

Sistem Perilaku Anak Pengguna *Gadget* Di Desa Legoksari Kecamatan Tlogomulyo Kabupaten Temanggung

Asmawati Eka Lestari¹

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

Asmawatieka86@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia global terus meningkat. Perluasan hasil perkembangan teknologi dan informasi berupa alat komunikasi *gadget* dan seperangkat internet tidak hanya memasuki masyarakat perkotaan tetapi masyarakat pelosok-pelosok pedesaan, sehingga memiliki dampak secara langsung baik segi positif dan negatif dengan dapat mudah diakses masyarakat yang secara perlahan mengubah pemikiran dan pola hidup masyarakat pedesaan. Kurang siapnya orang tua dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi dan informasi memberikan perubahan perkembangan perilaku anak terutama ketika anak menggunakan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem perilaku anak pengguna *gadget* di Desa Legoksari, Kecamatan Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan hasil data yang diperoleh dari lapangan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini adalah 1) Sub sistem keluarga: Karakteristik pengasuhan orang tua dalam menerapkan kedisiplinan akan membentuk perilaku kesadaran anak dalam menggunakan *gadget*. 2) Sub Sistem teman sebaya: anak yang mempunyai interaksi yang kuat dengan kelompok teman sebaya yang menggunakan *gadget*, maka akan menimbulkan kebiasaan menggunakan *gadget* dan akan bereksperimen sesuai hasil interaksi dalam teman sebaya. 3) Sub sistem lingkungan budaya: Perubahan perilaku anak menggunakan *gadget* terjadi karena adanya perubahan dalam lingkungan budaya yang semakin konsumtif terhadap perkembangan teknologi dan informasi.

Kata Kunci: Perilaku, anak, *Gadget*, *sistem*

ABSTRACT

The development of technology and information in the global world continues to increase. Expansion of the results of technological and information development in the form of gadget communication tools and an internet set not only entering urban communities but rural communities, so that they have a direct impact both positive and negative aspects that can be easily accessed by people who slowly change people's thinking and lifestyle rural. Lack of preparedness of parents in facing the challenges of technological and information development provides changes in the development of children's behavior when children use gadgets. This study aims to determine the behavior of children of gadget users in Legoksari Village, Tlogomulyo District, Temanggung Regency. This research method uses a qualitative descriptive approach to describe the

results of data obtained from the field. Data collection uses interviews and observation. The results of this study are 1) Family sub system: The characteristics of parenting in implementing discipline will shape the awareness behavior of children in using gadgets. 2) Peer Sub System: children who have strong interactions with peer groups who use gadgets, will lead to the habit of using gadgets and will experiment with the results of interactions in peers. 3) Sub-system of cultural environment: Changes in the behavior of children using gadgets occur because of changes in the cultural environment that is increasingly consumptive to the development of technology and information.

Keyword: *Environment, child, gadget, system*

PENDAHULUAN

Perkembangan internet pada zaman sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Di mana internet menjadi bagian dari prioritas kebutuhan komunikasi dan informasi di dalam masyarakat. Kebutuhan internet di dalam masyarakat saat ini semakin kolektif, bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi juga membeli barang, memesan transportasi, hingga berbisnis dan berkarya. Internet sebagai jaringan komunikasi dalam penggunaan media elektronik dalam kehidupan sehari-hari masyarakat moderen. Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 pengguna internet mencapai 64, 8% atau sekitar 171, 17 juta dari jumlah penduduk sebesar 264, 14 juta. Jika dibandingkan dengan jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 54, 68% dari jumlah penduduk 262 juta. Perubahan data jumlah pengguna internet dari tahun 2017 ke tahun 2018 di Indonesia mengalami kenaikan

sekitar 10, 6% (APJII 2018). Dengan demikian, internet sudah menjadi suatu kebutuhan informasi dan komunikasi dalam kehidupan masyarakat.

Sejak ada perkembangan teknologi dan komunikasi berbentuk media sosial banyak mengalami perubahan- perubahan informasi yang mempengaruhi masyarakat. Hampir setiap kegiatan orang tidak lepas dengan munculnya informasi tentang hal-hal baru dalam setiap harinya. Efektivitas pengguna internet tidak hanya semakin bertambah banyak dalam jumlah, namun juga semakin luas cakupannya termasuk rentang usia. Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia internet telah mempengaruhi kehidupan anak (Herimanto dan Winarno 2012). Dengan adanya perkembangan internet tentu memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kehidupan anak- anak hanya saja tergantung bagaimana sikap penggunaannya. Dampak positif dengan adanya internet anak mudah memahami materi atau kreativitas yang ada

di internet. Kemudian untuk dampak negatif adalah anak-anak menjadi anti sosial dan terlena untuk berada di dunia maya (Fitri 2017). Sehingga dari dampak negatif juga mengakibatkan munculnya masalah sosial pada anak-anak. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2018, akses internet yang dilakukan anak berdampak menjadi pelaku maupun korban seperti, korban kejahatan seksual *online* sebanyak 116 kasus, anak pelaku kejahatan seksual *online* sebanyak 96 kasus, anak korban pornografi dan media sosial sebanyak 134 kasus, anak pelaku kepemilikan media pornografi sebanyak 112 kasus, anak korban *bully* di medsos 109 kasus, anak pelaku *bully* di medsos 112 kasus (Rizky 2019). Melihat data tersebut anak lebih berpotensi menjadi pelaku maupun korban dari pada tindakan tak terpuji tersebut. Persoalan penggunaan gadget atau internet oleh anak-anak harus dijadikan isu nasional untuk mencegah hal-hal buruk yang terjadi pada anak sekaligus memberi edukasi baik terhadap anak dan orang tua.

Anak-anak merupakan bagian dari masyarakat yang mengalami metamorfosis, khususnya dengan adanya perkembangan internet yang semakin meluas, anak-anak zaman sekarang merupakan sebagai generasi digital

atau anak-anak *cyber* yang sudah terbiasa dengan teknologi komunikasi dan informasi. Generasi inilah sebagai pemain internet, sehingga mereka dapat menemukan kemampuannya beraktivitas online secara mandiri, bahkan jika dibandingkan dengan orang dewasa mereka bisa lebih canggih dalam menguasainya. Maka, menjadi penting bagi orang tua untuk mengasuh dan mendidik anak dengan mengarahkan anak untuk memanfaatkan teknologi secara bijak. Wiwin menyatakan bahwa pengasuhan orang tua dalam menghadapi tantang digital dengan menerapkan pengasuhan apresiatif sebagai bentuk ketahanan dalam menghadapi digitalisasi pada anak. Salah satunya dengan membangun kesadaran anak tentang risiko dan konsekuensi dalam aktivitas online (Hendriani 2017).

Fenomena penyalahgunaan internet oleh anak-anak karena perkembangan sistem budaya masyarakat yang beralih dari masyarakat tradisional ke masyarakat moderen dengan adanya teknologi baru. Kurangnya kesiapan orang tua dalam mengasuh anak dengan adanya tantangan perluasan internet di kalangan masyarakat juga menjadi faktor penyebab pemntukan perilaku anak menggunakan *gadget*. Tindakan tersebut terjadi karena juga disebabkan oleh kesibukan orang tua bekerja. Seperti kasus terjadinya penyalahgunaan internet ketika menggunakan

gadget di Desa Legoksari yang mengakibatkan beberapa anak memiliki kebiasaan memainkan *gadget* sehingga berdampak terhadap sikap anak yang gampang meniru sesuai apa yang dilihat. Seperti kasus yang sudah terjadi sekitar kurang lebih 4 bulan lalu anak usia 9 dan 11 tahun memperagakan adegan dewasa karena sering melihat video konten dewasa di media sosial. Dari data anak ke dua tersebut apabila tidak adanya pengawasan dan tidak ada upaya akan menimbulkan tindakan yang berkepanjangan dalam menggunakan internet (Observasi 2019).

Dari kasus tersebut kita dapat mengetahui bahwa kurangnya pengontrolan dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan internet secara bijak oleh anak. Orang tua dapat memainkan peran sebagai manajer dari kesempatan anak-anak sebagai

efinisikan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan berbagai data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang, dan sebuah perilaku yang diamati. Metode ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh) (Moleong 2016). Pendekatan penelelitian ini menggunakan deskriptif eksploratif di mana karakteristik dari variabel yang diteliti didiskripsikan sebagaimana adanya tanpa ada perlakuan atau pengendalian secara khusus (Tanzeh 2009). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sistem perilaku

pemantau perilaku dan sebagai inisiator dalam pengaturan sosial (Santrock 2011). Sistem lingkungan kehidupan dan pergaulan anak menjadi penentu perilaku dan tindakan anak-anak, terutama dalam mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Di mana menjadi sebuah tantangan terhadap lingkungan pergaulan anak dan pengasuhan orang tua. Maka, sangat menarik untuk diteliti agar dapat mengetahui sistem perilaku anak dalam menggunakan *gadget* dan internet dalam kehidupan keseharian anak di Desa Legoksari, Kecamatan Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Bogdan mendefinisikan anak menggunakan *gadget* dalam kehidupan keseharian anak di Desa Legoksari, Kecamatan Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung. Waktu Penelitian dilakukan selama kurang lebih 2 bulan dari Bulan April sampai Mei 2019.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara kepada responden yang memiliki kriteria sesuai kebutuhan dan observasi dengan terjun ke lapangan. Peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan teknik merekam kepada informan yang memiliki kesempatan

untuk diwawancarai. Pertanyaan yang akan dikemukakan kepada informan tidak dapat dirumuskan secara pasti namun pertanyaan banyak yang akan bergantung panduan wawancara bertujuan untuk memfokuskan pencarian data penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* untuk menjadi pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampel. Subjek penelitian ini adalah para orang tua yang berjumlah 2 yang memiliki anak usia 7 sampai 13 tahun, 1 anak umur 12 tahun dan 2 guru di sekolah maupun di TPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget

Perolehan mengenai keadaan tindakan anak dapat dijelaskan dengan sistem-sistem dari teori Ekologi Brofenbrenner. Urie Bronfenbrenner mengemukakan sebuah teori ekologi untuk membantu memahami bagaimana individu berkembang di beberapa lapisan sistem lingkungan tempat tinggal individu. Bronfenbrenner berpendapat bahwa biologis individu mempengaruhi karakteristik interaksi dengan lingkungan (Sumanto 2014). Perkembangan terjadi melalui proses peningkatan interaksi antara

individu yang berkembang dengan lingkungannya setiap hari, proses ini bahkan dipengaruhi oleh konteks yang tidak disadari oleh individu. Di mana konteks perkembangan setiap individu berada dalam rumah, kelas, tempat kerja dan lingkungan yang saling memiliki hubungan dengan institusi sosial yang akhirnya akan membentuk sebuah kultur yang mempengaruhi keluarga, sekolah dan segala hal yang ada disekitar kehidupan individu. Lingkungan ditegaskan sebagai tempat di mana proses perkembangan individu tidak terbatas pada setting tunggal tetapi diperluas dengan penggabungan berbagai setting lingkungan. teori ekologi Urie Bronfenbrenner membaginya menjadi 5 sistem yaitu *microsystem*, *mesosystem*, *eksosystem*, *macrosystem*, dan *chronosystem*.

Microsystem, yaitu pola kegiatan-kegiatan, peran, interaksi-interaksi yang terjadi di dalam lingkungan yang terdekat dengan individu. Lingkungan yang menjadi tempat tinggal hidup individu bertemu dengan orang-orang yang sering berinteraksi secara langsung. Interaksi dalam mikrosistem ini biasanya melibatkan pribadi individu dengan keluarga, sekolah dan kelompok teman sebaya. *Mesosystem*, yaitu jaringan relasi antara mikrosistem, seperti

rumah, sekolah, teman sebaya dan tempat kerja. Perhatian pada mesosistem dapat mempengaruhi individu dengan cara yang berbeda dalam *setting* yang berbeda pula. Interaksi yang menghubungkan seluruh pengaruh dari lingkungan mikrosistem anak akan berpengaruh terhadap perkembangan perilaku anak. *Exosystem*, yaitu konteks di mana anak tidak menjadi bagian dari sistem tersebut tetapi dapat mempengaruhi perkembangan. *Exosystem* berkaitan dengan hubungan yang mungkin terjadi antara dua atau lebih *setting* lingkungan, seperti orang lain atau tempat lain yang tidak berinteraksi secara langsung dengan anak namun tetap mempunyai pengaruh kepada anak. *Makrosistem*, yaitu konteks budaya, sub-budaya atau kelas sosial di mana mikrosistem, mesosistem dan eksosistem berada. Makrosistem berarti lingkungan yang paling besar dan jauh dari orang-orang dan tempat yang masih dapat memberikan pengaruh signifikan pada anak. Lingkungan ini tersusun dari pola budaya dan nilai-nilai, khususnya keyakinan dan ide yang dominan dari lingkungan masyarakat. *Chronosystem*, yaitu sistem yang ditambahkan pada empat sistem sebelumnya. Di mana derajat stabilitas atau perubahan dalam dunia individu. Dalam sistem ini adanya perubahan, transisi dan tingkatan dalam

struktur keluarga, status pekerjaan orang tua, tempat tinggal, perubahan sosial ekonomi dalam masyarakat. Bisa juga keterlibatan konteks sosial budaya yang dapat mempengaruhi seorang individu terutama anak dan orang tua (Santrock 2011).

Berdasarkan teori ekologi, maka pembahasan ini difokuskan pada sub sistem keluarga yang menjadi bagian dari mikrosistem, sub sistem teman sebaya dan sub sistem budaya lingkungan anak. Di mana dari beberapa sistem tersebut menjadi faktor pembentukan anak dalam menggunakan *gadget*.

a) Sub sistem keluarga

Lingkungan keluarga menjadi tempat tinggal hidup individu bertemu dengan orang-orang yang sering berinteraksi secara langsung. Di dalam keluarga ada orang tua yang memiliki pola pengasuhan dalam kesehariannya dengan menerapkan peran sebagai orang tua untuk melayani anak secara rutin. Orang tua yang baik selalu memberikan kenyamanan terhadap anak. Peran sebagai orang tua dalam melayani dan mendampingi keseharian anak. Dalam kaitannya dengan tindakan anak dalam

penggunaan *gadget*, orang tua harus memahami karakter dasar anak. kemudian orang tua menerapkan tindakan pengasuhan dengan menanamkan pendidikan karakter pada anak.

Ketika orang tua menerapkan tindakan disiplin pada anak dalam menggunakan *gadget*, anak diajarkan untuk disiplin dalam manajemen menggunakan *gadget* dan orang tua konsisten untuk disiplin dalam memperhatikan anak maka, kedisiplinan menggunakan *gadget* akan menjadi kebiasaan. Misalnya, ada anak di berikan kesempatan untuk bermain *gadget* selama 2 jam dalam seminggu dan anak diberi pengertian untuk mengembalikan *gadget* kepada orang tua sesuai jam yang telah ditentukan. Apabila terbiasa akan kedisiplinan yang telah diberikan orang tua maka, anak akan sadar untuk berperilaku disiplin tanpa adanya paksaan. Kebiasaan tersebut sudah tertanam pada emosi dan karakter anak maka, seorang anak akan mengetahui nilai- nilai tanggung jawab yang dibangun oleh kebiasaan diri.

Kemudian, ketika anak terbiasa dengan menggunakan *gadget* tanpa mengenal waktu bahkan sampai berdampak pada kecanduan. Tindakan demikian terjadi karena kurangnya penerapan peran orang tua dalam menerapkan kedisiplinan anak. Seperti orang tua lebih membiarkan anak untuk bermain *gadget* agar anak tidak sering meminta uang untuk jajan atau orang tua sibuk bekerja. Sehingga dalam kebiasaan tersebut anak tidak akan tumbuh kesadaran untuk berperilaku disiplin atau anak menjadi agresif dalam berperilaku.

Pekerjaan orang tua juga berpengaruh dalam kehidupan anak-anak. Pekerjaan orang tua yang dilakukan kurang lebih seharian membuat anak dibiarkan bermain secara bebas ketika siang hari. Beberapa orang tua lebih membebaskan anak untuk bermain dengan *gadget* asalkan anaknya bisa diam dan tidak rewel karena mereka menganggap menjadi hal yang biasa karena memang lagi *trennya*, maka sikap orang tua yang seperti ini akan mempengaruhi kebiasaan anak untuk bermain *gadget* secara terus

menerus. Ada juga orang tua yang tidak bekerja seharian penuh namun di rumah orang tua bekerja dengan menggunakan *gadget*. Seperti orang tua khususnya ibu yang saat ini sering melakukan bisnis jual beli secara *online*

Pekerjaan orang tua seperti itu terkadang memberikan pengaruh kecemburuan tersendiri pada diri anak. Di samping itu, ketika orang tua sedang memiliki banyak pekerjaan yang harus diselesaikan perhatian orang tua kepada anak kurang konsisten. Siang hari orang tua sibuk bekerja malam hari ketika orang tua sudah di rumah terkadang sudah merasa capek, maka terkadang sikap perhatian kepada anak juga kurang. Sehingga pola asuh orang tua yang seperti itu memberikan secara tidak langsung memberikan beban kepada anak karena anak mendapat pengaruh menjadi kurang adanya pengawasan dan beban kecemburuan.

Berdasarkan uraian tersebut pengasuhan orang tua dan interaksi orang tua secara konsisten sebagai bagian dari mikrosistem akan mempengaruhi pembentukan

kedisiplinan anak dalam menggunakan *gadget*. Karakteristik pengasuhan orang tua akan menentukan bagaimana anak dalam menggunakan *gadget*. Jika peran orang tua tidak memberikan kedisiplinan anak dalam menggunakan *gadget* akan menimbulkan tindakan anak yang agresif. Kemudian jika peran orang tua selalu menerapkan kedisiplinan dalam menggunakan *gadget* maka, akan terbentuk karakter atau perilaku anak yang positif.

b) Sub Sistem Teman Sebaya

Sub sistem teman sebaya merupakan bagian dari sistem mikrosistem, di mana teman menjadi lawan interaksi anak. teman sebaya memiliki peran yang sangat signifikan terhadap tindakan dan karakter anak. Buhrmester menyatakan bahwa kelompok teman sebaya menjadi sumber afeksi, simpati, pemahaman, panduan moral, tempat untuk bereksperimen dan setting untuk mendapatkan otonomi dan independensi dari orang tua (Papalia, Dkk 2008). Teman sebaya menjadi agen dalam membentuk karakter kepribadian anak Sehingga

terkadang norma atau nilai yang tertanam pada diri anak dari hasil interaksi teman sebaya lebih berpengaruh pada tindakan anak, dari pada nilai atau norma yang ditanamkan orang tua kepada anak.

Dalam tindakan anak menggunakan *gadget* dalam pengaruh teman sebaya terjadi ketika anak berkumpul di area bermain. Ketika bermain bersama teman sebaya, ada anak yang membawa *gadget* karena diberikan kesempatan oleh orang tua dan tanpa pengawasan orang tua kepada anak. Tindakan demikian, bahwa peran teman sebaya sangat berpengaruh terhadap perilaku kebiasaan anak untuk selalu ingin bermain *gadget* secara terus menerus.

Pengaruh teman sebaya juga terlihat ketika teman dalam sekelompok bermain ada yang terbiasa menggunakan *gadget* untuk mengakses beberapa permainan atau mengakses beberapa konten dari aplikasi video *Youtube*. Kemudian anak dengan motif untuk menirukan sesuai apa yang dia lihat dan di eksperimenkan kepada teman-teman

bermain. Tindakan tersebut adanya keterpengaruhannya teman sebaya dalam kelompok bermain. Walaupun anak yang lain tidak memiliki pengetahuan untuk menirukan tetapi karena ada pengaruh teman. Sehingga ada anak yang terkadang menciptakan perilaku yang negatif. Dengan demikian dalam teori ekologi perkembangan dapat dinyatakan bahwa individu yang mempunyai interaksi yang kuat dengan kelompok, sehingga memiliki sikap yang permisif terhadap hubungan teman sebaya.

c) Sub Sistem Budaya Lingkungan

Sub sistem budaya lingkungan menjadi setting dalam pembentukan perilaku anak. Kelompok individu yang sangat beragam akan mempengaruhi pembentukan perilaku yang dilakukan anak dalam masa perkembangannya. Sistem lingkungan yang berbasis budaya merupakan tempat di mana anak tinggal. Berkaitan dengan sistem budaya lingkungan hubungan yang mungkin terjadi antara dua atau lebih *setting* lingkungan, salah satunya

bukan lingkungan yang melibatkan anak namun tetap mempengaruhinya bagaimana pun caranya. Intinya orang lain atau tempat lain yang tidak berinteraksi secara langsung dengan anak namun tetap mempunyai pengaruh kepada anak.

lingkungan yang paling besar dan jauh dari orang-orang dan tempat yang masih dapat memberikan pengaruh signifikan pada anak. Lingkungan ini tersusun dari pola budaya dan nilai-nilai, khususnya keyakinan dan ide yang dominan dari lingkungan masyarakat. Nilai-nilai yang dilihat oleh anak-anak dari masyarakat di sekitarnya tentu baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perkembangan anak. Masyarakat di lingkungan tempat tinggal anak saat ini sebagian besar merupakan warga yang telah tinggal secara turun temurun. Jadi, sebagian besar masyarakat merupakan penduduk asli orang desa yang tinggal di lereng pegunungan. Hampir semua masyarakatnya bersuku Jawa, sehingga dari bahasa yang sehari-hari digunakan adalah bahasa Jawa. Pendidikan kebanyakan

dari orang tua anak adalah dasar sampai menengah. Berbeda dengan orang kota yang berada di daerah perkotaan di mana sebagian besar masyarakatnya sudah bercampur dengan suku dan adat yang lain. Pendidikan orang tua yang lebih tinggi.

Masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggal anak-anak saling mengenal satu sama yang lainnya. Masyarakat cenderung akrab dan suka bergotong royong, seperti layaknya orang desa. Anak-anak juga saling bermain dengan teman sebayanya antar tetangga dan saling mengunjungi rumah masing-masing anak secara bergantian. Kebiasaan saling berbagai dan menolong juga masih terasa kental di lingkungan rumahnya. Orang tua anak lebih sering membiarkan anaknya pergi bermain di sekitar rumahnya, karena hampir semua saling mengenal. Di samping itu, dengan hadirnya *gadget* sebagai media untuk berkomunikasi memberikan peran yang sangat besar terhadap perkembangan anak. *Gadget* yang sudah meluas di hampir semua masyarakat menjadikan

kebutuhan komunikasi dan informasi semakin mudah. Bermain dengan menggunakan *gadget* saat ini sudah menjadi konsumsi dan pegangan anak dalam kesehariannya. Orang tua juga kurang memiliki kontrol dan pemahaman mengenai tontonan dan permainan yang sesuai untuk usia anaknya.

Sistem lingkungan budaya yang berlangsung sepanjang waktu dalam kehidupan anak, termasuk perubahan gaya kehidupan di dalam masyarakat serta dampaknya yang ikut mempengaruhi perkembangan dan pola perilaku anak. Perubahan budaya masyarakat saat ini terjadi dunia komunikasi dan informasi. Dewasa ini media komunikasi dan informasi memainkan peran yang sangat penting dalam mempengaruhi masyarakat. Di mana komunikasi dan informasi menjadi semakin mudah dengan adanya alat komunikasi yang sangat canggih sehingga sangat mudah untuk dikonsumsi dan dibeli oleh masyarakat khususnya di kawasan Desa Legoksari. Perubahan ini dapat mencakup beberapa sistem dalam komposisi keluarga, tempat tinggal

tau pun pekerjaan orang tua dan juga peristiwa besar khususnya dalam siklus ekonomi keluarga, perubahan pola asuh oleh orang tua dan perkembangan anak.

Dari analisis pembahasan berbagai sistem ekologi di atas terlihat bahwa proses terjadinya perubahan perilaku anak yang dipengaruhi adanya perkembangan teknologi dan komunikasi ke ranah pedesaan, khususnya adanya *gadget* dan internet masuk ke wilayah masyarakat desa. Dilihat dari berbagai sub sistem ekologi di atas bahwa perubahan perilaku anak dan pola pengasuhan orang tua melalui proses-proses yang kompleks. Di mana setiap proses saling interaksi antara anak yang aktif dengan individu, objek dengan berbagai macam simbol di dalam lingkungan yang dekat atau memiliki pengaruh langsung dengan perilaku anak menggunakan *gadget*. Dalam hal ini terlihat anak merupakan partisipan aktif dalam proses yang aktif di setiap perubahan perilaku perkembangan setiap anak. Partisipan tersebut tidak menutup kemungkinan anak mendapatkan

pengaruh sosial sebagai konsekuensi adanya interaksi yang mengarah kepada pembentukan tingkah laku anak. Perubahan perilaku anak dengan adanya interaksi dengan faktor dari lingkungan serta berbagai lapisan ekologi yang berpengaruh kepada anak khususnya pengasuhan orang tua sebagai interaksi yang paling dekat dengan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku anak pengguna *gadget* dipengaruhi oleh beberapa faktor sistem lingkungan yang berada pada setting perkembangan anak. menurut prespektif ekologi dalam bagian sistem *microsystem* perilaku anak pengguna *gadget* dipengaruhi oleh peran pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain *gadget*. Pengasuhan orang tua secara konsisten akan menumbuhkan rasa kesadaran anak untuk bersikap disiplin dan tanggung jawab dalam menggunakan *gadget*. Pada lingkungan sub sistem teman sebaya menjadi agen pembentukan perilaku kebiasaan anak untuk menggunakan *gadget* ketika berada pada kelompok teman sebaya yang menggunakan

gadget. kemudian sub sistem lingkungan budaya dalam setting tempat tinggal anak secara langsung dapat membentuk perilaku kebiasaan anak untuk menggunakan *gadget*. Maka, pemanfaatan *gadget* dan seperangkat internet dikembalikan kepada bagaimana cara pengguna dalam memanfaatkan internet itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu di era digital ini orang tua dituntut agar mampu menyelaraskan kemampuan teknologi informasinya dengan perkembangan terkini agar mampu memaksimalkan perkembangan perilaku anak, terutama dalam mendukung pendidikan masa depan anak yang cerah.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2018. *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey*. Jakarta: APJII.
<https://apjii.or.id/survei2018s/download/RxCXnOdY3Pm4jNhaspltLc596DoK1> 25 April 2019
- Fitri, Sulidar. 2017. "DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK." 2.
- Hendriani, Wiwin. 2017. "Menumbuhkan Online Resilience pada Anak di Era Teknologi Digital." *PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA*.

- Herimanto, dan Winarno. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Cet IV*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Observasi, Obsevasi di Desa Legoksari, Kecamatan Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung. 2019. “Obsevasi di Desa Legoksari, Kecamatan Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung.”
- Papalia, Dkk. 2008. *Human Development (psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rizky, Fahreza. 2019. *DPR: Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Perlu Jadi Isu Nasional*. Jakarta: OkeZone. <https://news.okezone.com/read/2019/01/25/337/2009530/dpr-penggunaan-gadget-oleh-anak-usia-dini-perlu-jadi-isu-nasional> 25 April 2019
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. 1 ed. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan: Fungsi Dan Teori*. Yogyakarta: CAPS.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.