

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Pada bab ini, peneliti mengumpulkan data dan menemukan beberapa data yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu: (1) Bagaimana fenomena penggunaan gawai pada anak di bawah umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan? (2) Bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap moral anak dibawah umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan? (3) Bagaimana Peran Orang tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan?

1. Fenomena Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

Fenomena penggunaan gawai khususnya pada anak merupakan suatu fenomena yang menarik dan banyak terjadi hampir diseluruh belahan dunia. Apalagi pada saat pandemi kemarin dimana seluruh pembelajaran dilakukan secara daring sehingga anak-anak dituntut untuk menggunakan gawai. Fenomena penggunaan gawai sendiri merupakan suatu fenomena yang dapat dikatakan umum dalam kehidupan masyarakat. Seperti fenomena penggunaan gawai pada anak di bawah umur yang berusia 7 tahun di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan. Dimana fenomena tersebut sudah menjadi tontonan yang wajar dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti pendapat yang dikatakan oleh bapak yanto sebagai berikut “Melihat anak-anak bermain gawai itu merupakan hal yang biasa saja, anak anak sekarang lebih suka bermain gawai, bermain *game* dan sebagainya, kadang kalo sudah bermain game tidak bisa diajak berbicara sama sekali”.¹

Jawaban yang senada juga disampaikan oleh Ibu Cici yang mengatakan bahwa “Iya, bisa dikatakan hampir setiap hari anak saya bermain gawai tapi di jam-jam tertentu, misalnya saat pulang sekolah, saat tidak ada kegiatan dan saat ingin saja”.²

Selanjutnya wawancara kepada Ibu Salami yang mengatakan bahwa “Awalnya tidak setiap hari hanya ketika ayahnya pulang kerja saja, cuman semenjak diberikan gawai pribadi bisa dikatakan sering meski tidak seharian”.³

Ibu Sri juga memberikan pernyataan, beliau mengatakan bahwa “Bisa dibilang aktif ya mbak, karena hampir setiap hari. Apalagi kan saya bekerja jadi kadang anak saya yang kecil itu saya biarkan bermain gawai supaya tidak terlalu rewel, tapi penggunaannya juga saya batasi”.⁴

Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti saat dilapangan bahwa penggunaan gawai pada anak-anak banyak dijumpai di kelurahan kolpajung kabupaten pamekasan. Penggunaannya tidak hanya dirumah, baik dijalan, dilapangan, dan lokasi bermain, gawai selalu ada dalam jangkauan anak-anak di bawah umur. Orang tua sengaja

¹ Bapak Yanto, Warga Kolpajung, *wawancara langsung di rumah yanto* (02 Maret 2023).

² Ibu Cici, Orang Tua dari Dea, *wawancara langsung di rumah ibu cici* (08 Maret 2023).

³ Ibu Salami, Orang Tua dari Lia, *wawancara langsung di rumah ibu salami* (20 Maret 2023).

⁴ Ibu Sri, Orang Tua dari Riski, *wawancara langsung di rumah ibu sri* (14 Maret 2023).

memfasilitasi gawai kepada anak supaya anak tidak rewel sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaannya dengan tenang.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa mengenai fenomena penggunaan gawai di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan sudah menjadi hal yang lumrah di kalangan anak-anak, karena penggunaan gawai itu sendiri hampir menyeluruh di setiap wilayah. Selain itu ketika anak bermain gawai mereka akan asik sendiri, sehingga anak-anak cenderung fokus kepada apa yang mereka buka dalam gawai, saking sukanya anak-anak menggunakan gawai ada yang sampai lupa waktu dan merengek hingga menangis ketika dilarang bermain gawai oleh orang tuanya.

Penggunaan gawai di kalangan anak-anak menjadi hal yang lumrah, hampir setiap hari anak-anak menggunakan gawai, walaupun berbeda waktu dan cara penggunaannya. Namun faktanya sebagian dari anak-anak kini sudah tidak asing lagi dengan teknologi yang satu ini.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Dea, yang mengatakan bahwa “Iya, saya bermain gawai setiap hari, biasanya saya menggunakannya untuk menonton *youtube*, *mendownload* permainan di *playstore* dan bermain *game*. Kalau sekolah online saya menggunakannya untuk bertanya dan mengirim tugas”.⁵

Jawaban yang sama juga disampaikan oleh Riski, ia mengatakan bahwa “Kalau pegang gawai saya hampir setiap waktu, bahkan saya juga pernah bermain seharian yaitu bermain dari siang sampai sore, biasanya

⁵ Dea, Anak dari Ibu Cici, *wawancara langsung di rumah dea* (08 Maret 2023).

saya menonton video di youtube mbak, bermain game *Free Fire* dan *Mobile legend*".⁶

Lia juga mengatakan hal yang sama, ia mengatakan bahwa "Saya sangat suka bermain gawai karena bisa menonton video di *youtube* ataupun di *tiktok*".⁷

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas dapat dipahami bahwa meskipun tidak teratur namun penggunaan gawai pada anak-anak dapat dikatakan melebihi batas waktu penggunaan gawai sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan oleh Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada yang mengatakan bahwa penggunaan gawai yang relevan pada anak adalah 2 jam perhari.⁸ Namun kebanyakan anak-anak menggunakan gawai hanya untuk mengakses youtube, game, serta sosial media.

2. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak Dibawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

Gawai memiliki banyak manfaat serta dampak yang positif dan negatif tergantung bagaimana cara pemanfaatannya. Banyaknya fitur, hiburan, serta aplikasi dalam gawai dapat memberikan kemudahan dalam kehidupan masyarakat jika digunakan dengan baik dan benar, gawai dapat memberikan dampak positif begitupun sebaliknya. Maka dari itu pengguna gawai harus pintar untuk memilah-milah mana informasi serta ilmu yang positif untuk ditiru dan dijadikan pembelajaran. Namun faktanya penggunaan gawai di

⁶ Riski, Anak dari Ibu Sri, *wawancara langsung di rumah riski* (14 Maret 2023).

⁷ Lia, Anak dari Ibu Salami, *wawancara langsung di rumah lia* (20 Maret 2023).

⁸ Denak Sintia Rahmawati, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak: Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo, Klaten, *Analysis Of Gadget Usage On Children's Morals (Case Study At SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Skripsi, Universitas Islam Indonseia Yogyakarta, Yogyakarta, 2018), 2.

kalangan anak-anak di kelurahan Kolpajung hanya digunakan sebagai sarana hiburan, anak yang kecanduan gawai akan lebih sensitif dan temperamental ketika harus berhenti bermain gawai.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Dea, yang menyatakan bahwa “Sedih dan kesal”.⁹

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Riski, yang menyatakan bahwa “Kesal kenapa tidak dibolehin, kan cuman main gawai sedangkan kakak boleh main gawai terus”.¹⁰

Selanjutnya Lia juga memberikan pernyataan bahwa “Iya, jadi pengen nangis kalau diambil”.¹¹

Pernyataan ini juga didukung oleh orang tua mereka yang menyatakan jawaban yang serupa. Sebagaimana yang dikatakan oleh bu Cici, yang menyatakan bahwa “Perbedaannya paling kalau dibolehin ya seneng mbak kalau dilarang akan terus merengek sampai diperbolehkan”.¹²

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Ibu Sri, yang menyatakan bahwa “Iya mbak, akhir-akhir ini anak saya kalau marah suka teriak-teriak. Merengek mbak, ngambek guling-gulingan di kasur kalau tidak dikasih bisa sampai menangis kadang”.¹³

Selanjutnya Ibu Salami juga memberikan pernyataan terkait dampak yang ditimbulkan gawai pada anak, ia menyatakan bahwa “Iya akhir-akhir

⁹ Dea, Anak Dari Ibu Cici, *wawancara langsung dirumah dea* (08 Maret 2023).

¹⁰ Riski, Anak Dari Ibu Srii, *wawancara langsung dirumah riski* (14 Maret 2023).

¹¹ Lia, Anak Dari Ibu Salami, *wawancara langsung dirumah lia* (20 Maret 2023).

¹² Ibu Cici, Orang Tua dari Dea, *wawancara langsung di rumah ibu cici* (08 Maret 2023).

¹³ Ibu Sri, Orang Tua dari Riski, *wawancara langsung di rumah ibu sri* (14 Maret 2023).

ini anaknya sering nangis, meskipun hal-hal kecil sekalipun tapi saya kurang tau penyebab pastinya itu apa”.¹⁴

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti ketika dilapangan bahwa anak menjadi temperamental setelah kecanduan terhadap gawai, anak-anak mudah menangis karena hal-hal kecil seperti ketika diminta untuk berhenti bermain gawai oleh orang tuanya. Selain itu anak juga merengek, berteriak, ngambek, dan ngedumel sendiri ketika dilarang bermain gawai oleh orang tua mereka. Gawai juga memberikan dampak yang cukup besar terhadap moral anak, dimana anak yang kecanduan gawai akan melakukan apapun agar bisa bermain gawai termasuk berkata kasar kepada orangtua mereka.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Riski, yang menyatakan bahwa “Marah karena tidak dibolehkan”.¹⁵

Pernyataan ini diperkuat oleh Ibunya yaitu Ibu Sri, yang menyatakan bahwa “Pernah mbak, karena tidak diperbolehkan bermain gawai sepertibilang pelit, ngomong jorok gitu pernah”.¹⁶

Selanjutnya ibu Cici juga memberikan pernyataan terkait pengaruh gawai terhadap moral anaknya, ia menyatakan bahwa “Bisa dikatakan iya, soalnya kalau sudah tidak diperbolehkan ataupun diambil gawainya anaknya suka ngedumel sendiri gitu”.¹⁷

¹⁴ Ibu Salami, Orang Tua dari Lia, *wawancara langsung di rumah ibu salami* (20 Maret 2023).

¹⁵ Riski, Anak dari Ibu Sri, *wawancara langsung di rumah riski* (14 Maret 2023).

¹⁶ Ibu Sri, Orang Tua dari Riski, *wawancara langsung di rumah ibu sri* (14 Maret 2023).

¹⁷ Ibu Cici, Orang Tua dari Dea, *wawancara langsung di rumah ibu cici* (08 Maret 2023).

Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa anak yang kecanduan bermain gawai cenderung emosi dan melakukan apa saja agar bisa bermain gawai termasuk berkata jorok dan kasar kepada orang tua ketika dilarang bermain gawai. Setelah menggunakan gawai anak juga cenderung menirukan aktivitas, kata-kata maupun perilaku yang dianggap menarik. Seperti bermain peran dengan diri sendiri, mereka berbicara dan merespon pertanyaan mereka sendiri seolah-olah mereka adalah dua orang yang berbeda, mereka juga sering menirukan kata-kata jorok yang dianggap biasa di dunia maya tanpa mengetahui arti kata-kata tersebut, menonton video dengan volume yang keras, dan berjoget menirukan gerakan di tiktok.

Selain itu ketika anak menggunakan gawai anak akan cenderung menjauh dari lingkungan yang sebenarnya dan lebih asik menggunakan gawai daripada bersosialisasi dengan lingkungannya.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Dea, ketika ditanya mengenai respon yang ia berikan saat ada orang lain yang mengajak dia berbicara ketika menggunakan gawai, ia menyatakan bahwa “Dijawab kadang-kadang kalo denger”.¹⁸

Pernyataan yang hampir sama juga disampaikan oleh Riski, Ia menyatakan bahwa “Tidak, kalau lagi bermain *game*, soalnya nanti tidak bisa fokus dan kalah”.¹⁹

¹⁸ Dea, Anak dari Ibu Cici, *wawancara langsung di rumah dea* (08 Maret 2023).

¹⁹ Riski, Anak dari Ibu Sri, *wawancara langsung di rumah riski* (14 Maret 2023).

Selanjutnya Lia juga memberikan pernyataan bahwa “Kadang-kadang”.²⁰

Pernyataan ini juga diperkuat dengan pernyataan yang diberikan orang tua mereka. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Cici, yang menyatakan bahwa “Kalau perbedaan sikapnya setelah menggunakan gawai itu, dia kalau sudah bermain gawai tidak bisa diganggu lagi, kalau diajak bicara juga kadang tidak merespon saking asiknya”.²¹

Pernyataan yang hampir sama juga disampaikan oleh Ibu Sri, ia menyatakan bahwa “Kalau sudah bermain gawai itu susah diajak komunikasi mbak, tidak ada respon, kalau ditanyain terus anaknya kadang protes”.²²

Selanjutnya Ibu Salami juga memberikan pernyataan terkait dampak yang ditimbulkan gawai pada anak, ia menyatakan bahwa “Kalau dia lagi bermain gawai misalnya nonton video, kalau di panggil-panggil suka tidak mendengarkan mbak, tidak ngerespon saking khusuknya”.²³

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil observasi peneliti ketika di lapangan peneliti menemukan bahwa anak-anak yang sedang bermain gawai akan cenderung lupa akan dunianya, mereka juga sering mengabaikan panggilan orang tua, mengabaikan orang lain, tidak menjawab ketika diajak berbicara, kesal ketika mendapat pertanyaan dari orang lain saat menggunakan gawai, dan cenderung lebih asik berdiam diri dikamar serta tidak ingin diganggu ketika sedang bermain gawai.

²⁰ Lia, Anak dari Ibu Salami, *wawancara langsung di rumah lia* (20 Maret 2023).

²¹ Ibu Cici, Orang Tua dari Dea, *wawancara langsung di rumah ibu cici* (08 Maret 2023).

²² Ibu Sri, Orang Tua dari Riski, *wawancara langsung di rumah ibu sri* (14 Maret 2023).

²³ Ibu Salami, Orang Tua dari Lia, *wawancara langsung di rumah ibu salami* (08 Maret 2023).

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa gawai mempengaruhi suasana hati, perilaku, dan moral anak. Anak-anak yang kecanduan gawai lebih sensitif dan tempramen, sehingga anak mudah menangis dan ngambek serta kesal ketika dilarang bermain gawai oleh orang tua mereka. Selain itu gawai juga berdampak pada moral anak dimana anak cenderung berkata kasar, mengabaikan panggilan orang tua, menirukan kata-kata jorok yang ia dengar dalam gawai serta tidak memperdulikan keadaan disekitarnya saking asik bermain gawai.

3. Peran Orang tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

Orang tua berperan penting dalam penggunaan gawai pada anak, gawai dapat membuat anak kecanduan ketika digunakan secara terus menerus anak akan terbiasa dengan kehadiran gawai sehingga hingga berdampak bagi pertumbuhan dan perilaku anak, penggunaan gawai pada anak harus dibatasi sesuai dengan acuan penggunaan gawai yang relevan bagi anak. Namun faktanya peran orang tua dalam membatasi anak menggunakan gawai masih rendah.

Sebagaimana pernyataan yang disampaikan oleh Dea, yang menyatakan bahwa “Iya, kalau sudah lama bermain pasti diambil gawainya”.²⁴

Sedangkan Riski memberikan pernyataan bahwa “Tidak, tetapi pernah dimarahi gara-gara bermain gawai terus”.²⁵

²⁴ Dea, Anak dari Ibu Cici, *wawancara langsung di rumah dea* (08 Maret 2023).

²⁵ Riski, Anak dari Ibu Sri, *wawancara langsung di rumah riski* (14 Maret 2023).

Selanjutnya Lia juga memberikan pernyataan, ia menyatakan bahwa “Tidak”.²⁶

Pernyataan ini didukung oleh pernyataan Ibu Mereka, Sebagaimana pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Cici, dalam membatasi penggunaan gawai pada anak, ia menyatakan bahwa “Ketika dirasa sudah cukup maka saya akan mengambilnya, biasanya saya mengatakan stop bermain gawainya, jangan bermain gawai terus, kan sudah bermain dari tadi”.²⁷

Pernyataan yang hampir sama disampaikan oleh Ibu Salami, ia menyatakan bahwa “Ya, kalau dirasa cukup dan gawainya mau dipakai pasti saya ambil gawainya”.²⁸

Sedangkankan jawaban dari Ibu Sri, mengenai pertanyaan ini ia menyatakan bahwa “Tidak si mbak, soalnya anak saya itu kalau sudah jenuh nanti berhenti sendiri, dibilang lama tidak juga, jadi saya biarkan”.²⁹

Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti saat dilapangan bahwa meskipun orang tua memberikan batasan terhadap penggunaan gawai pada anak, tetapi tidak ada patokan berapa jam perhari untuk penggunaan gawai pada anak, sehingga anak-anak menggunakan gawai melebihi batas waktu yang sudah ditetapkan dalam penggunaan gawai pada anak, apalagi ketika bermain *game* anak-anak cenderung lupa waktu hingga terus menerus bermain gawai melebihi batas waktu yang seharusnya.

²⁶ Lia, Anak dari Ibu Salami, *wawancara langsung di rumah lia* (20 Maret 2023).

²⁷ Ibu Cici, Orang Tua dari Dea, *wawancara langsung di rumah ibu cici* (08 Maret 2023).

²⁸ bu Salami, Orang Tua dari Lia, *wawancara langsung di rumah ibu salami* (20 Maret 2023).

²⁹ Ibu Sri, Orang Tua dari Riski, *wawancara langsung di rumah ibu sri* (14 Maret 2023).

Selain membatasi orang tua juga harus memberikan pengawasan yang cukup kepada anak dalam menggunakan gawai, karena hampir seluruh informasi yang ada di dunia ada dalam gawai, banyaknya informasi, fitur-fitur, serta ujaran kebencian, bullying, konten dewasa dan lain sebagainya yang dapat diakses dengan mudah dikhawatirkan dapat mempengaruhi perkembangan, moral, dan psikis anak. Apalagi pada anak di bawah umur dimana anak-anak belum mengerti mengenai mana hal baik dan buruk untuk dipelajari dan di contoh. Namun faktanya peran orang tua dalam memberikan pengawasan pada anak juga minim.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Dea, yang menyatakan bahwa “Tidak, namun kadang-kadang ikut menonton juga”.³⁰

Riski juga memberikan pernyataan yang hampir sama, ia menyatakan bahwa “Sepertinya tidak”.³¹

Selanjutnya Lia juga memberikan pernyataan yang hampir sama, ia menyatakan bahwa “Kadang-kadang”.³²

Pernyataan ini juga didukung oleh pernyataan yang diberikan orang tua mereka. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Cici, dalam memberikan pengawasan pada anak ia menyatakan bahwa “Ketika saya tidak ada kerjaan rumah tangga saya akan mengawasi penggunaan gawai pada anak. Cuma kan sebagai seorang ibu dan istri pasti banyak kerjaan ya, jadi saya tidak bisa selalu mengawasi apa yang anak tonton”.³³

³⁰ Dea, Anak dari Ibu Cici, *wawancara langsung di rumah dea* (08 Maret 2023).

³¹ Riski, Anak dari Ibu Sri, *wawancara langsung di rumah riski* (14 Maret 2023).

³² Lia, Anak dari Ibu Salamii, *wawancara langsung di rumah lia* (20 Maret 2023).

³³ Ibu Cici, Orang Tua dari Dea, *wawancara langsung di rumah ibu cici* (08 Maret 2023).

Pernyataan yang hampir sama disampaikan oleh Ibu Sri, ia mengatakan bahwa “Kadang- kadang saya juga mengawasi si mbak, soalnya saya kan kerja juga jadi tidak selalu dapat memberikan pengawasan terhadap penggunaan gawai pada anak saya”.³⁴

Selanjutnya Ibu salami juga memberikan pernyataan bahwa “Untuk memberikan pengawasannya saya itu jarang, soalnya saya kan jualan tiap hari ke pasar pulang siang, kadang kalau sudah bersama ayahnya saya gak ikut ngejagain jadi saya kurang tahu aktivitas yang dia lakukan”.³⁵

Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil observasi dilapangan bahwa orang tua memberikan pengawasan terhadap tontonan anak ketika tidak ada pekerjaan, faktor utama yang membuat minimnya pengawasan orang tua yaitu banyaknya aktivitas sebagai ibu rumah tangga seperti mencuci, memasak, menyapu, hingga mengepel, ada juga yang masih harus berangkat untuk mencari nafkah. Ketika orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah tangga dan sebagainya mereka tidak tahu apa yang anak buka, tonton, dan mainkan dalam gawai.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam penggunaan gawai pada anak di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan dapat dikatakan masih rendah. Karena meskipun memberikan durasi penggunaan gawai kepada anak, namun orang tua tidak memberikan patokan dan penegasan waktu penggunaan gawai sehari berapa jam bagi anak, selain itu orang tua terlalu sibuk untuk memberikan pengawasan yang cukup dalam penggunaan gawai serta tontonan anak,

³⁴ Ibu Sri, Orang Tua dari Riski, *wawancara langsung di rumah ibu sri* (14 Maret 2023).

³⁵ Ibu Salami, Orang Tua dari Lia, *wawancara langsung di rumah ibu salami* (20 Maret 2023).

dikarena berbagai alasan dimulai dari bekerja untuk memenuhi kebutuhan hingga pekerjaan rumah tangga dan sebagainya.

B. Temuan Penelitian

1. Fenomena Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

- a. Anak-anak di bawah umur yang berusia 7 tahun di kelurahan kolpajung merupakan pengguna gawai yang aktif dan menjadi hal yang lumrah.
- b. Orang tua sengaja memberikan gawai kepada anak sebagai sarana hiburan agar anak tidak rewel karena sebagian dari orang tua harus bekerja. Penggunaan gawai pada anak dapat dijumpai kapan saja khususnya pada waktu anak pulang sekolah. Anak-anak menggunakan gawai dimana saja dan tidak hanya dirumah dijalan dan tempat bermain.

2. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak Dibawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

- a. Penggunaan gawai berpengaruh pada perilaku dan moral anak, anak lebih temperamental seperti suka teriak-teriak marah dan berkata kasar saat dilarang menggunakan gawai.
- b. Saat menggunakan gawai anak cenderung menjauh dan mengabaikan orang-orang disekitarnya.

3. Peran Orang tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

- a. Orang tua memberikan batasan waktu tertentu kepada anak walaupun tidak ada batasan yang pasti berapa jam perhari dalam menggunakan gawai.
- b. Orang tua memberikan pengawasan kepada anak ketika tidak ada pekerjaan.

C. Pembahasan

Dalam pembahasan ini peneliti membahas terkait hasil penelitian mengenai bagaimana fenomena penggunaan gawai pada anak di bawah umur di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan, dampak penggunaan gawai terhadap moral anak di bawah umur di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan, dan peran orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak di bawah umur di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan. urutan dari pembahasan ini didapatkan dari teori lalu mencocokkannya dengan realita kegiatan penggunaan gawai anak-anak dan orang tua di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan. berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan maka diperoleh pembahasan sebagai berikut:

1. Fenomena Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

Kemajuan dalam bidang teknologi pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat luar biasa terutama dalam bidang teknologi komunikasi khususnya gawai. Gawai sendiri mempunyai beberapa tipe mulai dari yang berkualitas rendah hingga tinggi, namun yang akan dibahas

dalam penelitian ini yaitu gawai yang berkualitas tinggi atau yang biasa disebut sebagai *handphone (smartphone)* yang penyebarannya hingga keseluruh dunia dan penggunaannya tidak hanya dari kalangan pebisnis dan orang dewasa saja tetapi dari berbagai kalangan dan usia dimulai dari orang tua hingga anak-anak. Klemes juga mengatakan bahwa *handphone* merupakan salah satu gawai yang mempunyai kemampuan tinggi dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia.³⁶ hal ini sesuai dengan temuan yang didapatkan dari penggunaan gawai pada anak di bawah umur di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan.

Temuan pada penelitian pertama adalah penggunaan gawai pada anak di bawah umur di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan sudah banyak dijumpai setiap harinya dan menjadi pemandangan yang lumrah bagi masyarakat sekitar. Pengenalan gawai kepada anak rata-rata dimulai ketika mereka masih kecil dari usia 3 tahun anak mulai menggunakan gawai hingga pada saat ini ketika anak berumur 7 tahun. Rata-rata pengguna gawai pada anak di kelurahan Kolpajung itu berusia 7 tahun tetapi kenyataannya tidak sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Anang Rusmianto dan Kukuh Pembuka Putra yang menyatakan bahwa pada umumnya anak-anak yang menggunakan gawai itu paling minimal berusia 10-12 tahun.³⁷

Hal ini menunjukkan bahwa ada pembaruan terhadap penggunaan gawai pada generasi Z saat ini dimana gawai sudah menyentuh semua

³⁶ Gandis Aulia Sintiesa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al-Huda Kota Kediri" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, Kediri, 2020), 28.

³⁷ Anang Rusmianto, Kukuh Pembuka Putra, "Studi Pengetahuan Orang Tua Tentang Gawai dan Pemberian Gawai Pada Anak Usia 9-12 Tahun," *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, Universitas Kristen Satya Wacana (2020): 139.

kalangan dari mulai anak-anak hingga orang tua, bahkan pada umur 3-12 tahun anak-anak sudah mengenal dan dapat mengoperasikan gawai, serta anak-anak mulai terbiasa dengan kehadiran dan penggunaan gawai, pada saat ini anak-anak dapat dikatakan sebagai pengguna aktif gawai. Salah satu penyebab utama penggunaan gawai pada anak disebabkan oleh orang tua yang sibuk dengan pekerjaan rumah tangga dan bekerja untuk mencari nafkah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Elis Suryani yang menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi anak usia dini bermain gawai salah satunya adalah orang tua.³⁸ Mellyan juga menyatakan bahwa hampir setiap orang tua pada era globalisasi saat ini sengaja memberikan gawai agar supaya anak tetap diam.³⁹

Kesibukan orang tua menjadi penyebab pemberian gawai pada anak, karena ketika orang tua sedang bekerja ataupun melakukan tugasnya sebagai ibu rumah tangga, anak cenderung tidak tahu harus melakukan apa dan tidak mempunyai teman bermain, sehingga anak merengek dan menangis untuk mendapatkan perhatian dari orang tua. Pada saat itu orang tua akan memberikan gawai supaya perhatian anak teralihkan, tanpa disadari hal itu menjadi kebiasaan dan membuat anak kecanduan terhadap gawai. Sehingga anak merasa tidak bisa jauh dari gawai dan membawa serta menonton gawai dimanapun dan kapanpun.

³⁸ Elis Suryani, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2021), 59.

³⁹ Mellyan, "Generasi Alpha: Dampak Penggunaan Gawai Selama Masa Pandemi Covid-19" *Jurnal Anifa: Studi Gender dan Anak*, Vol 2 No. 2 November (2021): 83.

Di kelurahan Kolpajung penggunaan gawai dapat dijumpai dimanapun dan kapanpun, jangkauan bermain gawai tidak hanya dirumah, tetapi juga di jalan, dilapangan maupun lokasi bermain, gawai selalu ada dalam genggamannya serta jangkauan anak-anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian teori dari Wikipedia Indonesia, yang menyatakan bahwa gawai adalah perangkat khusus atau peranti yang praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih daripada teknologi sebelumnya.⁴⁰

Penggunaan gawai di kalangan anak-anak banyak digunakan hanya sebagai bahan hiburan, seperti bermain game, menonton video youtube dan sebagainya. Hampir dari semua informan peneliti juga menyatakan bahwa, mereka menggunakan gawai untuk menonton *youtube*, *tiktok*, *download game*, serta bermain *game*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Sri Rahayu dkk, yang menyatakan bahwa biasanya anak menggunakan gawai untuk menonton video di *youtube* dan bermain *game* yang sudah *download* di playstore.⁴¹ Gawai memiliki daya tarik yang besar bagi anak-anak karena banyaknya hiburan serta fitur yang menarik sehingga ketika menggunakan gawai anak-anak seolah berada di dunia lain, mereka lebih tertarik dengan dunia yang di hadirkan oleh gawai daripada bermain bersama dengan teman-temannya.

Dari temuan di atas terlihat bahwa penggunaan gawai pada generasi Z saat ini merupakan hal yang di anggap wajar dalam masyarakat serta penggunaan gawai pada anak-anak lebih banyak digunakan sebagai sarana

⁴⁰ Wikipedia, "gawai," diakses dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>, diakses pada tanggal 7 mei 2023 pukul 20.7 WIB.

⁴¹ Nur Sri Rahayu, Elan, Sina Mulyadi, "Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini" *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 5 No. 2 (Desember, 2021): 208.

hiburan, pengenalan gawai sejak dini membuat anak-anak mulai kecanduan terhadap benda tersebut sehingga kemanapun anak-anak pergi mereka merasa tidak dapat jauh-jauh dari gawai dan lebih memilih untuk bermain gawai daripada bersama temannya. Penggunaan gawai pada anak rata-rata banyak digunakan untuk bermain.

2. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak Dibawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

Penggunaan gawai yang terus menerus dapat membuat penggunanya kecanduan terhadap benda tersebut apalagi dikalangan anak-anak khususnya di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan. Dimana sebagian besar dari anak-anak merupakan pengguna gawai yang aktif, mereka tidak bisa jauh dari gawai, hal ini dapat dilihat dari perilaku mereka ketika tidak diperbolehkan oleh orang tua untuk bermain gawai. Ketika anak-anak mulai bermain gawai rata-rata tidak mau berhenti dan terus ingin memainkannya, gawai sendiri memiliki dampak yang positif dan negatif tergantung bagaimana cara penggunaannya.

Namun faktanya penggunaan gawai di kelurahan Kolpajung lebih banyak memberikan negatif bagi anak , pada saat ini banyak anak-anak yang kecanduan terhadap gawai cenderung ingin melakukan apapun agar bisa bermain gawai ada yang merengek, menangis hingga berkata kasar dan tidak sepatasnya kepada orang tua ketika tidak diperbolehkan untuk bermain gawai oleh orang tuanya. Hasil peneliti ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prista Sari dan Serlina Marlina yang

menyatakan bahwa ketika anak tidak diperbolehkan bermain gawai anak cenderung membentak kepada orang tua dan keluarganya.⁴²

Setelah menggunakan gawai anak-anak sering menirukan adegan atau kata-kata dan cara bicara tokoh maupun perilaku yang mereka lihat, tak jarang mereka juga melontarkan kata-kata negatif yang tidak seharusnya mereka ucapkan, Adinda Gusnita juga menyatakan bahwa gawai berdampak pada perilaku anak seperti lalai beribadah, perilaku terhadap orang tua, mudah emosi, sering meniru dan belajar.⁴³ Lemahnya pertahanan diri anak dan rendahnya pengetahuan mengenai baik dan buruk juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan terjadi penurunan moral pada anak, Rosita.⁴⁴

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyono yang menyatakan bahwa terjadinya degradasi moral pada anak misalnya tidak fokus dalam pembelajaran, terjadinya perubahan perilaku pada anak karena mengikuti gaya artis yang di idolakan, mudah emosi dan tersinggung, menirukan adegan-adegan yang tidak senonoh di depan orang lain, sebagai bahan candaan atau sengaja, tidak menuruti perintah orang tua dan membully.⁴⁵ Degradasi sendiri menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa

⁴² Prista Sari, Serli Maulina, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih" *Jurnal Pelita PAUD*, Vol 5 No. 2 Juni)2021): 237.

⁴³ Adinda Gusnita, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak; Studi Kasus Gampong Panteriek", (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Aceh, 2020), 56.

⁴⁴ Rosita, "Degradasi Moral Siswa: Studi Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kecamatan Towuti Kabupaten Luwu Timur" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, 2020), 61.

⁴⁵ Wahyono, Husnul Hotimah, "Dampa Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Pegagan Kidul, Cirebon" *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, Vol 3 No. 2 Desember (2021): 260.

Indonesia) merupakan suatu kemunduran, kemerosotan atau proses penurunan terkait mutu, kualitas, moral dan sebagainya.⁴⁶

Kehadiran gawai seolah menghadirkan dunia baru yang lebih seru sehingga anak cenderung mengabaikan panggilan orang tua, menirukan gerakan tiktok, dan tidak merespon ketika diajak berbicara, menjauhkan diri dari lingkungan serta mengabaikan keadaan di sekitarnya ketika mulai menggunakan gawai. Hasil dari peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shella Tasya Hidayatuladkia dkk, yang menyatakan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan gawai yaitu anak mengabaikan panggilan orang tua, kecanduan, hingga menyebabkan penurunan terhadap konsentrasi belajar.⁴⁷

Dari temuan diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan sudah mulai kecanduan gawai, anak-anak tidak ingin jauh dan ingin terus bermain gawai, mereka menjadi temperamental ketika tidak di izinkan bermain gawai oleh orang tuanya. Mereka menggunakan gawai dimanapun, kebanyakan penggunaan gawai pada anak di bawah umur di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan hanya digunakan untuk bermain *game*, menonton kartun, hiburan, menirukan gerakan tiktok, dan sebagainya, hal ini menyebabkan dampak positif yang ditimbulkan lebih sedikit daripada dampak negatifnya sehingga mempengaruhi perilaku, perkembangan dan moral anak. Kebiasaan anak

⁴⁶ Puja Khairunnisa, "Pengaruh Smartphone Terhadap Degradasi Moral Remaja Di Mukim Jreuk Kecamatan Indrapuri Aceh Besar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2019), 28.

⁴⁷ Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin, Sekar Dwi Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 5 No. 3 (2021): 369.

yang suka meniru hal yang dianggap menarik dan baru serta minimnya pemahaman baik dan buruk menjadi salah satu faktor yang mendorong terjadinya penurunan moral pada anak di kelurahan kolpajung.

3. Peran Orang tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan

Sebagian dari orang tua di kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan bekerja untuk membantu memenuhi kebutuhan hidup mereka sehingga rata-rata orang tua sengaja memberikan gawai sebagai sarana pengalihan perhatian agar anak tidak rewel dan orang tua dapat mengerjakan pekerjaannya dengan nyaman seperti yang dikatakan oleh ibu Sri dalam hasil wawancara yang telah dilakukan ia mengungkapkan bahwa sengaja memberikan gawai sebagai tontonan kepada anak agar anak tidak terlalu rewel ketika harus ditinggal untuk bekerja.

Dalam penggunaan gawai pada anak, orang tua seharusnya memberikan batasan tertentu kepada anak dalam penggunaannya, padahal seharusnya penggunaan gawai yang relevan adalah 2 jam perhari seperti yang dikatakan oleh asosiasi dokter amerika Canada.⁴⁸ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuli Irmayanti yang menyatakan bahwa dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan gawai orang tua memberikan durasi penggunaan gawai pada anak sekitar 15 hingga 30 menit.⁴⁹

⁴⁸ Denak Sintia Rahmawati, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak: Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo, Klaten, *Analysis Of Gadget Usage On Children’s Morals (Case Study At SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Skripsi, Universitas Islam Indonseia Yogyakarta, Yogyakarta, 2018), 2.

⁴⁹ Yuli Irmayanti, “Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2018), 13.

Namun faktanya di lapangan orang tua tidak memberikan peraturan berapa jam sehari untuk anak memainkan gawai, mereka hanya menyuruh berhenti ketika dirasa sudah terlalu lama bermain gawai. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yenny Aulya dkk, yang menyatakan bahwa anak pra sekolah menggunakan gawai lebih dari 1 jam dalam sehari.⁵⁰ Padahal seharusnya penggunaan gawai pada anak yang berusia 5 tahun maksimal 1 jam sehari. Hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu orang tua untuk mengawasi penggunaan gawai pada anak karena faktor kesibukan dan kerjaan sehingga kurang memperhatikan durasi penggunaan gawai pada anak.

Selain memberikan durasi penggunaan gawai pada anak orang tua juga seharusnya memberikan pengawasan yang cukup terhadap penggunaan gawai serta tontonan anak mereka. karena dalam gawai sendiri tidak hanya memiliki sisi yang positif tetapi juga negatif seperti banyaknya informasi negatif misalnya kekerasan, konten dewasa, ungkapan tidak pantas dan sebagainya dapat memicu terjadinya perubahan perilaku dan pembentukan moral pada anak, maka dari itu pengawasan dari orang tua sangat penting. Tita Triani menyatakan bahwa orang tua memberikan waktu penggunaan gawai, cermat dalam memilih aplikasi untuk anak, serta menemani anak dalam penggunaan gawai.⁵¹ Novi Hidayati dkk, Juga menyatakan bahwa

⁵⁰ Yenny Aulya, Suprihati, Ririn Arantika, "Durasoi Dan Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Tk Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019," *Jurnal Kebidanan*, Vol 6 No. 4 Oktober (2020): 433

⁵¹ Tita Triani, "Peran Orang Tua Dalam Megawasi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 9 Tahun di Desa Lemahsubur," *Jurnal Pendidikan Pengabdian Mahasiswa*, Vol 9 No.1.:1230.

orang tua memberikan durasi penggunaan gawai, batasan tontonan, batasan aplikasi serta jarak penggunaan gawai pada anak.⁵²

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap pengawasan yang diberikan orang tua dalam penggunaan gawai pada anak di kelurahan Kolpajung, meskipun tidak selalu dan di waktu-waktu tertentu misalnya ketika tidak ada kerjaan dan kesibukan rumah tangga lainnya, orang tua menjalankan peran yang seharusnya dilakukan yaitu mengawasi penggunaan gawai pada anak, keterbatasan waktu orang tua menjadi alasan kurangnya pengawasan terhadap penggunaan gawai anak. Padahal pada usia yang masih sedini itu seharusnya orang tua memberikan pengawasan yang cukup karena anak belum bisa membedakan mana informasi yang baik dan buruk serta hal yang patut dicontoh dan tidak patut untuk dicontoh. Maka dari itu peran orang dalam penggunaan gawai sangat penting untuk meminimalisir terjadinya kejahatan sosial media dan masuknya informasi serta pembelajaran negatif yang akan mempengaruhi pembentukan moral pada anak.

Dari temuan diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua sengaja memberikan gawai agar anak tidak rewel dan mengganggu pekerjaan mereka, karena sebagian dari orang tua harus bekerja untuk keberlangsungan hidup mereka, namun sesekali orang tua juga memberikan batasan waktu dan pengawasan terhadap penggunaan gawai pada anak walaupun dapat dikatakan masih rendah karena berbagai macam alasan

⁵² Novi Hidayati, Heny Djochaeni, Badru Zaman, "Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7 No. 1 Februari (2023): 924.

namun setidaknya orang tua masih memberikan pengawasan, anak sendiri belum dapat membedakan mana yang baik untuk ditiru dan mana yang tidak baik bagi mereka, maka dari itu diharapkan orang tua memberikan batasan yang tegas dan pengawasan yang cukup dalam penggunaan gawai pada anak.

