

Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Pada Anak dan Orang Tua (Studi pada Masyarakat Kelurahan Wawali Pasan Kecamatan Ratahan Kabupaten Minahasa Tenggara)

Thesalonica Mathelda Kawenas¹, Veronika E.T. Salem², Sangputri Sidik³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Manado
Email: 19606030@unima.ac.id, veronikesalem@unima.ac.id, putrisidik@unima.ac.id

ARTICLE INFO	Abstrak
<p>Article history: Received Mei 07, 2024 Accepted October 08, 2024 Published September 30, 2024</p> <p>Kata Kunci: Dampak, Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak dan Orang Tua</p> 	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial antara anak dan orang dewasa, serta pengaruh orang dewasa terhadap anak-anak yang menggunakan gadget. dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, selain dianalisis dengan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif. Penggunaan teknologi meningkatkan interaksi antara anak-anak dan orang dewasa. Studi tersebut menemukan bahwa penggunaan teknologi berdampak negatif pada interaksi sosial antara anak-anak dan orang dewasa. Gadget memiliki dampak yang signifikan bagi penggunanya, sehingga terjadi perubahan perilaku. Diharapkan dengan melakukan itu, Kita akan dapat melindungi diri dan perangkat Kita.</p>
<p>Abstract <i>The goal of this study is to learn about the effects of gadget use on social interactions between children and adults, as well as the effects of adults on children who use gadgets. dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, selain dianalisis dengan deskriptif teknik. The results of the study show that using a gadget has a significant impact, whether positive or negative. The use of technology increases interaction between children and adults. The study found that the use of technology had a negative impact on social interactions between children and adults. Gadget has a significant impact on the user, resulting in a change in behavior. It is hoped that by doing so, you will be able to protect yourself and your devices.</i></p>	
<p>Keywords: Impact, Use of Gadgets, Social Interaction, Children and Parents</p>	

A. Pendahuluan

Era digital (Gugule & Mesra, 2022) adalah masa dimana manusia dapat berkomunikasi dengan sangat dekat meskipun mereka tinggal berjauhan. Era digital juga telah melihat perubahan teknologi yang signifikan yang telah mendominasi planet ini (Mesra, 2022).

Perubahan ini menimbulkan tantangan bagi semua manusia (Dolonseda et al., 2022). Selama pandemi ini, kita dengan cepat berubah menjadi perubahan besar-besaran, peristiwa baru yang mengubah sistem dan tatanan secara fundamental (Tupamahu et al., 2022). Di era globalisasi saat ini, tidak sulit bagi media untuk melakukan interaksi sosial, terutama untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain (Gugule et al., 2022).

Di zaman modern ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin maju dan semakin canggih. Alhasil, gaya hidup masyarakat menjadi tak terpisahkan dari perangkat full digital.

Dengan mendemonstrasikan adanya teknologi gadget yang membantu mempermudah segala aktivitas, seperti iPad, smartphone, tablet, komputer, TV, dll (Mesra et al., 2022). Menggunakan berbagai macam gadget sudah menjadi gaya hidup di Indonesia. Dalam hal ini, muncul ide bahwa setiap orang memiliki perangkat yang menawarkan banyak keuntungan dalam hal komunikasi, bisnis di tempat kerja, pencarian informasi jarak jauh atau sekadar hiburan (Imbar & Mesra, 2022).

Konsumen (Zulkifli & Wahida, 2022) gadget menghabiskan banyak waktu mengutak-atik perangkat mereka tanpa alasan yang jelas atau langsung. Gadget menyediakan berbagai fungsi. Gadget biasanya digunakan untuk komunikasi jarak jauh. Dengan kata lain, (Ayu, 2019) komunikasi dapat dihilangkan dalam pertemuan tatap muka dan digunakan melalui pesan. Namun, seiring perkembangan teknologi, fungsi yang dipasang di gadget semakin beragam. Sekarang, saya memiliki sarana pemenuhan diri dengan menggunakan fitur media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan Path.

Kemudian melalui saluran komunikasi (Hermawan, 2019) lainnya yaitu WhatsApp dan Messenger. Selain itu, gadget juga memiliki fitur gaming, entertainment, dan informasi seperti Tick-Tock dan YouTube (Mesra, Umaternate, 2021).

Namun, belakangan ini, gadget (Rahayu et al., 2021) semakin sulit dikendalikan karena pengguna gadget menggunakannya kapan saja dan di mana saja dan tidak dapat dipisahkan darinya. Fenomena komunikasi juga dipengaruhi oleh media (B et al., 2023), yang juga dapat mempengaruhi isi dan interpretasi informasi, mengganggu komunikasi sehari-hari, termasuk interaksi dalam keluarga. Penggunaan gadget lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget daripada berinteraksi dan mengobrol dengan anggota keluarga, baik anak maupun orang tua.

Penggunaan perangkat (Sawitri et al., 2019) tersebut secara tidak terkendali dapat mengganggu proses interaksi sosial. Menggunakan gadget dalam pengaturan keluarga ini dapat memengaruhi seluruh interaksi sosial Kita dengan keluarga. Sebagai bentuk pola asuh dan komunikasi untuk menciptakan kekuatan keluarga, salah satu anggota keluarga berinteraksi secara langsung ketika interaksi yang biasa dilakukan oleh orang tua dan anak terputus, karena keluarga merupakan suatu sistem yang utuh. secara tidak sadar mengurangi atau mengubah pola interaksi sosial (Salem & Mesra, 2020).

Berbicara dan berdiskusi dengan anak. 'Lembaga riset Childwise (Haryono et al., 2018) menurut penelitian yang dilakukan di Inggris, anak-anak zaman sekarang rata-rata menghabiskan 6,5 jam sehari untuk beraktivitas dengan gadgetnya, kemudian pada orang dewasa tercatat menghabiskan 13 jam per hari. Pada dasarnya bahwa penggunaan gadget menimbulkan dampak negative pada penggunanya apalagi pada anak-anak,diantaranya mempengaruhi kesehatan fisik seperti (masalah penglihatan,kelakuan,atau posisi duduk).

Furthermore, as children's mental development progresses, they grow more aggressive, and their relationship with their parents deteriorates. Children who lack social interaction will have trouble interacting with their environment; consequently, it is critical for parents to comprehend the impact of electronics (Hasanah, 2017).

Di kelurahan Wawali-Pasan termasuk salah satu yang telah mengenal gadget dari anak-anak sampai dewasa menggunakan gadget. Seperti yang sudah dipaparkan bahwa terdapat dampak positif dan negative dalam penggunaan gadget, itu hanya mempengaruhi interaksi sosial. Sayangnya, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berdampak pada kualitas hidup baik anak-anak maupun orang dewasa. Di sisi lain, pengaruh globalisasi telah

mengubah pola dan cara berpikir manusia tentang komunikasi, dan hal ini menjadi penghambat interaksi orangtua-anak.

Selain itu, seiring perkembangan mental anak-anak, mereka menjadi lebih agresif, dan hubungan mereka dengan orang tua mereka menderita. Anak yang kurang interaksi sosial akan kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungannya; Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memahami dampak gadget (studi deskriptif pada masyarakat Desa Wawaripasan, Kecamatan Ratahan, Provinsi Minahasa Tenggara).

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang didefinisikan sebagai penelitian deskriptif dan analitik (Afrizal, 2014).

Pandangan teoretis bertindak sebagai panduan dalam penelitian kualitatif, sehingga proses dan pentingnya ditampilkan dan fokus penelitian selaras dengan fakta subjek. Pendekatan dan metode ini mungkin peneliti untuk menggali dan memperdalam seperti apa pola interaksi anak dan orang tua dalam kehidupan di era digital. Ini tidak dapat dicapai hanya dengan menganalisis statistik; melainkan memerlukan penelitian substansial dengan menggunakan data aktual dan deskripsi deskriptif berdasarkan data aktual (Sugiyono, 2019).

Teknik suatu pengumpulan data merupakan alat penting untuk mengumpulkan data penting selama penelitian. Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi penelitian untuk mendapatkan data yang diinginkan untuk mempelajari suatu masalah (Lexy J. Moleong, 2014).

Analisis data (Miles, 1992) adalah Proses tersebut mempertimbangkan untuk memberikan akses ke hipotesis dan tema dengan melengkapi aplikasi formal untuk mempelajari topik dan mendiskusikan hipotesis (gagasan) sesuai petunjuk. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan kata-kata yang ditemukan dalam puzzle. Analisis data memiliki tiga tahap. organisasi data, penyimpanan data, dan manajemen data.

C. Hasil dan Pembahasan

Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Dan Orang Tua pada masyarakat Kelurahan Wawali Pasan,Kecamatan Ratahan

Didapatkan informasi bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap perilaku orang tua serta dampak bagi interaksi sosial anak dan orang tua yang ada di Kelurahan Wawali Pasan, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Wawancara dengan orang tua yola kawenas, menjelaskan kepada peneliti bahwa:

“ kendala yang torang da rasa di zaman ini anak – anak mulai ada dunia sendiri so talalu focus deng hp sampe-sampe mo bicara deng orang tua mar so jarang, apalagi dorang skarang laeng so karja laaeng smntra kuliah nanti dorang so cukup jao dari pa torang baru mo baku-baku kase kabar itupun jarang lagi kase kabar karena mungkin dorang sibuk karja deng sibuk da kuliah nanti mo baku hubungi kalo so abis abon ato mo minta doi ato so saki “.

Transalate Bahasa Indonesia :

“kendala yang kami rasakan pada zaman ini anak-anak mulai ada dunia sendiri sudah terlalu focus dengan handphone sampai -sampai mau berbicara dengan orang tua sudah jarang, apalagi mereka sekarang sudah kerja yang lain juga semantara kuliah nanti mereka sudah cukup jauh dari kami baru kita saling kontak – kontakan atau saling kasih kabar itupun jarang lagi kasih kabar kaarena mungkin mereka sibuk atau lagi sementara kuliah, nanti di hubungi kalau sudah habis makanan, mau minta uang, ataupun lagi sakit “.

Ada beberapa orang tua yang menggunakan dan tidak menggunakan handphone karena ada yang membutuhkan untuk melakukan sebuah bisnis ada juga yang tidak menggunakan handphone karena tidak memiliki handphone tersebut. Apalagi pada zaman sekarang atau pada zaman digitalisasi ini kita kemungkinan harus memiliki sebuah gadget karena gadget juga bisa membantu kita dalam situasi apapun, seperti yang dibilang diatas gadget bisa melakukan sebuah bisnis juga bisa membuat anak-anak merasa lebih gampang untuk belajar karena sekarang sudah lebih efisien untuk mencari sesuatu.

Komunikasi tentunya dikenal sebagai salah satu pondasi dalam setiap hubungan yang terjalin (Mesra et al., 2021). Ini bukan hanya pelengkap hubungan seksual, tetapi juga ikatan orangtua-anak. Teknologi komunikasi dan informasi merupakan dua bidang pertumbuhan teknologi yang menyebabkan perubahan signifikan. Hal ini berdampak signifikan terhadap pola kehidupan manusia, baik dari segi pemikiran maupun perilaku. Selain penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, tetapi juga perilaku anak-anak, salah satunya adalah kemampuan berinteraksi sosial.

Wawancara dengan orang tua ibu Helmi wahongan, menjelaskan kepada peneliti bahwa:

“ iyo se, tape anak kalo so peggang hp so nimbole mo ganggu, apalagi kalo mo pangge pa dorang mo suruh ato mo bekeng apa nyikitak mo manyao kamari, nanti sampe brapa kali pangge baru mo manyao kamari sampe mo bakalae kita deng tape anak, sampe ta mo napsu. Apalagi kalo depe papa pulang kerja so lelah kong cuman ada dengar-dengar kita babataria pangge-pangge pa dia, sudah satu rumah itu somo bakalae ”.

Terjemahan Bahasa Indonesia:

“iya, anak saya kalua sudah pegang handphone sudah tidak bias diganggu ,apalagi kalau mau panggil mereka untuk menyuruh atau melakukan sesuatu mereka tidak akan dengar, nanti sampai sudah beberapa kali panggil baru mereka menyahut, sampa- sampai saya dan anak saya berkelahi dan itu membuat saya menjadi marah. Apalagi kalau papanya pulang dari kerja masih lelah-lelahnya trus dengar saya berteriak-berteriak memanggil anak saya, saat itu juga kami mulai berseteru “.

Gadget memiliki banyak ruang dan juga fitur-fitur lainnya yang mengarah ke hal positif di mana mempunyai aplikasi-aplikasi dan sumber pembelajaran ataupun perpustakaan online yang dapat membuat kita menjadi orang yang positif.

Dari hasil penelitian didapati bahwa ada beberapa anggota keluarga yang tidak menggunakan gadget, tapi di dalam anggota keluarga gadget bisa mengakibatkan terjadinya konflik karena anak-anak yang dimana sudah mempunyai dunia nya sendiri,sudah terlalu fokus dengan gadgetnya sampai-sampai sudah tidak mau mendengarkan perkataan orang tua lagi atau menghuraukannya, ini adalah sebuah hal yang negatif pada zaman digitalisasi ini dimana orang tua dan anak sudah mulai berkurang komunikasinya karena anak dan orang tua sudah menggunakan gadget.

Wawancara dengan ibu Yola kawenas, menjelaskan kepada peneliti bahwa:

“kalo kita biasanya ja bilang - bilang akang pa dorang diamana ngoni ndak usah talalu salalu deng hp baca – baca kek tu buku sana lebeh bermanfaat ato pigi pi ba bersosialisasi sana, jangan Cuma di rumah – rumah trus “.

Terjemahan Bahasa Indonesia:

“kalau saya biasanya kasih nasehat pada mereka dimana kalian tidak usah selalu dengan handphone, biasakan sana baca -baca buku lebih bermanfaat atau pergi bersosialisasi jangan cuman di rumah – rumah terus “

Adapun beberapa dampak positif yang dialami yaitu, dapat membantu anak dalam mengerjakan apapun dan mencari referensi-referensi lainnya yang bermanfaat bagi dirinya sendiri. Tapi juga ada hal positif bagi orang tua untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain secara cepat dan tidak mengenal ruang dan waktu.

Wawancara dengan orang tua ibu Fera wulur, menjelaskan kepada peneliti bahwa:

“depe dampak hp kalo kita lia-lia tape anak dari nintau main game sampe tau game sampe nyikitak jaga iko-iko lomba sampe ada iko – iko lomba game itu. Jadi katu dapa apresiasi le pa depe diri sampe dia jaga dapa doi dari ja iko lomba game. Mar kalo mo suruh dia jaga pigi no”

Terjemahan Bahasa Indonesia:

“dampaknya kalau saya lihat-lihat anak saya dari belum tau game sampai tahu main game,dari tidak ikut-ikut lomba sampai ikut -ikut lomba samapai dia menghasilkan uang dari lomba game tersebut. Jadi sebuah apresiasi dalam dirinya karena bisa menghasilkan uang dari handphone atau bermain game. Tapi kalo ada sesuatu yang saya suruh pasti dia lakukan “.

Adapun juga hal-hal positif juga lainnya seperti mereka mempunyai akun media sosial dari situ juga mereka menggunakan akun media sosialnya untuk berjualan. Namun dari hal-hal positif yang di rasakan adapun hal-hal negatif yang mereka alami seperti sudah terlalu fokus dengan gadget jadi pekerjaan rumah di belakangkan.

Kemudian terganggunya kosentrasi dan waktu dalam bekerja ,juga mengganggu hubungan kekeluargaan atau keharmonisan antara suami, ibu, dan anak, yang diakibatkan oleh

sebuah perubahan perilaku ataupun interaksi sosial karena penggunaan gadget yang dimana kita sebagai pengguna mulai kecanduan menggunakan gadget. Begitu juga dengan anak-anak saat menggunakan sebuah gadget karena sudah menggunakan gadget maka anak-anak juga sudah mulai menghiraukan nasihat-nasihat orang tua.

Wawancara dengan orang tua ibu Helmi Wahongan, menjelaskan kepada peneliti bahwa:

“iyo, tape anak skarang kalo mo baku dapa dengan orang – orang banyak so ja rasa bosan, apalagi kalo ada sudara-sudara dari jao mo datang dirumah, dia so nimau ja bagabung so rasa bosan dia lebeh sanang di tampa tidor kong berbermain hp ato cuman mo pigi pa depe tamang dekat “.

Terjemahan Bahasa Indonesia:

“iya, anak saya sekarang kalau mau bertemu dengan orang-orang banyak jadi bosan/tidak betah, apalagi kalau ada saudara-saudara kita yang datang ke rumah, dia tidak mau bergabung ada rasa bosan dia lebih senang di tempat tidur atau pergi dengan teman dekatnya “.

Berdasarkan analisis data penelitian diatas mengenai dampak gadget pada perilaku anak, maka kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

Seperti yang kita ketahui, anak-anak juga belajar dengan melihat, mendengarkan, mengamati, merekam dan menirukan orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kehadiran anak di lingkungan yang nyaman tentunya akan memberikan dampak yang berbeda bagi perkembangan dirinya sendiri. Orang tua tidak bisa secara pasif mengasuh anaknya, namun sekaligus dapat mencegah anaknya terkena dampak buruk dari gadget. Gadget berdampak besar pada perilaku anak. Anak yang aktif gadget lebih pasif dalam interaksinya dengan lingkungan. Ini karena fakta bahwa anak-anak fokus pada apa yang mereka sukai dan gadget. Untuk pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget.

Orang tua adalah inti dari kehidupan fisik dan mental anak-anak mereka. Orang tua adalah guru pertama anak-anak mereka, dan beberapa percaya bahwa interaksi antara guru dan murid serupa dengan hubungan antara orang tua dan anak. Menurut studi tahun 2002 oleh Henderson dan Mapp, kriteria nasional untuk program partisipasi orang tua/keluarga mengungkapkan bahwa pengawasan orang tua dalam membesarkan anak di rumah terkait dengan potensi, perilaku, dan budaya anak (Santie et al., 2020).

Seperti yang dikatakan Atmaja, baik muatan maupun tidak, pengawasan orang tua terhadap hasil belajar siswa di rumah sangat penting. Karena orang tua adalah pendukung pertama dalam pendidikan tumbuh kembang anak, maka orang tua juga selalu memperhatikan dan mengawasi anaknya untuk mempercepat aktivitasnya.

Ada empat jenis gaya pengawasan anak yang dapat diuraikan sebagai berikut(Candra et al., 2017):

- a. Orang tua otoriter (hangat dan tegas) mendorong anak-anak mereka untuk mandiri dan melakukan segalanya untuk diri mereka sendiri. Keunggulan ini pada akhirnya meningkatkan kesadaran diri dan kesadaran sosial.
- b. Pola asuh otoriter (penolakan terhadap keinginan anak). Ketika anak-anak melakukan kesalahan dan orang tua mereka menolak untuk mengakui permintaan mereka, ini adalah hukum anak-anak. Akibatnya, anak-anak merasa tidak puas dan memandang rendah orang yang lebih tua.
- c. Pola Asuh Terabaikan (Kurangnya Waktu Anak) Pola asuh ini adalah pola asuh dimana anak tidak memiliki kendali atas emosi dan prestasinya di sekolah, memiliki rasa tanggung jawab yang rendah, dan mudah distimulasi.
- d. Pola Asuh Toleran (memberikan kebebasan yang besar kepada anak) Merupakan pola menolak, memberontak terhadap kehendak anak, kehilangan rasa keterasingan, dan kehilangan toleransi dalam interaksi sosial.

Selanjutnya gesekan dan perbedaan pendapat terjadi disaat ada anggota kelompok tani yang tidak mendengarkan arahan, masukan dan juga perintah yang diberikan serta hanya ingin bekerja berdasarkan dengan keinginan atau pendapatnya sendiri. Walaupun sudah ditegur tetap saja ada anggota kelompok tani yang sulit untuk mendengarkan arahan yang diberikan sehingga anggota kelompok tani yang lain atau teman-temannya yang lain sudah lelah untuk menegur serta memberikan arahan dan hanya membiarkannya saja. Meskipun dengan hal tersebut dapat menghambat pekerjaan kelompok akan tetapi hal tersebut sering terjadi di dalam proses kerja dari kelompok tani.

1. Interaksi kelompok tani dengan pemilik lahan

Menurut pengamatan saya, apabila kerja yang dimiliki kelompok memuaskan dan juga menguntungkan pemilik lahan tentunya mereka akan terus menggunakan jasa kelompok tersebut atau berlangganan pada kelompok tani tersebut sehingga saat akan tiba panen pada lahannya, sudah pasti kelompok tani langgannanya yang akan mengerjakan proses panen padi tersebut. Dari wawancara yang dilakukan, didapati terdapat kelompok tani yang sudah berlangganan dengan 40 pemilik lahan sawah di desa tersebut.

Sehingga dapat diasumsikan bahwa kinerja yang diberikan kelompok tersebut merupakan yang terbaik dan menguntungkan sehingga banyak pemilik lahan yang mau bekerja sama dengan kelompok tani tersebut. Pemilik lahan akan mempertimbangkan hal-hal seperti efisiensi waktu kerja yang dimiliki kelompok dan hasil padi yang kelompok panen. Sehingga apabila terdapat kelompok yang kurang dalam hal tersebut, pemilik lahan tentunya akan menolak bekerja sama dengan kelompok tani yang kurang dan mencari serta menggunakan jasa kelompok tani yang memenuhi standarnya

Menurut informan OR (50 tahun) sebagai berikut,

“hubungan kelompok kami deng pemilik lahan lebe banyak kesepakatan kerja, tu pemilik lahan mo cari kami pe kelompok kal so mo ba iris padi pa dorang pe kebong sawah for kami mo kerja. Mar lengkali kii kami tu ja ba cari lebe dulu for mo baku ator kerja”.

(hubungan kelompok dengan pemilik lahan umumnya ialah kesepakatan kerja, pemilik lahan akan menghubungi kelompok untuk melakukan kesepakatan dalam hal bekerja memanen padi atau hasil dari kebun sawah mereka. Tetapi sering juga kelompok yang menghubungi pemilik lahan dengan tujuan melakukan kesepakatan untuk bekerja memanen padi di sawah yang dilimilikinya).

Kemudian juga diungkapkan oleh informan YK (59 tahun) sebagai berikut,

“pertama kami pe hubungan dengan pemilik lahan cuma kele kami penyedia tenaga ato jasa deng orang ja ba cari tenaga kerja, mar serta lama-lama ja ba kerja sma-sama ne so jadu langganan ato pelanggan tetap pas mo ba panen di itu sawah kami tu kerja”.

(Pada awalnya hubungan dengan pemilik lahan adalah sebatas penyedia jasa (pekerja) dengan orang yang mencari pekerja, namun kemudian lama kelamaan karena sudah sering bekerja sama sehingga banyak yang sudah menjadi langganan atau pelanggan yang lahan sawahnya akan dikerjakan oleh kelompok kami ketika akan memanen hasil sawah mereka).

Berdasarkan hasil penelitian, hubungan yang dimiliki oleh kelompok tani dengan pemilik lahan umumnya ialah hubungan pelanggan atau juga langganan. Hubungan mereka dengan pemilik lahan sawah terjalin dikarenakan mereka menyediakan jasa dan tenaga kemudian pemilik lahan merupakan orang yang membutuhkan jasa tersebut, apabila pemilik lahan membutuhkan tenaga atau pekerja untuk memanen sawahnya maka pemilik lahan akan mencari mereka tetapi juga sebaliknya para kelompok tani juga akan berusaha untuk mencari pemilik sawah agar mendapatkan pekerjaan.

Kemudian terdapat juga hubungan dengan pemilik lahan yang berupa langganan, dikarenakan sudah sering berkerjasama maka pemilik lahan akan terus menghubungi kelompok tani tersebut apabila akan tiba waktu panen disawahnya. Bahkan terdapat kelompok tani yang sudah berlangganan dengan 40 pemilik lahan sehingga waktu kerja dari kelompok ini sudah terjadwal dengan setiap pelanggannya pada saat akan tiba waktu panen pada pemilik sawah langgannya.

2. Hambatan Dalam Kelompok Tani (sawah) di Desa Poopo

Berbagai perbedaan pendapat serta gesekan kerap kali terjadi di dalam kelompok yaitu antara sesama anggota. Ada yang terjadi dikarenakan teguran yang disampaikan tidak dengan cara baik atau hanya dijadikan bahan bercanda sehingga kemudian menyinggung, ada juga gesekan dikarenakan perbedaan pendapat dalam melaksanakan pekerjaan, ada yang dengan sengaja tidak mau mendengarkan arahan dan hanya mau mengikuti kemauan diri sendiri, bahkan ada juga yang dengan sengaja tidak mengimbangi tenaga yang dimiliki oleh anggota yang lain. Serta terdapat juga hambatan dari segi ekonomi yang memengaruhi kehidupan anggota kelompok tani.

a. Hambatan sosial dan budaya

Menurut pengamatan saya hal yang menjadi penghambat kelompok tani dari segi sosial ialah dikarenakan kelompok tidak memiliki batasan-batasan yang jelas dan tegas, sehingga dalam proses pekerjaan ketika terdapat anggota yang saling berbeda pendapat atau bahkan bergesek-an mereka tidak dengan jelas menyelesaikan hal tersebut.

Dan ketika terdapat anggota kelompok yang memiliki kebiasaan tidak mendengarkan arahan atau sulit diperintah kelompok hanya membiarkan hal tersebut (dikarenakan lelah menegur), sehingga hal tersebut disadari atau tanpa disadari mempengaruhi pekerjaan kelompok. Proses kerja yang harusnya dapat berakhir atau selesai lebih cepat akhirnya tidak terealisasi, atau bahkan proses kerja dapat selesai lebih lambat/molor dari waktu yang diperkirakan.

Seperti yang dinilai oleh Parsons, sistem harus mampu melahirkan partisipasi yang memadai dari para aktornya. Dalam hal ini kelompok tani merupakan sistem tersebut, dan anggota kelompok tani merupakan aktornya. Dari sebab terjadinya gesekan atau perbedaan pendapat dapat disimpulkan bahwa partisipasi yang diberikan oleh anggota ialah kurang memadai. Tidak mendengarkan arahan yang diberikan dan hanya mau mengikuti keinginannya sendiri, merupakan prilaku yang tidak membangun serta mendorong kelompok untuk berkembang. Apalagi ketika anggota kelompok yang lain sudah lelah untuk memberikan teguran untuk anggota yang demikian dan hanya membiarkannya saja.

Dari keadaan tersebut mengakibatkan munculnya rasa tidak nyaman dalam bekerja, terdapat anggota kelompok tani yang merasakan perbedaan dari segi tenaga yang dikerahkan. Karena terdapat anggota kelompok tani yang sengaja bekerja malas-malasan, yang akibatnya anggota yang lain yang harus mengimbangi pekerjaan yang kurang dan tidak dikerjakan anggota kelompok yang malas. Sehingga dari hal tersebut ada anggota kelompok tani yang berniat untuk meninggalkan kelompoknya, karena merasakan ketidakadilan karena tenaga yang dikerahkan berbeda selama bekerja akan tetapi upah yang diberikan tetap sama dengan anggota kelompok yang lain khususnya yang bekerja malas-malasan.

Untuk itu batasan-batasan yang jelas atau aturan-aturan tegas sangatlah penting untuk dibuat dan diterapkan dalam kelompok. Parsons dalam teori fungsionalisme structural menilai bahwa sistem harus mampu mengendalikan prilaku yang berpotensi mengganggu. Dapat disimpulkan bahwa dalam kelompok tani di Desa Poopo ini tidak memiliki pengendalian yang baik, sehingga prilaku-prilaku yang ada dalam kelompok tani sulit untuk di kontrol. Karena akibat dari tidak adanya batasan-batasan atau pengendali tersebut, kritikan yang diberikan anggota kepada anggota yang lain mengenai cara kerja yang tidak mengimbangi akhirnya berakhir perdebatan. Dan juga ketika disampaikan dengan cara yang lebih santai (bakusedu) pada akhirnya menyindir anggota tersebut, sehingga menciptakan suasana yang tidak nyaman selama bekerja.

Hal lain yang menghambat ialah kepatuhan atau kedisiplinan atas pemimpin adalah hal yang harus diperhatikan, karena berdasarkan hasil wawancara diketahui terdapat anggota yang tidak mendengarkan arahan yang diberikan oleh anggota yang mereka percayakan memimpin

kelompok. Dan hal tersebut tidak hanya sesekali terjadi sehingga walaupun mempengaruhi kerja kelompok pemimpin bahkan anggota yang lain hanya membiarkan saja hal tersebut.

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, anggota yang tidak mendengarkan arahan atau perintah tidak ditegur dengan tegas. Sehingga ketika teguran-teguran yang diberikan tidak didengar anggota yang lain menjadi malas untuk menegur. Seharusnya diberikan teguran yang tegas atau bahkan sanksi terlebih ketika prilaku anggota tersebut menghambat pekerjaan yang dilakukan oleh kelompok.

b. Hambatan Ekonomi

Kebutuhan ekonomi merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setiap orang. Menurut penelitian yang saya lakukan, dari hasil pekerjaan ini para anggota kelompok tani merasa kebutuhan keluargannya belum tercukupi. Kebutuhan keluarga yang beragam pada tiap anggotanya baik biaya atau kebutuhan hidup sehari-hari hingga kebutuhan setiap anggota keluarganya, nyatanya belum tercukupi atau memenuhi apabila hanyaberdasarkan gaji yang diterimadengan pekerjaan ini.Dari upah atau gaji yang dibayarkan yaitu senilai Rp100.000/hari, rata-rata belum mencukupi kebutuhan keluarga anggota kelompok tani yang berada di Desa Poopo.

Dari pengamatan saya kebutuhan berupa biaya sekolah anak merupakan salah satu contohnya, walaupun sekolah-sekolah di Desa Poopo dan Kecamatan Ranoyapo merupakan sekolah gratis akan tetapi hal tersebut belum menjamin biaya sekolah akan lebih murah. Biaya transportasi apabila jarak yang ditempuh dari rumah ke sekolah jauh, serta uang saku dari anak merupakan hal yang masih sulit dipenuhi oleh anggota kelompok tani di desa ini.

Kemudian biaya listrik yang relatif berbeda tiap bulannya, serta tagihan-tagihan yang harus dipenuhi. Misalnya tagihan pajak, baik pajak bumi dan bangunan bahkan pajak kendaraan apabila terdapat anggota yang memiliki kendaraan bermotor terlebih yang melakukan kredit. Serta terdapat tagihan-tagihan yang tidak menetap berasal dari desa, contohnya tagihan duka ataupun tagihan dana sehat. Untuk itu para anggota kelompok tani merasa dari hasil memanen sawah secara berkelompok ini kebutuhan keluarganya belum dapat tercukupi.

Meskipun demikian mereka tetap bekerja agar supaya mendapatkan penghasilan dan menghasilkan uang, karena apabila tidak bekerja dengan kelompok ini mereka akan sulit mendapatkan penghasilan.

Akan tetapi terdapat anggota yang mersa kebutuhan keluarganya tercukupi salah satunya anggota yang mencariakan lapangan pekerjaan dan mengatur kerja kelompok (kontraktor), dari keuntungan yang didapatkan yang biasnya berjumlah min. Rp200.000 (pada tiap lahan) dan gaji yang didapatkan perharinya yaitu Rp100.000/hari sudah memenuhi kebutuhan keluarga.

Dari hal tersebut dapat dilihat perbedaan antara anggota dengan yang menjadi pimpinan, dimana para anggota merasa kebutuhan mereka belum mencukupijika hanya

mengandalkan hasil atau gaji yang diterima sedangkan yang menjadi pemimpin atau kontraktor dalam kelompok merasa hasil yang diterimanya sudah tercukupi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan survei yang dilakukan peneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak dan orang tua di Desa Wawali Pasan Kecamatan Ratahan Provinsi Minahasa Tenggara dapat disimpulkan bahwa:

Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial antara orang tua dan anak sangat terasa dan berdampak signifikan terhadap interaksi orang tua dengan anak. Ada beberapa perubahan perilaku, baik positif maupun negatif, bagi orang tua yang menggunakan gadget. Selain itu, gadget memiliki banyak dampak positif, seperti mempermudah komunikasi dengan orang yang jauh, memudahkan pengguna memperoleh informasi dengan cepat, dan memperlancar operasional bisnis. Dampak negatif bagi pengguna gadget adalah mereka terlalu sibuk dengan gadget sehingga lupa dengan apa yang ingin dilakukan. Beberapa pengguna mulai peka terhadap lingkungannya dan kualitas interaksi langsung sangat buruk. Dimana anak dan orang tua jarang berbicara secara langsung (tatap muka) dan tempat anak dan orang tua mengkonsumsi.

E. Daftar Pustaka

- Afrizal. (2014). Metode penelitian kualitatif: Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu. PT RajaGrafindo Persada.
- Ayu, I. P. (2019). Komunikasi Keluarga dan Penggunaan Smartphone oleh Anak. Faculty of Social and Political Science.
- B, Z. H. S., Sengkey, D., Salem, V. E. T., & Mesra, R. (2023). Parents Perception on Kawasaran Dance in Tondei Village South Minahasa District. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0>
- Candra, A. N., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2017). Gaya pengasuhan orang tua pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 69–78.
- Dolonseda, H. P., Tokio, C. A. V, Kaempe, T. W., & Mesra, R. (2022). Realitas Pendidikan Dan Kondisi Ekonomi Keluarga Petani Wortel Di Kelurahan Rurukan. 7(4).
- Gugule, H., & Mesra, R. (2022). Analisis Sosiologis Terhadap Video Viral Tiktok tentang Penegakan Hukum di Indonesia. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 1071. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.956>
- Gugule, H., Mesra, R., & Fathimah, S. (2022). The Role of Social Media In The Election of Regional Heads in South of Solok. 02017, 0–3.
- Haryono, S. E., Anggareni, H., Muntomimah, S., & Iswahyudi, D. (2018). Implementasi pendidikan sex pada anak usia dini di sekolah. *JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia)*, 3(1), 24–34.
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207–214.

- Hermawan, R. (2019). Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 4(1).
- Imbar, M., & Mesra, R. (2022). Faktor-Faktor Krusial dalam Manajemen Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi (Studi Pada Jurusan Pendidikan Sejarah Unima). Jurnal Ilmiah Mkitala Education (JIME), 8(3), 2174–2184. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3672>
- Lexy J. Moleong. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya.
- Mesra, Umaternate, F. (2021). Application of the Learning Model “Baca Dulu” Break Out Class Daring and Luring as an Effort to Overcome the Various Obstacles of Online Learning During The Covid-19 Pandemic at UNIMA Sociology Education Study Program. Proceeding ICHELSS 2021, 639–645. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/hispisi/article/view/22394>
- Mesra, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran IPS Di Sma Negeri 2 Tondano Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran IPS Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran IPS Di. Jurnal Ilmiah Mkitala Education, 8(3), 2124–2133. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.362>
- Mesra, R., Hidayat, M. F., Salem, V. E. T., & Tanase, T. (2022). Lecturer Creativity in the Use of Online Learning Media at Manado State University. IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application), 5(3).
- Mesra, R., Marsa, Y. J., & Putri, M. E. (2021). Pola Interaksi Pedagang Konsinyasi Dengan Pemilik Warung Di Kecamatan Tondano Selatan, Provinsi Sulawesi Utara. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 5(3), 166–175. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2104>
- Miles, M. B. dan A. M. H. (1992). Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru. Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia, 5(2), 202–210.
- Salem, V. E. T., & Mesra, R. (2020). Preservation of Local Language Culture in Toundanou Village District Southeast Minahasa Regency. International Conference on Social Sciences (ICSS 2020), 473(Icss), 175–177. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201014.039>
- Santie, Y. D. A., Mesra, R., & Tuerah, P. R. (2020). Management of Character Education (Analysis on Students at Unima Sociology Education Study Program). 473(Icss), 184–187. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201014.041>
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP, 1, 691–697.
- Sugiyono, M. (2019). penelitian dan pengembangan Research and development. Bandung: Alfabeta.
- Tupamahu, M. K., Tupamahu, K. H., Amnah, R., & Rauf, Abd, Mesra, R. (2022). The Existence and Education of Ceramic Craftsmen Society of Polutan Village in the 4 . 0 Industrial Revolution Era. IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application),

5(3), 262–273.

Zulkifli, M., & Wahida, W. A. (2022). Dampak Teknologi Smartphone Di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa. *An-Nahdalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 201–212.