

## PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK

Puji Asmaul Chusna  
STIT Al-Muslibun  
pujichusna@gmail.com

### *ABSTRAK*

*Generasi bangsa sekarang terletak pada anak yang kemudian tumbuh menjadi pribadi pemimpin. Seorang pemimpin yang mampu memimpin dirinya adalah faktor yang paling utama. Hal yang perlu diperhatikan adalah pendidikan karakter yang harus ditanamkan sejak dini. Pendidikan dalam keluarga yang akan menjadi dasar pondasi karakter dalam berperilaku dan bersikap dalam bermasyarakat. Akan tetapi dengan perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan dalam sebuah pendidikan karakter. Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan gadget sejak usia dini. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas buah hati. Tapi mereka belum memikirkan bagaimana pengaruh media terhadap perkembangan yang muncul dari kebiasaan memainkan gadget. Banyak dampak negatif yang akan muncul diantaranya: akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.*

**Kata Kunci:** *Gadget, Dampak Negatif, Peran Orang Tua*

**ABSTRACT**

*The nation's generation now lies in the child who later grows into a leader personality. A leader who is able to lead himself is the most important factor. Things to note is character education that must be instilled early on. education in the family that will be the foundation of the character in behaving and behave in the community. However, with the development of media and technology a challenge in a character education. Many parents who provide a free extent to their children by buying gadgets from an early age. They reasoned the action would be safer and easier in the supervision of the activities of the baby. But they have not thought about how media influence on developments arise from the habit of playing gadgets. Many of the negative impacts that will arise include: will be difficult to socialize. slow in motor development. and significant behavioral changes. So it is very important role of parents to supervise. control. and pay attention to all activities of children.*

*Keywords: Gadgets, Negative Impact, Parent Role*

**A. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor.

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam

pemanfaatan *geadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *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.<sup>1</sup> Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003),

meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

#### ***Pengertian dan sejarah Gadget***

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, game dan lainnya.

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaanya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

2. Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

### 3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

#### *Penggunaan Gadget dan Perkembangan pada Anak-Anak*

Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *stanbay* dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, utk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada *gadgetnya* dan mulai menyinggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan

kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan.

Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi ada beberapa perilaku anak terkait dengan *gadget* ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu:

- a. Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
- c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain *gadget*. Meskipun sebenarnya bermain *gadget* memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkemebangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:<sup>2</sup>

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara

---

<sup>2</sup> Hasil seminar “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak” pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi.

(tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
4. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat. efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain *gadget*. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya

melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.<sup>3</sup>

Berikut ini beberapa dampak negatif dari *gadget* untuk perkembangan anak:<sup>4</sup>

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

---

<sup>3</sup> Jonathan, dkk. 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Babaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya), 117

<sup>4</sup> Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), 117

dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.<sup>5</sup>

Bahaya radiasi *gadget* terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan *gadget* yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti *oven microwave* memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi *gadget* adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu ‘bersentuhan’ dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari *gadget* memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah ‘akrab’ dengan *gadget* di usia kurang dari 16 tahun.<sup>6</sup>

Seharusnya penggunaan *gadget* dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku

---

<sup>5</sup> Jonathan,dkk. 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya), 115

<sup>6</sup> *Ibid.*, 115

bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak-anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca.

Peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

#### ***Dampak Positif dan Negatif dari Pemakaian Gadget.***

Dampak Positif:<sup>7</sup>

1. Mempermudah komunikasi  
Dalam hal ini *Gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita.
2. Menambah pengetahuan  
Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita Contoh aplikasi: Detik. Kompas.com. dll
3. Menambah Teman  
Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.
4. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

---

<sup>7</sup> Seminari International, “Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak”, 1 November 2017. UIN Malang

Dengan adanya metode pembelajaran ini. dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

Dampak negatif

1. Merusak mata.  
Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.
2. Mengubah postur tubuh.  
Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya
3. Kulit wajah kendur.  
Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. "Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya."
4. Mengganggu pendengaran.  
Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. apalagi dengan volume yang terlalu besar.
5. Mengganggu saat istirahat.  
Komputer, laptop, tablet. dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak

begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent. atau jauhkan dari tempat tidur.<sup>8</sup>

Penggunaan *gadget* memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan. karena anak-anak lebih mementingkan *gadget* nya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan penggunaan *gadget* pada anak-anak.

#### ***Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan Gadget***

Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu. kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan.<sup>9</sup>

Pertama, berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa *gadget* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan *gadget* yaitu memberikan

---

<sup>8</sup> Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), 71

<sup>9</sup> Seminar Internasional, “Pendidikan Pada Anak Usia Sekolah Dasar”, 23 november 2017. UIN Malang

arahan kepada anak bagaimana menggunakan *gadget* dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadget*. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.

Kedua, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada *gadget*. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan *gadget* nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan *gadget* kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya.

Ketiga, tempatkan *gadget* di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *gadget* dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain *gadget*. karena kebiasaan bermain *gadget* dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.

Keempat, mengatur durasi penggunaan *gadget*. Jangan biarkan anak-anak asik dengan *gadget*. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orangtua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kemudian orangtua memberikan contoh penggunaan *gadget* secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan *gadget* pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk

itu. Orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan *gadget* sejak awal.

Kelima, bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

## **KESIMPULAN**

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat *real* tanpa terhambat ruang dan waktu. Teknologi seperti *gadget* saat ini semakin canggih tidak hanya dalam mengirim suara untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Pengguna teknologi tidak dibatasi usia.

Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Mereka tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain *gadget* agar mereka tidak terlalu tergantung dengan *gadget* dan tidak melupakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Menjadi orangtua dari anak-anak yang hidup di era globalisasi informasi seperti sekarang ini memang tidaklah mudah. Tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dalam zaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Ini menyebabkan peran orangtua 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 orangtua 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 cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Hasil seminar pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi
- Jonathan. dkk. 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya
- Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Jonathan.dkk. 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya
- Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. 2011. *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Seminari International, *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*, 1 november 2017. UIN Malang
- seminar internasional, *Pendidikan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, 23 november 2017. UIN Malang
- Anonim. Pengertian dan sejarah Gadget. dalam [https://www.klikoffice.co.id/blog?journal\\_blog\\_post\\_id=68](https://www.klikoffice.co.id/blog?journal_blog_post_id=68). tanggal 15 Oktober 2017. 14.00 WIB.