



**Peran Orang Tua untuk Mengurangi Dampak *Gawai* pada Siswa Sekolah Dasar**

Lengsi Manurung<sup>1</sup>, Sigit Widiyanto<sup>2</sup> Nana Suyana<sup>3</sup>, Iramdan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Email : [manurunglengsi@gmail.com](mailto:manurunglengsi@gmail.com),

[sigit.widiyanto372@gmail.com](mailto:sigit.widiyanto372@gmail.com), [suyananana@gmail.com](mailto:suyananana@gmail.com), [iramdh.an18@gmail.com](mailto:iramdh.an18@gmail.com)

**Info Artikel**

Sejarah Artikel:

Diterima: 24 Januari 2020

Direvisi: 28 Januari 2020

Dipublikasikan: 31 Januari 2020

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5734192

**Abstract:**

*The purpose of this study was to determine the role of parents in home education, second, to describe how parents control the use of devices at home, and third, to describe the extent to which the role of parents in controlling the use of devices in children at home. This research method uses an approach approach. qualitative method is used to examine the condition of an object that is natural, the researcher is the key instrument, data collection is done by triangulation (observation, interviews, documentation). The results showed that there are still some parents who can regulate and control the use of gadgets for children at home. This is due to limited time, not living with parents, and child care has been given to other families or helpers. The impact of excessive use of gadgets needs to be addressed wisely by parents and teachers in schools. Appropriate policies need to be taken. Parents who can already limit the use of devices at home must apply consistently and continuously. Teachers must be able to communicate with parents, so that devices do not damage the system and student achievement.*

**Keywords:** *The role of parents, devices, students*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran utama bagi siswa adalah pembelajaran keluarga. Keluarga merupakan kumpulan identitas utama, yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Frekwensi pertemuan dan intensitas komunikasi yang erat, adalah kunci keberhasilan transfer ilmu dan etika pada anak di rumah.

Kesiapan orang tua untuk dapat mendidik di rumah, ikut menentukan pola pikir dan perilaku anak di sekolah dan di lingkungan sekitar.

Gawai (alat komunikasi handphone), sudah merupakan kebutuhan darsar tiap manusia di dunia ini. Prkembangan komunikais yang pesat, sudah merupakan keniscayaan. Tiap anak

sudah harus diberikan gawai, ntuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, family, bahkan sudah meningkat, fungsi gawai sebagai alat pembelajaran. Penggunaan Gawai sudah menjadi keharusan dan menjadi wajib bagi siswa.

Gawai merupakan wujud dari teknologi masa kini. ehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Orang tua memberikan gawai pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Dibanding dnegan orang dewasa yang baru mengenal gawai, anak lebih cepat menguasai gawai dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan gawai yang mereka miliki. (Rachmawati et al., 2017) Gawai sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, gawai sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Gawai telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan. (Marpaung, 2018) Gawai memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gawai pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak negatif pada gawai tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gawai juga punya kekurangan. Gawai mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gawai yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gawai sedemikian berbahaya jika sering digunakan. (Wulan Patria Saroinsong, 2016) Penggunaan gawai berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handpone terhadap prestasi belajar siswa yang lain

adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handpone daripada harus belajar.

Pemakaian gawai yang berlebihan akan menimbulkan berbagai masalah. Penelitian yang menyatakan terdapat permasalahan pada penggunaan gawai yang berlebihan pernah di teliti oleh Siti Fatimah (2020) pada sekolah madrasah Iptidaiyah Salaltiga Jawa tenganh, dinyatakan bahwa Penggunaan gawai yang berlebihan mempunyai dampak negatif pada siswa, yaitu, sering bermain game daring, tidak semangat belajar(malas), suku nongkrong bareng main game daring, marah ketikan gawai diminta oleh orang tuanya dan masih banyak lagi. Para orang tua kadang mengalami kesulitan dalam menanamkan ajaran karakter yang baik pada anak, sehingga anak tidak memahami dan cenderung tidak patuh atau bersikap kurang sopan kepada teman maupun kepada orang yang lebih tua. (AP Ati, L Sandiar, S Widiyarto, S Harie,2020)

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Shifa. L (2019) menyatakan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan , 2 jam lebih dalam sehari akan merubah perilaku anak terutama emosi dan perkembangan moral. Anak lebih mudah marah, anak malas belajar, anak meninggalkan kewajiban beribadah, suka membangkang,, dan berbicara sendiri. Hasil penelitian diatas perlu disikapi oleg para guru dan orang tua serta para pengambil kebijakan pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas , maka peneliti dapat mengajukan masalah penelitian sebagai berikut, pertama, apa peran orangtu dalam pendidikan dirumah?, kedua, bagaimana orang tua mengontrol penggunaan gawai di rumah? dan sejauh mana peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak?

Peneliti dapat mengajukan tiga tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui peran orang tua dalam pendidikan di rumah, kedua, untuk mendeskripsikan cara mengontrol orang tua pada penggunaan gawai di rumah, dan

ketiga, untuk mendeskripsikan sejauh mana peran orang tua untuk mengendalikan penggunaan gawai pada anak dirumah.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan sejumlah deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-angka melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2007). Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mencari dampak penggunaan gawai terhadap dampak negatif pada siswa sekolah dasar jatirasa 5 kota Bekasi tahun ajaran 2019/2020. Pengambilan data secara *ramdom purposive sampling*. Respondent sebanyak 5 anak kelas V, dan 5 orang tua murid.

## HASIL PENELITIAN

Peneliti memberikan beberapa pertanyaan terbuka kepada orang tua dan siswa. Siswa diberikan beberapa pertanyaan tentang penggunaan gawai. Siswa memberikan pertanyaan sambil bercerita. Suasana wawancara sangat terbuka dan dinamis. Anak disuruh menjawab pertanyaan sekaligus memberikan pendapat dan pola pikir tentang gawai dan penggunaannya. Para orang tua juga diberikan pertanyaan seputar peran mereka untuk mengontrol penggunaan gawai dirumah.

Secara garis besar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel.1 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban responden	Ulasan dan pendapat peneliti	Keterangan
1	Apa saja upaya bapak/ibu untuk mendidik anak dirumah	“Kami berdua saling membuat jadwal. Maksudnya jadwal membuat tugas pada anak. Saya sebagai ayah fokus pada mengantar anak ke sekolah sedangkan ibu mengajari PR dan tugas lain dari selkolah, selai itu , kami memberikan jadwal piket membersihkan kamar tidur dan ruang tamu bagi anak kami.”	Menurut peneliti, orang tua sudah melakukan komunikasi yang baik bagi anak, dan memberikan jadwal , menjadi upaya pembiasaan anak untuk menepati rasa tanggung jawab terhadap pekerja.	Responden A (orangtua)
2	Seberapa sering bapak/ibu mengingatkan anak tentang kewajiban di rumah dan sekolah yang harus dikerjakan anak?	Saya jarang mengingatkan langsung anak dirumah, sudah saya suruh family saya, karena anak saya tinggal bersama nenek dan kakeknya	Orang tua terkendala jarak dan waktu untuk mengingatkan anak, karena tinggal tidak bersama orang tua	Responden B (orangtua)
3	Apakah ada pengontrolan pada Gawai , yang digunakan oleh anak dirumah?	Saya sering mengingatkan, bahkan memberikan hukuman , tidak boleh menggunakan gawai, jika menelantarkan PR dari sekolah	Peneliti mengapresiasi, dan ini merupakan salah satu upaya orang tua untuk mengurangi dampak gawai	Responden C (orangtua)
4	Kapan anak bapak/ibu diberikan gawai,	Kami sebagai orang tua kaihkan jika melihat anak kami tidak mempunyai	Pemberian gawai, terlalu dini , memerlukan pertimbangan	Responden D (orangtua)

	dan apa pertimbanganngnya?	gawai, teman lain mempunyai gawai. Kami sudah membelikan gawai sejak kelas 1 SD	sebab teman sudah	an yang baik.	
5	Bagaimana cara menghindari permasalahan belajar dan perilaku pada anak, terutama pada saat memakainya gawai?	Saya selalu memberikan waktu pada anak untuk berdiskusi. Obrolan bareng dan memberikan motivasi belajar, serta hadiah jika dapat menyelesaikan tugas dari sekolah waktu dan benar.	Peran orang tua sangat mendukung, dalam pengendalian atau kontrol penggunaan gawai	Responden E (orang tua)	
6	Apa yang membuat tertarik menggunakan gawai setiap hari?	Gawai itu asyik, bisa bermain, sampai lupa waktu...namun jika diingatkan aku berhenti kok, apalagi pas waktu makan, belajar dll	Anak tsb dapat menggunakan waktu dengan baik	Responden F (Siswa SD)	
7	Apa manfaat gawai/HP pada saat ini?	Banyak sih.. aku bisa main game, dan belajar, untuk menyelesaikan tugas dari sekolah	Siswa dapat menggunakan gawai dengan baik, termasuk buat belajar.	Responden G (Siswa SD)	

## PEMBAHASAN

Pada hasil wawancara diatas nampak, masih ada peran orang tua yang dominan dalam penggunaan gawai di rumah. Namun masih ada yang belum maksimal. Para siswa juga tidak semua dapat memanfaatkan gawai dengan tepat dan benar. namun ada juga yang sudah memanfaatkan gawai sebagai media belajar. Penggunaan gawai yang benar, dapat memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa. Para siswa yang sudah berlebihan menggunakan gawai, akan kesulitan untuk menghentikan, sebab

akan menjadi dampak yang berkepanjangan. Permainan game daring yang berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif Selain waktu, biaya dan tenaga akan terkuras, sehingga anak kecenderungan anak malas belajar. Namun gawai jua dapat membantu pembelajaran, teknologi diperlukan ntk perbaikan dan inovasi pembelajaran pada abad saat (Widiyanto, S., Mulyadi, M., Wulansari, L., & Ati, A. P., 2021)

## Saran

Dampak penggunaan gawai yang berlebihan perlu disikapi bijak oleh para orang tua dan guru di sekolah. Kebijakan yang tepat perlu diambil. Para orang tua yang sudah dapat membatasi penggunaan gawai di rumah harus menerapkan secara konsisten dan berkelanjutan. Para guru harus dapat berkominikasi dengan para orang tua, agar gawai tidak merusak sistem dan prestasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ati, A. P., Sandiar, L., Widiyanto, S., & Harie, S. Ajaran Moral Dan Karakter Dalam Buku Cerita Nusantara Sebagai Bahan Ajar Siswa SD. *Basastra*, 10(1), 46-54.
- Ati, A. P., & Widiyanto, S. Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Dan Menulis Pada Siswa Smp Kota Bekasi. *Basastra*, 9(1), 105-113.
- Fatimah, S. (2020). *Penggunaan Gawai dan Dampaknya Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa (Studi Kasus Pada Siswa MI Di Kota Salatiga)* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).
- Juita, H. R., & Widiyanto, S. (2019, March). The Effectiveness of Cooperative Learning Methods: A case study of writing learning at Junior High School. In *Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)* (pp. 266-268). Atlantis Press.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam

Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.

<https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521>

- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-Jip Biol*, 5(1), 35–40.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian (Revisi Terbaru)*. Alfabeta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Wulan Patria Saroinsong. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On ages 6-8 Years Old. *Publications, Scientific Technology, Educational*, 775–781.
- Wulansari, L., Cleopatra, M., Sahrazad, S., & Widiyanto, S. (2020). Penyuluhan Pendidikan Karakter Kepada Guru Smp Kota Bekasi. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 156-162.
- Widiyanto, S., Mulyadi, M., Wulansari, L., & Ati, A. P. You Tube As A Media For Comprehensive Listening Learning Ability For Junior High School Bekasi City. *JURNAL PAJAR (Pendidikan*