

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

M. Dimas Aldy

Universitas Islam Negeri

Sumatera Utara

mdimasaldy04@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini anak usia dini sudah menggunakan gadget yang digunakan untuk menghabiskan waktu bermainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh lama penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap perkembangan sosial. Metode penelitian ini adalah anlitik observasional. Variabel penelitian ini yakni lama penggunaan gadget dan perkembangan sosial. Hasil penelitian uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan atau pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial. Kesimpulannya ada pengaruh lama penggunaan gadget pada anak terhadap perkembangan sosial dilingkungannya.

Kata Kunci: *Pengaruh, Gadget, Perkembangan Anak, perkembangan sosial*

ABSTRACT

Currently, early childhood is already using gadgets that are used to spend their playing time. The purpose of this study was to determine the effect of the length of time using gadgets in early childhood on social development. This research method is observational analytic. The variables of this study are the duration of using gadgets and social development. The results of the statistical test research show that there is a difference or influence of the duration of using gadgets on social development. In conclusion, there is a long influence of using gadgets in children on social development in their environment.

Keywords: Influence, Gadgets, Child Development, social development

PENDAHULUAN

Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia. Teknik yang tak terhitung jumlahnya dapat ditemukan di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget, semua orang menggunakan perangkat teknologi modern seperti televisi, handphone, laptop, komputer, tablet, smart phone dan lainnya. Perangkat ini dapat ditemukan di mana-mana, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dengan

banyaknya produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasarnya. Belum lagi anak-anak, bahkan ada orang tua yang sangat menyukai gadget sehingga disebut gadget freak.

Menurut Panji Ismail, maraknya persaingan teknologi membuat harga perangkat semakin terjangkau, dulu perangkat elite, kini tidak. Dilihat dari realita saat ini, sudah menjadi hal yang lumrah bagi anak-anak untuk memiliki perangkat berupa smartphone atau handphone sebagai mainannya. Alasan mereka menggunakan

gadget adalah untuk memudahkan bisnis. Namun saat ini tidak hanya para pebisnis saja yang menggunakan gadget, namun banyak remaja bahkan anak-anak banyak yang menggunakan gadget. "Semakin banyak produk yang ada di pasar, semakin tinggi tingkat konsumsi pelaku pasar." Berbagai penelitian dari dunia kedokteran dan psikologi telah dilakukan terhadap efek dari gadget tersebut. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa emas ketika anak belajar tentang apa yang tidak mereka ketahui. Jika masa kanak-kanak tergantung dan dipengaruhi secara negatif oleh perangkat, perkembangan anak juga terhambat, terutama dalam hal prestasi. Anak-anak yang ingin tahu juga senang ketika orang tua memberi mereka gadget. Apalagi terkait dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak zaman sekarang merasa jauh lebih "teknis" dibandingkan generasi sebelumnya. Anak-anak sekarang dapat dengan mudah menggunakan aplikasi di perangkat yang baru mereka peroleh. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk mempelajari fungsionalitas perangkat.

Menurut Yohana Yembis, orang tua harus memantau anaknya yang sudah terlanjur bermain gadget. Pasalnya, anak-anak menerima berbagai informasi yang tidak tersaring dengan baik saat memegang gadget seperti telepon genggam (HP) dan tablet. Sebelum menjadi teman bermain anak, peran orang tua kini telah tergantikan oleh gadget. Padahal masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis seseorang. Selain itu, anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Jika anak-anak kini hanya sibuk di depan gadget, kemungkinan besar tumbuh kembang anak kurang optimal, baik secara fisik maupun psikis.

Perlu dicatat bahwa tahap

perkembangan anak yang sangat sensitif adalah 1-5. Antara tahun-tahun kehidupan yang disebut zaman emas. Pada masa ini semua aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, sehingga mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya pada masa dewasa. Ketika anak-anak berada di masa jayanya, mereka menjadi peniru yang andal, mereka lebih pintar dari yang kita kira, lebih pintar dari yang kita lihat, jadi kita tidak boleh menganggap remeh mereka. Jika seorang anak diberikan perangkat sebagai mainan, itu mempengaruhi pembelajaran bahasa. Bukan hanya dampak bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah terganggunya perkembangan emosi anak. Mereka menjadi individu yang tidak sabar dan mendesak serta sulit mengendalikan emosinya meskipun tidak dapat mengatur emosinya.

Mungkin sebagian orang beranggapan bahwa pemberian gadget bukan hanya untuk membuat anak diam saja, tetapi juga agar anak bisa bermain game yang bisa melatih pemecahan masalah anak. Pemecahan masalah tidak harus datang dari sana, karena kreativitas anak akan terhubung dengan teknologi di masa depan. Pemecahan masalah dapat diajarkan melalui bahasa, sentuhan dan sikap yang ditanamkan orang tua kepada mereka, tidak hanya sekali atau dua kali, tetapi berulang kali untuk membiasakan mereka dengan hal-hal dari luar. Penyelesaian masalah dalam bentuk permainan berupa gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik, sehingga berperan penting dalam perkembangan psikomotorik, kemampuan kognitif dan kemampuan efektif. Dengan latar belakang di atas, artikel ini membahas dampak gawai terhadap perkembangan anak.

METODE

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan cross sectional dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang berisitentang perkembangan anak, dampak penggunaan gadget dan pengawasan orang tua.

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Gadget

Secara etimologis, gadget adalah istilah bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gadget ini disebut “acang”. Satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah “kebaruannya”. Gadget merupakan perangkat yang berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini. Ini termasuk perangkat seperti tablet, smartphone, laptop dan sebagainya. Dengan kata lain, selalu ada gadget sehari-hari yang memperkenalkan teknologi terkini yang membuat hidup manusia lebih praktis.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu. Ini termasuk smartphone seperti iPhone dan Blackberry, serta laptop (kombinasi komputer portabel seperti laptop dan Internet). Dari pernyataan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa perangkat adalah perangkat elektronik dengan berbagai fungsi layanan dan aplikasi yang lebih praktis memperkenalkan teknologi terkini dalam kehidupan manusia dan memiliki fungsi khusus.

2. Daya Kembang Otak Anak

Perkembangan otak pada masa kanak-kanak sangat pesat sehingga sangat optimal jika orang tua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya pada tahap ini. Antusiasme anak terhadap rangsangan yang berbeda cukup tinggi, seiring dengan

keingintahuan mereka terhadap sesuatu dan kesukaan mereka untuk meniru apa yang mereka lihat. Hanya saja ingatan masa kecil masih sangat tinggi. Perkembangan otak pada usia yang sangat baik untuk anak ini sangat disayangkan jika kurangnya dukungan orang tua untuk meningkatkan keterampilan anak.

Jovita Maria Ferliana, Psikolog Rumah Sakit Royal Taruma mengatakan, otak anak balita masih dalam tahap perkembangan dari sisi neurofisiologis. Perkembangan otak anak akan lebih optimal ketika anak menerima stimulasi sensorik secara langsung. Misalnya menyentuh benda, mendengarkan suara, berinteraksi dengan orang, dll. Ketika anak di bawah usia 5 tahun terus menerus menggunakan gadget, apalagi tanpa ditemani orang tuanya, akibatnya anak hanya fokus pada gadget dan tidak berinteraksi dengan dunia sekitar.

Pada tahun pertama, anak harus mengembangkan kepercayaan diri dasar, pada tahun kedua berkembang, yang mengarah pada penemuan jati dirinya. Kemudian, sekitar 2-3 tahun, anak belajar berbagai koordinasi dan keterampilan motorik visual. Aktivitas statis merupakan bagian integral dalam aktivitas terkoordinasi. Ini penting, misalnya saat meniru gambar atau objek. Apa yang dilihat mata, motor harus bergerak dalam pola tertentu. Sekitar tahun ketiga, bentuk senam serba bisa sudah bisa dikuasai. Fungsi tersebut tidak terlepas dari peran media dan teknologi serta perkembangan anak.

Kehidupan anak pertama merupakan masa yang sangat penting untuk menentukan kualitas seseorang. Saat ini, berbagai keterampilan orang berkembang pesat. Anak usia dini merupakan masa emas ketika perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial terjadi dengan pesat. Sejak lahir hingga sekitar usia dua tahun, perkembangan seorang anak sangat erat kaitannya dengan kondisi fisik dan

kesehatannya. Di sini, kebutuhan orang dewasa akan perlindungan untuk memenuhi kebutuhan fisik dan kesehatannya lebih besar daripada di kemudian hari. Perkembangan kemampuannya terutama dalam kaitannya dengan perkembangan motorik sangat pesat. Anak usia 3-5 tahun ditandai dengan keinginan untuk mandiri dan bersosialisasi. Langkah-langkah ini sangat penting untuk kehidupan selanjutnya. Pada hari-hari pertama kehidupan, mulai sekitar usia 3 tahun, anak mulai menerima keterampilan sebagai dasar pengetahuan dan proses berpikir. Masa kanak-kanak merupakan masa yang memerlukan perhatian khusus karena merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat dan diukur. Jika ada kendala dalam pembangunan, mudah untuk melakukan intervensi untuk mencapai kematangan penuh. Masa kanak-kanak sering disebut dengan masa keemasan (golden age).

dimana segala manfaat atau keistimewaan saat itu tidak dapat terulang kembali. Oleh karena itu, masa ini sering disebut sebagai masa penentu kehidupan selanjutnya. Golden age state juga merupakan peluang emas untuk intervensi yang dapat mempercepat perkembangan kehidupan anak. Jika periode ini lepas begitu saja dari kendali orang tua atau pendidik, biasanya berbahaya bagi tumbuh kembang anak.

Mengenai pentingnya pengasuhan dan pendidikan yang baik selama masa keemasan ini, pakar pendidikan Carnegie Ask Force menyebutkan hal-hal berikut:

- a) Perkembangan otak pada anak di bawah usia 1 tahun lebih cepat dan lebih luas dari yang diketahui sebelumnya. Meskipun pembentukan sel otak sudah selesai sebelum bayi lahir, otak terus mengalami pematangan setelah bayi lahir.
- b) Perkembangan otak lebih dipengaruhi oleh lingkungan daripada sebelumnya. Nutrisi yang tidak tepat selama

kehamilan dan tahun pertama kehidupan sangat memengaruhi perkembangan otak anak dan dapat menyebabkan gangguan neurologis dan perilaku, seperti ketidakmampuan belajar atau keterbelakangan mental.

- c) Pengaruh lingkungan awal pada perkembangan otak memiliki efek yang bertahan lama. Terdapat bukti bahwa bayi yang mendapatkan nutrisi yang baik, mainan dan teman bermain memiliki fungsi otak yang lebih baik daripada bayi yang tidak mendapatkan stimulasi lingkungan yang baik.
- d) Lingkungan tidak hanya menyebabkan peningkatan jumlah hubungan antar sel otak. Proses pengayaan diri ini sangat luas di masa kanak-kanak dan diperluas oleh pengalaman indrawi anak tentang dunia luar.
- e) Stres pada usia dini dapat merusak secara permanen fungsi otak, gaya belajar, dan daya ingat anak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami stres luar biasa dalam perkembangan kognitif, perilaku, dan

emosional mereka mengalami kesulitan di kemudian hari..

Menurut Barnet, seorang ahli pendidikan, studi terbaru dengan jelas menunjukkan bahwa program pendidikan yang berkualitas tinggi dan sesuai perkembangan untuk anak-anak memiliki dampak positif pada perkembangan kognitif dan sosial anak baik dalam jangka panjang maupun pendek. Selain itu, beberapa penelitian menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini yang berkualitas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pakar medis lainnya setuju dengan temuan penelitian bahwa hingga 70-80 persen sel otak manusia telah terbentuk pada anak usia tiga tahun. Pada usia periode ini, pertumbuhan otak sangat pesat, sehingga kulit (cortex cerebri) sangat peka terhadap segala macam rangsangan dari luar. Informasi positif dan berkualitas yang mereka terima memberikan reaksi yang sangat baik terhadap proses tumbuh kembang anak, sebaliknya jika yang diserap berupa informasi negatif dan berkualitas rendah maka dengan sendirinya akan menghasilkan perilaku yaitu menjauh sempurna atau bahkan abnormal. Proses seperti itu biasanya disebut "Sampah Masuk", "Sampah Keluar". Bahkan, dalam sebuah penelitian, para ahli pendidikan dan psikologi sepakat bahwa jika kehidupan seseorang diibaratkan sebagai pohon bonsai, tiga tahun pertama adalah waktu yang paling tepat untuk membengkokkan dahan-dahan kecil tersebut. Jika kita lengah, kita tidak akan pernah mendapatkan pohon yang kita inginkan.

Mendukung pendapat tersebut, Lily I Rilantono menyatakan dalam tren

bahwa secara medis, melalui hasil penelitian saraf terbaru, terungkap bahwa saat seorang anak lahir, terdapat sekitar 100 miliar neuron di otak yang siap melakukan koneksi. antar sel. Selama tahun-tahun pertama kehidupannya, otak bayi tumbuh sangat cepat, menciptakan triliunan koneksi antar neuron, banyak di antaranya melebihi kebutuhannya. Ikatan ini harus diperkuat dengan stimulasi psikososial, jika tidak diperkuat maka ikatan tersebut akan mengalami antropi (penyusutan) dan akhirnya hilang. Hal itu mempengaruhi tingkat kecerdasan anak. Selain itu, terungkap pula bahwa perkembangan kecerdasan anak terjadi sangat cepat pada tahun-tahun awal anak.

Sekitar 50% kecerdasan orang dewasa terjadi pada anak di bawah usia tahun, meningkat hingga 80% pada saat mereka berusia hingga 8 tahun, dan puncaknya saat anak berusia 18 tahun. Artinya perkembangan yang terjadi dalam tahun sama dengan perkembangan yang terjadi dalam 1 tahun berikutnya, yaitu saat otak berhenti berkembang. Fakta ini tentunya menggugah kita dengan keyakinan besar akan pentingnya optimalisasi pendidikan anak usia dini, karena masa ini merupakan masa kritis dalam perkembangan anak. Karena kita harus menerima faktor bawaan apa adanya, faktor lingkunganlah yang harus dirancang untuk mencapai sebanyak mungkin untuk memperbaiki kekurangan yang disebabkan oleh faktor bawaan.

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

1) Perkembangan Fisik Anak

Pengamatan terhadap perkembangan fisik mengungkapkan bahwa pertumbuhan adalah proses tumbuh dari ujung kepala sampai ujung kaki dan juga proses

pertumbuhan yang dimulai dari bagian tengah tubuh sampai ke tepi, dan perkembangan motorik kasar berkembang sebelum motorik halus. Otot kepala dan lengan diuji sebelum otot kaki diuji. Anak-anak juga mengembangkan otot-otot tangan mereka sebelum mereka dapat mempelajari keterampilan motorik halus tangan mereka, yang diperlukan untuk hal-hal seperti menulis dan memotong dengan gunting.

2) Perkembangan Sosial Anak

Salah satu unsur perkembangan sosial adalah perkembangan kepribadian. Peran orang tua adalah memberi anak banyak kesempatan untuk membangun kepercayaan diri, membuat pilihan yang berbeda dan mengalami kesuksesan berdasarkan pilihan mereka. Selain itu, membantu anak mengenali kebutuhan dan perasaannya penting untuk membangun harga diri anak. Anak perlu merasa bahwa idenya adalah ide yang bagus dan orang lain menghargainya.

3) Perkembangan Emosi Anak

Anak-anak prasekolah mengekspresikan perasaan mereka dengan bebas dan terbuka. Anak-anak pada usia ini sering menunjukkan sikap marah. Kecemburuan seperti itu sering terjadi di taman kanak-kanak. Mereka sering berebut perhatian guru. Emosi yang tinggi pada usia ini lebih disebabkan oleh masalah psikologis daripada fisiologis.

4) Perkembangan Kognitif Anak

Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terdiri dari empat tahap perkembangan, yaitu: Static period (usia 0-2 tahun); Sebelum operasi (usia 2-7 tahun); Layanan konkret (usia 8-11 tahun); dan masa aktif formal (usia 11 sampai dewasa).

Tahap berpikir prafungsional dicirikan oleh pengoperasian simbol, yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang tidak ada pada subjek pada saat itu. Anak-anak prasekolah biasanya ahli bahasa, mereka merepresentasikan objek dengan kata-kata dan gambar. Kebanyakan dari mereka suka mengobrol, terutama dalam grup. Anak-anak harus diberi kesempatan untuk berbicara. Beberapa dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

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

a) Memberikan ASI

Pemberian ASI pada bayi usia 0-2 tahun menawarkan manfaat yang sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak. Diantaranya adalah perkembangan psikomotorik yang lebih cepat, mendukung perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak, kandungan taurin, DHA, AA, Omega 6 dan kandungan lainnya dalam ASI sangat baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, selain itu ASI juga dapat mempererat hubungan bonding antara ibu dan anak.

b) Mengembangkan Kepribadian Anak

Aspek penting yang mulai berkembang sehubungan dengan perkembangan kecerdasan dan kesadaran anak pada masa kanak-kanak adalah perkembangan dimana anak menyadari diri dan kebutuhannya. Dalam hal ini, ia menyadari status atau keberadaannya di tengah keluarga dengan segala kepentingannya, tetapi belum menyadari keberadaannya dengan orang lain yang juga memiliki kepentingan dan haknya sendiri. Ia belum mengetahui bahwa ada kesamaan kepentingan, bahwa ada harta benda orang lain selain dirinya. Dia tidak mau mengerti bahwa ibunya juga ibu dari

saudara laki-laki dan perempuannya dan istri ayahnya. Ia tidak mau menyadari bahwa permainan itu adalah permainan kakak atau adiknya, apalagi permainan anak-anak lain.

Periode ini berlangsung sekitar 2 tahun kehidupan. Selama ini, anak mengidentifikasi dirinya dengan lingkungannya. Dia bersama dunia di sekitarnya. Dia hidup dalam dunia kebersamaan. Jika anak berusia 2-5 tahun, aktivitas utama anak adalah bermain. Dia bermimpi bermain sebagai pekerjaan, jadi dia meniru apa yang dilakukan orang dewasa, seperti memasak untuk anak perempuan, mobil untuk anak laki-laki, dll. Oleh karena itu, pada tahap ini orang tua mulai mensosialisasikan gender dan peran yang diharapkan dapat dikembangkan melalui permainan yang dibeli atau dibuat untuk anak.

Keadaan dan pola asuh di rumah sangat mempengaruhi kepribadian seorang anak. Anak-anak dibesarkan dalam keluarga sebagian besar dalam lingkungan yang melindungi mereka dari ibu mereka. Oleh karena itu, anak-anak kurang kreatif dan berharap. Menurut Parsons, dalam pembagian peran antara ibu dan anak, terkadang orang tua menggunakan sumbu vertikal, dimana ibu/ayah sebagai pemimpin dan anak sebagai pengikut. Di sini, posisi anak hanya dipandang sebagai obyek yang tidak berdaya untuk dipatuhi, dan seperangkat notasi yang melihat anak dalam posisi lemah dalam pendidikan yang berpusat pada orang tua (sudut pandang orang tua) sangat tidak menguntungkan bagi perkembangan anak. Pendidikan dan pengasuhan anak yang seharusnya dikembangkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dan

tumbuh kembang anak usia dini merupakan cara pandang anak yang lebih bersifat model pendidikan andragogik. Pendidikan yang berorientasi pada anak membuat anak merasa bertanggung jawab sejak dini. Karakter Tepo seliro (diucapkan Emotion Quotien-EQ oleh orang Barat) dan tidak pemalu (karena pendapatnya diterima/didengar). Model pelatihan seperti itu juga harus diterapkan dalam pengasuhan anak. Misi pendidikan anak (Golden Age) tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang berbeda seperti pendidikan orang dewasa, tetapi juga mengoptimalkan perkembangan kecerdasan mereka. Pendidikan harus diartikan secara luas dan mencakup semua proses stimulasi psikososial yang tidak terbatas pada pembelajaran klasikal. Artinya pembinaan dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, baik sendiri di lingkungan keluarga maupun di lembaga pendidikan diluar lingkungan keluarga.

Pembelajaran harus menyenangkan yaitu dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tanpa ketegangan, sehingga selain kemampuan motorik anak, kecerdasan anak (kognitif, sosial-emosional, mental dan kecerdasan lainnya) berkembang secara optimal. Lebih penting lagi, efek dari kebosanan belajar adalah menurunnya prestasi anak di kelas dan di lingkungan sekitar, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin kompleks dan menarik, yang menyebabkan anak melalaikan tugas-tugas pokoknya tentang belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran dimana anak mendapatkan pengalaman nyata yang penting bagi kehidupannya kelak. Melalui pendidikan usia dini, dimana pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan, pada gilirannya membentuk manusia Indonesia yang siap menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan penelitian di bidang

neurologi dan psikologi perkembangan, kualitas anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor keturunan (nature), tetapi juga oleh faktor kesehatan lingkungan, gizi dan psikososial. Karena kita harus menerima faktor bawaan sebagaimana adanya, faktor lingkungan harus dibentuk. Kita harus berusaha semaksimal mungkin agar cacat yang dipengaruhi oleh faktor bawaan ini diperbaiki. Pemanfaatan kesempatan ini tidak lepas dari peningkatan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan linguistik, kecerdasan kreatif, dan yang terpenting, kecerdasan spiritual.

3. Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak

Secara etimologis, model berarti bentuk, tatanan, sedangkan keperawatan berarti menjaga, merawat dan mengasuh. Oleh karena itu, pola asuh berarti suatu bentuk atau sistem pemeliharaan, pengasuhan dan pendidikan. Secara terminologis, pola asuh adalah suatu pola atau sistem yang diterapkan dalam pengasuhan, pengasuhan, dan pendidikan seorang anak yang relatif konsisten dari waktu ke waktu.

Karakter anak dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang paling utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Dalam lingkungan keluarga, anak mempelajari dasar-dasar tingkah laku yang penting bagi kehidupannya. Anak belajar karakter melalui teladan anggota keluarga, terutama orang tua.

Anak belajar dan secara tidak langsung meniru teladan orang tua. Jika anak-anak kita melihat kebiasaan baik orang tuanya, mereka akan segera menirunya, dan sebaliknya, jika orang tua berperilaku buruk, maka anak-anak

akan menirunya. Menurut pendapat Hurlock, perlakuan orang tua terhadap anak mempengaruhi sikap dan perilaku anak. Saat berkomunikasi dengan anak, sebaiknya jangan mengancam dan menghakimi, melainkan dengan kata-kata kasih sayang atau dorongan, agar anak berhasil membentuk karakter anak. Salah satu upaya untuk mengembangkan karakter yang baik adalah dengan membantu orang tua dalam bentuk pendidikan. Orang tua harus secara sadar mempersiapkan diri untuk menemukan pola asuh yang tepat untuk membesarkan anak-anak mereka. Sedangkan pola asuh sendiri terdapat dua tipe yaitu gaya pelatihan emosi (Parental Emotional Style) dan gaya pendisiplinan, adalah sebagai berikut:

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 Pengabaian 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.
- 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:

a. Dampak positif

- 1) Menambah Pengetahuan. Menurut Dhani Rizki Syaputra menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolahnya. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
- 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 anakanak hingga menyebabkan aktivitas anakanak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

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.

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.

- 2) 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.
- 3) 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”. 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 penerus bisa menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak berpikir atau merasa bahwa hidup seharusnya mudah dan akhirnya berusaha menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Kemajuan teknologi membuat segalanya lebih cepat dan anak-anak secara tidak sadar siap untuk menoleransi penundaan.

Akibatnya, anak menjadi semakin lemah kesabaran dan konsentrasinya serta menuntut agar orang segera memberikan apayang diinginkannya. Menurut Romo, bermain gadget dalam jangka panjang yang dilakukan terus-menerus setiap hari dapat menimbulkan kepribadian antisosial pada anak. Hal ini dikarenakan anak- anak tersebut belum diperkenalkan untuk berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, dapat mendorong anak untuk membentuk hubungan pada tingkat yang dangkal. Waktu komunikasi semakin berkurang, karena kini saatnya menikmati segala sesuatu dalam kesendirian.

Kemudian menurut Mohammad Nazir, ada beberapa dampak dari gadget untuk perkembangan anak, diantaranya sebagaiberikut:

- 1) Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadgetakan 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 beriteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermaindengan teman sebaya.
- 2) Terganggunya Fungsi PFC. Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengotrol 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.

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.

KESIMPULAN

Di era globalisasi informasi, tidak mudah bagi orang tua seperti saat ini, membutuhkan kekuatan, keterampilan, kesabaran dan kebijaksanaan dalam perilaku, tetapi juga dalam tindakan. Apalagi di zaman sekarang ini dimana segala sesuatu membutuhkan produk-produk teknis untuk melakukan aktivitas apapun. Peran orang tua penting untuk tumbuh kembang anak- anak tersebut, karena mereka semakin canggih dalam hal perangkat yang mereka gunakan. Gadget memang sangat diperlukan sebagai alat komunikasi untuk segala hal. Namun, pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua membuai anak yang sudah bisa bermain gawai, lama kelamaan anak hanya tahu cara bermain gawai dan tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Orang tua harus memperkenalkan perangkat kepada anak-anak dan juga memperkenalkan budaya atau tradisi di masyarakat sesuai dengan rasa hormat dan kesopanan. Bahwa peran anak-anak akan lebih baik di masa depan.

B. 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.
- Hurlock, Elizabeth B.(1993). Perkembangan Anak, Jakarta: PenerbitErlangga.
- Jalal. Fasli (2002). Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional, disampaikan pada acara Orientasi Tehnis Proyek Pengembangan Anak DiniUsia.
- Jonathan, dkk.(2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak, Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya.
- 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.
- 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.