

# STRATEGI KOPING ORANG TUA PADA ANAK YANG MEMPUNYAI KEBIASAAN BERMAIN GADGET DI DESA BABALAN KIDUL BOJONG

Nikcyta Putri Yeana Ikadini dan Rizqi Varadina, Mokhammad Arifin

## ABSTRAK

The gadget is a device or an electronic instrument that has a function and practical purposes, especially to assist the work of humans. Now these gadgets are not only used by adults only, but also already widely known among children. Gadget gives users the impact of changes in behavior, especially in children's behavior. Research on coping strategies of parents of children who have a habit of playing gadget aims to determine the coping strategies used parents in dealing with children who have a habit of playing gadgets. This is a qualitative research design with a phenomenological approach. Participants are parents of children who have a habit of playing gadgets Babalan kidul Bojong village. The collection of data by observation and in-depth interviews with the main instrument that researchers themselves and supporting the instrument tape recorders and recording devices. Sampling with purposive-sampling technique. Researchers took 6 participants. Data were analyzed using data reduction techniques. The result showed the reaction to the child's desire to have a gadget, coping short-term and long-term adaptive coping. Suggestion for the nursing profession for more attention to the psychosocial aspects, for parents to pay more attention to children in the habit of playing gadget.

Keyword : coping strategies, play, gadget

## PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang sudah modern dan diiringi dengan perkembangan teknologi yang pesat, manusia semakin mudah dalam melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pekerjaannya. Teknologi pada dasarnya adalah sarana untuk menyediakan hal-hal yang diperlukan bagi kelangsungan dan kemudahan hidup manusia. (Witrianti, 2013). Teknologi juga dapat membawa dampak yang memicu ke arah perubahan manusia, Perubahan yang dipicu oleh teknologi ini dapat membawa dampak yang positif maupun dampak negatif bagi penggunaannya.

Perubahan yang terjadi tergantung pada manusia/individu sendiri dalam menyikapi perubahan yang dipicu teknologi tersebut. Dampak yang sering menonjol dari perkembangan teknologi adalah perubahan gaya hidup manusia jaman sekarang. Teknologi sangat erat hubungannya dengan gaya hidup manusia.

Kemudahan, kecanggihan, dan kehematan dapat dicapai. Namun, semua itu tidak hanya membawa dampak yang positif bagi individu melainkan dapat membawa kearah yang negatif.

Saat ini teknologi yang cukup familiar dan tidak asing didengar di masyarakat yaitu Gadget. Gadget sudah banyak yang menggunakan, tidak hanya kalangan orang dewasa saja melainkan sudah tidak asing dikalangan anak usia sekolah. Gadget sudah menjadi kebutuhan untuk masyarakat. Masyarakat beranggapan dengan gadget semuanya dapat dengan mudah dikerjakan.

Beragamnya jenis gadget yang diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. Gadget adalah suatu perangkat atau instrument elektronik yang memiliki fungsi dan tujuan praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya 2014, h.7). Demikian tanpa disadari, anak yang sering menggunakan gadgetnya secara terus-menerus dan berlebihan dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam kalangan masyarakat umumnya anak usia sebaya. Contohnya seperti: kurangnya rasa empati terhadap orang lain disekelilingnya, lebih sring menggunakan gadget sebagai alat komunikasi dibanding bermain dan berkumpul langsung dengan anak-anak yang lain, menjadikan anak sibuk dengan gadget tanpa melakukan aktivitas atau interaksi dengan anak lainnya (Iswidharmanjaya 2014, h.15).

Gadget dalam hal ini dapat membantu anak dalam mengerjakan segala hal oleh karena itu pola pikir anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget jadi lebih pendek mengakibatkan penurunan konsentrasi dan berdampak pada penurunan prestasi anak di sekolah. Gadget yang sering orang tua berikan pada anak adalah *handphone*, *playstation*, laptop, maupun komputer. Semuanya itu difasilitasi oleh orang tua dengan maksud dan tujuan tertentu. Sekitar 60% anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya tanpa alasan yang jelas.

Sebagian besar orang tua memfasilitasi gadget untuk anak nya adalah untuk selalu menjaga komunikasi anak dan orang tua ketika orang tua sedang tidak ada di rumah. Namun orang tua jarang yang memperhatikan penggunaan gadget oleh anaknya. Berdasarkan penelitian Witrianti di Jawa Timur terhadap anak-anak sekolah pada tahun 2013 sekitar 67 % anak kelas 4 sampai kelas 6 mengaku sudah melihat atau menonton pornografi, sekitar 24 % diakses melalui komik dan 22% diakses melalui internet. Hal ini sangat menghawatirkan bagi orang tua (Witrianti, 2013).

Dalam sebuah survei terhadap 10 orang tua, pada tahun 2013 oleh Witrianti di Jawa Timur 8 dari 10 anak-anak berusia 14 tahun sekarang membatasi penggunaan gadget sebagai media hukumannya. Survey ini menemukan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget sekitar 2 jam perhari dan seperempat anak menggunakan gadget sekitar 4 jam perhari. Gadget yang sering dibeli orang

tua untuk anaknya adalah plays tation presentasinya sekitar 46% dan 30% adalah Mp3. Tanpa adanya pengawasan dan komunikasi oleh orang tua maka hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi tidak disiplin dan cenderung nakal. Hal ini akan menjadi dampak yang kurang baik untuk perkembangan psikologi anak (Witrianti,2013).

Dalam siaran pers no. 17/pih/kominfo/2/2014 tentang Riset Kominfo dan UNICEF mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet Dalam sambutannya Menteri Kominfo mengatakan: "Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Internet dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan, penelitian, niaga, dan aspek kehidupan lainnya. Kita harus mendorong anak-anak dan remaja untuk menggunakan internet sebagai alat yang penting untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, dan memperluas kesempatan serta keberdayaan dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.

"Hal serupa juga dikemukakan oleh Kearney, UNICEF *Country Representative of Indonesia*: "Kaum muda selalu tertarik untuk belajar hal-hal baru, namun terkadang tidak menyadari resiko yang dapat ditimbulkan. Penelitian bersama beberapa mitra ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan memastikan bahwa ada keseimbangan resiko dan peluang". Hasil survey yang dilakukan oleh UNICEF dan Kominfo pada tahun 2014 di Jakarta menemukan fakta, bahwa kebanyakan dari yang disurvei telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun. Studi ini mengungkapkan bahwa 69% responden menggunakan komputer, 34% menggunakan laptop, dan sebagian kecil hanya 2% terhubung melalui video game.

Lebih dari setengah responden (52%) menggunakan ponsel, namun kurang dari seperempat (21%) untuk *smartphone* dan hanya 4% untuk tablet. Penelitian ini mengumpulkan data untuk mengarahkan kebijakan kedepan dalam melindungi hak-hak anak mengakses informasi dan pada saat yang sama, berbagi informasi dan mengekspresikan pandangan atau ide-ide mereka secara aman. Studi ini dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo dengan menelusur aktivitas *online* dari sampel 400 anak dan remaja usia 10-19 yang tersebar di seluruh negeri dan mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan. Studi dibangun berdasar pada penelitian sebelumnya sehingga didapatkan gambaran yang paling komprehensif dan terkini tentang penggunaan media digital di kalangan anak-anak dan remaja Indonesia, termasuk motivasi, serta informasi tentang anak remaja berusia 10-19 yang tidak menggunakan media digital. Kesimpulan utama dihasilkan dari riset yang dilakukan oleh kominfo dan UNICEF adalah :Perubahan struktur media di Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan: personal komputer untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium

komputer sekolah; laptop di rumah, dan di atas semua-ponsel atau *smartphone* selama kegiatan sehari-hari (Reza, 2014).

Hasil survei yang dilakukan oleh Anggrahini tahun 2013 di Yogyakarta tentang koping orang tua pada anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget menemukan fakta, bahwa kebanyakan orang tua sekitar 50% mengatakan memberikan nasihat pada anak saat terlalu lama bermain gadget, 30% orang tua mengatakan memberikan hukuman pada anak yang terlalu lama bermain gadget, dan 20% orang tua membebaskan anak bermain dengan gadgetnya. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan 5 orang tua yang memiliki anak usia sekolah 6-12 tahun, ada 4 orang tua mengaku anaknya mempunyai kebiasaan bermain gadget cukup lama sekitar 4-5 jam perhari. Orang tua tersebut mengatakan telah memberi nasihat pada anaknya, tetapi jika anaknya sudah bermain gadget susah sekali untuk di tegur dan orang tua memberikan hukuman apabila anaknya membantah. Sedangkan 1 orang tua mengatakan anaknya bermain gadget dengan normal tidak berlebihan sekitar 1-2 jam perhari dan orang tua memberikan nasihat untuk tidak bermain gadget terlalu lama.

#### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Tempat penelitian dilaksanakan di Kecamatan Bojong Desa Babalan Kidul Kabupaten Pekalongan. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget di Desa Babalan Kidul Bojong.

Sampel dari penelitian ini tidak menentukan atau menyebutkan jumlah sampel, tetapi berdasarkan data yang telah jenuh (sampai sampel tidak lagi memberikan informasi yang baru) dan memenuhi kriteria inklusi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan bahwa orang tersebut dianggap mampu dan tahu dalam memberikan informasi sesuai dengan harapan peneliti.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti mendapatkan enam (6) partisipan sesuai dengan kriteria inklusi. Data yang didapatkan telah mencapai taraf jenuh (*redudancy*) yang berarti tidak ada data atau informasi yang baru. Penelitian ini dibatasi pada orang tua dari anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget di Desa Babalan Kidul Bojong Kabupaten Pekalongan.

Setelah melakukan wawancara mendalam dengan enam partisipan, peneliti menemukan enam tujuan khusus. Enam tujuan khusus tersebut sesuai dengan tujuan khusus awal. Enam tujuan khusus ini adalah tujuan semula yang ingin dicapai.

Berdasarkan data yang didapat dari wawancara mendalam, peneliti mendapatkan tujuh (7) tema yang muncul dari strategi koping orang tua pada

anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget. Pada tujuan khusus pertama mendapatkan dua tema yaitu respon terhadap keinginan dan bermain. Tujuan khusus kedua mendapatkan satu tema yaitu pengaruh gadget. Tujuan khusus ketiga mendapatkan satu tema yaitu reaksi yang berorientasi pada tugas. Tujuan khusus keempat mendapatkan satu tema yaitu reaksi yang berorientasi pada ego. Tujuan khusus yang kelima mendapatkan satu tema yaitu metode koping jangka pendek. Tujuan khusus yang keenam mendapatkan satu tema yaitu metode koping jangka panjang.

Dari hasil penelitian menunjukkan rata-rata usia partisipan adalah 38 tahun dimana pada masa ini partisipan memasuki masa dewasa menengah. Pada masa ini individu mengalami titik karier puncak yang akan menghasilkan sesuatu yang dapat ditawarkan kepada keturunannya. Biasanya pada tahap ini seorang individu akan banyak memberikan nasehat dan pengarahan (Suliswati,dkk 2005, h.86). Memasuki tahap perkembangan ini seorang individu perlu menciptakan atau memelihara hal-hal yang akan menjadi penerus hidupnya, mungkin dengan mempunyai anak atau dengan menciptakan perubahan positif yang dapat memberikan manfaat bagi orang lain (Upton 2012, h.23).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pada masa anak usia sekolah harus lebih bijak dalam memberikan fasilitas bermain yang bagus. Seperti permainan yang sesuai dengan usia nya anak harus bermain dengan mengenal lingkungan agar anak bisa bersosialisasi dengan usia sebayanya dalam penelitian ini pengaruh gadget dapat merubah kebiasaan anak yang memicu pada hal negative seperti membantah perintah orang tua dan susah untuk bergaul dengan temannya.Beberapa tindakan atau upaya yang dilakukan orang tua dalam menghadapi anak yang mempunyai kebiasaan bermain gadget yaitu dengan kompromi, member nasehat positif, memberikan aturan, dan respons positif.

Saran untuk tenaga kesehatan untuk mensosialisasikan kepada kelompok masyarakat dengan menggunakan media brosur atau sosialisasi secara langsung tentang pentingnya memahami usia remaja tengah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggrahini 2013, *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget di Yogyakarta*, dilihat pada 18 Maret 2015, <<http://digilib.uin-suka.ac.id/11695/1.pdf>>
- Fleming & Mark Ritts, 2007, *Mengatasi Perilaku Negatif Anak*, Erlangga, Jakarta
- Iswidharmanjaya, Derry 2014, *Bila Sikecil Kecanduan Gadget*, update 2014, dilihat pada 18 Maret 2015, <<https://books.google.co.id/books>>
- Moelong, Lexy, J 2009, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Notoatmodjo, 2007, *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*, Rineka Cipta, Jakarta
- Nursalam 2008, *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis edisi 2*, Salemba Medika, Jakarta
- Prasetyo, Sunar, Dwi 2008, *Biarkan Anakmu Bermain*, Diva Press, Yogyakarta
- Pratama, Chou, Hellen 2012, *Cyber Smart Parenting: Sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital*, update 2012, dilihat pada 18 Maret 2015, <<https://books.google.co.id/books>>
- Rasmun 2009, *Stres, Koping dan Adaptasi*, Sagung Seto, Jakarta
- Riyadi, Sujono & Sukarmin 2009, *Asuhan Keperawatan Pada Anak*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Saryono & Mekar, Dwi, Anggraeni 2013, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*, Nuha Medika, Yogyakarta
- Somantri, Sutjihati 2007, *Psikologi Anak Luar Biasa*, Refika Aditama, Bandung
- Sugiyono 2009, *Memahami Penelitian Kualitatif*, CV Alfabeta, Bandung
- Supartini, Yupi 2012, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, EGC, Jakarta
- Suriadi & Yuliani, Rita 2006, *Asuhan Keperawatan pada Anak*, Sagung Seto, Jakarta
- Theдора, Agnes 2013, *Memahami Perkembangan Anak*, Indeks, Jakarta
- Upton, Penney 2012, *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta
- Wahyudi, Reza 2014, *Siaran Pers NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014/*, update 2014, dilihat 12 maret 2015, <<http://kominfo.go.id>>

Witrianti, Made 2013, *Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif di Jawa Timur* , dilihat pada 18 Maret 2015, <<http://eprints.upnjatim.ac.id/5580/1/file1.pdf>>

Young, Caroline 2008, *Menghibur dan Mendidik Anak*, Erlangga, Jakarta