

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

Milana Abdillah Subarkah

abdillahmilana@gmail.com

(Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tangerang)

Abstrak:

Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Banyak dampak negatif yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak (Pre Frontal Cortex), dan dapat ketergantungan terhadap gadget (Introvert). Sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik.

Kata Kunci: Pengaruh, Gadget, Perkembangan Anak.

A. Pendahuluan

Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*, setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, smart phone, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. "Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai *gadget* sampai disebut *gadget freak*."¹

Menurut Panji Ismail, semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau, yang dulunya *gadget* adalah

sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak saja memiliki *gadget* berupa *smart phone* ataupun *handphone* sebagai bahan mainan mereka. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan *gadget*. "Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar."² Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak *gadget* telah dilakukan. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan

¹Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*, (Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya, 2016), h. 22.

²*Ibid.*, h. 67.

senang jika dihadiahkan *gadget* oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di sebelumnya. Anak-anak sekarang bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam *gadget* yang baru didapatinya. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur *gadget* tersebut.

Menurut Yohana Yembise mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab, dari memegang *gadget* seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik.³ Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asyik berada didepan gadgetnya, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun di sebut *The Golden Age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa.⁴ Ketika anak berada pada

masa *The Golden Age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang kita lihat, sehingga jangan kita anggap remeh. Jika anak tersebut sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Mungkin ada yang beranggapan bahwa memberikan *gadget* selain untuk mendiamkan anak juga agar anak dapat bermain games yang dapat melatih *Problem Solving* anak. Sebaiknya *Problem Solving* tidak dari hal tersebut karena kreatifitas anak akan terpaku pada teknologi dikemudian hari. *Problem Solving* bisa diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan sikap yang orang tua tanamkan kepada mereka dan tidak hanya sekali atau dua kali, tetapi berulang kali agar terbiasa untuk menangani hal-hal yang datang dari luar. *Problem Solving* berupa permainan dalam bentuk gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik, sehingga memainkan peranan penting bagi perkembangan psikomotorik, kemampuan kognitif, dan kemampuan afektif.⁵ Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka dalam tulisan ini akan membahas Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak

³Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2012), h. 111.

⁴Yahya, Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2000), h. 23.

⁵Yahya, Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, h. 77.

B. Pembahasan

1. Pengertian Gadget

Secara etimologi *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.⁶ Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).⁷ Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

2. Daya Kembang Otak Anak

Daya kembang otak pada usia anak-anak begitu pesat, sangat optimal bila pada masa ini orangtua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keingintahuannya terhadap sesuatu, dan

kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, daya ingat anak juga masih sangat tinggi. Perkembangan otak pada usia anak-anak yang sangat baik ini, sangat disayangkan bila kurangnya dukungan orangtua dalam meningkatkan kemampuan anak.

Menurut *Jovita Maria Ferliana*, Psikolog dari RS Royal Taruma, ditinjau dari sisi *neurofisiologis*, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar.⁸

Selama tahun pertama, seorang anak harus mengembangkan suatu kepercayaan dasar (*basic trust*), tahun kedua dia harus mengembangkan mengarah pada penemuan identitas dirinya. Kemudian pada usia anak sekitar 2-3 tahun banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi dan visiomotorik. Aktivitas-aktivitas sensomotorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi. Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dipindah dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ketiga, semua pola lokomotoriknya sudah dapat dikuasai. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi bersamaan dengan perkembangan anak.⁹

⁶Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, (Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 78.

⁷Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, h. 78.

⁸Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1993), h. 120

⁹*Ibid.*, h. 90.

Sebagaimana pertama kehidupan anak merupakan periode yang sangat berperan dalam menentukan kualitas diri seorang manusia. Pada masa ini berbagai potensi yang ada dalam diri manusia berkembang dengan pesat. Masa-masa pada rentang usia dini merupakan masa emas dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat. Dari lahir sampai kurang lebih dua tahun perkembangan anak sangat berkaitan dengan keadaan fisik dan kesehatannya. Disini, kebutuhan akan perlindungan orang dewasa untuk memenuhi kebutuhan fisik dan kesehatannya lebih besar dari pada masa-masa sesudahnya. Perkembangan kemampuannya terutama untuk perkembangan motoriknya sangat pesat. Untuk usia 3-5 tahun ditandai dengan usaha untuk mencapai kemandirian dan sosialisasi. Tahap-tahap ini sangat penting bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa awal-awal kehidupan yang dimulai kira-kira usia 3 tahun anak mulai mampu untuk menerima ketrampilan sebagai dasar-dasar pembentukan pengetahuan dan proses berpikir.

Masa anak-anak merupakan masa yang menuntut perhatian ekstra karena masa itu merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat serta diukur. Jika terjadi hambatan perkembangan maka akan mudah untuk dilakukan intervensi sehingga tercapai kedewasaan yang sempurna. Masa anak-anak sering disebut dengan istilah *The Golden Age*, yakni masa keemasan, dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki pada masa ini tidak akan dapat terulang untuk kedua kalinya. Itulah sebabnya masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi

kehidupan selanjutnya.¹⁰ Pada kondisi *the golden age* ini juga merupakan suatu peluang emas untuk intervensi yang dapat memacu dalam perkembangan kehidupan anak. Apabila masa itu dilepas begitu saja dari pengawasan orang tua atau para pendidik, maka biasanya akan merugikan anak dalam pertumbuhan selanjutnya.

Berkenaan dengan pentingnya perawatan dan pendidikan yang baik pada periode *golden age* tersebut, *Carnegie Ask Force* seorang ahli pendidikan menyebutkan antara lain sebagai berikut:¹¹

- a. Perkembangan otak anak sebelum usia 1 tahun lebih cepat dan ekstensif dari yang diketahui sebelumnya. Walaupun pembentukan sel otak telah lengkap sebelum anak lahir tetapi kematangan otak terus berlangsung sesudah anak lahir.
- b. Perkembangan otak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dari yang diketahui sebelumnya. Gizi yang tidak layak pada masa kehamilan dan tahun pertama kelahiran secara serius mempengaruhi perkembangan otak anak dan dapat menyebabkan kecacatan pada syaraf dan pada tingkah laku anak, seperti kesulitan belajar atau keterbelakangan mental.
- c. Pengaruh lingkungan awal pada perkembangan otak berdampak lama. Terdapat bukti bahwa bayi yang diberi gizi yang baik, mainan dan teman bermain fungsi otaknya lebih baik dari pada anak yang tidak mendapatkan stimulasi lingkungan yang baik.
- d. Lingkungan tidak saja menyebabkan penambahan jumlah hubungan antar sel

¹⁰Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 117.

¹¹*Ibid.*, h. 170.

otak tersebut terjadi. Proses pemerikayaan diri ini sangat besar terjadi di masa anak-anak dan diperluas oleh pengalaman sensorik anak dengan dunia luar.

- e. Stress pada usia dini dapat merusakkan secara permanent fungsi otak anak, cara belajarnya dan memorinya. Penelitian sebelumnya menunjukkan anak yang mengalami stress yang sangat besar dalam perkembangan kognitif, tingkah laku, dan emosionalnya akan mengalami kesulitan di kemudian hari.

Menurut *Barnet*, seorang ahli pendidikan mengatakan bahwa penelitian terbaru secara jelas memperlihatkan bahwa program pendidikan anak-anak yang berkualitas tinggi serta yang sesuai dengan perkembangan anak (*Developmentally Appropriate*) akan menghasilkan efek positif secara jangka panjang maupun pendek pada perkembangan kognitif dan social anak.¹² Selanjutnya disimpulkan dari berbagai penelitian bahwa pendidikan Anak Usia Dini yang bermutu memberikan pengaruh yang kuat dalam kesuksesan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Para ahli medis lain sepakat terhadap hasil penelitian yang menemukan bahwa sel-sel otak manusia sudah terbentuk sebanyak 70-80 persen pada anak usia tiga tahun.¹³ Pada usia periode ini pertumbuhan otak berjalan sangat cepat, dimana bagian kulit (*cortex cerebri*) keadaanya sangat peka terhadap segala macam rangsangan dari luar. Informasi positif dan bermutu yang diterimanya memberikan reaksi yang sangat baik bagi proses tumbuh kembang

anak, sebaliknya bila yang diserap berupa informasi negatif dan tidak berkualitas tentunya melahirkan perilaku yang jauh dari kesempurnaan atau bahkan menyimpang. Proses semacam ini biasa disebut dengan istilah *Garbage in, Garbage out*.¹⁴ Bahkan dalam suatu studi para ahli pendidikan dan psikologi sepakat berpendapat bahwa jika kehidupan manusia diibaratkan sebagai pohon bonsai maka periode tiga tahun pertama merupakan waktu yang paling tepat untuk membengkokkan ranting-ranting kecil.¹⁵ Dimana apabila lalai, maka kita tidak akan pernah mendapatkan sebuah pohon yang bentuknya sesuai dengan keinginan kita.

Sementara itu mendukung pendapat ini, *Lily I Rilantono* dalam suatu orientasi mengemukakan bahwa secara medis, melalui hasil-hasil penelitian dibidang *neurology* terkini pun telah terungkap bahwa saat lahir otak bayi mengandung sekitar 100 milyar neuron yang siap melakukan sambungan antar sel. Selama tahun-tahun pertama otak bayi berkembang sangat pesat dengan menghasilkan bertrilyun-trilyun sambungan antar neuron yang banyak melebihi kebutuhan. Sambungan ini harus diperkuat melalui rangsangan psikososial, jika tidak diperkuat maka sambungan ini akan mengalami *antrofi* (penyusutan) dan kemudian musnah.¹⁶ Hal inilah yang akan mempengaruhi tingkat kecerdasan anak. Selanjutnya diungkapkan juga bahwa perkembangan kecerdasan anak terjadi

¹²Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, h. 90.

¹³Rahman, U, *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Lentera Pendidikan 2009), h. 46-57.

¹⁴*Ibid.*, h. 88.

¹⁵Al-wiyah, Abdurrahman, *Cara Baru Mendidikan Anak Sejak dalam Kandungan*, (Bandung: Kaifa, 1999), h.193.

¹⁶Lily I Rilantono, Ketua YKAI Pusat dan Guru Besar Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, disampaikan pada Orientasi Tehnis Pelaksanaan PADU tingkat Nasional, 2002.

sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak.

Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa terjadi ketika anak berusia sampai 4 tahun, meningkat menjadi 80% ketika berusia sampai dengan 8 tahun dan mencapai titik kulminasi ketika anak berusia 18 tahun. Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun 4 tahun sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya, dan selanjutnya perkembangan otak akan mengalami stagnansi. Kenyataan ini tentunya menanamkan keyakinan yang tinggi kepada kita tentang pentingnya mengoptimalkan pendidikan bagi anak dini usia karena masa ini merupakan periode kritis dalam perkembangan anak. Karena faktor bawaan harus kita terima apa adanya, maka faktor lingkunganlah yang harus direkayasa agar dapat dicapai semaksimal mungkin guna memperbaiki kekurangan yang mungkin disebabkan oleh faktor bawaan.¹⁷

Menurut *Snowman*, seperti dikutip oleh *Padmonodewo*, ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) meliputi: aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.¹⁸ Secara deskriptif ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan Fisik Anak

Pengamatan atas perkembangan fisik mengungkapkan bahwa pertumbuhan itu adalah proses pertumbuhan dimulai dari kepala hingga ke kaki dan juga proses pertumbuhan dimulai dari bagian tengah ke arah tepi tubuh, dan perkembangan motorik kasar lebih dahulu berkembang

sebelum motorik halus. Kendali terhadap kepala dan otot tangan diperoleh sebelum adanya kendali terhadap otot kaki. Dengan cara yang sama, anak-anak dapat mengendalikan otot lengannya sebelum mereka dapat mengendalikan motorik halus pada tangan mereka yang diperlukan untuk melakukan tugas seperti menulis dan memotong dengan gunting.

2) Perkembangan Sosial Anak

Salah satu unsur perkembangan sosial adalah perkembangan kepribadian. Peran orang tua adalah menyediakan banyak peluang bagi anak-anak untuk membangun kepercayaan, membuat berbagai macam pilihan serta merasakan sukses dari pilihan yang mereka buat sendiri. Selain itu, membantu anak-anak untuk mengenali kebutuhan dan perasaan mereka sendiri merupakan hal yang penting di dalam membangun kepercayaan anak. Anak harus merasakan bahwa gagasannya adalah gagasan yang baik dan orang lain menghormati gagasan itu.¹⁹

3) Perkembangan Emosi Anak

Anak pra-sekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Iri hati pada anak taman kanak-kanak inising terjadi. Mereka sering memperebutkan perhatian guru. Emosi yang tinggi pada umurnya itu lebih disebabkan oleh masalah psikologis dibanding masalah fisiologis.

4) Perkembangan Kognitif Anak

Jean Piaget menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan, yaitu: Periode Sensorimotor (usia 0-2 tahun); Periode Praoperasional (usia 2-7 tahun); Periode Operasional Konkrit (usia 8-11 tahun); dan Periode Operasional Formal (usia 11 tahun

¹⁷Fasli Jalal, Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional, disampaikan pada acara Orientasi Tehnis Proyek Pengembangan Anak Dini Usia, 2002.

¹⁸Yuliani, N. S., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 68.

¹⁹*Ibid*, h. 70.

sampai dewasa). Pada tahap pemikiran pra operasi dicirikan dengan adanya fungsi simbol, yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak berada bersama subjek.²⁰ Anak pra-sekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa, mereka mempresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Sebagian besar dari mereka senang bicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih menjadi pendengar yang baik.²¹

Upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mempersiapkan generasi yang berkualitas dalam masa *golden age* antara lain:

a) Memberikan ASI

Memberikan ASI pada bayi 0-2 tahun memberikan manfaat yang sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak. Diantaranya adalah perkembangan psikomotorik lebih cepat, menunjang perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak, kandungan taurin, DHA, AA, Omega 6 dan kandungan lainnya yang terdapat dalam ASI sangat baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, selain itu juga pemberian ASI dapat menguatkan ikatan kasih sayang antara ibu dan anak.

b) Mengembangkan Kepribadian Anak

Aspek penting yang mulai berkembang sehubungan dengan

perkembangan intelegensia dan kesadaran anak pada masa anak-anak ialah perkembangan ketika anak menyadari tentang dirinya dan kebutuhan-kebutuhannya. Dalam hal ini ia sadar tentang keadaannya atau kehadirannya di tengah-tengah keluarga dengan segala kepentingannya, tetapi belum menyadari tentang adanya bersama orang lain, yang juga dengan kepentingan dan hak kepunyaannya. Ia belum mengetahui bahwa ada kepentingan bersama, ada milik orang lain selain dia. Ia belum mau mengerti bahwa ibunya itu adalah juga ibu dari kakak dan adik serta istri ayah. Ia tidak mau mengerti bahwa permainan itu adalah permainan kakaknya atautkah adiknya, apalagi anak-anak lain.

Masa ini berlangsung sekitar umur antara 2 sampai 4 tahun. Dalam masa ini sang anak mengidentikkan dirinya dengan lingkungannya. Ia bersama dengan dunia sekelilingnya. Ia hidup dalam alam kebersamaan. Setelah anak berumur antara 2-5 tahun, aktivitas utama anak adalah bermain. Bermain difantasikannya sebagai bekerja, sehingga apa yang dilakukan orang dewasa ditirunya, seperti main masak-masak bagi anak perempuan, mobil-mobilan bagi anak laki-laki dan sebagainya. Oleh karena itu, maka pada masa ini orang tua mulai mensosialisasikan jenis kelamin dan peran-peran yang diharapkan berkembang dalam diri anak melalui jenis permainan yang dibelikan atau dibuatkan.

Kondisi dan pengasuhan anak di rumah sangat berpengaruh pada pribadi anak. Pengasuhan anak di keluarga umumnya berlangsung dalam lingkungan yang *over protective* dari ibunya. Akibatnya akan menjadikan anak menjadi kurang kreatif dan bersifat menunggu. Menurut *Parsons* dalam differensiasi

²⁰Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), h. 25.

²¹Soemiarti Padmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 35; Lihat juga Yuliani N. S., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 79-80; Lihat juga Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, 49.

peranan antara ibu dan anak kadang kala orang tua memakai sumbu vertikal ibu/bapak adalah *leader* dan anak adalah *follower*. Disini, posisi anak dipandang semata-mata sebagai obyek yang tidak berdaya, harus menurut dan sederet sebutan yang memandang anak pada posisi lemah pendidikan yang berorientasi pada orangtua (*parents perspective*), sangat tidak menguntungkan bagi tumbuh kembang anak.²²

Pendidikan dan pengasuhan anak yang harus dikembangkan dalam upaya mengembangkan kreativitas dan tumbuh kembang anak usia dini adalah *Children Perspective* yang lebih mirip dengan model pendidikan andragogi. Pendidikan yang berpusat pada anak akan membuat anak sejak usia dini sudah mengenal rasa tanggung jawab. Watak tepo seliro (yang oleh orang barat digembor-gemborkan sebagai *Emotion Quotien-EQ*) dan tidak pemalu (karena pendapatnya diterima/didengar). Model pendidikan seperti itu seyogyanya dapat diaplikasikan pada pengasuhan di penitipan anak.

Fungsi pendidikan bagi anak (*golden age*) tidak hanya sekedar memberikan berbagai pengalaman belajar seperti pendidikan pada orang dewasa, tetapi juga berfungsi mengoptimalkan perkembangan kapabilitas kecerdasannya. Pendidikan disini hendaknya diartikan secara luas, mencakup seluruh proses stimulasi psikososial yang tidak terbatas pada proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal. Artinya pendidikan dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja, baik yang dilakukan sendiri dilingkungan keluarga maupun oleh lembaga pendidikan di luar lingkungan keluarga.

Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan yaitu melalui bermain kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, sehingga disamping motoriknya, kecerdasan anak (kecerdasan kognitif, sosial-emosional, spiritual dan kecerdasan lainnya) akan berkembang optimal. Lebih penting lagi, dampak dari jenuh belajar berupa semakin menurunnya prestasi anak di kelas dan lingkungan yang terdapat disekelilingnya, salah satunya berupa perkembangan teknologi yang semakin canggih dan menarik, sehingga anak-anak mengenyampingkan tugas utamanya untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang dimana anak mendapatkan pengalaman nyata yang bermakna bagi kehidupan selanjutnya. Pada gilirannya, melalui pendidikan anak dini usia yang pembelajarannya dilakukan secara menyenangkan akan membentuk manusia-manusia Indonesia yang siap menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan kajian neurologi dan psikologi perkembangan, kualitas anak dini usia disamping dipengaruhi oleh faktor bawaan (*nature*) juga sangat dipengaruhi oleh faktor kesehatan, gizi, dan psikososial yang diperoleh dari lingkungannya. Oleh karena faktor bawaan harus kita terima apa adanya, maka faktor lingkunganlah yang harus direkayasa. Kita harus mengupayakannya semaksimal mungkin agar kekurangan yang di pengaruhi oleh faktor bawaan tersebut dapat kita perbaiki. Adapun pemanfaatan kesempatan ini tidak lepas dari aspek-aspek pembinaan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan berbahasa, kecerdasan kreatifitas dan yang terpenting adalah kecerdasan spiritual.

²²Supartini, Y, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, (Jakarta: EGC, 2004), h. 34.

3. Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak

Secara etimologi, pola berarti bentuk, tata cara, sedangkan asuh berarti menjaga, merawat dan mendidik. Sehingga pola asuh berarti bentuk atau system dalam menjaga, merawat dan mendidik. Jika ditinjau dari terminology, pola asuh anak adalah suatu pola atau system yang diterapkan dalam menjaga, merawat, dan mendidik seorang anak yang bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu.²³

Karakter seorang anak dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Didalam lingkungan keluarga, seorang anak akan mempelajari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya. Karakter dipelajari anak melalui model para anggota keluarga terutama orang tua.

Model orang tua secara tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh anak. Bila anak kita melihat kebiasaan baik orang tua maka dengan cepat akan mencontohnya, demikian sebaliknya bila orang tua berperilaku buruk maka akan ditiru oleh anak-anak. Dalam pandangan *Hurlock* bahwa perlakuan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi sikap anak dan perilakunya. Di dalam berkomunikasi kepada sang anak sebaiknya tidak mengancam dan menghakimi tetapi dengan perkataan mengasihani atau member motivasi supaya sang anak mencapai keberhasilan dalam pembentukan karakter anak. Adapun salah satu upaya membentuk karakter yang baik dengan pendampingan orang tua yang berbentuk pola asuh. Hendaknya orang tua mempersiapkan dengan pengetahuan untuk

menemukan pola asuh yang tepat dalam mendidik anak.

Sedangkan pola asuh sendiri terdapat dua tipe yaitu gaya pelatihan emosi (*Parental Emotional Style*) dan gaya pendisiplinan, adalah sebagai berikut:²⁴

a. Gaya Pelatihan Emosional

1) Gaya Pelatihan Emosi (*Coaching*). Pola asuh orang tua yang berperan membantu anak untuk menangani emosi terutama emosi negatif sebagai kesempatan untuk menciptakan keakraban tanpa kehilangan kesabaran.

2) Gaya Pengabaikan Emosi (*Dimissing Parenting Style*). Pola asuh orang tua yang tidak mempunyai kesadaran dan kemampuan untuk mengatasi emosi anak dan percaya bahwa emosi negatif sebagai cerminan buruknya keterampilan pengasuhan.

b. Gaya Pendisiplinan

Menurut *Diana Baumrind*, seorang psikologi klinis dan perkembangan ada empat tipe pola asuh yang dapat dikembangkan dalam pengasuhan, diantaranya pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh penelantaran. Namun secara umum pola asuh orang tua dibedakan menjadi 3 jenis, sebagai berikut:

1) Pola Asuh Demokrasi

Adalah pola asuh orang tua yang menerapkan perlakuan kepada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak yang bersikap rasional (pemikiran-pemikiran). Adapun ciri-ciri pola asuh demokrasi, yaitu:

a) Anak diberikan kesempatan untuk mandiri dan mengembangkan kontrol internal.

²³Shochib, Moh, *Pola Asuh Orang Tua: dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 99.

²⁴Tridhonanto, Al dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014), h. 150.

- b) Anak diakui sebagai pribadi oleh orang tua dan turut terlibat dalam pengambilan keputusan.
- c) Memprioritaskan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka.
- d) Bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan yang melampaui kemampuan anak.

Dampak dari pola asuh demokrasi adalah membentuk perilaku anak yang memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat, bersikap sopan, mau bekerja sama, serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

2) Pola Asuh Otoriter

Adalah pola asuh orang tua yang lebih mengutamakan membentuk kepribadian anak dengan cara menetapkan standar mutlak harus dituruti, biasanya dibarengi dengan ancaman-ancaman. Pola asuh otoriter memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Anak harus tunduk dan patuh terhadap kehendak orang tua.
- b) Pengontrolan orang tua terhadap perilaku anak sangat ketat.
- c) Anak hampir tidak pernah memberikan pujian.
- d) Orang tua tidak mengenal kompromi dan dalam komunikasi biasanya bersifat satu arah

Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh otoriter, anak memiliki sifat dan sikap seperti: mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, mudah stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas, dan tidak bersahabat.

3) Pola Asuh Permisif

Adalah pola asuh orang tua pada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memberikan pengawasan yang sangat longgar dan

memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Ciri-ciri pola asuh permisif, yaitu:

- a) Orang tua bersikap acceptance tinggi namun kontrolnya rendah, anak diizinkan membuat keputusan sendiri dan dapat berbuat seenaknya sendiri
- b) Orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya
- c) Orang tua kurang menerapkan hukuman pada anak bahkan hampir tidak menggunakan hukuman. Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh ini membawa pengaruh atas sifat-sifat anak seperti: suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri, suka mendominasi, dan tidak jelas arah hidupnya.

4. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negative, yaitu sebagai berikut:²⁵

a. Dampak positif

- 1) Menambah Pengetahuan. Menurut *Dhani Rizki Syaputra* menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekoloh. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.²⁶

²⁵ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, h. 90.

²⁶ Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), h. 88.

- 2) Memperluas Jaringan Persahabatan. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- 3) Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- 4) Melatih Kreativitas Anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut *Baihaqi dan Sugiartin*, ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.²⁷

a. Dampak Negatif

- 1) Mengganggu Kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai penyakit yang berbahaya.
- 2) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak. Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua

dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

- 3) Rawan Terhadap Tindak Kejahatan. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- 4) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak. Menurut *Ratih Ibrahim*, bahwa “Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final”.²⁸ Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Kemajuan

²⁷ Anggrahini, S.A, *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget.*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, (Yogyakarta: Disertasi, 2013), h. 120.

²⁸ Jonathan, dkk, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, (Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015), h. 45.

teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

Menurut pendapat *Romo*, bahwa bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.²⁹

Kemudian menurut *Mohammad Nazir*, ada beberapa dampak dari gadget untuk perkembangan anak, diantaranya sebagai berikut:³⁰

- 1) Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.
- 2) Terganggunya Fungsi PFC. Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex

adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

- 3) Introvert. Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

C. Kesimpulan

Orang tua tidaklah mudah di era globalisasi informasi seperti sekarang ini tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran, dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dizaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Peran orang tua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti

²⁹Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, h. 134.

³⁰*Ibid.*, h. 177.

cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. Al-wiyah, . 1999. *Cara Baru Mendidikan Anak Sejak dalam Kandungan*, Bandung: Kaifa.
- Anggrahini, S. A, 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget.*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Yogyakarta: Disertasi.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarti. Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Haryono, M.H, 1999. *Pengalaman Pembinaan Anak Usia Prasekolah*, Desa Dalam Program Bina Anaprasa: Surabaya.
- Hidayat. Syarief, 2002. "Pengembangan Anak Dini Usia: Memerlukan Keutuhan", *Bulletin Padu*, Edisi Perdana, Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah, Jakarta:Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth B., 1993, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jalal. Fasli, 2002. *Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional*, disampaikan pada acara Orientasi Tehnis Proyek Pengembangan Anak Dini Usia.
- Jonathan, dkk, 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya.
- Lily I Rilantono, 2002. *Ketua YKAI Pusat dan Guru Besar Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia*, disampaikan pada Orientasi Tehnis Pelaksanaan PADU tingkat Nasional.
- Novitasari, Wahyu, 2016, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*, Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya.
- Padmonodewo. Soemiarti, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, U, 2009. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Lentera Pendidikan., Vol 12.
- Shochib, Moh, 1998. *Pola Asuh Orang Tua: dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno. Paul, 2002. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius.
- Supartini, Y, 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, Jakarta: EGC.
- Susanto, Ahmad, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Tridhonanto, Al dan Beranda Agency, 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo).
- Utami Munandar, 2010. *Aspek Psikologi dan Penerapannya, Analisis Pendidikan Departemen P&K*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Widiawati, 2014, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang*

- Anak. Jakarta: Universitas Budi
Luhur.
- Yudrik, Yahya, 2000, *Psikologi
Perkembangan*, Jakarta: PT
Kharisma Putra Utama,
- Yuliani, NS. 2009. *Konsep Dasar
Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:
PT Indeks.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi
Perkembangan Anak Dan Remaja*,
Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

