

**PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR
OLEH ORANG TUA**

Yayuk Sugiarti ⁽¹⁾

Hidayat Andyanto ⁽²⁾

^(1,2) Fakultas Hukum Universitas Wiraraja

yayuksugiarti@wiraraja.ac.id ⁽¹⁾

hidayatandyanto@wiraraja.ac.id ⁽²⁾

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini, tentunya sangat mudah bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu sama lain menggunakan gadget. Karena kita memiliki gadget, kita lebih mudah untuk berinteraksi meski dalam jarak jauh, baik dengan saudara maupun teman. Hampir semua kalangan memilikinya baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Namun, gadget saat ini berdampak buruk, terutama bagi anak-anak. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung individualistis, sulit bergaul dan ketika kecanduan akan sangat sulit dikendalikan yang pada akhirnya otak anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan mengawasi penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak; memahami faktor-faktor yang mendukung dan menghambat orang tua dalam mengatasi perilaku anak dalam menggunakan gadget; dan Mengetahui dan memahami peran orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan gadget. Data yang terdapat dalam penelitian ini diperoleh dengan tiga cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Kata Kunci: Gadget, Anak dibawah umur dan Dampak Hukum

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini sangat berpengaruh besar pada kehidupan kita sehari-hari. Hal ini dikarenakan bahwa pola pikir dan tingkah laku manusia berkembang setiap saat dari waktu ke waktu demi mendapatkan sesuatu yang lebih maju. Secara harfiah Menurut Tjakraatmadja di dalam Sa'id (2001), "teknologi merupakan segala daya upaya yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan taraf hidup yang lebih baik". Teknologi dibutuhkan manusia baik berupa fisik, keahlian dan keterampilan. Berbagai macam penemuan yang terus berkembang menjadi lebih canggih dan berkembang pesat, salah satu contoh telepon. Telepon dahulu hanya berada di rumah saja tidak bisa dibawa kemana-mana, seiring perkembangan zaman muncullah gadget yang lebih canggih. Setiap orang bisa membawa gadget kemana-mana dan lebih praktis dalam penggunaannya bisa disimpan di saku maupun dompet.

Semenjak adanya gadget kita lebih mudah berinteraksi walau dengan jarak yang jauh baik dengan saudara maupun teman. Semua kalangan hampir memilikinya baik dari anak-anak maupun dewasa. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan melalui teknologi digital sehingga dapat mengurangi kehidupan bersosialisasi dengan tetangga

maupun kerabat. Penggunaan gadget secara berkesinambungan akan membawa dampak negatif bagi anak. Gadget menjadi kegiatan rutin untuk mereka bermain, mencari informasi apa saja yang dibutuhkan. Gadget menjadi kebutuhan utama mereka sehari-hari, dan orang tua membiarkan hal itu terjadi.

Orang tua senang ketika anak mereka sudah pandai dalam mengoperasikan gadget sejak dini, tanpa mengetahui dampak negatif yang akan terjadi di masa depan. Banyak kejadian anak cenderung bersikap cuek terhadap teman sebayanya, sering marah-marah ketika orang tua meminta bantuan, tidak mendengar nasihat orang tua, malas untuk menyapu, makan, dan mandi. Anak menjadi kecanduan pada gadget, mereka belum bisa memilih mana yang terbaik untuk dirinya. Mereka cenderung mengikuti hal apa saja yang menurutnya bagus melalui situs-situs yang dengan mudah dibuka di internet. Misalnya, ketika mereka melihat orang yang kecanduan obat-obat terlarang (narkoba) yang merasa setelah memakainya perasaan bahagia akan muncul. Anak-anak akan meniru dan mencoba narkoba tersebut sehingga bisa bahagia dan melayang seperti apa yang dicontohkan di internet. Anak-anak tidak dapat memfilter mana yang patut dicontoh atau tidak. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, salah satunya orang tua sudah

mengenalkan gadget sejak dini kepada putra-putrinya yang masih kecil. Hal itu dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap gadget. Peristiwa tersebut dianggap sepele oleh orang tua karena mereka beranggapan jika anak mereka dapat mengoperasikan gadget termasuk anak yang cerdas dan membuat orang tua bangga. Orang tua belum paham betul bahwa gadget mempunyai dampak negatif dan sangat berbahaya anak karena dapat mengganggu fisik dan psikis anak.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap masalah tersebut dengan judul “ Peranan Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Anak Sekolah dalam Penggunaan Gadget”.

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti sebagai perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi yang khusus, dimana dalam kamus bahasa Indonesia Gadget artinya Gawai yang artinya instrument yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis secara spesifik yang dirancang secara canggih yang didalamnya dipenuhi dengan berbagai aplikasi.

Menurut pendapat dari teori Herbert Blumer dan Elihu Katz mengatakan bahwa dalam teori ini bahwa Gadget pengguna media

memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Atau dengan kata lain bahwa bahwa pengguna media merupakan pihak yang aktif sebagai proses komunikasi. Dimana Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya guna untuk memuaskan kebutuhannya.

Beda lagi dengan pendapatnya dari Garini yang mengatakan bahwa gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi, dalam arti banyak fungsi bagi penggunanya yang mempunyai sifat memudahkan bagi penggunanya. Gadget baik dalam bentuk laptop, iPad, tablet maupun smartphone merupakan elektronik yang mempunyai aplikasi dan informasi didalam segala hal yang ada didunia ini. Jadi Gadget merupakan suatu media yang mempunyai kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan sesuai dengan ketuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktifitasnya sehari hari agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Dengan adanya Gadget pada awalnya digunakan oleh masyarakat yang mempunyai kepentingan kepentingan khusus seperti sebagai sarana kepentingan bisnis, yang kemudian bergeser sebagai alat media yang menunjukkan pola gaya hidup yang keren. selain itu juga

berfungsi sebagai alat komunikasi personal. Dan kebanyakan Gadget ini dikategorikan sebagai smartphone yang mana penggunaan sistem operasionalnya berbeda.

Peran Orang Tua Terhadap Anak dalam Penggunaan Gadget. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi anak. Orang tua memegang peran yang istimewa dalam hal informasi dan cermin tentang diri seseorang.

Orang tua merupakan pendidik pertama dan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak. Kepribadian orang tua, sikap dan cara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang dengan sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh.

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, 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 pengguna yang secara terus

menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaannya untuk browsing, chatting, social media, dll. Pengguna gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

Peran orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak terlebih masi tingkat sekolah dasar. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua pada anaknya:

1. Menetapkan batasan usia pemakaian gadget
Cara ini agar tidak menimbulkan dampak menyalah gunakan pemakaian gadget terhadap anak usia sekolah dasar agar tetap menggunakan sesuai dengan kebutuhan untuk pendidikan.
2. Menetapkan batasan waktu pemakaian gadget

Jelaskan pada anak aturan waktu penggunaan gadget. Dengan cara tersebut diharapkan memahami aturan waktu juga bisa menjadi cara mengurangi penggunaan gadget pada anak, agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gadget.

3. Hanya memasang aplikasi yang bermanfaat

Memasang aplikasi yang bermanfaat yang tidak menimbulkan hal-hal negatif pada anak. Gunakan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat sebagai pembelajaran anak.

4. Memeriksa gadget anak secara berkala

Sebagai orang tua penting untuk memeriksa gadget pada anak, agar kita bisa mengetahui hal apa saja yang anak lakukan pada saat menggunakan gadget. Agar tidak menimbulkan hal-hal yang menimbulkan pikiran negatif pada anak.

5. Mengajarkan anak untuk bersosialisasi

Salah satu cara untuk mengajarkan anak bersosialisasi adalah kita dapat mengajak anak mengikuti club tertentu yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Atau bergabung dengan komunitas menyenangkan yang memungkinkan anak bersosialisasi dengan teman lintas usia.

B. PEMBAHASAN

Peran orang tua sangat penting dalam tumbuh kembang anak jika orang tua paham tentang karakter dan apa yang harus dilakukan

agar pertumbuhan dan perkembangan anak optimal. Pada masa anak-anak yang masih menempuh atau berada pada jenjang sekolah peran orang tua sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, dimana masa anak-anak masih mempunyai rasa keingintahuan yang besar sehingga pada masa sekarang covid-19 masa pembelajaran disekolah harus mengalami belajar dari rumah dengan gadget.

Tentu ini merupakan hal yang sangat tidak baik. Sebagian anak-anak sekarang diberi gadget oleh orang tuanya, namun terkadang orang tua tidak membatasi penggunaan gadget tersebut, sehingga anak terlalu bebas. Penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, khususnya anak usia sekolah dasar.

Jika dikaji lebih lanjut, sisi negatif penggunaan gadget lebih banyak daripada sisi positif, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. *Pertama*, menurunnya konsentrasi belajar. Anak akan lebih fokus pada gadget dan memikirkan gadget daripada pelajaran di sekolah.

Kedua, minat membaca dan menulis anak menjadi rendah. Hal ini bisa disebabkan mereka sering menonton video di aplikasi yang ada di gadget tanpa pengawasan orang tua sesuai dengan jam yang sesuai dengan

penggunaan anak. *Ketiga*, kemampuan bersosialisasi anak menurun. Ini disebabkan mereka kurang waktu bermain bersama teman-temannya di lingkungannya sehingga mereka tidak peduli dengan lingkungannya, dimana anak-anak lebih senang aktivitas sendirian dengan bermain gadget yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya untuk bersosial.

Keempat, dari segi kesehatan gadget juga menimbulkan beberapa dampak pada organ mata anak. Mata menjadi tidak sehat jika terpapar radiasi dari gadget secara terus-menerus. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar memengaruhi perkembangan psikologis, terutama pada pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Siswa sekolah dasar yang menggunakan gadget secara berlebihan bisa terpengaruh perkembangan moralnya, antara lain anak menjadi lebih malas, kurang disiplin, bahkan sering terjadi anak meninggalkan kewajibannya yaitu ibadah hanya karena bermain gadget.

Waktu belajar anak juga banyak terkuras karena mereka lebih senang bermain gadget. Bermain gadget meliputi menonton video di Youtube atau aplikasi lain, bermain *game online* atau *offline*, dan lainnya. Anak usia sekolah dasar yang bermain gadget secara berlebihan juga berdampak pada pertumbuhan emosi. Anak yang menggunakan

gadget secara berlebihan biasanya lebih mudah marah, suka membangkang, bahkan mencontoh tingkah laku dari yang ditonton di gadget tersebut. Jika suatu video yang ditonton anak adalah hal yang baik sebenarnya tidak masalah, namun jika anak menonton hal-hal yang belum saatnya untuk mereka tonton tentu akan berbahaya.

Selain beberapa dampak buruk tersebut, gadget juga bisa menyebabkan anak kecanduan. Kecanduan gadget terjadi karena anak-anak terbiasa bermain gadget melebihi batas waktu penggunaan. Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi dan juga mengontrol saat anak menggunakan gadget. Anak perlu diberikan batasan saat bermain gadget. Teknologi modern seperti gadget diciptakan sisi positif dan sisi negatif. Berbagai macam gadget seperti *smartphone* atau laptop jika digunakan oleh orang yang tepat dan waktu yang tepat jelas bermanfaat.

Berbeda halnya ketika gadget dipegang dan dimainkan oleh anak-anak kecil seusia sekolah dasar dengan waktu yang tidak terkontrol. Hal demikian akan menimbulkan sisi negatif yang lebih banyak daripada sisi positif. Gadget juga bisa berguna bagi anak sekolah dasar sebagai media belajar. Menggunakan gadget bisa juga untuk mengajarkan ilmu kepada anak usia sekolah

dasar, namun tentu harus diawasi oleh guru atau orang tua. Dalam gadget banyak memuat beberapa media yang bisa membuat anak lebih tertarik untuk belajar, seperti media audio, media visual, media audio visual, dan media lingkungan.

Selain terdapat dampak negatif yang diberikan gadget bagi penggunanya, Terdapat pula beberapa manfaat dari penggunaan gadget diantaranya adalah:

1. Memperlancar Komunikasi

Gadget dapat mempermudah atau memperlancar komunikasi, memang tujuan utama dari gadget ini adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan sehingga waktu yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu lebih irit.

2. Mengakses Informasi

Gadget juga dapat memberikan suatu informasi kepada masyarakat yang menggunakannya. Informasi tersebut bisa mempermudah pengguna untuk melakukan suatu aktifitas. Jika sebagai pelajar informasi tersebut bisa berupa update berita tentang sesuai dengan kebutuhan berita yang diinginkan serta mempermudah mengakses ilmu untuk belajar.

3. Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah dengan menggunakan gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Dengan mengakses informasi dengan sangat mudah baik lokal sampai manca negara sehingga dapat memperluas wawasan pengguna gadget.

4. Hiburan

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kejenuhan anda melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5. Gaya Hidup

Memiliki gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini dimana jenis gadget yang semakin maju sehingga trend gadget sudah menjadi gaya hidup.

Gadget memang banyak memiliki banyak dampak positif bagi penggunanya namun tidak hanya itu terdapat juga dampak negatif penggunaan gadget terlebih bagi Anak sekolah:

1. Mengganggu Perkembangan Anak. Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di hand phone (HP) seperti : kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan HP untuk mencontek (curang) dalam ulangan/ujian. Bermain HP saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.
2. Efek radiasi. Selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaannya, penggunaan HP juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih HP, khususnya bagi pelajar anak-anak. Jika memang tidak terlalu diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan HP secara permanen.
3. Rawan terhadap tindak kejahatan. Ingat, pelajar merupakan salah satu target utama dari para penjahat. Apalagi HP merupakan perangkat yang mudah dijual, sehingga, anak-anak yang menenteng HP “high end” bisa-bisa dikuntit maling yang mengincar HPnya.
4. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua. HP bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi.
5. Pemborosan. Dengan mempunyai HP, maka pengeluaran kita akan bertambah, apalagi kalau HP hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan yang saja.
6. Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat. Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan HP sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu, atau bahkan menimbulkan gap antara gank HP keren dan gank HP jadul atau yang belum memiliki.
7. Membentuk sifat hedonisme pada anak. Ketika keluar gadget terbaru yang lebih canggih, mereka pun merengek-rengok meminta kepada orang tua, padahal mereka sebenarnya belum memahami benar manfaat setiap fitur-fitur baru secara menyeluruh.

8. Anak kita akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman cowok/ceweknya, maka HP menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik, hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan, shalat, makan, belajar bahkan tidur.

A. Pertimbangan SE Kemendibud No 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dirumah dimasa covid 19

Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Namun pro kontra terjadi dimasyarakat akibat pandemi covid-19 ini yang sudah terjadi hampir 2 tahun, selain aspek ekonomi yang menjadi dampak dari covid-19 aspek pendidikan juga membawa dampak yang negatif khususnya bagi anak-anak yang sedang berada dimasa sekolah.

Hal tersebut mengakibatkan Anak

berisiko kehilangan pembelajaran atau learning loss sehingga kualitas pendidikan menurun di Indonesia anak-anak yang masi sekolah dasar harus belajar dari rumah didampingi dengan orang tua, namun tidak semua orang tua dapat mendampingi proses pembelajaran buah hatinya dengan baik. Sehingga, anak yang seharus belajar dan prosesnya lebih efektif disekolah dengan guru mereka dapat menurun kemampuan belajarnya bahkan terlambat dalam pendidikannya.

Dimasa pandemi seperti ini banyak dampak yang dirasakan, khususnya oleh guru, siswa, dan orang tua. Dampak positif adanya pandemi Covid-19, mengajak guru, siswa, dan orang tua mengenal teknologi. Apabila biasanya mengikuti pembelajaran melalui tatap muka, sekarang diharuskan mengenal yang dinamakan aplikasi untuk sarana pembelajaran, seperti whatsapp, zoom, google classroom, dan lain sebagainya. Melalui aplikasi-aplikasi tersebut diharapkan siswa tetap melaksanakan pembelajaran layaknya ketika di sekolah. Adapun faktor-faktor yang menciptakan pembelajaran online menyenangkan adalah dapat membangun suatu komunitas belajar, dapat memberikan umpan balik dengan tepat, dapat memanfaatkan teknologi untuk memberikan konten yang tepat.

Masa pandemi covid-19 juga memberikan dampak negatif bagi guru, siswa, dan juga orang tua. Dampak negatif yang dirasakan. Guru di harapkan dapat mencapai target kompetensi melalui pembelajaran daring ini, namun nyatanya untuk mencapai target tersebut masih banyak kendala, seperti kurangnya peserta didik dalam memberikan umpan balik secara cepat, peserta didik kurang dalam memahami materi yang diberikan, kurangnya alat komunikasi membuat peserta didik tidak dapat mengumpulkan tugas secara tepat waktu, melonjaknya pengeluaran biaya untuk kuota internet, orang tua disibukkan oleh tugas anak, penjelasan guru tidak jelas ketika signal buruk sehingga materi yang disampaikan tidak diterima dengan baik. Dampak negatif ini disebabkan kurangnya persiapan terhadap pelaksanaan pembelajaran daring.

Sarana dan prasarana harus dipersiapkan dengan matang dan butuh dilakukan pemerataan. Banyak peserta didik yang mengeluh karena tidak memiliki smartphone, hal ini mewajibkan guru memberikan tugas secara manual. Selain itu, ada juga orang tua yang masih belum bisa menggunakan teknologi, kondisi ini membuat orang tua kurang berpartisipasi dalam melakukan pembelajaran daring bersama anaknya.

Konsep daring dalam pelaksanaannya membawa dampak dan kendala yang signifikan baik bagi peserta didik maupun guru sebagai tenaga pendidik. Kurangnya ketersediaan fasilitas penunjang yang memadai serta keterbatasan pemahaman dalam mengakses teknologi dan jaringan internet menjadi kendala utama yang dirasakan oleh guru dan peserta didik. Selain itu, pengawasan orang tua menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran daring bagi terwujudnya belajar yang optimal.

Terjadinya perubahan pembelajaran secara mendadak tentu saja memunculkan berbagai macam kendala dunia pendidikan. Sejumlah guru mengalami kendala ketika melaksanakan pembelajaran daring, seperti jaringan internet, aplikasi pembelajaran, pengelolaan dan penilaian pembelajaran, dan pengawasan. Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran daring yaitu masalah koneksi internet yang kurang mendukung dalam hal tersebut guru juga harus memperhitungkan beban belajar peserta didik, baik secara materi maupun waktu. Guru tidak boleh semata-mata memberikan tugas, tetapi juga memperhitungkan secara matang.

C. KESIMPULAN

1) Kesimpulan

Penggunaan gadget oleh anak-anak sangat bergantung terhadap peran orang tua dimana harus mengawasi pada belajar dan saat bermain gadget. Hal tersebut untung mengurangi efek kecanduan agar anak-anak tetap diberikan gadget sesuai dengan porsinya yaitu 1-2 jam per hari. Pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dapat mengurangi hambatan tumbuh kembang itu mencakup pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, moral, spiritual, psikoseksual, psikososial, dan perubahan pra-remaja. Tumbuh kembang anak usia sekolah dasar dipengaruhi banyak hal, seperti lingkungan, kasih sayang orang tercinta seperti orang tua dan orang terdekat, dan lain sebagainya.

Tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Namun pro kontra terjadi dimasyarakat akibat pandemi covid-19 ini yang sudah terjadi hampir 2 tahun, selain aspek ekonomi yang menjadi dampak dari

covid-19 aspek pendidikan juga membawa dampak yang negatif khususnya bagi anak-anak yang sedang berada dimasa sekolah. Meskipun tujuan dari surat edaran tersebut untuk tetap memenuhi kebutuhan belajar anak-anak namun dampak dari penggunaan gadget yang berlebih juga tidak baik dimana dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan, hingga masa anak-anak yang seharusnya digunakan untuk bermain dan bersosial dengan sebayanya dapat teralihkan dengan penggunaan gadget yang berlebih.

2) Saran

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa maka dengan penyusunan penelitian ini yang berjudul peranan orang tua dalam mengatasi perilaku anak sekolah dalam penggunaan gadget mengajak para seluruh masyarakat agar sebagai orang tua ikut andil dalam mengawasi anak-anak dimasa sekolah agar sesuai dengan tujuan negara yang terdapat pada pembukaan UUD 1945 terdapat pada alenia keempat, dengan terlibatnya orang tua dalam pengawasan anak dalam proses bermain atau belajar dengan menggunakan gadget dapat mengurangi dampak negatif akibat penggunaan gadget yang berlebih bagi anak sekolah.

Proses pembelajaran yang dilakukan dirumah selama berlakunya surat edaran Kemendibud No 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dirumah dimasa covid 19 agar tujuan dari surat edaran tersebut dapat diimplementasikan dengan baik. Serta menghindari ataupun meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak-anak sekolah atau anak dimasa belajar.

Rozalia, M.F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731, Setianingsih, dkk. (2018).

Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. Gaster: Jurnal Kesehatan 16 (2), 191-205

Widiawati. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.

DAFTAR BACAAN

Buku

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>

Diah Saputri, Adek dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3

Ebi, S. (2017). *Golden Age Parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner

Garini. (2013). *Gadget, positif & negatif*. Diunduh pada tanggal 20 Februari 2021 dari <http://mairaindonesia.com/gadget-positif-dan-negatif>

Iswidharmanjaya, D. 2016. Bilasi Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk memahami faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget .Bisakimia :Yogyakarta.

Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya