

PERAN ORANG TUA DALAM MENYIKAPI GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENYIMPANGAN PERILAKU SEKSUAL ANAK

Lilik Supriyono

Pascasarjana IAIN Salatiga

E-Mail: lilik.supriyono.17@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to describe the role of parents in responding to gadgets and their implications for deviant sexual behavior in children. The method used by researchers in compiling this research is a descriptive qualitative method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results of this study are as follows: The frequency of gadget use needs to be limited. Children do not need to be given excessive gadgets, because the most important thing is that children can use them and know their optimal uses. The intensity of excessive use of gadgets can lead to sexual deviations in children. The role of parents in addressing the use of gadgets to their children is very important. This is done so that children do not abuse their parents' trust in them. The attitude that needs to be shown is accompanying children when playing gadgets and parents must be able to operate it. As for the impact that may arise if parents do not supervise the use of gadgets on their children, then their children will carry out deviant behavior. The form of the deviation is in the form of bad attitude and speech. Usually in the form of an erotic attitude and obscene speech.*

Keywords: *Role of Parents, Gadgets and Child Sexual Behavior*

Abstrak: *Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam menyikapi gadget dan implikasinya terhadap penyimpangan perilaku seksual anak. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Frekuensi penggunaan gadget perlu dibatasi. Anak tidak perlu diberikan gadget yang berlebih, karena yang terpenting anak bisa menggunakannya dan tahu akan pemanfaatannya secara optimal. Intensitas pemakaian gadget yang berlebih dapat memicu terjadinya penyimpangan seksual pada anak. Peran orang tua dalam menyikapi penggunaan gadget ke anaknya sangat penting sekali. Hal ini dilakukan agar anak tidak menyalahgunakan kepercayaan orang tua terhadap mereka. Sikap yang perlu ditunjukkan yaitu mendampingi anak ketika bermain gadget dan orang tua harus bisa mengoperasikannya. Adapun dampak yang ditimbulkan jika orang tua tidak mengawasi penggunaan gadget pada anaknya maka anaknya akan melakukan perilaku yang menyimpang. Bentuk penyimpangannya berupa sikap dan tutur kata yang tidak baik. Biasanya berupa sikap yang erotis dan tutur kata yang jorok.*

Kata Kunci: *Peran Orang Tua, Gadget dan Perilaku Seksual Anak*

PENDAHULUAN

Ada indikasi kuat mengenai hilangnya nilai-nilai luhur yang melekat pada bangsa kita, seperti kejujuran,

kesantunan, dan kebersamaan, cukup menjadikan keprihatinan kita bersama. Harus ada usaha untuk menjadikan nilai-nilai itu kembali menjadi karakter

yang kita banggakan di hadapan bangsa lain. Salah satu upaya ke arah itu adalah memperbaiki sistem pendidikan kita terutama dalam keluarga harus menitikberatkan pada pendidikan karakter yang berlandaskan falsafah bangsa Indonesia yaitu Pancasila.¹

Unit terkecil dalam masyarakat yaitu keluarga. Keluarga menjadi lingkungan yang paling utama untuk menentukan masa depan anak.² Masa depan anak tergantung dari keluarga yang mengajarkan pendidikan. Pendidikan dalam keluarga sangat berperan untuk mengembangkan karakter, nilai-nilai budaya, nilai-nilai keagamaan dan moral, serta keterampilan sederhana.³ Dalam mewujudkan pendidikan karakter dalam keluarga, tidak dapat dilakukan tanpa penanaman nilai-nilai, karena karakter berasal dari nilai tentang sesuatu. Karakter individu yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila, dikelompokkan dengan dua cara yaitu prinsip empat olah (olah hati, olah pikir, olah raga, olah rasa dan karsa) dan nilai-nilai kewajiban terhadap Tuhan yang maha pencipta, terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan juga alam lingkungan. Ada 18 karakter bangsa yang menjadi target sekaligus indikator keberhasilan pendidikan karakter bagi bangsa meliputi: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/Komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial dan 18) Tanggung jawab.⁴

Dalam keluarga yang paling penting dipraktikkan berupa kasih sayang.⁵ Di samping itu orang tua dalam memberikan pemenuhan hak-hak terhadap anak-anaknya dengan ikhlas tanpa pamrih apapun.⁶ Maka orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan tumbuh dan kembangnya anak.⁷

Pendidikan dalam keluarga berfokus pada pendidikan ibadah, pendidikan ibadah adalah suatu aktivitas atau usaha untuk mendekatkan diri kepada Allah baik berupa ucapan ataupun perbuatan yang sesuai dengan tuntutan dan ajaran agama dengan menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya.⁸

Di era globalisasi ini kita tidak akan pernah terlepas dari media masa baik yang cetak maupun elektronik.⁹ Media masa memiliki fungsi yang sangat strategis dalam membentuk karakter bangsa, karena pemberitaan/penyiarannya mengandung informasi yang dapat memberikan pengaruh positif atau negatif terhadap publik.¹⁰ Media masa yang tidak asing oleh kita di masa ini yaitu *gadget*. Menurut Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat pada tahun 2013 jumlah *netizen* (pengguna elektronik) di Indonesia sebanyak 71,2 juta, dan di tahun 2014 naik menjadi 88,1 juta *netizen*. Dari data tersebut berarti *gadget* kini tidak sekedar digunakan untuk menelepon dan berkomunikasi dengan keluarga dan kenalannya, tetapi

1 Siti Asdiqoh & Badruz Zaman. "Implementasi Pendidikan Karakter pada Siswa Madrasah Aliyah." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 1 (2020): 92-102.
 2 Maswardi M. Amin, *Pendidikan Karakter Anak Bangsa Edisi 2*, Yogyakarta: Calpulis, 2015, 42
 3 Muhammad Busro & Suwandi, *Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Media Akdemi, 2017, 69
 4 Badrus Zaman. *Urgensi Pendidikan Karakter yang sesuai dengan Falsafah Bangsa Indonesia*. Jurnal Al

Ghazali Vol. 2 No. 1 STAINU Purworejo. 2019.
 5 Maswardi M. Amin, *Membangun Pribadi Berbudi Pengerti*, Yogyakarta: Calpulis, 2016, 26
 6 Mustaqim, *Berhusnuzan kepada Allah; Semuanya Akan Berakhir Indah*, Yogyakarta: Pustaka Diniyah, 2015, 87
 7 Titik Lestari, *Verbal Abuse; Dampak Buruk dan Solusi Penanganannya pada Anak*, Yogyakarta: Psikosain, 2016, 70
 8 Badrus Zaman. 2017. *The role of career women on children's worship education in Boyolali*. Jurnal Mudarrisa Vol. 9, No. 1.
 9 Mildayani Suhana, "Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development", *Atlantis Press*, Volume 169, 2017, 224-226
 10 Muhammad Busro & Suwandi, *Pendidikan Karakter*, 69

juga dimanfaatkan untuk berselancar di dunia maya: membangun jaringan sosial, mencari informasi, pesan instan, membaca berita terkini, serta mengunduh video.¹¹ *Electronic gadget* seperti kamera digital, telepon genggam, personal digital assistant, dan lain-lain.¹²

Penggunaan *gadget* untuk anak sekarang ini seharusnya selalu dipantau oleh orang tua,¹³ karena saat anak menggunakan *gadget* dan terhubung ke internet ada banyak sekali konten negatif seperti kekerasan dan pornografi yang bisa dapat dengan mudah dilihat oleh anak.¹⁴ Menurut Samuel Abrijani Pangerapan selaku Dirjen Aplikasi Informatika, Kemenkominfo, menjelaskan jika kejahatan seks mulai tinggi. Dari 28-30 juta web pornografi, baru bisa memblokir 700 ribu diantaranya di tahun 2018.¹⁵ Banyaknya situs yang dapat diakses membuat orang tua harus memberikan kontrol yang ekstra kepada anak. Apabila orang tua tidak memberikan kontrol kepada anaknya, yang dikhawatirkan anak akan menjadi ketergantungan kepada *gadget*.¹⁶

Melihat maraknya dampak negative dari *gadget*, peneliti sangat tertarik sekali untuk melakukan penelitian dan kajian

mendalam tentang dampak negatif dari *gadget*. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya, peneliti melihat peristiwa penyimpangan seksual yang terjadi di dusun Semagu ketika melintasi kebun-kebun. Pada saat itu anak-anak seusia 6-12 tahun sedang bermain. Namun ada keanehan karena ketika mereka bermain bersembunyi dan memperlihatkan alat vitalnya sambil bermain *gadget*. Dari peristiwa inilah, peneliti sangat tertarik untuk mengkaji lebih mendalam. Mengingat betapa besar pengaruh negatif penggunaan *gadget* bagi anak tanpa pengawasan orang tua, maka penulis sangat tertarik untuk mendalami peristiwa tersebut dengan mengangkat judul "Peran Orang Tua dalam Menyikapi Gadget dan Implikasinya terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan ini menggunakan *field research* (penelitian lapangan) dengan pendekatan metode kualitatif. Dalam metode deskriptif kualitatif tersebut, untuk mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi substansi dan gambaran-gambaran penting, dalam rangka intersubjektivitas.¹⁷

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya peran orang tua dalam menyikapi *gadget* dan implikasinya terhadap penyimpangan perilaku seksual anak. Hal ini dilakukan di dusun Semagu yang terdiri dari 5 RT dengan mengambil sampel 5 keluarga yang anaknya berdasarkan observasi memiliki perilaku seksual yang menyimpang. Di dalam pengambilan sampel setiap keluarga memiliki anak dengan kisaran usia 6-17 tahun. Anak usia tersebut sudah bisa menggunakan *gadget* dan berpikir, namun tentu saja

11 Nadia Egalita, Rahma Sugihartati & Bagong Suyanto, *Efek Samping Pembangunan; Masalah Sosial dan Perubahan Masyarakat Informasi*, Yogyakarta: Calpulis, 2016, 286

12 Richardus Eko Indrajit, *Keamanan Informasi dan Internet; Seri Bunga Rampai Pemikiran EKOJI Edisi 2*, Yogyakarta: Preinexus™, 2016, 54

13 J. C. Laforce, *Experience of Parenting: Parenting Strategies and their Relationship with Parental Self-Efficacy, Perceptions Control and Parental Affect*, 2004, 32

14 Stephanie Yuanita, *Peran Persepsi Keterlibatan Orang Tua dan Strategi Pengasuhan Terhadap Parenting Self-efficacy*, Jurnal Psikologi Sosial Volume 16 Nomor 02, 74-80

15 Eka Santhika, *Kominfo Baru Blokir 2 Persen dari 30 Juta Situs Pornografi*, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171009143905-185-247151/kominfo-baru-blokir-2-persen-dari-30-juta-situs-pornografi?>, 2017, 19 Desember 2019

16 Ni Nyoman Sawitri, *Financial Genius For Millennials; Membangun Pemahaman Keuangan & Investasi Generasi Millennial*, Yogyakarta: expert, 2018, 11

17 Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) hlm 15.

masih terbatas cara berpikir dengan keingintahuannya yang sangat tinggi.

Masing-masing keluarga memiliki latar belakang yang berbeda-beda dari segi pendidikan, ekonomi, sosial, pekerjaan, dan lain-lain. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.¹⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget

Gadget merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk memudahkan dalam akses internet.¹⁹ *Gadget* juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai media komunikasi dan informasi layaknya seperti *smartphone*.²⁰ *Gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif untuk perkembangan anak. Pengaruh positif *gadget* antara lain: membantu fungsi adaptif anak untuk mengikuti jaman, menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, memudahkan komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya berupa ketergantungan anak pada *gadget* sehingga aktifitasnya tidak bisa lepas dari *gadget*.²¹

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Adapun dampak positif penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak dan remaja adalah sebagai berikut:

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan,

angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak dan remaja adalah sebagai berikut:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

18 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm 356

19 Adi Sulisty Nugroho, *E-Commerce: Teori dan Implementasi*, Yogyakarta: Ekuilibria, 2016, 60

20 Adi Sulisty Nugroho, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Trans Tekno, 2017, 55-62

21 Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003, 10-17

6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Perilaku Seksual

Perilaku merupakan bentuk respon dari suatu rangsangan dari luar.²² Seksual memiliki arti yang sangat luas. Bukan semata tentang hubungan intim, kemudian resikonya, namun seksual erat hubungannya dengan aktifitas kinerja tubuh.²³ Perilaku Seksual yaitu bentuk tanggapan dari adanya rangsangan dari luar yang membuat aktifitas khayalan yang merangsang ke anggota reproduksi. Hal ini bisa berupa sentuhan, pegangan, dan lain-lain.²⁴

22 Rokhmah, Nafikadini, Luthviation, Istiaji, *Proses Sosialisasi (Laki-laki Suka Seks dengan Laki-laki) di Kalangan Remaja dan Dampaknya pada Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jawa Timur: Universitas Jember, 2012, 12-15

23 Bay-Cheng, LY, *The Trouble of Teen Sex: the Construction of Adolescents Sexuality Through School-Based Sexuality Education*, Sex Education, 2003, 65-71

24 Kartini Kartono, *Peran Keluarga Memandu Anak*, Jakarta: CV. Rajawali, 2006, 23-30

Peran Orang Tua dalam Menyikapi Penggunaan Gadget ke Anak

Dalam menggunakan *gadget*, peran orang tua sangat dibutuhkan. Hal yang pertama kali akan ditirukan oleh anak adalah sosok orang tuanya. Ketika orang tua tidak memperhatikan anaknya, tentu anaknya akan menjadi tidak peduli dan tidak tanggap. Berbeda dengan anak-anak yang selalu di stimulus oleh orang tuanya. Mereka akan jauh lebih peduli dengan satu dan lainnya. Sama halnya dalam menggunakan *gadget*, pada saat anak bermain *gadget* seharusnya orang tua mendampingi dan memberikan arahan pada anak-anaknya. Pendampingan ini berguna agar anak bisa mengetahui benar dan tidaknya situs-situs yang di akses oleh anak mereka. Selain itu, dengan di damping anak tentu akan lebih nyaman secara emosional dan merasa lebih dekat dengan orang tuanya karena memiliki orang tua yang begitu sangat peduli dengannya. Ketika ada sesuatu hal yang tidak ia ketahui langsung bisa konsultasi ke orang tua. Begitu sebaliknya, jika orang tua ada di samping mereka ketika bermain *gadget* tentu anak tidak akan bisa membuka situs terlarang karena kita kontrol.²⁵

Peran orang tua dalam mendampingi anak ketika bermain *gadget* sangat diperlukan. Namun tidak semua orang tua selalu bisa menemani dan mengawasi anak-anaknya ketika bermain *gadget*. Hal ini yang menjadi problem orang tua untuk memberikan *gadget* atau tidak kepada anak-anak mereka. Dilema tentu saja muncul karena tuntutan jaman di era industry 4.0 seperti ini sangat diperlukan. Jika tidak diberikan *gadget* tentu anak akan tertinggal untuk info-info sekolah yang mereka butuhkan, sedangkan ketika diberikan tanpa pengawasan tentu

25 Muthoifin, *Pemikiran pendidikan multikultural Ki Hadjar Dewantara*, Intizar 21 (2), 299-320

akan membahayakan anak-anaknya. Maka dari itu akan lebih baiknya jika dalam memberikan *gadget* diawasi oleh orang tua atau keluarga dan diberikan durasi waktu tertentu agar mereka bisa memanfaatkannya secara maksimal. Hal ini dilakukan agar anak-anak terawasi dan terhindar dari situs-situs yang tidak layak dikonsumsi di seuserianya. Selain hal tersebut, orang tua juga harus memiliki keterampilan pengoperasian *gadget* yang lebih dibandingkan anaknya. Penguasaan teknologi sangat dibutuhkan oleh orang tua agar bisa mengontrol situs apa saja yang digunakan, aplikasi apa saja yang digunakan, dan hal-hal apa saja yang telah dilakukan anak pada *gadget* yang digunakan. Dengan kata lain penguasaan *gadget* sangat penting untuk orang tua agar bisa mengontrol dengan mudah apapun yang sudah diakses oleh anaknya. Kebanyakan sekarang ini orang tua hanya menuruti keinginan anaknya tanpa mempertimbangkan dampak buruknya. Mereka hanya berpikiran yang terpenting apa yang dibutuhkan anaknya terpenuhi dan bisa layak seperti teman yang lainnya. Fenomena seperti sudah menjadi hal yang sangat umum bagi orang tua. Padahal hakikat sesungguhnya sebagai orang tua kita berkewajiban untuk membentuk kepribadian mereka sesuai dengan syariat Islam yang berpedoman pada al-Qur'an dan al-Hadist. Seharusnya orang tua membekali anak mereka dengan iman dan taqwa agar mereka terhindar dari nafsu dunia belaka.²⁶

Implikasi Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Seksual Anak

Penggunaan *gadget* ke anak memang menjadi dilema yang berat bagi orang tua. Jika tidak diberikan maka sudah dipastikan anak tidak melek teknologi

yang senantiasa uptodate dari waktu ke waktu.

Anak yang terlalu diberikan *gadget* dan tanpa pengawasan orang tua dampaknya tentu saja tidak baik. Hal ini dikarenakan anak secara leluasa mengakses situs apapun tanpa ada filter yang seharusnya diberikan orang tua padanya. Kebanyakan semua ini dikarenakan kesibukan orang tua terhadap pekerjaannya. Sehingga orang tua hanya berprinsip yang terpenting anaknya bahagia. Prinsip seperti inilah yang seharusnya mulai ditinggalkan. Karena kebahagiaan anak sesungguhnya mendapatkan kasih sayang dari orang tua. Hal ini justru yang utama dan pertama.

Di samping itu tidak jarang orang tua menemani anaknya ketika bermain *gadget*, namun ternyata orang tuanya tidak mahir mengoperasikan. Hal ini tentu saja hanya menekan anak ketika orang tuanya menemani. Namun ketika orang tuanya ada kesibukan tentu akan menciptakan peluang-peluang tertentu yang mengarah ke situs-situs tertentu. Kurangnya penguasaan teknologi oleh orang tua juga akan membahayakan bagi orang tua dan anaknya.

Pada dasarnya orang tua di dusun Semagu belum mengetahui jika yang dimaksud memantau atau mengontrol aktifitas anak saat bermain *gadget* ini bisa dari jarak dekat yaitu dengan menemaninya secara langsung dan mengontrol secara tidak langsung atau dari jarak jauh.

Hampir semua orang tua belum memahami pengontrolan jarak jauh. Sekalipun *gadget* berada di jarak yang jauh, ketika kita bisa menyinkronkannya dengan *gadget* yang kita miliki tentu saja kita bisa mengetahui segala aktifitas yang telah anak kita lakukan. Kapanpun dan dimanapun kita bisa mengeceknya. Bahkan jika kita mendalami lebih dalam tentang *gadget* kita bisa memblokir situs-situs tertentu yang kita inginkan.

26 Nuha, M, Model Penyelesaian Konflik Antar Kelompok dengan Pendekatan Mahfudzat, LPPM Universitas Muhammadiyah Semarang.

Namun hal ini diperlukan suatu keahlian khusus yaitu penguasaan teknologi yang optimal. Walaupun demikian kelemahan pengawasan dari jarak jauh yaitu jika seluruh aplikasi belum terkoneksi dengan *gadget* yang kita sinkronkan. Tentu hal ini akan membahayakan.

Dari uraian di atas sebenarnya cara yang paling ampuh untuk menanggulangi penyimpangan seksual akibat dari *gadget* yaitu dengan membatasi frekuensi penggunaannya dan selalu ada pengawasan dari orang tua. Di samping itu hendaknya orang tua membekali anak iman dan taqwa yang berlandaskan al-Qur'an dan al-Hadist. Selama anak mendapatkan pembekalan agama yang kuat, niscaya anak akan terhindar dari berbagai hal-hal yang tidak diinginkan. Karena kunci utama pendidikan di orang tua, maka bekal anak dengan keimanan dan kataqwaan sehingga kelak anak akan memiliki prinsip yang teguh dan dapat membedakan mana yang haq dan mana yang batil.

KESIMPULAN

Dari pembahasan tentang peran orang tua dalam menyikapi *gadget* dan

implikasinya terhadap penyimpangan perilaku seksual anak di Dusun Semagu, Desa Koripan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut: Frekuensi penggunaan *gadget* perlu dibatasi. Anak tidak perlu diberikan *gadget* yang berlebih, karena yang terpenting anak bisa menggunakannya dengan optimal dan tahu akan pemanfaatnya secara optimal. Pemberian intensitas pemakaian *gadget* yang berlebih dapat memicu terjadinya penyimpangan seksual pada anak.

Peran orang tua dalam menyikapi penggunaan *gadget* ke anaknya sangat penting sekali. Hal ini dilakukan agar anak tidak menyalahgunakan kepercayaan orang tua terhadap mereka. Sikap yang perlu ditunjukkan yaitu mendampingi anak ketika bermain *gadget* dan orang tua harus bisa mengoperasikannya.

Adapun dampak yang ditimbulkan jika orang tua tidak mengawasi penggunaan *gadget* pada anaknya maka anaknya akan melakukan perilaku yang menyimpang. Bentuk penyimpangannya berupa sikap dan tutur kata yang tidak baik. Biasanya berupa sikap yang erotis dan tutur kata yang jorok.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin M., Maswardi, *Pendidikan Karakter Anak Bangsa Edisi 2*, Yogyakarta: Calpulis, 2015
- Amin M., Maswardi, *Membangun Pribadi Berbudi Pengerti*, Yogyakarta: Calpulis, 2016
- Asdiqoh, Siti & Badruz Zaman. "Implementasi Pendidikan Karakter pada Siswa Madrasah Aliyah." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 1 (2020): 92-102.
- Bay-Cheng, LY, *The Trouble of Teen Sex: the Construction of Adolescents Sexuality Trough School-Based Sexuality Education*, Sex Education, 2003, 65-71
- Busro, Muhammad & Suwandi, *Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Media Akdemi, 2017
- Egalita, Nadia, Rahma Sugihartati & Bagong Suyanto, *Efek Samping Pembangunan; Masalah Sosial dan Perubahan Masyarakat Informasi*, Yogyakarta: Calpulis, 2016
- Eka, Santhika, *Kominfo Baru Blokir 2 Persen dari 30 Juta Situs Pornografi*, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171009143905-5247151/kominfo-baru-blokir-2-persen-dari-30-juta-situs-pornografi?>, 2017, 19 Desember 2019

- Eko Indrajit, Richardus, *Keamanan Informasi dan Internet; Seri Bunga Rampai Pemikiran EKOJI Edisi 2*, Yogyakarta: Preinexus™, 2016
- J. C. Laforce, *Experience of Parenting: Parenting Strategies and their Relationship with Parental Self-Efficacy, Perceptions Control and Parental Affect*, 2004
- Kartono, Kartini, *Peran Keluarga Memandu Anak*, Jakarta: CV. Rajawali, 2006, 23-30
- Lestari, Titik, *Verbal Abuse; Dampak Buruk dan Solusi Penanganannya pada Anak*, Yogyakarta: Psikosain, 2016
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005 hlm 15.
- Mustaqim, *Berhusnuzan kepada Allah; Semuanya Akan Berakhir Indah*, Yogyakarta: Pustaka Diniyah, 2015
- Muthoifin, *Pemikiran pendidikan multikultural Ki Hadjar Dewantara*, Intizar 21 (2), 299-320
- Nazir, Mohammad, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003, 10-17
- Nugroho, Adi Sulisty, *E-Commerce; Teori dan Implementasi*, Yogyakarta: Ekuilibria, 2016, 60
- Nugroho, Adi Sulisty, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Trans Tekno, 2017, 55-62
- Nuha, M, *Model Penyelesaian Konflik Antar Kelompok dengan Pendekatan Mahfudzat*, LPPM Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Sawitri, Ni Nyoman., *Financial Genius For Millennials; Membangun Pemahaman Keuangan & Investasi Generasi Millennial*, Yogyakarta: Expert, 2018
- Suhana, Mildayani, *"Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development"*, Atlantis Press, Volume 169, 2017
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, Bandung: Alfabeta, 2015
- Rokhmah, Nafikadini, Luthviatin, Istiaji, *Proses Sosialisasi (Laki-laki Suka Seks dengan Laki-laki) di Kalangan Remaja dan Dampaknya pada Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jawa Timur: Universitas Jember, 2012, 12-15
- Yuanita, Stephanie, *Peran Persepsi Keterlibatan Orang Tua dan Strategi Pengasuhan Terhadap Parenting Self-efficacy*, Jurnal Psikologi Sosial Volume 16 Nomor 02, 2018.
- Zaman, Badrus. 2017. *The role of career women on children's worship education in Boyolali*. Jurnal Mudarrisa Vol. 9, No. 1. <https://doi.org/10.18326/mdr.v9i1.74-96>
- Zaman, Badrus. 2019. *Urgensi Pendidikan Karakter yang sesuai dengan Falsafah Bangsa Indonesia*. Jurnal Al Ghazali Vol. 2 No. 1 STAINU Purworejo.