Implikasi Pendidikan Akhlak Berkomunikasi terhadap Pola Asuh Orang Tua pada Anak yang Kecanduan *Gadget* di RT 02 RW 04 Desa Rancatungku

Riza Fauzia^{*}, Erhamwilda, Khambali

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*.iza.uzia@gmail.com, erhamhoernis@gmail.com, khambali@unisba.ac.id

Abstract. The problem that will be studied using a case study method through a qualitative approach to find out the habits of children when using gadgets and parenting patterns when children use gadgets. In this skripsi, conducting research with one family consisting of children and parents, the child being studied is 8 years old. While the data collection techniques used are by conducting observations, interviews and documentation studies. From this study, the children studied often use gadgets to play games and watch YouTube, these children have a habit of playing gadgets with their friends while playing online games. Other habits if they are prohibited from using gadgets, children will cry. The impact that occurs on children because they often use gadgets is that children rarely play outside with their friends, and children become indifferent and less responsive when called upon. Based on the results of research, parenting is very important for children, parents should supervise and limit children when using gadgets so that parents know what their child's development is like in everyday life. Parents must teach children to always apply good morals or behavior in daily life, providing religious education, especially morals, is very important so that children can become pious children and do not deviate from Islamic teachings.

Keywords: *Communicating Moral Education, Parenting, Gadget Addiction.*

Abstrak. Permasalahan yang akan dikaji menggunakan metode study kasus dengan melalui pendekatan kualitatif untuk mengetahui kebiasaan anak ketika menggunakan gadget serta pola asuh orang tua ketika anak menggunakan gadget. Pada skripsi ini, melakukan penelitian dengan satu keluarga yang terdiri dari anak dan orang tua, anak yang diteliti berusia 8 tahun. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Dari penelitian ini bahwa anak yang diteliti sering menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton youtube, anak ini memiliki kebiasaan bermain gadget dengan temannya sambil bermain game online kebiasaan lainnya jika dilarang menggunakan gadget anak akan menangis. Dampak yang terjadi pada anak karena sering menggunakan gadget yaitu anak menjadi jarang bermain diluar bersama temannya, dan anak menjadi cuek dan kurang merespon jika dipanggil. Berdasarkan hasil penelitian pola asuh orang tua sangatlah penting untuk anak, orang tua sebaiknya mengawasi dan memberi batasan kepada anak ketika menggunakan gadget agar orang tua mengetahui seperti apa perkembangan anak dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua harus mengajarkan anak untuk selalu menerapkan akhlak atau perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari, memberikan pendidikan keagamaan khususnya akhlak sangat penting agar anak bisa menjadi anak yang sholeh serta tidak melenceng dari ajaran Islam.

Kata Kunci: *Pendidikan Akhlak Berkomunikasi, Pola Asuh Orang Tua, Kecanduan Gadget.*

A. Pendahuluan

Tingginya pengguna internet di Indonesia sejalan dengan waktu yang dihabiskan. Riset mencatat, pengguna internet di Indonesia rata-rata memerlukan waktu sebanyak 8 jam 52 menit perhari. Kemudian rata-rata waktu orang Indonesia dalam menggunakan media sosial membutuhkan waktu sebanyak 3 jam 14 menit perhari. Kemudian, untuk kepemilikan perangkat elektronik, penggunaan *gadget* sangat mendominasi. Riset mencatat ada sebanyak 98,2% orang Indonesia telah menggunakan *gadget*. Kemudian 74,7% masyarakat Indonesia memiliki perangkat laptop atau PC. (Dythia Novianti:2021)

Selain menjadi alat komunikasi dan sumber informasi, *gadget* yang dilengkapi berbagai fitur juga menjadi pintu masuk bagi anak-anak untuk mengakses media sosial dan fitur lainnya secara daring yang belum sesuai untuk usianya. Bahkan, penggunaan *gadget* yang terus menerus tanpa mengenal waktu berpotensi mengganggu tumbuh kembang anak serta membuat anak kecanduan atau adiksi *gadget*. Pola asuh orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial di rumahnya. Dalam keluarga, anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif.

Menurut Maulida (2013:4) menyebutkan bahwa, anak yang kecanduan *gadget* cenderung kehilangan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus menerus, cenderung membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*, sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah, egois sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain, sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Perkataan merupakan salah satu bentuk akhlak manusia, yang darinya orang lain bisa mempercayainya atau juga tidak mempercayainya sama sekali. Oleh sebab itu dalam bertutur kata seseorang harus bisa menjaga lidah dari menyakiti perasaan orang lain (fitnah, iri, dengki, menghasud) menjaga lidah tidak berbicara jorok atau buruk karena semua itu bisa membahayakan diri sendiri. Tutur kata yang baik merupakan salah satu manifestasi dari akhlak. Disini Islam memainkan peran yang sangat besar dalam memberikan solusi yang jelas, baik secara teoritis maupun praktis dalam mengatasi dan memecahkan berbagai problematika yang terjadi dalam masyarakat, yang diakibatkan oleh lisan karena kurangnya pemahaman terhadap akhlak dalam berkomunikasi.

Karena banyaknya data penelitian yang relevan mengenai pola asuh orang tua serta pendidikan akhlak berkomunikasi, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian kasus melalui metode study casus. Study casus dapat digunakan sebagai

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana komunikasi anak dengan orang tua ketika menggunakan *gadget*?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebiasaan anak ketika menggunakan *gadget*.
2. Untuk mengetahui komunikasi anak dengan orang tua ketika menggunakan *gadget*
3. Untuk mengetahui pola asuh orang tua ketika anak menggunakan *gadget*

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan study kasus sebagai alat untuk mengolah data. Karena Studi kasus termasuk dalam penelitian analisis deskriptif, yaitu suatu penelitian yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan di analisis secara cermat sampai tuntas. Kasus yang dimaksud bisa berupa tunggal atau jamak, misalnya berupa individu atau kelompok. Disini perlu dilakukan analisis secara tajam terhadap berbagai faktor yang terkait dengan kasus tersebut sehingga akhirnya akan diperoleh kesimpulan yang akurat.

Kemudian dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Dimana data penelitian yang diperoleh dari objek utama “X”, orang tua “X” dan kakak dari “X”. lalu peneliti mengumpulkan bukti yang ada melalui data sekunder.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi ke tempat yang akan diteliti, lalu melakukan wawancara, dan setelah itu peneliti mengumpulkan data-data dari sebagian bukti yang ada.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Komunikasi interpersonal dalam keluarga yang terjalin dengan orang tua dan anak maupun anak dengan orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif, karena dapat menimbulkan pengertian, kesenangan pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dan tindakan. Islam juga mengajarkan kepada kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan siapapun. Sebagaimana dalam firman-Nya dalam Qs Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ أَلَيْسَ عَلَيْنَا حَبِيرٌ ۝ ١٣

Artinya: “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.” (Al-Hujurat:13) (Departemen Agama RI, 517)

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa, tujuan Allah Swt menciptakan manusia berbagai suku, bangsa, ras dan agama adalah untuk saling mengenal. Untuk dapat mengenal satu sama lain, tentu manusia membutuhkan komunikasi yang baik secara individu maupun kelompok.

Anak X jika dilarang bermain gadget tidak melawan tetapi lebih dari ke menangis, dan jika disuruh untuk belajar saya nurut. Sebagai anak, X juga selalu pamit terlebih dahulu jika akan keluar rumah, dan anak X suka bercerita apapun itu kepada orang tuanya baik cerita tentang temannya atau tentang *gadget* yang selalu dia mainkan. Anak ini terkadang suka mengularkan kata “anjay” dirumahnya karena terlalu sering mendengarkan seorang *youtuber* kesukannya yang sering menggunakan bahasa itu. Anak ini pernah marah dan menangis ketika *gadget* diambil oleh kakanya karena penggunaannya sudah melampaui batas. Dalam BSSN (2020), anak yang sibuk dengan *gadget* menjadi agresif atau pemarah jika tidak memegang *gadget*, anak menjadi tantrum jika *gadget* diambil darinya.

Gadget juga dapat menjadi potensi utama merusak otak anak dan mengganggu proses tumbuh kembang anak. Tidak bisa dipungkiri, jika memainkan game atau mengecek akun sosial media merupakan satu diantara hal yang menyenangkan, untuk mencegah hal itu terjadi alangkah baiknya bisa meng-uninstall aplikasi tersebut. Tingkah laku anak dipengaruhi oleh peran orang tua dalam berkomunikasi. Semakin bagus pola komunikasi dan berhasil membuat si anak mengerti pada pesan yang disampaikan orang tua maka kesempatan si anak untuk mengerti dampak buruk dari kecanduan gadget akan semakin besar. Orang tua selalu mengikuti perkembangan anaknya dan anak dari orang tua yang peneliti wawancara ini normal seperti anak pada umumnya, orang tua tidak sepenuhnya senang dengan memberikan gadget kepada anak tetapi orang tua kecewa karena penggunaan gadget yang berlebihan membuat anak menjadi susah untuk diajak shalat 5 waktu dan selalu lambat dalam merespon jika dipanggil oleh orang tua. Menurut Euis (2004) menyatakan bahwa, pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan menjadikan anak sukses menjalani kehidupan ini. Pola asuh merupakan serangkaian interaksi yang intensif, orang tua mengarahkan anak untuk memiliki kecakapan hidup.

Anak tersebut ketika menggunakan *gadget* memiliki kebiasaan seperti menonton youtube, bermain game. Orang tua anak juga menyebutkan bahwa anak ini mempunyai kebiasaan jika terlalu lama menggunakan akan susah jika dipanggil untuk di suruh khususnya disuruh untuk melaksanakan shalat 5 waktu. Komunikasi anak dengan orang tua cukup baik, akan tetapi anak pernah sesekali marah jika *gadget*nya diambil lalu setelah marah anak menangis karena kesal orang tua mengambil *gadget* yang dia mainkan. Anak merasakan gelisah ketika tidak bermain *gadget*, waktu *gadget* anak tersebut rusak anak merasa gelisah karena tidak bisa menonton ataupun bermain *game* lalu anak meminjam *gadget* kakaknya untuk dimainkan.

Orang tua dengan memberikannya *gadget* pada anak ada dampak tersendiri bagi anak, ada dampak negatif dan positifnya, dampak positifnya orang tua menyebutkan anak menjadi tidak gagap dalam teknologi, bisa belajar membaca lewat game yang anak mainkan, hafal kosa kata asing karena terbiasa melihat di game yang anak mainkan, lalu dampak negatif pada *gadget* orang tua menyebutkan anak menjadi jarang main dengan teman sebayanya, menjadi lebih cuek dan kurang merespon jika dipanggil, susah untuk disuruh karena sudah keasyikan bermain *gadget*. Orang tua merasa kecewa ketika anak menggunakan *gadget*, rasa kecewanya anak sangat susah untuk diajak shalat 5 waktu dan masih belum bisa konsisten dalam melaksanakannya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Kebiasaan sehari-hari anak ketika menggunakan *gadget* yaitu, anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton youtube. Anak merasa kesal jika di suruh untuk berhenti menggunakan *gadget* oleh orang tuanya, dan terkadang anak juga marah dan berontak lalu menangis jika *gadget*nya di ambil. Anak merasa gelisah jika tidak memegang *gadget* dalam waktu sehari, ketika *gadget* rusak anak meminjam kepada kakaknya.

Anak ini suka bercerita kepada orang tua tentang semua hal baik itu tentang temannya disekolah, maupun tentang *gadget* yang dia mainkan. Anak suka menggunakan bahasa seperti kata “gile” dan “anjay” dirumahnya atau di kesehariannya.

Orang tua menyebutkan bahwa anak sangat asyik ketika bermain *gadget*, jika anak di panggil pun susah untuk meresponnya, orang tua juga merasa kecewa dengan anak ketika sudah asyik bermain *gadget* sebab anak terlalu sering melupakan kewajibannya. Orang tua selalu mengawasi anak ketika menggunakan *gadget* dan selalu melihat perkembangannya.

Acknowledge

Selama menyelesaikan penelitian ini ini penulis menerima banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang turut membantu, khususnya kepada:

1. Enoch, Drs., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
2. Dr. Aep Saepudin, Drs., M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
3. Dr. Hj. Erhamwilda, Dra., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Khambali, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar serta telah banyak meluangkan waktu dan pemikirannya untuk membimbing penulis dari awal proses pembuatan penelitian ini hingga akhir.
4. Enoch, M.Ag. Dr. Hj Erhamwilda, M.Pd. Dr. A Mujahid Rasyid, Dewi Mulyani M.Pd.I. selaku dosen penguji 1, dosen penguji 2, dosen penguji 3 dan dosen penguji 4.
5. Kepada para dosen, seluruh staf serta karyawan yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung yang telah membantu dan menudukung selama masa kuliah berlangsung.

Daftar Pustaka

- [1] Departmen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta
- [2] Dylan Trotsek. (2017). Penggunaan Gadget Pada Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- [3] Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76.
- [4] Hasan, Balqis Amany. Khambali. Aziz, Helmi. (2021). *Implikasi Pendidikan dari Hadits Riwayat Muslim No. 4803 terhadap Peran Orangtua dalam Mendidik Aqidah Anak*. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 71-78