

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM KELUARGA

Fitriana¹⁾, Anizar Ahmad²⁾, Fitria³⁾
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh^{1,2,3}

**Email; fitrianafkip@unsyiah.ac.id¹⁾, anizar_ahmad@unsyiah.ac.id²⁾,
fitrifitria227@gmail.com³⁾**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Penelitian didasari terjadinya perubahan perilaku remaja akibat penggunaan gadget yang intensitasnya berlebihan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam kepada orang tua dan remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan di Desa Landom. Analisis data dilakukan sejak awal penelitian sampai pelaporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Lamdom telah menggunakan gadget selama 5-7 jam (300-420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terdapat gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri. Namun pengaruh tersebut tidak berakibat pada terjadinya kenakalan remaja yang dapat menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang dan membutuhkan penanganan khusus. Oleh karena itu diharapkan orang tua agar selalu mengawasi penggunaan gadget pada remaja, membatasi penggunaannya dan dapat mengatasi perubahan sikap yang terjadi pada remaja agar tidak terjadi perilaku menyimpang.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Perilaku Remaja, Keluarga*

THE EFFECT OF GADGET USE ON ADOLESCENTS' BEHAVIOUR IN FAMILY

ABSTRACT

This study aims to determine how the effect of gadgets on adolescent behavior in the family. The research is based on the occurrence of changes in adolescent behavior due to excessive use of gadgets. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data obtained through observation and in-depth interviews with parents and adolescents who use gadgets excessively in Landom Village. Data analysis was carried out from the beginning of the study to reporting. The results showed that adolescents in Lamdom Village had used gadgets for 5-7 hours (300-420 minutes) a day, which meant that the teenagers had already experienced gadget addiction. Excessive use of gadgets has a negative impact on adolescent behavior in the family, including emotional instability which causes adolescents to become irritable, emotional, anxious, and even shut themselves up. However, this influence does not result in juvenile delinquency which can cause adolescents to engage in deviant behavior and requires special handling. Therefore, it is hoped that parents should always supervise the use of gadgets in adolescents, limit their use and be able to overcome changes in attitudes that occur in adolescents so that deviant behavior does not occur.

Keywords : *Gadget Usage, Adolescent Behavior, Family*

Pendahuluan

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak gadget yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia. Perkembangannya sangat luas karena bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya gadget masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan. Namun pada posisi lain gadget mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya, karena ketika seseorang sedang sibuk dengan gadget maka seseorang akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan gadget menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget sehingga hal ini mempengaruhi perilaku mereka di dalam keluarga. Kegiatan yang biasanya dilakukan dengan berbincang dengan keluarga sekarang diisi dengan memainkan gadget. Hasil kajian P. Handrianto (2013) menunjukkan, terdapat 70% pelajar yang merupakan remaja yang menyatakan dirinya memiliki gadget karena ingin mengikuti kemajuan teknologi, dan 10% remaja lainnya memiliki gadget karena diberi oleh orang tua mereka.

Remaja merupakan waktu dimana manusia berumur belasan tahun. Pada masa ini manusia tidak dapat disebut sebagai anak-anak ataupun dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang fase usia remaja menurut Mohammad dan Mohammad (2014:9) digolongkan dua bagian, yaitu sebagai remaja awal dan remaja akhir. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik.

Salah satu masalah yang sering dialami remaja dalam keluarga khususnya dengan orang tua adalah “kesenjangan generasi”. Kesenjangan ini disebabkan karena ada perubahan radikal dalam setiap perubahan budaya yang pesat, dan sebagian disebabkan karena kenyataan bahwa remaja sekarang memiliki banyak kesempatan untuk pendidikan, sosial, budaya, dan perkembangan teknologi lebih besar daripada masa sebelumnya. Perkembangan

teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat, seperti halnya koran dan majalah yang saat ini mulai bergeser penggunaannya. N Martono (2012:276) menyatakan bahwa teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin, perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini harus disertai dengan pemahaman tentang teknologi itu sendiri agar dapat secara maksimal penggunaannya dan tidak menimbulkan dampak yang buruk.

Gadget merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi. Namun kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya. Penggunaan gadget bukan hal baru lagi di kehidupan remaja. Gadget bukan hanya dijadikan alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, *game*, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video. Penggunaan gadget untuk mengakses internet, sms bahkan untuk *game*, dan membuka jejaring sosial seperti *facebook* ataupun *twitter* sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Saat di rumah aktivitas yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan gadget, terlebih lagi sebagian remaja sudah mulai terpengaruh oleh gadget tersebut sehingga memberikan dampak yang buruk bagi perilaku baik di lingkungan sosial lebih utama dikeluarga.

Hasil pengamatan awal di Desa Lamdom, remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan sangat terlihat ketergantungannya secara berlebihan terhadap benda tersebut. Kondisi ini terkadang menimbulkan dampak negatif seperti menjadi pribadi yang memberontak dan malas yang berlebihan. Selain itu, kurangnya kehidupan sosial karena waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget. Oleh karena itu perlu kiranya mengkaji lebih tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Kecenderungan remaja yang mulai bergantung dengan gadget tersebut yang membuat hal ini menarik untuk diteliti, karena pengguna gadget yang sangat banyak dan perubahan sikap yang sangat drastis setelah penggunaan gadget.

Tinjauan Pustaka

Remaja berasal dari bahasa latin yakni *adolensence* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan.. Usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa, oleh karena itu pada masa ini peranan masyarakat, keluarga dan orang-orang sekitar berperan penting dalam membantu perkembangan remaja ke dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria, rentan usia remaja dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir (Mohammad dan Mohammad 2004:9)

Remaja berada diantara anak dan orang dewasa, oleh karena itu remaja sering kali dikenal dengan fase mencari jati diri. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik. Pertumbuhan remaja ditandai oleh perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Bersamaan dengan perubahan fisik ini juga akan dimulai proses perkembangan psikis remaja pada waktu mereka melepaskan diri dari ikatan orang tuanya, kemudian terlihat perubahan-perubahan kepribadian yang terwujud dalam cara hidup untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat. Masa remaja juga disebut masa puber atau akil baligh. Anak laki-laki yang telah puber disebut seorang pria, sedangkan perempuan yang telah puber disebut seorang wanita.

Perilaku Remaja Dalam Keluarga

Keluarga merupakan sekumpulan orang yang dihubungkan oleh ikatan perkawinan, adopsi, dan kelahiran yang bertujuan untuk menciptakan dan mempertahankan budaya umum, meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial individu-individu yang ada didalamnya dilihat dari interaksi yang reguler dan ditandai dengan adanya ketergantungan dan hubungan untuk mencapai tujuan. Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan.

Perilaku merupakan tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Perilaku sebagai suatu proses interaksi individu dengan lingkungannya sebagai ciri bahwa dia adalah makhluk hidup. Perilaku keluarga selanjutnya bisa diartikan sebagai

suatu proses interaksi individu-individu dalam satu rumah dengan lingkungannya. Proses pembentukan perilaku karena adanya tiga faktor, yaitu adanya kebutuhan, dorongan motivasi, faktor perangsang dan penguat, serta pengaruh sikap dan kepercayaan. Perilaku remaja dalam keluarga tergantung pada hubungannya dengan anggota keluarga, bila hubungan remaja dan anggota keluarga tidak harmonis maka akan timbul kesenjangan antara keluarga dan remaja itu sendiri. Masalah yang sering dialami remaja dalam keluarga khususnya dengan orang tua adalah kesenjangan generasi. Kesenjangan ini di sebabkan karena ada perubahan radikal dalam setiap perubahan budaya yang pesat, dan sebagian disebabkan karena kenyataan bahwa remaja sekarang memiliki banyak kesempatan untuk pendidikan, sosial, budaya, dan perkembangan teknologi lebih besar daripada masa sebelumnya.

Bentuk dan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada zaman sekarang ini sudah digunakan dari anak-anak hingga orang dewasa. Hasil penelitian Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), menunjukkan sebanyak 29% orang tua dari anak usia pra sekolah mengatakan gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, anak bersikap acuh bila sudah menggunakan gadgetnya. Apabila remaja yang memakainya otomatis dampak yang ditimbulkan akan lebih besar, dikarenakan remaja merupakan masa dimana seseorang mencari jati diri.

Berkembangnya zaman tidak dapat 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 remaja biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan hiburan lainnya. Pemakaiannya juga dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan remaja.

Penggunaan gadget pada orang dewasa biasa memakai 1–2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali–kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada

remaja, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada remaja seperti kecanduan pemakaian. Bentuk penggunaan gadget pada remaja pada umumnya bermain *game*, menggunakan sosial media, menonton *youtube*, dan ada beberapa untuk mencari informasi, tidak jauh berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dan masih banyak yang lainnya. Penggunaan gadget pada remaja kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, pada saat makan, dan saat akan tidur. Dengan demikian perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya remaja menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya daripada melakukan aktivitas di luar rumah. Menurut Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30–75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget.

Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2–3 kali/hari setiap penggunaan. Sementara penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode diskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 5 keluarga terdiri dari anak remaja (sebagai subjek utama) dan orang tua (ayah atau ibu sebagai subjek pendukung), di Desa Lamdom Kecamatan Lueng

Bata, Banda Aceh. Penentuan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan kriteria keluarga yang berdomisili di Desa Lamdom, memiliki anak remaja usia 10 sampai 18 tahun, memiliki gadget yang digunakan secara terus-menerus. yang berjumlah 5 keluarga. Dalam hal ini dipilih, remaja yang memenuhi kriteria merupakan subjek utama dan orang tuanya sebagai subjek pendukung. Sedangkan objek penelitian berupa perubahan perilaku remaja dalam keluarga yang diakibatkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, wawancara mendalam dengan orang tua (ayah atau ibu) dan anak (remaja) yang terpilih sebagai subjek. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada tahapan awal penelitian sehingga dapat memperoleh hasil. Melalui penelitian diharapkan dapat memberi gambaran secara faktual dan menganalisis data yang sudah terkumpul untuk menyimpulkan secara naratif sesuai hasil penelitian yang diperoleh dari temuan lapangan.

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah diperoleh hasil wawancara terhadap 5 subjek penelitian utama yang merupakan remaja dan telah diperkuat oleh wawancara dengan subjek pendukung yang merupakan orang tua dari remaja tersebut, serta didukung pendapat para ahli dan berdasarkan hasil studi pustaka yang dijadikan sebagai referensi.

Hasil wawancara terhadap subjek utama “A¹, B¹, C¹, D¹, dan E¹” jenis gadget yang digunakan berupa *Smart Phone*. Penggunaan gadget diberikan jadwal tertentu oleh orang tua, ada kalanya *Smart Phone* disita pada waktu belajar, tidak boleh digunakan. Namun subjek mengatakan apabila *Smart Phone* disita pada hari yang tidak diizinkan untuk menggunakannya maka subjek akan merasa gelisah, mengamuk, kesal, dan ada beberapa kebiasaan buruk seperti membanting pintu, dan mengurung diri didalam kamar. Menurut subjek ada beberapa manfaat yang didapat dari menggunakan *Smart Phone* seperti mendapatkan bahan/materi untuk tugas sekolah, dapat berkomunikasi dan informasi. Alasannya menggunakan *Smart Phone* adalah untuk berbagi informasi dengan teman, dan kebutuhan sosial media dikarenakan hampir semua temannya menggunakan *Smart Phone*. Subjek A¹, B¹, dan D¹ juga mengatakan bahwa orang tuanya melarang menggunakan *Smart Phone* apabila tidak melakukan kewajibannya sebagai anak untuk membantu orangtua. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap seluruh subjek remaja di Desa Lamdom, mereka telah menggunakan gadget selama 5-7 jam dalam sehari. Namun demikian jika harus

memilih, subjek mengatakan bahwa mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu bersama keluarga seperti berlibur atau sekedar berbincang-bincang daripada menggunakan *Smart Phone* sepuasnya.

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan terhadap orangtua. Subjek A² mengatakan bahwa dirinya telah membatasi penggunaan *Smart Phone* terhadap anaknya dengan cara membatasi hari penggunaan, hanya diizinkan pada hari *weekend*. Sedangkan subjek lainnya mengatakan bahwa mereka telah membatasi anaknya menggunakan *Smart Phone* dengan cara membatasi penggunaannya pada waktu-waktu tertentu, seperti pada malam hari, pada masa ujian dan saat mengerjakan tugas baik tugas sekolah maupun tugas rumah. Selanjutnya subjek A² menambahkan bahwa sekarang ini banyak sekali anak-anak yang lebih memilih menggunakan *Smart Phone* daripada berkumpul dengan keluarganya. Kondisi ini sangat disayangkan padahal terkadang semua orang berada di rumah akan tetapi kenyataannya seperti tidak ada orang karena semua sibuk menggunakan *Smart Phone* masing-masing. Menurutnya akan lebih baik apabila *Smart Phone* dihilangkan apabila diingat pengaruhnya terhadap perilaku remaja sekarang ini, walaupun sebenarnya banyak manfaat dibalik itu, seperti mendapat materi untuk belajar. Tetapi pada sisi lain sangat merugikan bagi anak-anak, dan rentan terhadap pengaruh negatif yang ditimbulkan.

Selanjutnya subjek D² mengatakan tidak ada perilaku yang berbeda pada anaknya saat dirumah maupun diluar rumah, dan menurutnya waktu yang sebaiknya untuk menggunakan *Smart Phone* selama 2 jam dalam sehari yang dilakukan tidak secara terus menerus. Sedangkan subjek E² mengatakan, menurutnya yang harus dilakukan agar anak tidak salah menggunakan *Smart Phone* adalah pemantauan *Smart Phonenya* dari navigasi dan email. Jadi setiap aktivitas yang dilakukan anak akan diketahui oleh orang tuanya. Demikian juga dengan sosial media harus dipantau juga dengan cara mengawasi jam berapa saja anaknya aktif menggunakan gadget. Menurutnya seharusnya orang tua punya caranya masing-masing untuk mendidik anaknya dalam penggunaan *Smart Phone*. Subjek E² menambahkan cara yang dilakukan untuk mendidik anaknya menggunakan *Smart Phone* sudah benar dan sesuai, karena menyangkut 4 hal sebagai prioritas yaitu: fasilitas untuk mendukung belajar, komunikasi, bisnis dan selingan apabila sudah jenuh dengan pekerjaan dan belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 5 subjek utama dan 5 subjek pendukung maka dapat diketahui bahwa semua subjek telah memiliki gadget pada usia

remaja, pada usia 10-18 tahun, dan gadget yang paling umum digunakan adalah *Smart Phone*. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan subjek A¹, B¹, dan C¹ mengakui bahwa penggunaan gadget telah mengurangi waktu mereka bersama keluarga. Sedangkan subjek E¹ mengatakan gadget tidak mengurangi waktu bersama keluarga. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa masih banyak remaja yang memilih menghabiskan waktu menggunakan gadget baik untuk bermain game, sosial media, akses internet bahkan hanya sekedar menggunakan untuk hal yang tidak penting dari pada untuk menghabiskan waktu berkumpul bersama keluarga.

Sebenarnya pada usia remaja peranan orang tua dan keluarga sangat penting bagi perkembangan remaja, dalam hal ini peran orang tua dan fungsi edukasi dalam keluarga sangat diperlukan. Hal ini sesuai dengan Soelaeman, A.I (1994:85) bahwa fungsi edukasi merupakan fungsi keluarga yang berhubungan dengan pendidikan anak khususnya serta pembinaan anggota keluarga pada umumnya. Selanjutnya Fitriana (2018:118) menyatakan peranan orang tua dalam membimbing anak menghadapi masalah ini sangat penting. Pendidikan dan bimbingan yang diberikan harus dapat membantu anak memantapkan pribadinya, agar ia dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Anak perlu dilengkapi dengan norma-norma dan pandangan hidup yang baik.

Selanjutnya dari hasil wawancara terhadap seluruh subjek dapat diketahui bahwa gadget memiliki dampak negatif dilihat dari berbagai aspek, mulai dari konsentrasasi belajar menjadi berkurang, banyak menyita waktu, emosional menjadi tidak stabil bahkan sampai berdampak pada fisik subjek seperti, pusing dan mata lelah akibat terlalu lama menggunakan gadget. Hasil ini sejalan dengan Fauziawati (2015) yang menyatakan bahwa, salah satu dampak negatif penggunaan internet adalah remaja menjadi sangat tergantung pada pengaksesan internet untuk mencapai kepuasan dengan menghabiskan waktu berlarut-larut, sehingga remaja menjadi kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan dapat menggunakannya dalam waktu yang lama dan secara terus menerus. Remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga ingin mencoba hal-hal baru dan sangat mudah terpengaruh. Terjadi pada penggunaan gadget rasa ingin tahu pada remaja yang sangat tinggi dan keinginan untuk mencoba hal baru. Orang tua perlu mengawasi anak dengan baik agar tidak berdampak negatif bagi remaja. Fitur pada gadget seperti akses internet adalah hal yang paling rentan menimbulkan dampak negative pada remaja. Banyak konten-konten yang tidak diberi filter sehingga dapat berdampak buruk bagi remaja dan dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang condong kepada kenakalan remaja.

Kondisi seperti ini juga terjadi pada remaja yang ada di Desa Lamdom, karena remaja yang cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan internet yang memiliki akses tidak terbatas baik itu hal yang positif maupun negative. Akibatnya remaja dengan sangat mudah dapat terpengaruh terhadap konten-konten yang ada di internet tanpa mempertimbangkan efek yang akan diterima saat melakukan akses pada internet. Dalam hal ini sesuai dengan pendapat Dharmawan (2012), bahwa penggunaan internet oleh remaja dapat memberikan dampak positif maupun negatif, maka sebelum mengakses konten-konten pada internet remaja harus mengetahui dan memahami informasi dan konten apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses pada internet.

Selain menimbulkan dampak negatif fitur internet yang ada pada gadget, juga memiliki banyak manfaat bagi remaja untuk kebutuhan memenuhi rasa ingin tahu pada remaja yang masih tinggi, dan sangat berguna untuk membantu dalam proses belajar remaja baik untuk mengerjakan tugas sekolah dan mencari informasi-informasi yang ingin diketahui. Namun karena akses internet tidak ada batasan sehingga remaja dapat mengakses hal lain seperti sosial media, *youtube*, dan situs situs yang memiliki dampak negatif bagi remaja. Oleh karena itu peranan orang tua dalam memberikan peraturan-peraturan, hukuman atau penghargaan dalam upaya mendisiplinkan anak perlu konsisten. Peraturan tersebut berfungsi untuk mendidik dan mengekang perilaku yang tidak diinginkan (Hurlock dalam Fitriana, 2007). Hasil penelitian Dzafirah dkk (2019) mengungkapkan orang tua yang kurang konsisten dalam menerapkan peraturan dalam keluarga menjadikan anak cenderung bersikap pemberontak, kurang jujur, kurang sopan bahkan ugal-ugalan di jalan raya.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada seluruh subjek pada penelitian ini, subjek mengatakan bahwa mereka telah menggunakan gadget sekitar 5-7 jam atau 300-420 menit dalam sehari. Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016) mengungkapkan, pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit dalam sehari dan dalam sekali pemakaian berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan pemakaian gadget tersebut. Jadi, berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa saat ini rata-rata remaja yang menggunakan gadget di Desa Lamdom telah mengalami kecanduan terhadap gadget yang dapat menjadi salah satu penyebab perubahan perilaku remaja dalam keluarga.

Perhatian dan komunikasi yang dilakukan oleh orang tua sangat penting bagi remaja agar remaja dapat terhindar dari perubahan perilaku pada remaja seperti emosi yang tidak

stabil seperti sifat yang mudah kesal dan marah, sehingga remaja dapat menerima segala konsekuensi akibat dari kesalahan yang telah dilakukan. Sebagaimana yang telah dilakukan oleh subjek C², dan E² yang telah memberikan perhatian dan pemahaman khusus mengenai penggunaan gadget secara baik dan benar agar anaknya dapat terhindar dari ketidakstabilan emosional dan perubahan perilaku yang diakibatkan oleh ketergantungan terhadap gadget sehingga penggunaan gadget dapat lebih bermanfaat. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Lestari, S (2014 : 61) yang menyatakan bahwa orang tua dan remaja juga dapat menjadikan komunikasi sebagai indikator rasa percaya diri dan kejujuran dengan mencermati nada emosi yang terjadi dalam interaksi antara anggota keluarga. Selanjutnya Fitriana (2018:123) menyatakan, dalam melaksanakan komunikasi dengan anak, orang tua banyak memperhatikan dan menyelaraskan tindakan dengan keberadaan serta karakteristik anak terutama yang sedang berkembang menuju kedewasaannya. Melalui komunikasi memungkinkan adanya suatu peranan serta tugas dalam fungsi edukatif sebagai tanggung jawab orang tua, sehingga melahirkan pola komunikasi khusus diantara orang tua dan anak. Demikian juga halnya dengan orang tua subjek penelitian di Desa Lamdom, melalui komunikasi antara orang tua dan anak dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik dan benar diharapkan akan dapat mengurangi perubahan perilaku pada remaja akibat penggunaan gadget berlebihan, karena orang tua dan keluarga adalah pendidik pertama bagi anaknya.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Penggunaan gadget pada remaja di Desa Lamdom dapat dikatakan tinggi, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan remaja telah menggunakan gadget selama 4-7 jam atau 300-420 menit dalam sehari yang merupakan waktu yang lama untuk menggunakan gadget sehingga dapat dikatakan bahwa remaja di Desa Lamdom sudah mulai kecanduan gadget yang berupa *Smartphone*.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga dapat dilihat dari waktu penggunaan gadget oleh remaja di Desa Lamdom yang melebihi dari batas waktu yang dianjurkan, sehingga mengalami ketidakstabilan pada emosional apabila dijauhkan dari gadget yang mengakibatkan remaja mudah untuk marah, kesal, mengamuk, bahkan mengurung diri didalam kamar karena tidak diizinkan menggunakan gadget. Namun pengaruh penggunaan gadget

tersebut tidak berakibat pada terjadinya kenakalan remaja yang dapat menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang yang membutuhkan penanganan yang khusus. Hanya saja penggunaan gadget yang berlebihan pada remaja dalam keluarga yang terjadi di Desa Lamdom menyebabkan remaja-remaja mulai kecanduan sehingga terjadi perubahan perilaku.

3. Orang tua memegang peranan penting terhadap penggunaan gadget pada remaja, memberikan pemahaman mengenai fungsi, manfaat, bahkan dampak negatif dari gadget harus ditanamkan sejak awal pertumbuhan anak agar nantinya pada saat beranjak menjadi remaja paham bahwa ada konskuensi dari setiap tindakan yang akan dilakukan.

Saran

1. Kepada remaja agar memanfaatkan waktu luang untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Gunakan gadget sesuai dengan kebutuhan dengan memahami fungsi, manfaat dan dampak yang ada pada gadget sehingga dapat lebih bijak dalam penggunaannya.
2. Kepada para orang tua sebaiknya sebelum memberikan gadget kepada anak akan lebih baik untuk mengetahui secara keseluruhan bagaimana fungsi gadget dan cara menggunakan gadget agar dapat mengawasi aktivitas yang dilakukan oleh anak saat menggunakan gadget dengan cara selalu memastikan anaknya mengakses konten dan informasi yang baik dan berguna di internet, memantau apa saja aplikasi yang diikuti pada gadget. Selain itu perlu melakukan pendekatan dan komunikasi antara orang tua dan remaja tersebut mengenai fungsi dan penggunaan gadget yang baik dan benar.

Daftar Pustaka

- Dharmawan, P. E. & A. H. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan. *Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, IPB*.
- Dzafirah, Anizar Ahmad, Fitriana. 2019. *Pola Pengasuhan Orang Tua dalam Membina Perilaku Anak dalam Keluarga di Aceh Besar*. Jurnal Iimiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Vol 4, No. 4.
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pkk/article/view/13447>
- Fauziawati. 2015. *Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Universitas Negeri Padang. Akses Online: <http://jurnal.iicet.org> *Konseling*.

- Fitriana, Hartoyo, Amini Nasoetion. 2007. *Hubungan Pola Asuh, Status Gizi dan Status Sosial Anak Balita Korban Gempa dan Tsunami di Nanggroe Aceh Darussalam*. Media Gizi dan Keluarga. Volume 31.
https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=17933215025169697286
- Fitriana. 2018. *Ilmu Kesejahteraan Keluarga*. Banda Aceh, Syiah Kuala University Press. \ https://books.google.co.id/books?id=j7jPDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Handrianto, P. (2015) *Dampak smartphone* [Online]. Available: http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html
- Lestari, S. 2014. *Psikologi Keluarga: Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta : Kencana.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2014. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Nanang Martono. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Online. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.pSmartphone/mpp/article/view/124/111>.
- Soelaeman, A.I. 1994. *Pendidikan Dalam Keluarga*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Alfabeta.