

Pola Asuh Kendalikan Kecanduan Gadget

Dwi Nami Karlina

Tk Atisa Dipamkara 1, Indonesia

Email: Dwinami87@gmail.com

ABSTRAK - *Gadget* merupakan alat komunikasi, namun semakin canggih teknologi, kini *gadget* dilengkapi dengan banyak fitur-fitur tambahan. Awalnya hanya untuk saling berkomunikasi antar individu, namun dengan adanya tambahan fitur-fitur fungsi *gadget* bertambah pula. Misalnya untuk hiburan, bisnis, dan untuk memperoleh informasi atau berita terkini secara global. Saat ini *gadget* tidak hanya dibutuhkan oleh orang dewasa saja, beberapa anak juga banyak menggunakan dan memanfaatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam hal ini orang tua mengambil sebuah peranan yang sangat penting melalui pola asuh dalam mengendalikan penggunaan *gadget* pada anak usia dini agar tidak menyimpang dan menimbulkan efek negatif. Sebab, ketika anak usia dini menggunakan *gadget* secara berulang tanpa pengawasan dan pendampingan dari orang tua, akan menghasilkan efek negatif seperti kecanduan dan bergantung pada penggunaan *gadget*.

Kata kunci : *Gadget* , Kecanduan, Pola Asuh

ABSTRACT - *Gadgets* are communication tools, but technology is increasingly sophisticated, now *gadgets* are equipped with many additional features. Initially it was only for communicating between individuals, but with additional features the *gadget's* functions have also increased. For example, for entertainment, business and to obtain the latest information or news globally. Currently, these *gadgets* are not only needed by adults, some children also use and utilize *gadgets* a lot in their daily lives. In this case, parents take a very important role through parenting in controlling the use of *gadgets* in early childhood so that they do not deviate and cause negative effects. Because, when young children use *gadgets* repeatedly without parental supervision and assistance, it will cause negative effects such as addiction and dependence on *gadget* use. This journal writing method is carried out using library research, namely by reviewing journals, theses and several books as additional references.

Keywords: *Addiction, Gadget, Parenting Patterns*

PENDAHULUAN

Jaman semakin modern, hal ini berakibat pada perkembangan teknologi yang semakin melaju pesat. Seperti *gadget* salah satunya, hampir setiap berapa tahun sekali pasti ada keluaran *gadget* baru dan tentunya semakin canggih pula. Dari skripsi Ayu Dewi Anggraini (2013: 2) pengertian *Gadget* itu sendiri adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna, umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru, yang dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya (wikipedia.com). Awalnya *gadget* dikenal hanya sebagai alat komunikasi saja, namun saat ini *gadget* juga sebagai alat untuk hiburan, bisnis, bahkan mencari informasi terkini secara global.

Sedangkan sekarang ini bukan hanya orang dewasa saja yang memiliki *gadget*, namun beberapa anak usia dini pun sudah ada yang memiliki *gadget* sendiri. Hal ini tentunya memberikan dampak positif maupun negatif bagi para pengguna *gadget* khususnya anak usia dini. Dampak positif

bagi pengguna *gadget* anak usia dini seperti, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Namun disisi lain ada beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* anak usia dini seperti, ketergantungan pada alat *gadget*, sehingga dalam menjalankan aktifitas hari-harinya tidak bisa terlepas dari *gadget*; anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, hal ini tentunya sangat berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak; anak menjadi tidak tertarik untuk bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik bermain permainan di *gadget*-nya, hal ini menjadikan sosial anak menjadi terganggu; anak-anak juga kesulitan berkonsentrasi di dunia nyata (Iis Widiawati, dkk: 2014: D-111).

Peranan orang tua sangat diperlukan dalam memantau anak usia dini ketika bermain *gadget*. Hal ini tentunya untuk meningkatkan nilai yang positif dan mencegah terjadinya hal yang negatif. Apa lagi banyak perilaku manusia yang berkembang berdasarkan proses *repertisi* atau pengulangan. Artinya apabila suatu perilaku diulangi berkali-kali maka akan menjadi kebiasaan dan kita akan kesulitan untuk menghapus perilaku itu (Wiwien Dinar Pratisti, 2008: 4). Perilaku negatif bukan berarti tidak dapat dikurangi, hanya saja harus banyak mengorbankan tenaga, waktu bahkan mungkin uang, untuk terus memantau dan menjaga anak.

Pola asuh adalah salah satu faktor pendukung orang tua dalam memantau, menjaga, dan mengasuh anak. Karena dengan adanya pola asuh dapat membentuk kebiasaan dan kepribadian anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah dengan metode studi pustaka dengan mengulas dan mengkaji jurnal elektrik yang telah dipublikasikan di internet dan juga beberapa buku tambahan sebagai sumber referensi. Jurnal yang kami gunakan diantaranya, Hubungan Pola Asuh Otoritatif dengan Sikap Berbakti Pada Orang Tua, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah, Dinamika Komunikasi Keluarga, dan Buku Psikologi Anak Usia dini, Strategi Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola asuh orang tua dalam mendidik anak, memang sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak. Dalam skripsi Siti kotijah (2011 : 14) Pengertian pola asuh itu sendiri yaitu, pola berarti cara atau model, sedangkan asuh berarti menjaga, merawat dan mendidik anak kecil untuk dapat berdiri sendiri (Poerwodarminta, 1982: 763). Berarti, pola asuh adalah cara atau model untuk menjaga, merawat dan mendidik anak untuk bisa lebih mandiri. Apa lagi kita tahu bahwa anak memiliki masa-masa penting pada 5 tahun pertama. Pada masa bayi ini, pikiran bayi berada pada kondisi yang paling mudah dibentuk sesuai keinginan. Apabila sudah dibentuk dengan baik maka akan mempermudah pada masa-masa perkembangan berikutnya (Wiwien Dinar Pratisti, 2008: 4). Namun apabila tidak dibentuk dengan baik tentunya akan mempersulit masa-masa perkembangan berikutnya. Sebab itulah orang tua memiliki peran yang sangat penting, karena disini orangtuaalah yang paling dekat dengan anak untuk terus mendidik anak.

Dalam skripsi Siti Khotijah (2011: 15) disebutkan bahwa, pendidikan di dalam keluarga memberikan keyakinan agama, nilai budaya yang mencakup nilai moral dan aturan-aturan agama, dalam pergaulan serta pandangan, ketrampilan dan sikap hidup yang mendukung dalam kehidupan bermasyarakat (Shochib: 1998: 2). Maka untuk mewujudkan hal tersebut ada berbagai cara dalam pola asuh yang dilakukan oleh orang tua. Berdasarkan dari skripsi Siti Khotijah (2011: 17-20) terdapat pendapat Baumrind bahwa, pola asuh orang tua dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1. Pola asuh *authoritarian* (otoriter)

Menurut Baumrind, bentuk pola asuh *authoritarian* (otoriter) memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Memperlakukan anak dengan tegas
- b. Suka menghukum anak yang dianggap tidak sesuai dengan keinginan orang tua
- c. Kurang memiliki kasih sayang
- d. Kurang simpatik
- e. Mudah menyalahkan segala aktivitas anak terutama ketika anak ingin berlaku kreatif.

Pada pola asuh *authoritarian* di sini, orang tua suka memaksakan anak-anaknya untuk patuh terhadap aturan-aturan yang sudah ditetapkan oleh orang tua, cenderung mengekang keinginan anak-anaknya,

tidak mendorong anak untuk mandiri, jarang sekali orang tua memberikan pujian ketika anak sudah mendapatkan prestasi atau melakukan sesuatu yang baik, hak anak dibatasi, akan tetapi dituntut mempunyai tanggung jawab seperti orang dewasa, serta terlalu banyak mengatur kehidupan anak, sehingga anak tidak dibiarkan untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

2. Pola asuh *authoritative*

Pola asuh *authoritative* disini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Hak dan kewajiban antara anak dan orang tua diberikan secara seimbang
- b. Saling melengkapi satu sama lain; orang tua yang menerima dan melibatkan anak dalam mengambil keputusan yang terkait dengan kepentingan keluarga.
- c. Memberikan penjelasan dan alasan atas hukuman dan larangan yang diberikan oleh orang tua kepada anak.
- d. selalu mendukung apa yang dilakukan oleh anak tanpa membatasi segala potensi yang dimilikinya serta kreativitasnya, namun tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anaknya.

Pada dasarnya, pola asuh *authoritative* disini orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk memilih dalam bertindak, akan tetapi orang tua disini masih tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anak. Apabila anak dibesarkan dengan pola asuh ini, anak akan menjadi orang yang mandiri, tegas terhadap diri sendiri, kemungkinan juga akan berhasil secara intelektual dan sosial.

3. Pola asuh *permisif*

Sedangkan pola asuh *permisif* disini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak seluas mungkin
- b. Anak tidak dituntut untuk belajar bertanggung jawab
- c. Anak diberi hak yang sama dengan orang dewasa
- d. Orang tua tidak banyak mengatur dan mengontrol sehingga anak tidak ada kesempatan untuk mandiri

Dari pendapat Baumrind di atas terdapat dua pendekatan meliputi:

Penerimaan orang tua dan tuntutan orang tua. Penerimaan orang tua adalah seberapa jauh orang tua merespon kebutuhan anak dengan cara-cara yang sifatnya menerima dan mendukung segala yang dilakukan oleh anak, sedangkan tuntutan orang tua menuntut dan mengharapkan tanggung jawab dari tingkah laku anak-anaknya. (Mualifah, 2009: 48). Namun, terkadang antara penerimaan dan tuntutan orang tua terhadap anak tidak seimbang. (Ajeng Dan Lanny, 2014 : 23) Hal ini menyebabkan anak merasa tidak nyaman, apa lagi bagi anak yang memiliki sifat ingin tahu yang besar. Selain itu, adanya alat-alat canggih juga merangsang keingintahuan anak. Seperti *gadget*, anak banyak bertanya dengan alat yang satu ini. Benda yang berbentuk persegi panjang, namun ada sinarnya, ada suaranya, dan banyak benda-benda bergerak di dalam *gadget* yang membuat anak semakin tertarik terhadap *gadget*.

Seperti dalam jurnal yang ditulis oleh Iis Widiawati¹, Hendra Sugiman², Edy³, (2014: D-109) dituliskan bahwa kemudahan yang ada di dalam *gadget* malah membuat dampak negatif bagi anak. Seperti anak jadi lebih sering di depan *gadget*, menjadi malas bergerak dan beraktivitas bermain dengan teman sebayanya, serta kesulitan konsentrasi di dunia nyata. Hal ini sangat berpengaruh pada kesehatan fisiknya, psikologisnya bahkan perkembangan sosialnya.

Menurut skripsi yang ditulis oleh Yulia Trinika (2015: 3), anak usia dini lebih menggunakan *gadget*nya untuk bermain *game* dibandingkan untuk belajar menulis, mewarnai atau yang lainnya. Hal ini memang sudah sering penulis jumpai di lingkungan. Akibatnya 5 aspek anak berkembang kurang optimal. Lima aspek itu adalah aspek fisik motorik, kognitif, afeksi, sosial, dan emosional. Bahkan akan lebih parah lagi jika anak sudah kecanduan *gadget*. Anak lebih bergantung pada *gadget*, tidak bisa dipisahkan dengan *gadget*, dan tentunya sangat berpengaruh pada 5 aspek perkembangannya.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Iis Widiawati¹, Hendra Sugiman², Edy³, (2014: D-108) ada sebuah kasus yang dikutip dari New York Times bahwa, seorang anak yang sudah kecanduan *ipad*. Dia terus merengek meminta *ipad* miliknya ketika *ipad*nya sudah tidak lagi digenggaman tangannya. Dituliskan juga bahwa ketika bermain, belajar, makan, bahkan saat tidur *ipad*nya selalu dibawanya. Dan orangtuanya hanya bisa menuruti kemauan anaknya itu.

Berdasarkan kasus diatas berarti kuncinya ada di orang tua, ketika orang tua mampu mengatur anaknya saat bermain *gadget*, kecanduan itu akan dapat diminimalisir. Memang banyak orang tua sekarang yang menuruti segala kemauan anaknya dengan alasan sayang, kasihan, dari pada terus menangis dan alasan yang lainnya. Tapi menurut penulis, rasa sayang yang demikian sangat memicu

anak untuk memiliki perbuatan menyimpang. Seperti, kecanduan itu sendiri, anak menjadi kurang mandiri, selalu bergantung pada orang tua, memiliki gangguan emosi, bahkan gangguan sosial.

Bukankah orang tua selalu mengharapkan anaknya menjadi orang yang berhasil, berkarakter baik, sopan, santun dan bermoral. Namun jika dari kecil sudah memiliki kebiasaan yang buruk, tentu harapan tadi tidak akan terwujud. Kebiasaan buruk tadi biasanya anak dapatkan dari lingkungan terdekatnya, seperti keluarga, teman sebaya dan *gadget* juga ikut berperan di dalamnya. Apa lagi bagi anak yang kecanduan *gadget* untuk bermain *game* tembak-tembakan, membunuh, menghancurkan, sudah pasti *gadget* sangat berkontribusi memberikan kebiasaan buruk itu. Karena dari *game* tersebut anak bisa menirunya, dan biasanya karena mati terus emosi anak menjadi memuncak bahkan sampai *gadget*nya dibanting-banting, di buang, di tonjoki. Dan lebih parah lagi jika hal itu dilakukan pada orang lain, teman sebayanya, bukankah itu sudah tindak kriminal.

Selain itu kebiasaan orang tua dalam penggunaan *gadget* juga ikut andil dalam kecanduan *gadget* pada anak. Apa lagi sekarang ini banyak orang tua yang semakin *up date* terhadap perkembangan keluaran *gadget* terbaru. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama juga secara tidak langsung mengajari anak untuk seperti itu pula. Dan juga kasih sayang orang tua yang terlalu berlebihan pada anak, jadi ketika anak mulai merengek, menangis, meminta *gadget* oleh orang tua langsung di berikan. Hal ini menurut penulis bukan kasih sayang yang seharusnya diberikan oleh orang tua, karena anak akan menjadi kecanduan dan untuk mengubahnya adalah bukan hal yang mudah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kecanduan *game* pada *gadget* untuk anak usia dini, memang sudah banyak terjadi dan sangat sulit mengatasinya. Apa lagi jaman yang semakin modern, banyak *gadget* baru yang semakin canggih pula. Sebenarnya tidak sulit mencegah kecanduan bermain *game* pada anak usia dini. Jika terjalin sebuah kerjasama antara orang tua, anak dan pengasuh. Dan membiasakan anak untuk tidak memaksa, mengatur, namun lebih ke membuat perjanjian yang disepakati dengan anak.

Disini penulis akan berbagi tips, untuk orang tua dalam menghindari kecanduan *game* pada anaknya:

1. Kenali karakter anak, dan kesukaan anak
2. Tentukan pola asuh yang sesuai anak dalam keluarga untuk diaplikasikan
3. Buat aturan keseharian anak yang disepakati bersama anak
4. Batasi anak dalam bermain *gadget*
5. Sediakan *game-game* yang mendukung perkembangan anak
6. Berikan aktivitas fisik untuk mengalihkan anak, jika anak terus didepan *gadget*
7. Alihkan anak dengan kesukaanya
8. Sesekali ajak anak bepergian bersama keluarga

Gadget semakin canggih, tapi gunakan kecanggihian *gadget* untuk memenuhi kebutuhan kita. Bukan malah *gadget* yang memeralat kita, untuk mengikuti perkembangan *gadget*. Apa lagi untuk anak-anak usia dini yang memiliki masa depan yang masih panjang, jangan sampai dengan alasan rasa sayang kita malah membuat *gadget* merusak masa depan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Rr. Sukma Ayu Dewi. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/11695/1/BAB%20I,%20V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

Khotijah, Siti. (2011). *Hubungan Pola Asuh Otoritatif Dengan Sikap Berbakti Pada Orang Tua*. <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/fulltext/6bf4e696f0c1eb4b.pdf>

Pratisti, Wiwien Dinar. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.

Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiChsyYnLrLahUhGKYKHdeEBnQQFgggMAI&url=http%3A%2F%2Fjurnal.untan.ac.id%2Findex.php%2FjmkperawatanFK%2Farticle%2Fdownload%2F11001%2F1048>

0&usg=AFQjCNHAjTIZc2oolFJ6AP8cyKZH5sU1Og&sig2=RpYWYxi0iNFqwBKbytnVzg&bvm=bv.116573086,d.dGY.

Widiastuti, Ajeng Ayu dan Lanny Wijayaningsih. (2014). *Strategi Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jalan Sonotirto Nomor 654: Griya Media.

Widiawati,Iis, dkk. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. <http://stmikglobal.ac.id/wp-content/uploads/2014/05/ARTIKEL-IIS.pdf>.