (London: Sage Publications. International Education and Publisher, 2004).

<sup>27</sup> Mohamad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung:Pustaka Bani Quraisy, 2004), 44.

setelah China, India, USA, Brasil dan Rusia. Tercatat dari 261 juta penduduk Indonesia terdapat 236 juta unit gadget.<sup>28</sup>

Tahap berikutnya adalah *retention phase* (tahap penyimpanan), ketika anak menyimpan kesan terhadap perilaku model dalam memori mereka. Anak-anak beranggapan bahwa gadget merupakan ciri remaja “zaman *now*”. Anak-anak akan merasa tersisih dari komunitasnya manakala mereka tidak memiliki gadget. Tahap selanjutnya adalah *reproduction phase* (tahap reproduksi) pada saat anak-anak mewujudkan kesan-kesan perilaku yang mereka simpan itu menjadi perilaku mereka sendiri.

Anak-anak akan berusaha sekuat tenaga untuk tidak ketinggalan dengan kawan-kawannya. Mereka memiliki motivasi kuat untuk mewujudkan perilaku itu. Dengan sekuat tenaga mereka akan berusaha untuk tidak ketinggalan dengan kawan-kawannya dengan mewujudkan identitas remaja “zaman *now*”, fase ini disebut dengan *motifation phase* (tahap motifasi). Pada tahap ini anak memiliki dorongan yang kuat untuk mewujudkan perilaku tersebut.

Usaha tersebut biasanya mendapatkan *reinforcement* (penguatan) dari orang tua, dengan memberikan anak fasilitas gadget. Pada kenyataannya para orang tua pasti tidak tega ketika anaknya merasa tersisih dari pergaulan, sehingga tidak ada pilihan lain kecuali menyediakan gadget bagi anak-anaknya. Berdasarkan survey terhadap 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina, beberapa temuan yang menarik adalah:

---

<sup>28</sup> <https://www.idntimes.com/tech/gadget/eka-supriyadi/daftar-6-negara-pengguna-ponsel-terbanyak-di-dunia-ada-indonesia-c1c2/full> , tanggal akses 10 Oktober 2018. .

- 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone*/tablet,
- Pada umumnya orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone*/tablet untuk keperluan edukasi. Selain itu, alasan lainnya adalah untuk hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk.
- Walaupun orang tua memperbolehkan anak menggunakan *smartphone*/tablet untuk pendidikan, pada kenyataannya anak menggunakannya terutama untuk hiburan.
- Orang tua sangat khawatir dengan konten yang tidak cocok untuk anak-anak, masalah kecanduan serta gangguan kesehatan jika digunakan dalam jangka panjang.
- Oleh karena itu, orang tua berharap ada sebuah sistem kontrol yang membantu mereka memantau anak-anaknya.
- Contoh kontrol yang diharapkan adalah pembatasan waktu menggunakan *smartphone*/tablet, mencegah pembelian aplikasi, dan kemampuan memonitor progres penggunaannya.<sup>29</sup>

Hasil temuan ini membuktikan bahwa terbentuknya perilaku anak di karenakan adanya hubungan timbal balik antara stimulus dari lingkungan (berupa perilaku model), dan respon dari anak sendiri (dalam bentuk perilaku), dan juga motifasi dari dalam diri anak (kognitif). Motifasi dalam diri anak itu akan semakin kuat dengan adanya *reinforcement* (penguatan) berupa dukungan dari orang tua.<sup>30</sup> Atas dasar teori Bandura, terdapat tiga hal yang paling berpengaruh dalam perilaku anak antara lain:

- a. *Reciprocal determinisme* berupa interaksi timbal balik yang terus menerus antara kognitif, tingkah laku dan lingkungan.
- b. *Beyond reinforcement*, tingkah laku tersebut sepenuhnya merupakan hasil observasi tanpa ada *reinforcement* yang terlibat. Cukup dengan melihat

---

<sup>29</sup> <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan/>, tanggal akses 10 Oktober 2018.

<sup>30</sup> Walau bukan faktor utama, dalam perspektif Bandura juga ikut menentukan terbentuknya perilaku. Sebab teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Bandura sejatinya merupakan gabungan antara teori belajar Behavioristik dengan penguatan dan psikologi Kognitif dengan prinsip modifikasi perilaku.

perilaku yang sama secara berulang-ulang, maka anak akan bisa mereproduksi perilaku tersebut.

- c. *Self-regulation/cognition*, dalam menentukan perilaku tersebut anak akan mengatur diri sendiri (*Self-regulation*), mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif dan mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri.<sup>31</sup>

Keinginan anak diterima dalam komunitas pergaulan menjadikan mereka berusaha keras untuk meniru dan mewujudkan ciri-ciri komunitas tersebut. Karena kebanyakan orang di lingkungan sekitar anak-anak menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, maka perilaku mereka juga tidak jauh dari kebiasaan itu. Dari 22 persen anak yang ketergantungan kepada gadget, beberapa di antaranya mengakui kebiasaan tersebut dikarenakan mengikuti teman-teman.<sup>32</sup>

## **2. Upaya membangun kepercayaan diri**

Berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget juga terjadi sebagai akibat dari upaya anak membangun kepercayaan diri. Ketika anak-anak merasa diterima dalam komunitas, maka pada saat itu kepercayaan diri mereka tumbuh. Upaya anak membangun kepercayaan diri dimulai ketika anak sudah memasuki usia sekolah (usia 6 sampai 12 tahun). Dalam teori Erikson periode ini disebut fase *Industry vs inferiority* (ketekunan vs rasa rendah diri).

---

<sup>31</sup> <https://www.websitependidikan.com/2017/12/konsep-prinsip-dan-implikasi-teori-belajar-sosial-bandura.html> , tanggal akses 10 Oktober 2018.

<sup>32</sup> Interview dengan Celcya, Dela, Very, Irfani, tanggal 12 Nopember 2018.

Pada fase ini kemampuan akademik anak mulai berkembang. Selain itu, kemampuan sosial anak untuk berinteraksi di luar anggota keluarganya juga mulai berkembang. Anak akan belajar berinteraksi dengan teman-temannya maupun dengan gurunya. Jika cukup rajin, anak-anak akan memperoleh keterampilan sosial dan akademik untuk merasa percaya diri. Kegagalan untuk memperoleh prestasi-prestasi penting menyebabkan anak untuk menciptakan citra diri yang negatif. Hal ini dapat membawa kepada perasaan rendah diri yang dapat menghambat pembelajaran di masa depan.<sup>33</sup>

Pada tahap ini anak juga akan membandingkan dirinya dengan teman-temannya, sehingga hubungan teman sebaya menjadi sangat penting untuk anak-anak sekolah. Mereka peduli pada sikap-sikap maupun penampilan yang akan memperkuat posisi mereka dengan teman sebayanya. Mereka membandingkan diri mereka dengan orang lain dan mengakui bahwa ada dimensi yang mungkin mereka kurang dalam perbandingan tersebut.<sup>34</sup> Itulah sebabnya mereka selalu berusaha mengimbangi atau bahkan menyamai perilaku kawan-kawan sebayanya.<sup>35</sup>

Fenomena FOMO atau *Fear Of Missing Out* banyak dialami anak-anak di periode ini. Mereka akan merasa kurang percaya diri kalau ketinggalan informasi maupun konten-konten pada gadget. Informasi dalam bentuk apa pun

---

<sup>33</sup> <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

<sup>34</sup> David R Shaffer, *Social and Personality Development*, (United States of America: Thomson Wardwoth, 2005).

<sup>35</sup> Pola adaptasinya dengan menggunakan Reciprocal Diterminisne Albert Bandura sebagaimana sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.



mereka akses agar mereka tidak tertinggal dengan kawan-kawannya. Ini yang menjadi alasan dari total responden 78 persen responden tidak mau ketinggalan mengakses konten romantis. Di samping itu 74 persen dari total responden tidak mau melewatkan konten kekerasan. Konten-konten yang masih belum semestinya mereka lihat, sangat mudah di akses melalui gadget.

### **3. Upaya pencarian jati diri**

Keinginan diterima komunitas dengan usaha keras membangun kepercayaan diri pada anak, sesungguhnya merupakan satu rangkaian upaya anak untuk menemukan jati diri. Pada tahap ini anak sudah memasuki usia remaja dan mulai mencari jati dirinya. Masa ini adalah masa peralihan antara dunia anak-anak dan dewasa. Secara biologis anak pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap dewasa, namun secara psikis usia remaja masih belum bisa diberi tanggung jawab yang berat layaknya orang dewasa. Pertanyaan “Siapa Aku?” menjadi penting pada tahapan ini.

Dalam pandangan Erikson, pada periode ini anak-anak berada di fase *Identity vs role confusion* (identitas vs kebingungan peran). Ini di alami anak usia 12 sampai 18 tahun. Pada tahap ini seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka sebenarnya, dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut. Hubungan mereka dalam kelompok tersebut sangat erat, sehingga mereka memiliki solidaritas yang tinggi terhadap sesama anggota kelompok.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

Erikson percaya bahwa individu tanpa identitas yang jelas akhirnya akan menjadi tertekan dan kurang percaya diri ketika mereka tidak memiliki tujuan, atau bahkan mereka mungkin sungguh-sungguh menerima bila dicap sebagai orang yang memiliki identitas negatif, seperti menjadi kambing hitam, nakal, atau pecundang. Alasan mereka melakukan ini karena mereka lebih baik menjadi seseorang yang dicap sebagai orang yang memiliki identitas negatif daripada tidak memiliki identitas sama sekali.<sup>37</sup>

Harter (dalam Shaffer) mengatakan bahwa remaja yang terlalu kecewa atas penggambaran diri mereka yang tidak konsisten akan bertindak keluar dari karakter dalam upaya untuk meningkatkan citra mereka atau mendapat pengakuan dari orang tua atau teman sebaya. Anak pada usia ini rawan untuk melakukan beberapa hal negatif dalam rangka pencarian jati diri mereka.<sup>38</sup> Di antara perilaku negatif terlihat pada jawaban responden, sebanyak 76 persen pernah melakukan adegan-adegan romantis, dan 77 persen pernah melakukan adegan kekerasan.

Berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget begitu mudah terjadi sebagai bagian dari proses perkembangan kehidupan anak yang sudah masuk pada fase remaja. Di lain sisi, berbagai konten di gadget baik berupa informasi, *games*, video, film, dan juga jejaring sosial, yang nyaris tanpa filter, mempermudah terjadinya penyimpangan perilaku anak. Apalagi didukung kurangnya kontrol dari orang-orang di sekitarnya akan semakin memperkuat penyimpangan-

---

<sup>37</sup> David R Shaffer, *Social and Personality*..... 2005

<sup>38</sup> Ibid

penyimpangan tersebut. Untuk itu diperlukan upaya guna mencegah dan menanggulangi berbagai penyimpangan yang ada.

#### **D. Upaya *stakeholder* dalam mengatasi penyimpangan gadget itu**

Kecenderungan anak-anak yang terus menerus menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Di samping berdampak pada penyimpangan perilaku, anak-anak pun akan kehilangan waktu pentingnya untuk belajar dan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Usaha itu dilakukan oleh orang tua, sekolah dan juga pemerintah.

##### **1. Upaya-upaya yang dilakukan orang tua**

Rumah merupakan tempat anak banyak menghabiskan waktu di luar jam sekolah. Di rumah pula anak-anak bermain-main dengan gadget mereka. Hasil interview dengan orang tua responden, menghasil berbagai cara untuk mengatasi penyimpangan dalam penggunaan gadget.<sup>39</sup> Cara itu antara lain:

- a. Menunjukkan mainan lain sebagai alternatif. Anak-anak banyak di dorong untuk bermain dengan permainan lain sebagai alternatif, terutama permainan-permainan yang melibatkan fisik anak, seperti main petak umpet, main kelereng, bermain kartu, bermain bola bekel dan sebgainya.
- b. Memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget; Anak-anak hanya boleh membuka gadget ketika waktu-waktu libur. Jika tidak ada liburan, tidak membiarkan anak-anak bermain gadget dengan bebas.

---

<sup>39</sup> Interview di lakukan secara terpisah dengan orangtua pada informan selama bulan Oktober 2018. Beberapa informan itu antara lain: Samsul, Markum, Sri, Sulikah, H. Djaliano, Heny.

- c. Mendorong dan membawa anak bermain ke luar rumah, antara lain ke pemandian, ke pantai, ke sawah (kebun) dan sebagainya.
- d. Memberikan waktu luang untuk beraktifitas bersama anak baik di rumah maupun di luar rumah. Aktifitas itu antara lain: nonton TV bersama, masak bersama, belanja bersama, bahkan bermain gadget dengan anak.
- e. Membawa anak mengikuti kegiatan lain misalnya mengikuti berbagai les dan latihan olahraga.
- f. Memberikan batasan akses internet di rumah, dengan tidak membiarkan internet mudah diakses di rumah
- g. Mengajak anak berdiskusi terkait rambu-rambu dalam penggunaan gadget, bahaya-bahaya yang mungkin ditimbulkan, serta konten-konten yang harus di waspadai.
- h. Mengajak anak bersosialisasi dengan teman sebaya dengan mendorong mereka lebih sering menghabiskan waktunya dengan berinteraksi bersama temannya.
- i. Memberikan contoh baik dalam penggunaan gadget, dengan tidak menghabiskan waktu terus menerus dengan gadget.

## **2. Upaya Fihak Sekolah**

Sekolah bisa lebih tegas lagi dalam menerapkan peraturan terkait penggunaan gadget. Peraturan itu sudah disosialisasikan kepada anak-anak dan

orang tua/wali siswa sejak pertama anak masuk sekolah. Interview dengan beberapa informan, menghasilkan upaya-upaya sebagai berikut:<sup>40</sup>

- a. Melarang keras para siswa membawa gadget ke sekolah kecuali hanya untuk kepentingan menghubungi orang tua. Untuk memperkuat peraturan tersebut, pihak sekolah secara rutin melakukan razia gadget ke setiap kelas tanpa ada pemberitahuan sebelumnya.
- b. Memberikan sanksi yang tegas bagi anak-anak yang ketahuan membawa gadget dengan sanksi yang beragam sesuai berat ringannya pelanggaran. Bagi anak yang baru pertama membawa gadget sanksinya cukup di tahan gawainya sampai pelajaran selesai. Tetapi kalau dilanggar lagi yang kedua kalinya, orangtua yang harus mengambil di sekolah. Kalau masih di langgar lagi yang ketiga kalinya, maka gadget sdh menjadi hak milik sekolah. Bagi anak-anak yang dalam gadgetnya terdapat konten porno, maka pihak sekolah tidak segan-segan untuk mengeluarkan anak tersebut dari sekolah.
- c. Bekerjasama dengan orangtua untuk menerapkan peraturan ini secara konsisten baik di sekolah maupun di rumah.

### **3. Upaya Pemerintah**

Pemerintah tentu saja tidak bisa berpangku tangan terhadap fenomena penyalahgunaan gadget pada anak. Dalam hal ini yang bisa dilakukan pemerintah adalah memberilakan regulasi unbtuk menjamin tersedianya media yang ramah

---

<sup>40</sup> Interview dengan beberapa guru, dan kepala sekolah dilakukan secara terpisah pada bulan Nopember 2018. Beberap informan antara lain: Rohim, Solekhan, Nanik Mahmudah, Nunik, Robiatul Adawiyah.

anak, agar anak-anak bisa terhindar dari pemberitaan-pemberitaan, maupun konten-konten yang belum semestinya mereka konsumsi. Karena itu, Dewan Pers bersama KPPPA membuat pedoman pemberitaan ramah anak. Dalam hal ini terdapat 10 pedoman pemberitaan ramah, antara lain:

- a. Wartawan Indonesia harus merahasiakan identitas anak dalam memberitakan informasi tentang anak khususnya yang diduga, disangka, didakwa melakukan pelanggaran hukum atau dipidana atas kejahatannya.
- b. Wartawan Indonesia memberitakan secara faktual dengan kalimat/narasi/visual yang bernuansa positif, empati, dan/atau tidak membuat deskripsi/rekonstruksi peristiwa yang bersifat seksual dan sadistik.
- c. Wartawan Indonesia tidak mencari atau menggali informasi mengenai hal-hal di luar kapasitas anak untuk menjawabnya seperti peristiwa kematian, perceraian, perselingkuhan orang tua dan/atau keluarga, serta kekerasan atau kejahatan, konflik dan bencana yang menimbulkan dampak traumatik.
- d. Wartawan Indonesia dapat mengambil visual untuk melengkapi informasi tentang peristiwa anak terkait persoalan hukum, namun tidak menyiarkan visual identitas atau asosiasi identitas anak.
- e. Wartawan Indonesia dalam membuat berita yang bernuansa positif, prestasi, atau pencapaian, mempertimbangkan dampak psikologis anak dan efek negatif pemberitaan yang berlebihan.
- f. Wartawan Indonesia tidak menggali informasi dan tidak memberitakan anak yang masih dalam perlindungan Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK).

- g. Khusus tentang berita terkait anak sebagai korban kejahatan yang kemudian diketahui pelakunya ada hubungan kekeluargaan/kekerabatan, Wartawan Indonesia segera menghentikan pengungkapan identitas anak. Untuk media siber, berita yang menyebutkan identitas dan sudah dimuat, diedit ulang agar identitas anak tersebut tidak terungkap.
- h. Dalam hal berita anak hilang, kemudian diketahui menjadi korban tindak kejahatan, maka dalam pemberitaan berikutnya, segala identitas anak tidak boleh dipublikasikan dan pemberitaan sebelumnya dihapuskan.
- i. Perusahaan pers segera menghapus dan mencabut pemberitaan sesuai ketentuan pada butir ketujuh dan kedelapan.
- j. Organisasi pers ikut mendorong pelaksanaan pedoman ini melalui berbagai kegiatan seperti diseminasi dan pelatihan.<sup>41</sup>

Hingga saat ini pedoman pemberitaan ramah anak itu masih dibahas dan masih dalam bentuk draf. Menjadi tanggungjawab semua pihak untuk mewujudkan tersedianya media informasi yang benar-benar ramah anak.

---

<sup>41</sup> [www.mediaindonesia.com](http://www.mediaindonesia.com) , tanggal akses 12 Desember 2018.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah dilakukan penggalan data dan juga analisis, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Beberapa penyimpangan gadget yang sering dilakukan anak antara lain: (1) Kecanduan (ketergantungan) gadget, (2) Mengakses tayangan yang bernuansa romantis yang mengarah pornografi dan (3) Mengakses tayangan-tayangan kekerasan.
2. Latar belakang penyimpangan tersebut antara lain: (1) Keinginan anak untuk diterima di komunitas, (2) Upaya membangun kepercayaan diri, dan (3) upaya pencarian jati diri.
3. Berbagai upaya telah dilakukan untuk menanggulangi penyalahgunaan gadget baik oleh orang tua maupun guru bahkan pemerintah. Seluruh upaya itu dilakukan dengan harapan agar anak bisa lebih bijak dalam penggunaan alat tersebut.

#### **B. Saran**

Penelitian ini menghasilkan beberapa saran (rekomendasi) berikut ini:

1. Bagi Pemerintah hendaknya segera memberlakukan pedoman pemberitaan layak anak. Tidak sekedar itu, pemerintah hendaknya juga bisa menjamin ketersediaan media-media yang ramah anak.
2. Bagi orangtua hendaknya lebih bijak dalam memberikan fasilitas moderen kepada anak, terutama media gadget, mengingat faktor keluarga terutama



orang tua merupakan faktor terpenting dalam kehidupan anak. Orang tua menjadi teladan utama bagi anak terkait pemanfaatan gadget

3. Bagi sekolah hendaknya secara konsisten memberlakukan peraturan yang melarang anak membawa gadget di sekolah. Lebih dari sekedar itu hendaknya sekolah ikut mensosialisasikan kampanye penggunaan gadget yang aman di kalangan anak-anak.
4. Bagi anak sendiri pemanfaatan gadget haruslah diimbangi dengan aktifitas-aktifitas diluar rumah yang lebih menyehatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Asmaeny. *Feminisme Profetik*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2007)
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember, *Kabupaten Jember dalam Angka* (Jember Regency in Figure), (Jember: BPS, 2012).
- Bailey, Kenneth D. “*the advantage of purposive sampling is that the researcher can use his or her research skill and prior knowledge to choose respondents*”. Kenneth D. Bailey, *Methods of Social Research*, 2nd Edition, (New York: The Free Press, 1982).
- Bogdan, R.C. and Biklen, S.K. *Qualitative Research for Education an Introduction to Theori and Methods*. (London: Allyn and Bacon. Inc, 1998).
- Desiningrum, Dinie Ratri. Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal, *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia: Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 2017, 65-71.
- Hall, Calvin S . & Gardner Lindzey. *Theories of Personality*. (New York: John Wiley & Sons, Inc. 1998).
- Hatch, dalam Mira Adila Mat Saruji, dkk. *Impact of ICT and Electronic Gadget among Youngchildren in Education: A Conceptual Model*. (Proceedings of the 6th International Conference on Computing & Informatics, 165, 2017) , 480-486.
- Hurlock, E.B. *Perkembangan Anak*. Alih bahasa oleh Soedjarmo & Istiwidayanti. (Jakarta: Erlangga. 1998) dan J.W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, alih bahasa, Shinto B. Adelar & Sherly Saragih, (Jakarta: Erlangga. 2003).
- Marcella. A. Berapa Lamakah Buah Hati Anda Boleh Menonton Televisi. 2012 [cited 2016 Jan 26]. :<http://jaringnews.com/hidupsehat/medika/15809/>
- M. Sundus, The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 2018, VII: 1, 1-3.
- Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2011, Tentang Panduan Pengembangan Kabupaten/Kota Layak Anak.

- Salkind. Neil J. *An Introduction to Theories of Human Development. Thousand Oaks*, (London: Sage Publications. International Education and Publisher, 2004).
- Shaffer, David R. *Social and Personality Development*, (United States of America: Thomson Wardwoth, 2005).
- Sigman, .A. The Impact of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament. In: Clouder C, Heys B, Matthes M and Sullivan P. *Improving the Quality of Childhood in Europe*. European Council for Steiner Waldorf Education. 2012; 3: 88–121.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Suhana dalam Nurmalasari &Devi Wulandari. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang . *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* Vol. 3, Edisi 2, 2018. hlm. 111-118.
- Surya, Mohamad. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung:Pustaka Bani Quraisy, 2004).
- Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali, 1987).
- Syah, Muhibbin *Psikologi Pendidikan: Suatu Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995).
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- Warbuton dan Higfield. Children, families and Communities, Edition: 3rd, Chapter: *Children, Media and Technology*, (Oxford University Press, 2012), 142-161.
- Zanden, James. *Human Development. Third edition*. (New York. Alfred. A. Knopf. Inc., 1985).
- <https://kominfo.go.id>, tanggal akses 2 Pebruari 2018
- Kompas.com tanggal akses 2 Pebruari 2018, 16:23 WIB
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (15 Mei 2018).
- [www.jember.info](http://www.jember.info) (16 Mei 2018)

[www.jemberkab.go.id](http://www.jemberkab.go.id) (16 Mei 2018)

<https://kominfo.go.id>, tanggal akses 2 September 2018

<https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan/>,  
tanggal akses 10 Oktober 2018.

<https://www.websitependidikan.com/2017/12/konsep-prinsip-dan-implikasi-teori-belajar-sosial-bandura.html> , tanggal akses 10 Oktober 2018.

<https://www.idntimes.com/tech/gadget/eka-supriyadi/daftar-6-negara-pengguna-ponsel-terbanyak-di-dunia-ada-indonesia-c1c2/full>, tanggal akses 10 Oktober 2018. .

<https://inet.detik.com/cyberlife/d-3912429/130-juta-orang-indonesia-tercatat-aktif-di-medsos>, tanggal akses 12 Nopember 2018.

<https://www.merdeka.com/uang/di-5-media-sosial-ini-orang-indonesia-pengguna-terbesar-dunia.html>. Tanggal akses 12 Nopember 2018.

Andrew Przybylski, dalam <http://bem.fisip.ui.ac.id/sosmed-adalah-candu/>, tanggal akses 13 Nopember 2018.

<https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

<https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

<https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

<https://www.idntimes.com/news/indonesia/fitang-adhitia/millennials-dominasi-penggunaan-internet-kebanyakan-untuk-chatting-dan-media-sosial-1/full>, tanggal akses 1 Desember 2018

<http://suaraindonesia-news.com/kabupaten-jember-deklarasikan-diri-sebagai-kota-layak-anak/>, tanggal akses 2 Desember 2018.

[www.nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com). *Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget*, tanggal akses 10 Desember 2018.

[www.mediaindonesia.com](http://www.mediaindonesia.com) , tanggal akses 12 Desember 2018.

[www.titiknol.com](http://www.titiknol.com)

<https://id.wikipedia.org>