
Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan

Megi Regina Hukubun¹, Zoni Henki Singal*², Veronika E.T. Salem³
^{1,2,3}Universitas Negeri Manado

Article Received: 12 Februari 2022; Accepted: 16 Maret 2022; Published: 30 Juni 2022

ABSTRACT

The problem in this study is how the impact of using gadgets on children in Lopana Satu Village, East Amurang District, South Minahasa Regency. The purpose of this research is to determine the impact of using gadgets on children in Lopana Satu Village, East Amurang District, South Minahasa Regency. This research method is a qualitative method, interview guide research instrument. Researchers went directly to the field and conducted interviews with parents in Lopana Satu Village. Then analyzed using qualitative. The impact of using gadgets on children in Lopana Satu Village, East Amurang District, South Minahasa Regency, based on the results of the study is the use of gadgets when it has become a community need, including children. Gadgets become a medium of information and communication as well as a medium for children's learning. While the negative impacts of using gadgets include children becoming addicted to games through gadgets, lack of interaction with family and the surrounding environment, and children being lazy and difficult to reprimand and listen to their parents.

Keywords: the impact of gadgets, children.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif, instrumen penelitian pedoman wawancara. Peneliti turun langsung ke lapangan dan melakukan wawancara kepada orang tua di Desa Lopana Satu. Kemudian di analisis dengan menggunakan kualitatif. Dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan, berdasarkan hasil penelitian adalah dengan penggunaan *gadget* saat sudah menjadi suatu kebutuhan masyarakat termasuk anak-anak. *Gadget* menjadi media informasi dan komunikasi serta menjadi media belajar anak. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain Anak menjadi ketergantungan *game* lewat *gadget*, kurangnya berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar, serta anak menjadi pemalas dan sulit untuk ditegur dan mendengarkan orang tua.

Kata Kunci: dampak gadget, anak.

PENDAHULUAN

Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang

dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*.

Perlu diketahui perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai provider pendukung. *Gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya.

Namun penggunaan *gadget* secara berkelanjutan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Salem *et al.*, 2021; Fathimah and Wantah, 2022). Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahun yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian *game* dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh *smartphone* membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Dari kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak-anak untuk lebih dalam

mengakses konten dewasa yang memicu terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya.

Untuk menjelaskan fenomena tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan teori etnometodologi. Etnometodologi adalah salah satu teori yang dipayungi oleh paradigma definisi sosial. Paradigma ini dilandasi analisis Weber tentang tindakan sosial (*social action*). Analisis Weber dengan Durkheim sangat terlihat jelas. Jika Durkheim memisahkan struktur dan institusi sosial, sebaliknya Weber melihat ini menjadi satu kesatuan yang membentuk tindakan manusia yang penuh arti atau makna. “Tindakan sosial merupakan tindakan individu yang mempunyai ‘makna atau arti subjektif’ bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Sebaliknya, tindakan individu yang diarahkan kepada ‘benda mati atau objek fisik semata’ tanpa dihubungkan dengan tindakan orang lain bukan suatu tindakan sosial” (Ritzer, 2014).

Seperti yang terjadi pada anak di Desa Lopana satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. Dengan adanya *gadget* (HP), membuat anak-anak di Desa Lopana menjadi sulit mendengarkan orang tua, mereka lebih sibuk dengan *gadget* nya. Mereka menjadi kurang peka dengan lingkungan sekitarnya, banyak hal yang terabaikan karena bermain *gadget* tersebut. Akibat hal itu orang tua menjadi resah, dan khawatir dengan perilaku anak mereka saat menggunakan *gadget* ini. Dengan ini, berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menyimpulkan tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci metode penelitian kualitatif sering disebut naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural Setting*), disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya (Sugiyono, 2013). Tempat penelitian dilakukan di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. Alasan peneliti memiliki lokasi ini sebagai lokasi penelitian, karena ditemukan masalah pada dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai melalui wawancara dan observasi. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan teknik analisis Miles dan Huberman, yaitu melalui tahap; reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles and Huberman, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Lopana Satu merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan Provinsi Sulawesi Utara. Terletak sekitar ±400M kearah Selatan Ibukota Kecamatan Amurang Timur. Penamaan Lopana berasal dari kata “Malopa-lopa” yang artinya “tanah rata”. Pada tanggal 21 Juli 2010 dimekerkan dari desa Lopana, menjadi desa Lopana Satu. Alasan dimekerkannya desa Lopana yaitu untuk kelancaran pelayanan, mempermudah pelayanan masyarakat, meningkatkan pelayanan kepada

masyarakat dalam bidang pemerintahan, kemasyarakatan dan sosial serta mempercepat pembangunan desa tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh maka adapun temuan yang diperoleh adalah gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. (Syahra: 2006), menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi.

Sangat biasa saja jika gadget saat ini sangat digemari dengan berbagai, fungsi tentunya seperti yang dikemukakan oleh ahli diatas, namun akan sangat berbeda jika itu digunakan oleh para remaja dan tanpa bimbingan orang tua. Bahkan sangat berbahaya dampaknya dari beberapa segi aspek kehidupan anak-anak, tidak terkecuali anak-anak remaja di desa Lopana Satu ini. Kekhawatiran para orang tua bukan tanpa alasan, bagi mereka baik menggunakan hp apalagi saat belajar, namun dampak lainnya anak-anak remaja yang ada di desa Lopana sudah meulai keteragungan gadget dan berimbas pada kurangnya kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar, kesehatan mereka, bahkan dalam keluarga mereka sering mengabaikan orang tua mereka apalagi ketika sedang berbicara. Para remaja di desa Lopana sudah hampir semua anak-anak memiliki gadget, apalagi ketika mereka mengajak teman-teman berkumpul. Hal yang dilakukan bukan membuat tugas sekolah namun bermain game dari hp masing-masing. Sekedar berinteraksi dengan lingkungan sekitar juga menggunakan gadget.

Para remaja di desa Lopana menggunakan gadget bukan untuk belajar, sebagian besar adalah untuk keperluan pribadi bermain game bahkan mengakses situs-situs di web dalam gadget mereka. Hal ini tentunya sangat meresahkan jika hanya dibiarkan. Menurut para informan orang tua mereka mengatakan bahkan sampai saat ini memiliki dampak negatif merusak kesehatan mata dan mental mereka. Ditandai dengan sering merontak dan beradu mulut dengan orang tua ketika dipanggil atau sekedar diajak berbicara bagi mereka hal ini mengganggu ketika bermain gadget.

Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang ditawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Menurut Weber “Tindakan sosial merupakan tindakan individu yang mempunyai ‘makna atau arti subjektif’ bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Sebaliknya, tindakan individu yang diarahkan kepada ‘benda mati atau objek fisik semata’ tanpa dihubungkan dengan tindakan orang lain bukan suatu tindakan sosial”. Seperti halnya yang dilakukan oleh anak-anak di Desa Lopana Kecamatan Amurang Timur, tindakan penggunaan gadget ini merupakan, tindakan individu yang diarahkan kepada benda mati. Namun tindakan yang dilakukan anak-anak ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positifnya seperti, anak-anak mudah berkomunikasi dengan teman maupun orang tua, memudahkan mendapatkan informasi penting, menjadi sarana hiburan (game). Selain itu memiliki dampak negatif, anak menjadi apatis dengan lingkungan sekitarnya, bisa berdampak buruk pada kesehatan, anak menjadi malas belajar dan membuat anak menjadi kecanduan menggunakan gadget.

Tindakan bermain gadget oleh para remaja ini bukan sebagai tindakan sosial karena diarahkan kepada benda mati mengabaikan orang sekitar sebagai objek yang bisa diajak untuk berinteraksi sekalipun mereka berinteraksi namun mereka berinteraksi lewat gadget. Sehingga bisa dikatakan bahwa tindakan para remaja di desa Lopana ini adalah tindakan tanpa makna atau arti. Hal ini karena remaja di desa Lopana hanya fokus di gadget bukan ke orang atau objek yang mereka ajak berbicara disaat bertemu mereka bahkan bisa dilihat bukan fokus ke masing-masing berbicara namun ke *handphone* masing-masing.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan adapun dampak dari penggunaan gadget ini pada anak-anak adalah dapat berdampak positif dan negatif. Dampak Positif, penggunaan gadget saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan masyarakat termasuk anak-anak. Gadget menjadi media informasi dan komunikasi serta menjadi media belajar anak. Sementara dampak negatif, dari penggunaan gadget antara lain Anak menjadi ketergantungan game lewat gadget. Kurangnya berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Anak menjadi pemalas dan sulit untuk ditegur dan mendengarkan orang tua.

REFERENSI

- Fathimah, S. and Wantah, M. E. (2022) ‘Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini’, *Journal Civics & Social Studies*, 6(1).
- Miles, M. B. and Huberman, A. M. (2009) *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta. Jakarta: UI-Press.
- Ritzer, G. (2014) *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salem, V. E. T. *et al.* (2021) ‘Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga)’, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), pp. 561–566. doi: 10.36312/jime.v7i3.2305.
- Sidik, S., Hasrin, A. and Fathimah, S. (2020) ‘Analisis Dampak Kebijakan Pembatasan Waktu Operasional Pasar Di Kabupaten Minahasa Akibat Penanggulangan Covid-19’, *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3). doi: 10.36312/jisip.v4i3.1160.
- Soekanto, S. (2017) *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.



Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Available at: http://repository.upi.edu/27540/9/S_SMS_1001782_Bibliography.pdf.