

## Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Remaja Di Perumahan BTP Kelurahan Buntusu Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

*The Role of Parents in Supervising the Use of Gadgets in Teenagers in BTP Housing, Buntusu Village, Tamalanrea District, Makassar City*

**Abdan Tasnin<sup>\*</sup>, Nurmi Nonci, Rusdi Maidin**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bosowa  
email: [abdantasnin@gmail.com](mailto:abdantasnin@gmail.com)

Diterima: 12 September 2021 / Disetujui : 15 Desember 2021

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan mengurai tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak remajanya dan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan jumlah informan sebanyak 2 buah keluarga. Pemilihan informan ini dipilih dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Sedangkan dalam melakukan analisis data dilakukan dengan reduksi data, kemudian penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: (1) Peran Orang Tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak remajanya yaitu dengan cara memberikan nasihat yang lembut kepada anak agar tidak terlalu sering bermain Hp, memberikan waktu dan perhatian yang banyak kepada anak-anak hal ini dilakukan agar anak-anak tidak merasa sendiri dan selalumerasa diperhatikan, mengisi waktu kosong anak agar tidak selalu mengingat Hp. (2) Kesulitan yang dihadapi orang tua saat ini adalah persoalan waktu, karena selalu sibuk dengan urusan pekerjaan, sehingga lupa untuk membagi waktu bersama anak-anak.

**Kata Kunci:** Peran, OrangTua, Gadget, Remaja

### Abstract

*The purpose of this study is to describe and describe the role of parents in supervising the use of gadgets in their teenagers and the difficulties they face. The research method used is descriptive qualitative with the number of informants as many as 2 families. The selection of these informants was selected using the purposive sampling technique. Data collection techniques used are Observation, Interview, and Documentation. Meanwhile, in conducting data analysis, data reduction was carried out, then data presentation, and conclusion drawing. The conclusions of this study are: (1) The role of parents in supervising the use of gadgets in their teenagers is by giving gentle advice to children so as not to play cellphones too often, giving a lot of time and attention to children, this is done so that children -Children do not feel alone and always feel cared for, filling children's empty time so they don't always remember their cellphones. (2) The difficulty faced by parents today is a matter of time, because they are always busy with work, so they forget to share time with their children.*

**Keywords:** Roles, Parents, Gadgets, Adolescents



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu teknologi seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan pengetahuan, kesehatan, atau bahkan

hanya untuk hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah gadget.

Gadget adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, (Mp3, Mp4, ipod), tablet, PSP (Play Station Portable), jam digital canggih dan lain-lain. Semakin canggih zaman maka semakin banyak pula gadget yang akan digunakan. Apalagi sekarang semakin banyaknya aplikasi yang berkembang dan terus berkembang pesat. Maka tak heran bila semakin banyak orang yang ingin memiliki dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan setiap harinya. Gadget memang salah satu hal yang mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan.

Sehingga dunia ini penuh dengan peralatan gadget yang menjadi kebutuhan utama dalam dunia internet atau dunia informasi komunikasi dan teknologi terbaru saat ini. Selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia gadget juga menjadi menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir setiap orang setiap orang memilikinya adalah handphone. Karena handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (short message service )Teknologi handphone dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, sejalan dengan perkembangan teknologi. Saat ini handphone dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. Handphone terbaru saat ini sudah menggunakan processor dan Os (Operating System) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah computer. Orang bisa mengubah fungsi handphone tersebut menjadi mini *computer*. Fitur ini membantu seseorang dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Di Indonesia, demam perangkat ini sudah berlangsung sejak 2008, tepat ketika Facebook naik daun dan penetrasi telepon seluler di negeri ini melewati angka 50%. Indonesia kini bahkan telah menjadi salah satu negara dengan pengguna Facebook dan Twitter terbesar di dunia, yang penggunaannya masing-masing mencapai 51 juta dan 19,5 juta orang. Ini adalah kenikmatan penduduk dunia abad ke-21. Jarak dan waktu bagaikan terbunuh oleh kemajuan teknologi informasi semacam ini. Seorang pecandu gadget akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol. Perhatian seorang pecandu gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya. Bahkan jika dia dipisahkan dengan gadget, maka akan muncul perasaan gelisah. Generasi muda akhirnya akan tumbuh menjadi pecandu komputer, televisi, dan smarphone atau semacam gadget lainnya. Kecanduan yang dialami ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar gadget melepaskan ormone dopamine, zat kimia yang memiliki peran penting dalam system otak yang berhubungan dengan pembentukan system otak dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan. Hovart menjelaskan, kecanduan tidak terdapat pada zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.

Peranan merupakan bimbingan yang membuktikan bahwa keikutsertaan atau terlibatnya orang tua terhadap anaknya dalam proses belajar sangat membantu dalam meningkatkan konsentrasi anak tersebut. Keluarga merupakan dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan, adopsi. Mereka saling berinteraksi satu dengan yang lainnya, mempunyai peran masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu budaya.

Maka dari itu orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan, apalagi ibu merupakan madrasah pertama bagi anak-anaknya. Upaya orang tua dalam membimbing anak-anak menuju pembentukan akhlak yang mulia dan terpuji disesuaikan dengan ajaran agama islam yaitu dalam memberikan contoh teladan yang baik dan benar, karena anak suka atau mempunyai sifat ingin meniru dan mencoba yang tinggi. Kebanyakan anak-anak lebih dekat dengan ibu ketimbang ayah atau anggota keluarga yang lainnya. Maka dari itu, peran pendidikan ibu adalah pendidikan dasar yang tidak dapat disepelekan atau diabaikan sama sekali. Karena peranan ibu sangat penting dan ibu merupakan seorang yang bijaksana dan pandai dalam mendidik anak-anaknya. Baik buruknya pendidikan ibu terhadap anaknya akan berpengaruh besar terhadap perkembangan dan watak anak-anaknya dikemudian hari.

Pandemi Covid-19 membuat banyak orang mengubah kebiasaan , termasuk anak-anak. Salah satunya adalah diwajibkannya belajar dari rumah atau home learning. Program belajar dari rumah tentu saja menjadikan anak-anak sering menggunakan ponsel demi mendukung sistem belajar yang baru. Penggunaan ponsel berguna sebagai media untuk mengakses grup atau sistem yang diberikan guru pada siswanya untuk mendapatkan materi pelajaran sekolah dan untuk mengikuti daring.

Ponsel selain digunakan sebagai pendukung sistem belajar dari rumah, juga sering digunakan untuk bermain game dan melihat media sosial demi mengurangi kebosanan. Namun, apabila penggunaannya tidak bisa diawasi maka fungsinya bisa berdampak negatif, seperti akan mempengaruhi kesehatan anak sehingga menyebabkan kecanduan.

Terkait dengan fenomena di Kelurahan Buntusu, BTP Makassar, berdasarkan hasil pra-penelitian, permasalahan yang terjadi adalah banyaknya orang tua yang mengeluh karena keteteran selama musim pandemi. Hal ini karena mereka sibuk dengan pekerjaannya dan memberikan tanggung jawab yang penuh kepada guru di sekolah.

Pada dasarnya setiap masyarakat yang ada di muka bumi ini dalam hidupnya dapat dipastikan akan mengalami apa yang dinamakan dengan perubahan. Adanya perubahan tersebut akan dapat diketahui bila kita melakukan suatu perbandingan dengan menelaah suatu masyarakat pada masa tertentu yang kemudian kita bandingkan dengan keadaan masyarakat pada waktu yang lampau. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat, pada dasarnya merupakan suatu proses yang terus menerus, ini berarti bahwa setiap masyarakat kenyataannya akan mengalami perubahan-perubahan.

Tetapi perubahan yang terjadi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain tidak selalu sama. Hal ini di karenakan adanya suatu masyarakat yang mengalami perubahan yang lebih cepat bila dibandingkan dengan masyarakat lainnya. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan yang tidak menonjol atau tidak menampakkan adanya suatu perubahan yang terjadi di masyarakat. Juga terdapat adanya perubahan yang memiliki pengaruh yang luas maupun yang terbatas. Disamping itu juga ada perubahan yang prosesnya lambat, dan ada juga perubahan yang prosesnya berlangsung dengan cepat.

Pada dasarnya setiap masyarakat yang ada di muka bumi ini dalam hidupnya dapat dipastikan akan mengalami apa yang dinamakan dengan perubahan. Adanya perubahan tersebut akan dapat diketahui bila kita melakukan suatu perbandingan dengan menelaah suatu masyarakat pada masa tertentu yang kemudian kita bandingkan dengan keadaan masyarakat pada waktu yang lampau. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat, pada dasarnya merupakan suatu proses yang terus menerus, ini berarti bahwa setiap masyarakat kenyataannya akan mengalami perubahan-perubahan.

Tetapi perubahan yang terjadi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain tidak selalu sama. Hal ini di karenakan adanya suatu masyarakat yang mengalami perubahan yang lebih cepat bila dibandingkan dengan masyarakat lainnya. Perubahan

tersebut dapat berupa perubahan yang tidak menonjol atau tidak menampakkan adanya suatu perubahan yang terjadi di masyarakat. Juga terdapat adanya perubahan yang memiliki pengaruh yang luas maupun yang terbatas. Disamping itu juga ada perubahan yang prosesnya lambat, dan ada juga perubahan yang prosesnya berlangsung dengan cepat.

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami yang namanya perubahan. Adapun perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, perubahan yang lambat dan ada juga perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, dan lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya. Adapun perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern. Perubahan dalam masyarakat telah ada sejak zaman dahulu. Namun, sekarang perubahan berjalan dengan sangat cepat sehingga dapat membingungkan manusia yang menghadapinya.

Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan. (Elly M. Setiadi, dkk 2006) William F. Ogburn mengemukakan bahwa ruang lingkup perubahan sosial mencakup unsur-unsur kebudayaan yang materiil maupun immaterial dengan menekankan bahwa pengaruh yang besar dari unsure-unsur immaterial.

Teori peran sosial adalah perspektif dalam sosiologi dan psikologi sosial yang menganggap sebagian besar kegiatan sehari-hari menjadi pemeran dalam kategori sosial (misalnya ibu, manajer, guru). Setiap peran sosial adalah seperangkat hak, kewajiban, harapan, norma dan perilaku seseorang untuk menghadapi dan memenuhi. Model ini didasarkan pada pengamatan bahwa orang berperilaku dengan cara yang dapat diprediksi, dan bahwa perilaku individu adalah konteks tertentu, berdasarkan posisi sosial dan faktor lainnya.

Menurut Koziar Barbara Peran Sosial adalah seperangkat tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang sesuai kedudukannya dalam, suatu sistem. Peran dipengaruhi oleh keadaan sosial baik dari dalam maupun dari luar dan bersifat stabil. Peran adalah bentuk dari perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi tertentu.

Peran adalah deskripsi sosial tentang siapa kita dan kita siapa. Peran menjadi bermakna ketika dikaitkan dengan orang lain, komunitas sosial atau politik. Peran adalah kombinasi posisi dan pengaruh.

Menurut Biddle dan Thomas dalam Arisandi, peran adalah serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang kedudukan tertentu. Misalnya dalam keluarga, perilaku ibu dalam keluarga diharapkan bisa memberi anjuran, memberi penilaian, memberi sanksi dan lain-lain.

Menurut teori ini, sebenarnya dalam pergaulan sosial itu sudah ada skenario yang disusun oleh masyarakat, yang mengatur apa dan bagaimana peran setiap orang dalam pergaulannya. Dalam skenario itu sudah tertulis "seorang presiden harus bagaimana, seorang gubernur harus bagaimana, seorang guru harus bagaimana, murid harus bagaimana.

Demikian juga sudah tertulis peran apa yang harus dilakukan oleh suami, istri, ayah, ibu, anak, mantu, mertua, dan seterusnya. Menurut teori ini, jika seseorang mematuhi skenario, maka hidupnya akan harmoni, tetapi jika menyalahi skenario, maka ia akan dicemooh oleh penonton dan ditegur sutradara. Dalam era reformasi sekarang ini nampak

sekali pemimpin yang menyalahi skenario sehingga sering didemo public Park menjelaskan dampak masyarakat atas perilaku kita dalam hubungannya dengan peran, namun jauh sebelumnya Robert Linton (1936), seorang antropolog, telah mengembangkan Teori interaksi sosial dalam terminologi aktor-aktor yang bermain sesuai dengan apa-apa yang ditetapkan oleh budaya. Sesuai dengan teori ini, harapan-harapan peran merupakan pemahaman bersama yang menuntun kita untuk berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut teori ini, seseorang yang mempunyai peran tertentu misalnya sebagai dokter, mahasiswa, orang tua, wanita, laki-laki, dan lain sebagainya, diharapkan agar seseorang tadi berperilaku sesuai dengan peran tersebut. Mengapa seseorang mengobati orang lain, karena dia adalah dokter. Jadi karena statusnya adalah dokter maka dia harus mengobati pasien yang datang kepadanya. Perilaku ditentukan oleh peran sosial.

Secara umum peranan adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang terkait oleh kedudukannya dalam struktur sosial atau kelompok sosial di masyarakat, artinya setiap orang memiliki peranan masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia miliki. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia "Peran berarti perangkat tingkah atau karakter yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat, sedangkan peranan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa".

Menurut Biddle dan Tomas, peran adalah serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang kedudukan tertentu. Misalnya dalam keluarga, perilaku ibu dalam keluarga diharapkan bisa memberi anjuran, penilaian, sangsi dan lain-lain. Kalau peran ibu digabungkan dengan peran ayah maka menjadi peran orang tua dan menjadi lebih luas sehingga perilaku-perilaku yang diharapkan juga menjadi lebih beraneka ragam (Sarlito, 2000).

Pada perkembangan hidupnya, manusia di pengaruhi oleh hal-hal yang berasal dari dirinya sendiri (internal) dan faktor-faktor yang berasal dari luar diri pribadinya (eksternal). Istilah lingkungan psikologi sosial menunjukkan hubungan antara aspek pribadi dan aspek sosial. Lingkungan budaya secara sosiologis merupakan hasil lingkungan sosial, karena jika di lihat dari sudut sosiologis kebudayaan merupakan hasil pergaulan hidup dalam wadah-wadah yang sering di sebut kelompok sosial atau masyarakat.

Lingkungan masyarakat menurut Sri Lestari (2012) "lingkungan Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang secara relative, yang secara bersama-sama cukup lama, yang mendiami suatu wilayah tertentu, memiliki kebudayaan yang sama, dan melakukan sebagian besar kegiatannya dalam kelompok tersebut".

Aspek tumbuh kembang pada anak dewasa ini adalah salah satu aspek yang diperhatikan secara serius oleh para pakar, karena hal tersebut merupakan aspek yang menjelaskan mengenai proses pembentukan seseorang, baik secara fisik maupun psikososial. Namun, sebagian orang tua belum memahami hal ini, terutama orang tua yang mempunyai tingkat pendidikan dan sosial ekonomi yang relatif rendah. Mereka menganggap bahwa selama anak tidak sakit, berarti anak tidak mengalami masalah kesehatan termasuk pertumbuhan dan perkembangannya. Seringkali para orang tua mempunyai pemahaman bahwa pertumbuhan dan perkembangan mempunyai pengertian yang sama (Nursalam, 2005).

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh dalam arti sebagian atau seluruhnya karena adanya multiflikasi sel-sel tubuh dan juga karena bertambah besarnya sel. Adanya multiflikasi dan penambahan ukuran sel berarti ada penambahan secara kuantitatif dan hal tersebut terjadi sejak terjadinya konsepsi, yaitu bertemunya sel telur dan sperma hingga dewasa (IDAI, 2000). Jadi, pertumbuhan lebih

ditekankan pada bertambahnya ukuran fisik seseorang, yaitu menjadi lebih besar atau lebih matang bentuknya, seperti bertambahnya ukuran berat badan, tinggi badan dan lingkaran kepala.

Masa remaja berlangsung melalui 3 tahapan yang masing-masing ditandai dengan isu-isu biologik, psikologik dan sosial, menurut Aryani (2010) yaitu :

a. Masa Remaja Awal (10-13 tahun)

Masa remaja awal ditandai dengan peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga sebagian besar energi intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini ditargetkan pada penilaian kembali dan restrukturisasi dari jati diri. Selain itu penerimaan kelompok sebaya sangatlah penting. Dapat berjalan bersama dan tidak dipandang beda adalah motif yang mendominasi banyak perilaku sosial remaja awal ini.

b. Menengah (14-16 tahun)

Masa remaja menengah ditandai dengan hampir lengkapnya pertumbuhan pubertas, timbulnya keterampilan-keterampilan berpikir yang baru, peningkatan pengenalan terhadap datangnya masa dewasa dan keinginan untuk memapankan jarak emosional dan psikologis dengan orang tua.

c. Akhir (17-19 tahun)

Masa remaja akhir ditandai dengan persiapan untuk peran sebagai seorang dewasa, termasuk klarifikasi dari tujuan pekerjaan dan internalisasi suatu sistem nilai pribadi.

Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, iphone, dan blackberry. Widiawati dan Sugiman (2014), gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis gadget yang sering digunakan (Irawan, 2013). Jenis-jenis gadget diantaranya:

a. Iphone

Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar (Irawan, 2013).

b. Ipad

Merupakan sebuah gadget yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2013).

c. Blackberry

Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2013).

d. Netbook

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet (Irawan, 2013).

e. Handphone

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2013).

Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya (Fadilah, 2015). Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget (Fadilah, 2015). Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget (Kotler, 2007). Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja (Kotler, 2007). Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi (Kotler, 2007).

Penggunaan gadget dikalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi remaja. Dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif.

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman (Harfiyanto, dkk, 2015).
- b. Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan gadget yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini (Harfiyanto, dkk, 2015).
- c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget (Harfiyanto, dkk, 2015).
- d. Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran (Harfiyanto, dkk, 2015).

Remaja menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar (Harfiyanto, dkk, 2015).

- a. Aplikasi yang ada didalam gadget membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol (Harfiyanto, dkk, 2015).
- b. Remaja menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Awalnya remaja menggunakan gadget hanya untuk bermain game. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan (Winoto, 2013).
- c. Gadget memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan (Winoto, 2013).
- d. Media sosial yang ada didalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial (Winoto, 2013).
- e. Remaja seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada didalam gadget (Winoto, 2013).

- f. Bagi remaja gadget tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya (Sumantri, 2012).
- g. Gadget membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain gadget (Ameliola dan Nugraha, 2013).

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Sugiyono (2005) menerangkan penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif adalah “metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas”. Penelitian ini dilaksanakan diperumahan BTP, Kelurahan Buntusu, Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Dengan menggunakan teknik purposive sampling informan yang dipilih sejumlah 6 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi (pengamatan Lapangan), Wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lestari (2012) menyatakan peran Orang Tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak. Peran orang tua dalam kehidupan anak memang sangat penting, berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil:

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap kehidupan masyarakat. Gadget merupakan hasil dari perkembangan teknologi pada masa ini. Perkembangan teknologi seperti ini lah yang membawa dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak. Perhatian orang tua sangat lah di butuhkan untuk melihat dan memilah mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk perkembangan anak.

Pada dasarnya setiap masyarakat yang ada di muka bumi ini dalam hidupnya dapat dipastikan akan mengalami apa yang dinamakan dengan perubahan. Adanya perubahan tersebut akan dapat diketahui bila kita melakukan suatu perbandingan dengan menelaah suatu masyarakat pada masa tertentu yang kemudian kita bandingkan dengan keadaan masyarakat pada waktu yang lampau. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat, pada dasarnya merupakan suatu proses yang terus menerus, ini berarti bahwa setiap masyarakat kenyataannya akan mengalami perubahan-perubahan.

Tetapi perubahan yang terjadi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain tidak selalu sama. Hal ini di karenakan adanya suatu masyarakat yang mengalami perubahan yang lebih cepat bila dibandingkan dengan masyarakat lainnya. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan yang tidak menonjol atau tidak menampakkan adanya suatu perubahan yang terjadi di masyarakat. Juga terdapat adanya perubahan yang memiliki pengaruh yang luas maupun yang terbatas. Disamping itu juga ada perubahan yang prosesnya lambat, dan ada juga perubahan yang prosesnya berlangsung dengan cepat.

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami yang namanya perubahan. Adapun perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, perubahan yang lambat dan ada juga perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, dan lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya.

Adapun perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern. Perubahan dalam masyarakat telah ada sejak zaman dahulu. Namun,

sekarang perubahan berjalan dengan sangat cepat sehingga dapat membingungkan manusia yang menghadapinya.

Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan. William F. Ogburn mengemukakan bahwa runglingkup perubahan sosial mencakup unsur-unsur kebudayaan yang materil maupun immaterial dengan menekankan bahwa pengaruh yang besar dari unsure-unsur immaterial. Kingsley Davis mengartikan perubahan sosial sebagai perubahan yang terjadi dalam fungsi dan struktur masyarakat. Perubahan sosial dikatakannya sebagai peerubahan dalam hubungan sosial (*social relationship*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial tersebut.

Menurut Selo Soemardjan, perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang memengaruhi system sosial, termasuk di dalam nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola prilaku di antara kelompok dalam masyarakat. Menurutnya, antara perubahan sosial dan perubahan kebudayaan memiliki satu aspek yang sama yaitu keduanya bersangkut paut dengan suatu penerimaan cara-cara baru atau suatu perbaikan cara masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya.

Perubahan sosial yaitu perubahan yang terjadi dalam masyarakat atau dalam hubungan interaksi, yang meliputi berbagai aspek kehidupan. Sebagai akibat adanya dinamika anggota masyarakat, dan yang telah didukung oleh sebagian besar anggota masyarakat, merupakan tuntutan kehidupan dalam mencari kestabilannya.

Ditinjau dari tuntutan stabilitas kehidupan perubahan sosial yang dialami oleh masyarakat adalah hal yang wajar. Kebalikannya masyarakat yang tidak berani untuk melakukan perubahan, tidak akan dapat melayani tuntutan dan dinamika anggota-anggota yang selalu berkembang kemauan dan aspirasinya

Faktor pencetus terjadinya perubahan sosial dapat berasal dari dalam (internal) maupun berasal dari luar (external) masyarakat yang bersangkutan. Kita sepakat bahwa tidak ada satupun masyarakat (Negara) yang dapat berdiri sendiri tanpa berinteraksi dengan bangsa lain di dunia ini. Suatu hal yang mustahil jika ada klaim bahwa suatu bangsa yang tidak terlibat dalam percaturan dunia akan tetapi eksis berdiri. Fenomena ini tidak lepas dari adanya arus pergerakan pengaruh dari suatu bangsa kepada bangsa lainnya yang acap kali diidentikkan dengan istilah globalisasi (Salam dan Fadhilah, 2008 : 123).

Hal di atas adalah hal yang benar terjadi. Faktor pencetus terjadinya perubahan sosial itu dapat berasal dari dalam dan dari luar. Terjadinya perubahan sosial dari dalam, berdasarkan penelitian penulis adalah bahwa orang tua yang sibuk akan pekerjaannya sehingga kurang perhatian terhadap anak adalah salah satunya. Sehingga kurangnya kasih sayang dari orang tua dan perhatian erhadap anak berkurang dan anak mnulai merasa sendiri dan mulai mencoba hal-hal baru yang belum pernah ia coba sebelumnya. Karena keenakan sering bermain akhirnya anak menjadi malas dan selalu menggunakan HP untukmain game. Maka dari itu, perhatian dari orang tua merupakan hal yang penting sekali dalam kehidupan anak.

Selsain faktor dari dalam juga terdapat faktor dari luar. Seperti ajakan teman. Kita hidup bermasyarakat dan bersosialisasi karena kita adalah makhluk sosial. Faktor lingkungan dan tenan juga sangat mempengaruhi perkembangan anak. Awalnya hanya di coba-coba namun akhirnya, menjadi kecanduan. Maka dari itu, orang tua harus ikut bertanggung jawab dalam memilih teman pergaulan untuk anaknya.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut Peran Orang Tua dalam menawasi penggunaan gadget pada anak remaja adalah Memberikan nasihat yang lembut kepada anak-anak agar tidak terlalu sering bermain HP. Memberikan waktu dan perhatian yang banyak kepada anak-anak. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak merasa sendiri dan merasa selalu diperhatikan. Jika anak-anak cenderung sendiri maka akan bersentuhan dengan hal-hal negatif. Mengisi waktu kosong anak-anak agar tidak selalu ingat dengan HP. Hal ini diupayakan di usia anak-anak remaja mereka tidak akan menjadi pecandu untuk game dan sosial media. Kesulitan yang dihadapi orang tua saat ini adalah persoalan waktu. Karena selalu sibuk dengan urusan pekerjaan, lupa untuk membagi waktu bersama anak-anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam. 1990. Anak anda dapat menjadi genius dan bahagia. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Arikunto. 2005. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Jakarta.
- Baron, R. A dan Donn Byrne. 2003 Psikologi Sosial. Jakarta: Erlangga.
- David Berry, 2003. Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Davis Kingsley, 1960, Humen Society. Cetakan ke-13 New York: The Macmillan Company
- Djumhur dan Moh Surya. 1975. Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah. Bandung: CV. Pedoman
- Dwiastuti. 2005. Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Permainan Online Game. Bandung: Skripsi Fakultas Psikologi UNPAD.
- Elly M. Setiadi, dkk. 2006. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Jakarta : Prenada Media Group
- Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. Pengantar Studi Sosiologi Keluarga. Bandung: Pustaka Setia.
- IDA. 2000. Buku Ajar Neurogi Anak : Jakarta
- Ogburn, William F, 1950, Social Change, with Respect to Culture Nature. New York : Viking
- Koentjaraningrat. 2002. Pengantar Antropologi II. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari Sri. 2012. Psikologi Keluarga. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group. Mudjia Rahardjo. 2007. Sosiologi Pedesaan Studi Perubahan Sosial . Malang: UIN Malang Press
- Munir Zaldy. 2010. Pengertian Orang Tua. Bandung: PT Refika Adiatma Bandung
- Nursalam. 2005. Asuhan keperawatan bayi dan anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Pertiwi, Indah. 2010. Pengertian Orang tua. Jakarta: Medika Jakarta. Poerwadarminta. 1985. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Santrock. 2002. Perkembangan masa hidup edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Sarlito, Wirawan, Sarwono. 2000. Teori-teori Psikologi Sosial. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada