

BAB V

PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan rangkuman yang didapat berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber yang sesuai dengan fakta dan keadaan yang ada dan memang sebenarnya terjadi terkait mengatasi anak kecanduan *gadget* yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Berdasarkan judul penelitian ini, yaitu **“Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini (RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Pondok Aren)**, dapat dilihat bahwa peran orang tua yang tepat akan menghasilkan sesuatu yang dituju pada tujuan awal. Seperti contohnya pada kasus ini untuk mengatasi anak usia dini yang kecanduan *gadget*. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana seorang anak kecanduan *gadget* dan bagaimana orang tua dapat mengatasi anak usia dini yang kecanduan *gadget* dan dapat melepas seorang anak usia dini yang sedang dalam kecanduan *gadget*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang apa saja yang dilakukan oleh orang tua dalam peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan teori yang peneliti olah dari teori-teoriahli yang ada. Alasan menggunakan teori tersebut adalah karena dirasa teori tersebut sesuai dengan peran yang dilakukan oleh objek penelitian yaitu orang tua. Berikut pembahasan yang diuraikan dengan menggunakan analisis data :

1. Dampak *Gadget*

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* sangatlah banyak, terlebih pada anak usia dini. Bagaimana akibat yang ditimbulkan oleh kecanduan *gadget* ini bahkan bisa sangat mengganggu tumbuh kembang anak. Anak cenderung lebih ingin menyendiri dengan bermain *gadget* dan malas dalam bersosialisasi yang mana itu sangat diperlukan oleh seorang anak usia dini yang masih sangat panjang kedepannya. Peran yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini yaitu dengan mengawasi serta membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang sudah melekat dengan *gadget*. Dengan terus konsisten menjalani hal tersebut, maka bukan tidak

mungkin bahwa orang tua dapat membuat anak usia dini yang kecanduan *gadget* akan dapat terlepas dari *gadget* karena dengan pengawasan dan pembatasan anak usia dini terhadap *gadget* yang dilakukan oleh orang tua.

Seperti pada kasus di penelitian ini, jika dilihat dari hasil penelitian yang didapatkan, terdapat dampak negatif dan positif. Dampak negatif yang dirasakan baik oleh anak maupun orang tua itu sangat terasa jelas, seperti yang diungkapkan bahwa pada awalnya para orang tua sering memberikan *gadget* kepada anaknya dikarenakan orang tua mencari hal yang efisien untuk mencegah anak dari rewel dan orang tua tetap bisa dengan tenang menyelesaikan pekerjaannya atau hal yang dilakukan. Namun, dalam jangka waktu yang cukup singkat terdapat efek negatif yang timbul dari hal yang efisien itu, yaitu kecanduan *gadget* pada anak. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh para orang tua, dampak negatif kecanduan *gadget* ini bisa menimbulkan sisi negatif baik psikis maupun fisik anak tersebut. Seperti contohnya pengelihatannya dari anak terganggu, atau merasakan sakit dibagian, lalu juga selalu ingin bermain *gadget* jika dibandingkan untuk bermain dengan teman sebayanya yang dimana jadi malah untuk berinteraksi maupun bersosialisasi. Yang dimana hal ini termasuk di dalam teori Kwon tentang aspek-aspek apa saja yang dihasilkan dalam kecanduan *gadget*.

Hal inilah yang membuat para orang tua cemas dan khawatir terhadap pertumbuhan anaknya. Para orang tua takut jika terus dalam jangka waktu panjang mengalami hal seperti ini. Namun, pada kasus ini para orang tua menemukan caranya masing-masing dalam menghentikan kecanduan *gadget* yang dialami oleh anaknya. Tentunya dengan pengawasan serta komunikasi yang baik dari orang tua yang menyebabkan semuanya berjalan sesuai keinginan. Selain dampak negatif yang disebutkan di atas, adapun dampak positif yang dirasakan di beberapa orang tua yang anaknya mengalami kecanduan *gadget*.

Dampak positif yang dialami oleh anak dan para orang tua itu sendiri nampaknya tidak sebesar pada dampak negatifnya. Hal ini dikarenakan kecanduan *gadget* memang cenderung berdampak negatif yang cukup besar.

Dampak positifnya antara lain anak cenderung lebih mengerti tentang perkembangan teknologi yang ada. Dan dari hal itu orang tua akhirnya mengikuti dan mengerti dikarenakan harus mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Tapi jika dilihat dari hasil atau dampak positif yang dirasakan oleh orang tua, nampaknya hal tersebut tidak sebanding jika dibandingkan harus mendapatkan dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *gadget* ini. Kecuali ada beberapa kasus bahwa anak sungguh-sungguh dalam menggunakan *gadget* dan tentunya dari awal sudah ada bimbingan, pengawasan, serta komunikasi yang baik dari orang tua, baru dari hal itu anak akan mendapatkan efek atau dampak positif yang besar. Contohnya anak bisa menjadi *gamers* nasional atau internasional, ataupun anak bisa berkembang dan menciptakan hasil yang baik untuk dunia digital. Karena jika kita lihat sekarang, banyak *games-games* ataupun aplikasi yang diciptakan dari tangan dan otak anak-anak, bukan dari tangan dan otak orang dewasa.

Dari hal itu, di zaman sekarang banyak orang tua yang mengarahkan anaknya untuk lebih aktif dalam memanfaatkan internet ini. Untuk membuat anak meluapkan hal kreatifnya di *gadget* agar dapat menghasilkan sesuatu yang positif. Jadi sebenarnya, memang sesuatu yang berlebihan itu selalu menghasilkan hal yang kurang baik, namun jika semua tepat pada porsinya dan dengan pemikiran yang jelas tujuannya, maka hal tersebut dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan.

2. Kecanduan *gadget* pada anak usia dini

Terungkap bahwa kecanduan adalah hal yang terbentuk dari sebuah kebiasaan yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu dan tanpa adanya kontrol baik dari diri sendiri maupun lingkungan.

Jadi dalam *point* kecanduan *gadget* ini, dan jika dilihat dari hasil penelitian maka dapat dilihat bahwa penyebab utama dari kecanduan *gadget* ini sebenarnya adalah dari orang tua. Dimana para orang tua pada awalnya mencari ”jalan pintas” atau kemudahan dalam mengatasi anaknya yang cenderung rewel dan dimana hal itu mungkin ada orang tua yang tidak hanya terfokus dalam

mengurus anak saja, tetapi juga ada yang diwajibkan untuk mengerjakan hal lainnya. Dan *gadget* mungkin pada awalnya dianggap oleh para orang tua sebagai solusi yang efektif serta efisien. Namun ternyata hal itu hanya berlaku pada awalnya saja, dimana didapatkan fakta bahwa hal tersebut lah yang sebenarnya menjadi faktor kunci dari kecanduan *gadget* pada anak usia dini tersebut.

Dan setelah para orang tua merasa ada yang salah dari penggunaan *gadget* pada anaknya, maka para orang tua selanjutnya menyikapi dengan caranya masing-masing. Seperti yang ada dalam *point* upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*, maka para orang tua punya cara masing-masing dalam mengatasi hal tersebut. Namun tidak disangka bahwa ada pula orang tua yang sempat gagal ataupun masih gagal dalam menanggulangi anak usia dini yang kecanduan *gadget*, yang dikarenakan mungkin dari perbedaan karakter yang dimiliki oleh setiap anak menjadikan caranya pun berbeda beda dalam membimbingnya. Jika kita lihat dalam kecanduan ini juga, maka kita juga akan terfokus padahal yang dapat dijadikan kunci kenapa anak tersebut dapat dikatakan kecanduan *gadget*. Kita berpatokan pada teori Kwon yang dimana ia menyebutkan aspek-aspek dari kecanduan *gadget*. dan dari aspek-aspek tersebut, jika kita gabungkan dengan hasil penelitian yang didapatkan, maka semua hal tersebut akan semakin terlihat selaras.

Seperti pada *point overuse*, dimana ini dimaksudkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebih adalah ketika ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol dirinya untuk menggunakan *gadget*. Dimana hal ini selaras dengan pernyataan orang tua di hasil penelitian bahwa anaknya mengeluarkan berbagai reaksi jika *gadget* nya diambil atau bahkan tidak diberikan *gadget*. Ada yang merontak, menangis, uring-uringan, rewel tidak karuan. Dari hal ini pun sudah dapat diungkapkan bahwa anak tersebut sudah kecanduan *gadget*. *Point* inipun juga dikaitkan dengan toleransi atau *tolerance*. Dimana anak tersebut tidak dapat menggunakan *gadget* hanya sebatas memenuhi kebutuhan saja, tetapi sudah masuk ketahap kecanduan.

Lalu Adapun *point cyberspace oriented relationship*, dimana pada hal ini

dimaksudkan bahwa anak cenderung malas untuk menjumpai dunia dan teman-teman yang nyata. Mereka cenderung lebih ingin untuk menyendiri dan asik sendiri dengan *gadget*nya. Ini juga ada dalam hasil penelitian yang dimana anak-anak dengan kecanduan *gadget* ini cenderung malas dan tidak ingin diganggu oleh siapapun jika sudah berhadapan dengan *gadget*.

Tidak jauh dengan *point cyberspace oriented relationship* ini, ada hal yang hampir serupa juga yang diungkapkan oleh Kwon yaitu *withdrawal*. Dimana dinyatakan bahwa anak akan merasa cemas, kehilangan, tidak sabar, serta mudah resah. Dimana hal ini juga serupa dengan hasil penelitian yang dimana seorang anak dengan kecanduan *gadget* ini akan merasakan hal serupa yang diungkapkan oleh teori dari Kwon ini. Jadi anak cenderung ingin selalu Bersama *gadget* setiap waktunya. Karena memang direntang umur ini, anak-anak cenderung lebih *excited* terhadap hal-hal yang terlihat seru dan banyak animasi. Mereka juga belum paham atas dampak negative yang akan mereka rasakan nantinya jika mereka terus-menerus menggunakan *gadget* tanpa Batasan. Hal ini lah yang mengharuskan para orang tua mengambil Tindakan tegas atas apa yang telah dilakukan oleh anak-anaknya agar dikemudian kelak, anak-anaknya dapat berkembang dan hidup dengan baik.

3. Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*

Dalam mengatasi kecanduan *gadget* yang dialami oleh anaknya, maka para orang tua wajib memutar otak untuk menemukan cara yang efektif agar anaknya bisa terlepas dari *gadget*. Karena balik lagi, bahwa masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan orang tua harus menyesuaikan dengan karakteristik anak yang berbeda-beda pula.

Ada yang merubah kegiatannya sampai harus menambah kegiatan anak tersebut yang pada biasanya digunakan untuk bermain *gadget* oleh anak tersebut. Hal ini tergantung dari bagaimana karakter anak tersebut yang terbentuk dalam dirinya. Dan para orang tua wajib hukumnya untuk mendapatkan serta mengerti bagaimana karakter dari anaknya tersebut, agar orang tua itu sendiri dapat menemukan cara yang efektif serta efisien dalam

membimbing anaknya. Seperti yang ada di dalam teori Kwon yaitu upaya yang dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak kecanduan *gadget* ada dua cara yaitu dengan melakukan pengawasan serta mengkomunikasikan dengan anaknya tersebut. Dalam menanggulangnya, orang tua harus tau betul bagaimana karakteristik dari seorang anak tersebut, agar nantinya anak tersebut dapat menerima dengan baik apa yang orang tuanya ajarkan. Karena jika tidak sesuai dengan karakteristiknya, anak cenderung malah akan memberikan perlawanan terhadap orang tua dari anak itu sendiri.

Pada kasus contoh ini, dimana orang tua memberikan pengawasan serta mengkomunikasikan kepada anak agar anak mengerti. Orang tua disini memberikan batasan kepada anak terhadap penggunaan *gadget*-nya. Ada yang membatasi waktu penggunaan dan adapun yang membatasi tentang hal apa saja yang dapat diakses oleh anak. Dan dalam segi pengawasan, orang tua disini selalu mengawasi aktivitas apa saja yang dilakukan oleh anaknya terhadap *gadget*-nya. Dimana dimaksudkan agar hal-hal yang memang belum saatnya diketahui oleh anak-anak itu tidak akan terjadi. Dan ada pula yang mencegah kecanduan *gadget* anaknya dengan hanya membatasi penggunaan *gadget* anaknya hanya untuk 2 jam per harinya. Hal ini balik lagi kepada diri orang tua masing-masing yang pastinya paham betul dengan karakteristik dari anaknya.

Dan jika dilihat dari pandangan lainnya, para orang tua juga memberikan aktivitas yang lebih positif untuk mengisi waktu yang biasanya digunakan oleh anak tersebut untuk menggunakan *gadget*-nya. Ada yang coba dengan mengajak anaknya tersebut ke taman bermain dan bermain bersama serta dampak positifnya juga adalah anak tersebut dapat bertemu dengan teman-teman sebayanya. Yang dimana itu memang seharusnya dan hakikatnya anak usia dini lakukan. Bukan hanya untuk fokus dan menyendiri dengan *gadget*-nya sehingga mereka lupa bahwa mereka punya tempat yang memang seharusnya mereka nikmati, bukan *gadget*. Dan tidak hanya sampai disitu, ada juga orang tua yang mengajarkan dari kecanduan *gadget* menjadi hal yang agamis. Dimana orang tua tersebut mendaftarkan anaknya untuk mengikuti kegiatan TPA (Taman Pengajian Anak). Yang dimana ini juga hal yang sangat positif meningkatkan di

usia dini fungsi rekam jejak anak masih sangat bersih dan menambahkan hal yang bermanfaat untuk masa depan adalah pilihan yang juga tidak kalah baik dan penting.

Jadi jika kita lihat dari beberapa upaya orang tua dalam mengatasi anak-anak mereka yang kecanduan *gadget* di usia dini sangatlah beragam. Hal itu juga ditimbulkan dari orang tua yang mengetahui betul bagaimana karakteristik dari anaknya serta komunikasi yang baik juga dilakukan antara orang tua dan anak sehingga keduanya saling paham dan dapat terbiasa dengan hal baru. Karena kecanduan *gadget* pada masa usia dini adalah hal yang sangat tidak pantas untuk generasi bangsa kedepannya. Anak pun juga cenderung menjadi lebih pendiam dan menjadi lebih suka menyendiri jika disuruh untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dan Langkah untuk mengatasi ini adalah hal yang sangat baik dilakukan sebelum nantinya seorang anak sudah benar-benar tidak bisa lepas dari dunia *gadget*. hal itu justru anak menjadi masalah besar bagi orang tua karena akan semakin sulit nantinya untuk memisahkan antara orang tua dan anak.

4. Hambatan yang dialami oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*

Dalam pelaksanaan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini agar anak bisa terlepas dari *gadget*. Dalam pelaksanaannya adapun hambatan yang dialami oleh orang tua, yaitu anak memberontak ketika orang tua tidak memberikan *gadget*. Anak jadi terus-menerus menangis sampai orang tua akhirnya memberikan *gadget* pada anaknya. Hal ini pun juga ada dalam teori Kwon tentang aspek-aspek anak kecanduan *gadget*. Dimana hal ini sudah biasa terjadi, namun orang tua harus sedikit lebih tega untuk masa depan anak yang lebih baik lagi kedepannya. Namun hal tersebut hanya mengganggu hati orang tua pada awalnya saja, setelah sekian lama waktu berjalan, para orang tua cukup terbiasa ketika anaknya menangis meminta *gadget* namun tidak diberikan oleh orang tua, dan cara itu cukup efektif agar seorang anak usia dini dapat terlepas dari kecanduan *gadget*. Namun, diluar itu para orang tua merasa

tidak ada hambatan yang berarti karena memang hal tersebut masih bisa diatasi. Bukan masalah yang terlalu berat untuk mengatasi dan membatasi anak terhadap hal yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak usia dini. Anak yang kecanduan *gadget* pada awalnya pasti sangat susah untuk dipisahkan dengan *gadget*. Hal ini sudah menjadi hukum alam terhadap sesuatu yang baru disukai oleh anak usia dini namun hal tersebut harus segera dilepaskan dengan bisa dikatakan secara paksaan. Terkadang yang menjadi titik gagal dalam orang tua mencegah ataupun mengatasi kecanduan *gadget* pada anak ya hal ini. Dimana harusnya orang tua dapat lebih tegas dan tega dalam mengatur anak-anaknya. Jika terus-menerus dibiarkan maka anak akan merasa jika disitulah zona nyamannya dan akan mengulang hal yang sama jika keinginan yang diinginkan tidak dituruti oleh orang tuanya. Orang tua harus tega jika melihat anaknya menangis dan merontak sehingga anak merasa menang dengan segala apa yang diinginkannya. Dimana seharusnya hal itu tidak boleh terjadi pada anak usia dini. Dimana mereka sesekali diajarkan bahwa sesuatu yang mereka inginkan tidak selalu akan mereka dapatkan.