

PERANAN ORANGTUA DALAM PENGAWASAN ANAK PADA PENGGUNAAN *BLACKBERRY MESSENGER* DI AL AZHAR SYIFA BUDI SAMARINDA

Eva Fahriantini¹

Abstrak

Eva Fahriantini, NIM. 1202055134. Peranan Orangtua pada Aktivitas Anak dalam Penggunaan Blackberry messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. Dibawah bimbingan Drs. Sugandi, M.Si selaku pembimbing I dan Kheyene Molekandella Boer, S.I.Kom, M.I.Kom selaku pembimbing II.

Artikel ini membahas bagaimana peranan orangtua dalam pengawasan anak pada penggunaan blackberry messenger di Al-azhar syifa budi Samarinda. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peranan orang tua dalam pengawasan anak pada penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. Penelitian ini difokuskan pada 1) Alasan pemberian gadget anak, 2) Melibatkan anak dalam berfikir kritis, dan 3) Pemberian batas waktu dalam penggunaan internet.

Jenis Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara langsung dengan informan dan dokumen. Sumber data yang diperoleh menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data harus melalui pertimbangan tertentu.

Hasil penelitian diperoleh gambaran bahwa peranan orangtua dalam pengawasan anak pada penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda sudah dilakukan dengan berbagai macam peranan, yaitu memberikan gadget pada anak sesuai keperluannya, melibatkan anak dalam berfikir, pemberian batas waktu dalam penggunaan internet, melakukan teknik-teknik penyesuaian, dan mengajak anak dengan berdialog tanpa menghakimi.

Kata Kunci: : Peranan Orangtua, Anak, Blackberry Messenger

PENDAHULUAN

Perkembangan media teknologi komunikasi di Indonesia saat ini semakin canggih dalam kehidupan masyarakat dan tidak dapat dihindarkan. Desa global adalah konsep mengenai perkembangan teknologi komunikasi di mana dunia dianalogikan menjadi sebuah desa yang sangat besar. Marshall McLuhan memperkenalkan konsep ini pada awal tahun 60-an dalam bukunya yang

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email:eva.fachri@gmail.com

berjudul *Understanding Media: Extension of A Man*. Konsep ini berangkat dari pemikiran McLuhan bahwa suatu saat nanti informasi akan sangat terbuka dan dapat diakses oleh semua orang. Pada masa ini, mungkin pemikiran ini tidak terlalu aneh atau luar biasa, tapi pada tahun 60-an ketika saluran TV masih terbatas jangkauannya, internet belum ada, dan radio masih terbatas antar daerah, pemikiran McLuhan dianggap aneh dan radikal.

Situs jejaring sosial yang sangat berkembang dan populer sekarang ini, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Plurk*, *Blackberry Messenger*, *Line*, *What'sApp*, dan lain-lain jelas merupakan bukti nyata perkembangan desa global di dunia, terutama di Indonesia. Menurut survei yang dirilis oleh lembaga survei Nielsen, aplikasi pesan instan (*instant messaging*) andalan *Blackberry Messenger* (BBM) masih menjadi yang paling diminati oleh sebagian besar pengguna di Indonesia. Seperti yang diungkap melalui survei Nielsen bertajuk *On Device Meter* tahun 2014 dan dirangkum oleh *National Geographic* Indonesia, aplikasi BBM mendominasi minat pengguna *smartphone* di Indonesia dengan pemetaan sebesar 79%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pengguna di Indonesia masih sangat mengandalkan BBM ketimbang aplikasi sejenis untuk mengobrol dengan sesama.

Fenomena *Blackberry Messenger* ini juga menyerpa siswa-siswi di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. Kurang lebih sekitar 65 - 70 % dari siswa-siswi SMP Al Azhar Syifa Budi Samarinda aktif menggunakan *Blackberry Messenger*, umumnya ketika berhubungan dengan kegiatan sekolah mereka memanfaatkan *Blackberry Messenger* sebagai wadah berbagi dalam informasi tugas sekolah ataupun pengumuman-pengumuman yang disampaikan oleh wali kelas mereka masing-masing melalui obrolan grup yang telah mereka bentuk. Namun ada beberapa kasus penyalahgunaan sosial media yang dilakukan oleh siswa-siswi SMP Al Azhar Syifa Budi Samarinda, diantaranya kasus siswa-siswi yang menggunakan media sosial sebagai ajang untuk eksistensi diri tetapi dengan cara yang salah, sehingga memicu pertengkaran atau saling mengejek antar siswa akibat masalah kecil. Begitu pula kasus yang terjadi di SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda, beberapa kasus seputar sosial media juga terjadi, yaitu salah satu siswi kelas 6 menunjukkan ketidaksukaannya terhadap salah satu guru di akun *Blackberry Messenger* miliknya, kemudian ada pula siswa yang membajak akun BBM milik temannya dengan kata-kata yang tidak pantas.

Adanya fenomena pesatnya perkembangan teknologi ini mengharuskan setiap orang untuk menjadi seseorang yang bijak dan bertanggung jawab atas penggunaannya, oleh karena itu setiap orang dituntut agar lebih cerdas dalam pemakaiannya karena seperti fenomena yang terlihat sekarang ini, usia anak-anak pun sudah mulai memanfaatkan kemajuan teknologi, misalnya saja menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari.

KERANGKA DASAR TEORI

Teori Peran

Teori peran (*Role Theory*) adalah teori yang merupakan perpaduan berbagai teori, orientasi, maupun disiplin ilmu. Selain dari psikologi, teori peran

berawal dari dan masih tetap digunakan dalam sosiologi dan antropologi. Dalam ketiga bidang ilmu tersebut, istilah “peran” diambil dari dunia teater. Dalam teater, seorang aktor harus bermain sebagai seorang tokoh tertentu dan dalam posisinya sebagai tokoh itu ia diharapkan untuk berperilaku secara tertentu (Sarlito, 2013 : 215).

Teori Determenisme Teknologi

Teori determenisme teknologi pertama kali dikemukakan oleh McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Guttenberg Galaxy : The Making of Typographic Man*. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya, dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik (Nurudin, 2009 : 184).

Peranan

Peranan berasal dari kata peran. Peran memiliki makna yaitu seperangkat tingkat diharapkan yang dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat. Robbins (2001:227) mendefinisikan peran sebagai “*a set of expected behavior patterns attributed to someone occupying a given position in a social unit*”. Perilaku individu dalam kesehariannya hidup bermasyarakat berhubungan erat dengan peran. Karena peran mengandung hak dan kewajiban yang harus dijalani seorang individu dalam bermasyarakat. Sebuah peran harus dijalankan sesuai dengan norma-norma yang berlaku juga dimasyarakat. Seorang individu akan terlihat status sosialnya hanya dari peran yang dijalankan dalam kesehariannya.

Sedangkan peranan adalah bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan. Secara umum peranan adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang terkait oleh kedudukannya dalam struktur sosial atau kelompok sosial di masyarakat, artinya setiap orang memiliki peranan masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia miliki.

Orangtua

Orangtua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Menurut Abu Ahmadi dalam Hendi Suhendi dan Ramdani Wahtu (2001:4), penjelasan tentang orangtua dalam pendidikan sebagai berikut, Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi. Jadi fungsi keluarga adalah suatu pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan didalam atau diluar keluarga.

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Roger (dalam Noegroho, 2010 : 3) teknologi komunikasi merupakan aspek yang sangat menentukan dalam masyarakat modern seperti USA, Jerman, Jepang dan sebagainya. Teknologi komunikasi diartikan sebagai perlengkapan hardware, struktur organisasi, dan nilai-nilai sosial dimana individu-individu mengumpulkan, memproses dan tukar-menukar informasi dengan individu-individu lain.

Peranan Orangtua dalam Penggunaan Gadget

Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi semakin membuat orangtua melakukan pengawasan lebih ekstra lagi, jenis dan fungsi *gadget* yang semakin beranekaragam membuat anak dimanjakan oleh *gadget* mereka. Dan tidak heran banyak anak ataupun pelajar sekolah yang menenteng ponsel ataupun *tablet* kemana-mana, ini menjadi kekhawatiran bagi beberapa orangtua karena takut anak mereka tergelincir ke hal-hal negatif, apalagi *Smartphone* yang semakin canggih. Fungsi ponsel bukan lagi untuk menelpon dan mengirim pesan, tetapi juga mengirim gambar dan foto, *browsing* internet, nonton video, main *game*, merekam audio dan video, *eksis* di media sosial dan banyak lagi (Edy, 2015:3-4).

Perkembangan Blackberry di Indonesia

Dikenal juga dengan sebutan *Crackberry*, *Blackberry* pada awalnya banyak digunakan oleh perusahaan sebagai perangkat unggulan untuk melakukan komunikasi *email* dan *instant messenger*. Di Indonesia, pada tahun 2008 jumlah penjualan *handset Blackberry* saja sudah naik lebih dari 400%. Berdasarkan survei yang dilakukan idberry.com pada tahun 2008, 29% pengguna *Blackberry* di Indonesia berusia 26-30 tahun. Kelompok umur terbesar kedua adalah 26-30 tahun sebanyak 24% dan 21-25 tahun sebanyak 19%. Enam persen berada dikelompok remaja 15-20 tahun. Layanan *Blackberry* diselenggarakan oleh tiga operator terbesar di Indonesia : Telkomsel, Indosat, dan XL. Pada bulan Maret 2009, di estimasikan sudah ada 120.000 pengguna *Balckberry* di Indonesia. *Blackberry* sudah masuk dan meracuni kehidupan masyarakat Indonesia tentunya dalam artian yang baik. Walaupun masih ada beberapa yang menggunakannya dengan cara yang kurang bijak (Setiawan, 2009 : 3).

Menurut survei yang diadakan oleh Ericsson dan Ookla, di Indonesia ternyata *Blackberry Messenger* masih menempati urutan pertama sebagai aplikasi yang memiliki pengguna aktif terbanyak setiap bulannya pada Februari 2015. Hal tersebut diungkapkan oleh Handyana Syintawati, Vice President Marketing Communications Ericsson Indonesia pada acara temu wartawan pada tanggal 16 Juni 2015 di Marche, Plaza Senayan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini sering disebut penelitian non-eksperimen karena peneliti tidak melakukan kontrol dan tidak memanipulasi variabel penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik (Sangadji dan Sopiah, 2010: 24-26).

Fokus Penelitian

Penelitian ini akan difokuskan pada peranan orangtua dalam penggunaan *gadget* anak (Edy, 2015:3-4) yang meliputi pemberian *gadget* pada anak sesuai keperluannya, melibatkan anak dalam berfikir, pemberian batas waktu dalam penggunaan internet, melakukan teknik-teknik penyesuaian, mengajak anak dengan berdialog tanpa menghakimi.

Lokasi Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan di SD dan SMP Al Azhar Syifa Budi Samarinda yang beralamat di Jalan K.H. Wahid Hasyim Gg.Kampus Biru, Sempaja Selatan, Samarinda Utara.

Sumber dan Jenis Data

Penelitian ini menggunakan informan untuk memperoleh sumber dimana pemilihan informan didasarkan pada subjek yang banyak memiliki informasi yang berkualitas dengan permasalahan yang diteliti dan bersedia memberikan data. Penunjukkan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sebagaimana yang dinyatakan Sugiono (2008:53), *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dengan dasar kriteria-kriteria yang dibuat oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Kriteria yang telah ditetapkan antara lain:

1. Alasan pemberian *gadget* pada anak.
2. Melibatkan anak dalam berfikir kritis
3. Pemberian batas waktu dalam penggunaan internet.

Sedangkan jenis datanya adalah :

- a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh peneliti dari narasumber dengan melakukan wawancara sesuai dengan fokus penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti.
- b. Data Sekunder, Jenis data sekunder meliputi data internal, seperti dokumen-dokumen akuntansi yang dikumpulkan, dicatat, disimpan dalam suatu organisasi dan data eksternal yang disusun oleh suatu entitas selain peneliti dari organisasi yang bersangkutan (Sangadji dan Sopiah, 2010: 173).

Teknik Pengumpulan Data

1. Pengamatan (*observasi*)
2. Wawancara

3. Dokumen

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman :

1. Pengumpulan data
2. Reduksi data atau penyederhanaan data
3. Penyajian data
4. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Empat jenis kegiatan analisis dan kegiatan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan interaktif, dimana peneliti harus siap bergerak di antara empat hal tersebut selama pengumpulan data, selanjutnya bergerak bolak-balik kegiatan kondensasi, penyajian, dan penarikan kesimpulan/verifikasi selama sisa waktu penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penanganan Siswa di Al Azhar Syifa Budi Samarinda

Melalui sosialisai program pembelajaran yang selalu dilakukan Al Azhar Syifa Budi Samarinda kepada para orangtua disetiap tahunnya sudah menerangkan jelas beberapa tata tertib yang harus dijalankan di sekolah, antara lain tata tertib siswa di sekolah antara lain :

1. Tata Tertib Tugas dan Kewajiban Siswa antara lain menjelaskan mengenai jam masuk sekolah, belajar di kelas, tata tertib selama pelajaran berlangsung, pelajaran olahraga, ulangan, buku laporan pendidikan, sholat, seragam sekolah dan perhiasan, pelaksanaan 6K (Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Keamanan, Kekeluargaan dan Kerindangan), perpustakaan, ekstrakurikuler, OSIS dan hal-hal umum lain.
2. Larangan, antara lain menjelaskan tentang apa saja perbuatan yang dilarang.
3. Sanksi-sanksi terhadap Pelanggar, yaitu menjelaskan mengenai siswa yang menerima sanksi, katagori dan klasifikasi pelanggaran, bentuk dan perubahan sanksi.

Diantara beberapa tata tertib yang telah dibuat oleh Al Azhar Syifa Budi Samarinda ini terdapat tata tertib mengenai penggunaan *Gadget* pada siswa, dimana larangan ini masuk kedalam pasal 3 mengenai tata tertib selama pelajaran berlangsung, dimana larangan ini berbunyi “siswa dilarang mengaktifkan *gadget*, *ipot*, *games* dan sejenisnya”.

Sosialisasi juga selalu dilakukan setiap tahunnya, untuk menjelaskan serangkaian tata tertib yang ada dan yang harus dilaksanakan oleh seluruh siswa Al Azhar Syifa Budi Samarinda, tak terkecuali peraturan mengenai tata tertib pelarangan maupun sanksi tentang penggunaan *gadget* ataupun *smarthphone*. Dan tentu saja ini memerlukan perhatian dan pengawasan orangtua juga, agar tidak hanya pihak sekolah saja yang mempunyai tata tertib tetapi juga orangtua harus bersikap tegas dan selalu memantau kegiatan anak khususnya dalam penggunaan *gadget*.

Peranan Orangtua pada Aktivitas Anak dalam Penggunaan Gadget

1. Alasan Pemberian Gadget pada Anak

Menurut McLuhan, teknologi telah membentuk cara berfikir dan berperilaku individu dalam masyarakat. Teknologi telah mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (Santoso, 2010 : 116). Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya telekomunikasi pada akhirnya berpengaruh juga pada pola pikir anak. Saat ini banyak anak SD dan SMP yang dibelikan *gadget* atau *smartphone* canggih dan dibawa ke sekolah. Hal ini akan menyebabkan tekanan pada pergaulan yang menyebabkan rasa iri pada teman-teman sebayanya (Edy, 2015:4).

Akibatnya anak yang iri akan minder atau merengek kepada orangtua untuk dibelikan ponsel. Tentu orangtua akan mengalami dilema, menurut Edy (2015:5) memberikan *gadget* pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak saat itu. Jadi tidak perlu memberikan *Handphone* dengan harga mahal, apabila anak sesekali ingin mengirimkan foto atau gambar pada teman, mereka dapat menggunakan komputer dan mengirim via *e-mail*. Manfaat ponsel tidak dihilangkan tetapi jangan sampai berlebihan.

Sehingga, peranan orangtua dalam memberikan *gadget* pada anak sesuai keperluannya secara garis besar yaitu jika anak membutuhkan ponsel untuk berkomunikasi, maka cukup berikan mereka ponsel sederhana untuk menelpon dan mengirim pesan. Karena hal ini sudah dijelaskan oleh Ayah Edy dalam bukunya yang berjudul *Menjawab Problematika orangtua ABG dan Remaja* bahwa *gadget* yang tidak tepat sasaran itu sama saja halnya dengan obat, ada dosis tertentu untuk usia tertentu. Misalnya ada dosis untuk bayi, anak-anak dan dewasa. Jika kita paham, kita bisa memberi dosis orang dewasa bayi, akibatnya obat yang seharusnya menyembuhkan malah menjadi racun.

Orangtua yang memberikan *gadget* pada anak mereka mempunyai tujuan yaitu mendidik anak mereka sesuai dengan zamannya, seperti diketahui banyak kemudahan yang didapatkan dari *gadget*, orangtua memberikannya dengan alasan yaitu mempermudah komunikasi serta menjadi sarana informasi dan pengetahuan yang bisa diakses dengan mudah menggunakan internet, kemudian juga mempermudah anak untuk memperoleh informasi tentang pelajaran serta dampak positif pada segi sosial anak antar teman mereka. Ini dapat terlihat dari berbagai sosial media yang ada contohnya saja *Blackberry Messenger* dimana aplikasi ini mampu membantu anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi antar teman sebayanya ataupun keluarga melalui obrolan pribadi ataupun obrolan bersama (*group discussion*). Orangtua juga bisa menjadikan *gadget* sebagai motivasi atau *reward* anak, apabila anak mempunyai prestasi dalam bidang akademik maupun seni di sekolah. Orangtua juga harus mengajarkan anak menggunakan barang sesuai fungsinya, karena tujuan utama pemberian *gadget* pada anak untuk memperoleh informasi tentang pelajaran, kemudian mempermudah dalam sosialisasi antar teman.

Perkembangan teknologi yang akan terus ada membuat kebudayaan atau kebiasaan-kebiasaan tertentu juga akan berubah seperti yang diungkapkan oleh McLuhan, hal ini dapat dirasakan ketika seorang anak tidak lagi harus membicarakan sesuatu kepada orangtua mereka dengan bertatap muka, ketika tinggal dalam satu rumah mungkin ini menjadi hal mudah untuk bertatap muka antara anak dan orangtuanya, namun jika anak memiliki orangtua yang mempunyai kesibukan diluar rumah maka ini menjadi hal sulit untuk membicarakan sesuatu dengan bertatap langsung. Oleh karena itu teknologi merubah segalanya, ketika anak ingin membicarakan atau bertanya sesuatu dengan ayah atau ibu mereka yang berada diluar rumah, maka anak tidak harus bertatap muka langsung. Mereka dapat menghubungi orangtua dengan menggunakan *gadget* mereka baik melalui telepon ataupun pesan singkat yang dikirim melalui sms atau *chat* media sosial yang terhubung dengan orangtua menggunakan *gadget* yang telah diberikan orangtua kepada anak. Jadi, teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (Nurudin, 2009 : 184).

2. Melibatkan Anak dalam Berfikir Kritis

Menurut Edy (2015:7) Orangtua mempunyai pengaruh penting dalam mempengaruhi perilaku anak, misalnya terhadap penggunaan *smartphone*. Perubahan struktur media komunikasi di Indonesia terutama dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet dikalangan anak yang cenderung menggunakan *Blackberry Messenger* selama kegiatan sehari-hari. Anak memiliki beberapa motivasi untuk mengakses *Blackberry Messenger*, antara lain untuk mencari informasi, terhubung dengan teman dan hiburan. Kemunculan fenomena *Blackberry Messenger* tentu akan menimbulkan dampak pada kemampuan sosial yaitu proses dimana anak dapat belajar mengenai nilai dan sikap yang diharapkan kebudayaan atau lingkungan masyarakat sekitar.

Orangtua menempatkan diri mereka pada posisi anak, mengajak anak melakukan diskusi sederhana mengenai kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya. Hal ini dilakukan untuk memancing anak bersikap terbuka terhadap orangtuanya, tanpa disadari anak akan mudah untuk menceritakan apa saja hal-hal yang mereka alami dalam menggunakan *gadget*. Peranan orangtua melibatkan anak dalam berpikir yaitu dengan memberi arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, kemudian disini para orangtua menanamkan nilai-nilai agama agar anak lebih bisa menjaga kepercayaan yang diberikan oleh orangtua, selanjutnya memberi anak rambu-rambu untuk tidak mudah terpancing dengan konten-konten yang aneh dan tidak bermanfaat, serta mengajak anak untuk tidak menjadi pribadi yang berlebihan dan mengajarkan mereka akan rasa tanggung jawab yang diberikan. Oleh karena itu perlunya *sharing* antara orangtua dan juga anak. Menurut Edy (2015:8) orangtua dapat melibatkan anak dalam berfikir kritis dengan memancing anak pada cerita atau kasus yang membahas tentang dampak negatif yang akan diterima anak jika

tidak berhati-hati dalam penggunaan *gadget* apalagi yang sudah berakseskan internet.

Anak-anak harus pandai dalam menyikapi penggunaan *Blackberry Messenger*, anak harus mampu menahan diri dari konten yang menyimpang pada *Blackberry Messenger* yang tidak sesuai dengan norma yang ada, misalnya ketika muncul *link-link* yang mengandung unsur pornografi. Orangtua harus sigap mengarahkan anak mereka untuk tidak membuka konten tersebut. Teknologi yang berkembang tidak hanya mempunyai nilai positif saja, tetapi juga ada nilai negatif yang muncul dan disinilah peranan orangtua dalam membentengi anak mereka.

Pola pikir orangtua pun harus mengimbangi anak dalam penggunaan *gadget* anak, apalagi didukung dengan fasilitas internet sehingga anak bebas untuk mencari informasi dan mengunduh konten apa saja yang anak inginkan, oleh karena itu orangtua harus mengajak anak untuk berfikir dan memahami agar anak tidak berselancar sendiri dalam dunia maya atau internet dan memahami bahaya penggunaan *gadget*.

3. Pemberian Batas Waktu dalam Penggunaan Internet

Media digital internet seperti *Blackberry Messenger* merupakan alat komunikasi yang mudah digunakan bagi semua kalangan tidak terkecuali pada anak. Tidak hanya digunakan untuk hiburan saja tetapi *gadget* juga memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan melalui internet. Namun, bermain *gadget* dapat menimbulkan efek candu atau ketagihan pada anak. Menurut Edy (2015:9) Orangtua melakukan peranan mereka dengan cara memberikan batas waktu dalam penggunaan internet yaitu memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang aturan penggunaan internet yang dibatasi, jadi tidak hanya sekedar melarang tetapi anak juga tau apa alasan mengapa dibuat aturan seperti itu, kemudian setelah diberi penjelasan maka antara orangtua dan anak membuat perjanjian mengenai penggunaan *gadget* secara berbatas lalu orangtua bekerjasama dalam memberikan peraturan pada anak, selalu memonitor penggunaan akses internet anak kemudian penerapan batasan atau lama waktu penggunaan dan pengumpulan dan tentunya atas pantauan dari orangtua.

Edy (2015:12) juga menjelaskan agar selalu berdiskusi dan bernegosiasi dengan anak mengenai apa saja peraturan berinternet dalam keluarga. Setiap keluarga mempunyai peraturan yang berbeda-beda, dengan negosiasi peraturan yang dibuat adalah kesepakatan bersama. Bukan hanya perintah yang searah dari orangtua. Orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan *Handphone* kepada anak, tujuannya tentu saja agar tidak memberikan efek candu kedepannya, kemudian juga peraturan ini dibuat agar anak lebih berkonsentrasi terhadap pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Al Azhar Syifa Budi Samarinda terdapat tata tertib mengenai penggunaan *Gadget* pada siswa, dimana larangan ini masuk kedalam pasal 3 mengenai tata tertib selama pelajaran berlangsung, yang berbunyi “siswa dilarang mengaktifkan *gadget*, *ipod*, *games* dan sejenisnya”. Dimana larangan ini dibuat untuk membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran, hanya saja ada pengecualian ketika mata pelajaran tertentu yang terkadang perlu menggunakan *gadget* ataupun *smathphone*.
2. Pemberian *gadget* oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah komunikasi serta mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua, selain itu pemberian *gadget* juga dapat dijadikan motivasi dalam pemberian *reward* kepada anak untuk mengapresiasi usaha anak baik dalam bidang akademik ataupun seni.
3. Peranan orangtua dalam melibatkan anak berfikir kritis dilakukan agar orangtua mudah menempatkan diri mereka pada posisi anak, mengajak anak melakukan diskusi sederhana mengenai kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya. Namun, tidak semua anak dapat berfikir kritis, karena masalah utamanya sendiri yaitu kurangnya komunikasi orangtua dalam mengajak anak berdiskusi atau mengobrol.
4. Pembatasan penggunaan internet dilakukan para orangtua dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget* anak, kemudian memberikan batas waktu penggunaan ponsel selama 3 jam saja, setelah itu ponsel anak harus dikumpul setelah sore pulang sekolah hingga waktu malam selesai anak belajar, waktu luang hanya ada pada waktu-waktu tertentu seperti *weekend*. Orangtua tidak hanya memberikan batas waktu tetapi juga memberi contoh bagaimana penggunaannya. Namun, ada juga orangtua yang tidak terlalu memberikan batasan pada anaknya karena kurangnya kedekatan diantara mereka dan jarang komunikasi serta sifat anak yang tertutup menjadi alasan mengapa tidak terlalu ada aturan mengenai batas penggunaan *gadget* maupun internet.

Saran

Agar peranan orangtua terhadap aktivitas anak dalam penggunaan *Blackberry Messenger* lebih efektif, maka hal yang dapat menjadi saran adalah sebagai berikut:

1. Orangtua yang memberikan *gadget* dengan alasan mengikuti perkembangan zaman, sebaiknya mempertimbangkan dulu dampak apa saja yang akan diterima anak, baik itu dampak positif ataupun negatif. Kemudian orangtua juga harus memikirkan apakah anak sudah mampu diberi tanggung jawab untuk penggunaan *gadget* dengan baik atau belum.
2. Kurangnya komunikasi antara orangtua dengan anak menyebabkan anak kurang dalam berfikir kritis, maka sebaiknya orangtua lebih sering mengajak anak untuk mengobrol ataupun berdiskusi agar membangun kedekatan diantara keduanya. Setelah membangun kedekatan maka nantinya orangtua akan

dengan mudah menempatkan diri mereka pada posisi anak untuk membuat anak berfikir kritis dan memecahkan masalah yang diakibatkan sosial media dengan diskusi secara bersama-sama.

3. Orangtua dari anak yang telah kecanduan internet khususnya media sosial seharusnya lebih aktif dalam mengalihkan perhatian anak dari *gadget* misalnya saja mengajak anak dalam beberapa kegiatan yang sifatnya meluangkan waktu bersama keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abu, Ahmadi. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta
- Baran, Stanley J. 2008. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Bungin, Burhan. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Dewi, Dyah P. 2013. *Awas!! Internet Jahat Mengintai Anak Anda*. Yogyakarta: Elcom
- Edy, Ayah. 2013. *Ayah Edy Punya Cerita*. Jakarta : Noura Book Publising
- Edy, Ayah. 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Jakarta: Noura Book Publising
- Hairuddin, Enni K. 2014. *Membentuk Karakter Anak dari Rumah*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Press
- Kuncoro dkk. 2009. *Life on Blackberry Messenger*. Yogyakarta: Multikom
- Kriantono, Rachmad. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)*. Diterjemahkan oleh: Mohammad Yusuf Hamdan. Jakarta : Salemba Humanika
- Noegroho, Agung. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Nurudin. 2009. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Rajawali Pers
- Ruslan, Rosady. 2006. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sa'id, Musthofa Abu. 2015. *Mendidik Remaja Nakal*. Yogyakarta: PT. Semesta Hikmah
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metode Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Sarwono, Sarlito W. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sarwono, Sarlito W. 2013. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, Dirgayuza. 2009. *Blackberry Itu Mudah*. Jakarta: Bukune

- Setiawan, Toni. 2009. *Internet Untuk Anak*. Jogjakarta : Aplus Books
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Vivivan, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana
- Yusuf, L N, Syamsu. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Dokumen:

- Jurnal Bimbingan Konseling SMP Al Azhar Syifa Budi Samarinda, Tahun Ajaran 2013/2014
- Journal.Unnes.ac.id Volume 9. Nomor 1. Januari 2014
- Buku Sosialisasi Program Pembelajaran Al Azhar Syifa Budi Samarinda

Sumber Internet :

- www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/blackberry-messenger-aplikasi-chat-paling-banyak-dipilih-di-indonesia.htm (diakses Pada Tanggal 17 Oktober 2015)
- www.sumsel.tribunnews.com/2014/09/30/blackberry-umumkan-jumlah-pengguna-aktif-bbm (diakses Pada Tanggal 3 November 2015)
- [www. Ericsson.com/Ericsson Blackberry Messenger Masih Nomor 1 di Indonesia _ Jagat Review.htm](http://www.Ericsson.com/Ericsson%20Blackberry%20Messenger%20Masih%20Nomor%201%20di%20Indonesia%20_Jagat%20Review.htm) (diakses Pada Tanggal 10 Januari 2015)
- <http://jabar.bkkbn.go.id/Lists/Artikel/DispForm.aspx?ID=15&ContentTypeId=0x01003DCABABC04B7084595DA364423DE7897> (diakses Pada Tanggal 30 Mei 2016)