



Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Perkembangan Perilaku Anak Dari Pengaruh *Gadget* (Media Sosial)

Ni Putu Mariantika¹, I Kadek Suardika²

¹Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

²Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

²ikadeksuardika@ung.ac.id

Keywords:

Social Media;
Child Behavior;
Parental Role

Abstract

Globalization brings significant changes to all aspects of human life. The increasing integration process in all aspects of life encourages increasingly sophisticated developments. Such as the emergence of communication technology, namely gadgets or smartphones. Advances in information technology can already be felt by all levels of world society, one of which is the existence of social media. Social media has a tremendous influence, apart from being a communication tool, social media also acts as an information center. In addition to having a positive impact on human life, in fact the influence of this technological development can have a negative impact if misused. This research uses a type of qualitative research with a literature study. The results of this study indicate that in maintaining the development of children's behavior, parents have an important and main role in supervising, accompanying, and providing understanding to children about the magnitude of the influence of technological developments, especially the use of social media. So that parents must be able to provide understanding to children, so that children can use gadgets wisely and not excessively. The efforts that can be made by parents in monitoring children's development are as follows: (1) Limit children's playing time. (2) Parents can make rules and agree with children. (3) Parents must be able to place themselves in accordance with the times. (4) Give special time and attention to children.

Kata Kunci:

Media Sosial;
Perilaku Anak;
Peran Orang Tua

Abstrak

Globalisasi membawa perubahan secara signifikan terhadap segala aspek kehidupan manusia. Proses intergrasi yang meningkat dalam aspek kehidupan mendorong perkembangan yang semakin canggih. Seperti munculnya teknologi komunikasi yakni *gadget* atau *smartphone*. Kemajuan teknologi informasi sudah bisa dirasakan oleh semua lapisan masyarakat dunia, salah satunya dengan adanya media sosial. Media sosial memiliki pengaruh yang sangat luar biasa, selain sebagai alat komunikasi media sosial juga berperan sebagai pusat informasi.

Selain memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, nyatanya pengaruh perkembangan teknologi ini bisa memberikan dampak negatif jika disalahgunakan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan studi kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam menjaga perkembangan perilaku anak, orang tua memiliki peran penting dan utama dalam mengawasi, mendampingi, dan memberikan pemahaman kepada anak tentang besarnya pengaruh dari perkembangan teknologi terutama penggunaan media sosial. Sehingga orang tua harus mampu memberikan pemahaman kepada anak, agar anak dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dan tidak berlebihan. Adapun upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi perkembangan anak adalah sebagai berikut: (1) Batasi waktu bermain anak. (2) Orang tua bisa membuat aturan dan disepakati dengan anak. (3) Orang tua harus bisa menempatkan diri sesuai dengan perkembangan zaman. (4) Berikan waktu dan perhatian khusus untuk anak.

Pendahuluan

Globalisasi adalah proses integrasi yang meningkat dalam segala aspek kehidupan manusia secara global atau di seluruh dunia. Globalisasi membawa perubahan yang signifikan terhadap segala aspek kehidupan manusia. Seperti mempengaruhi pada bidang ekonomi, sosial, budaya dan politik menjadi semakin terintegrasi dan berkaitan secara global (mendunia). Hal ini membuat adanya perspektif dunia tanpa batas, karena segala sesuatu dapat dijangkau dengan mudah dan tanpa batasan. Fenomena ini muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi, informasi, komunikasi, dan transportasi, yang memungkinkan orang, barang, informasi, dan lainnya bergerak lebih cepat dan mudah di seluruh dunia.

Besarnya pengaruh globalisasi berimplikasi pada kegiatan-kegiatan yang sebelumnya dimaksudkan untuk mempunyai lingkup nasional namun kini menjadi tanpa batas (Amini et al., 2020). Selain itu, globalisasi menciptakan interaksi sosial tingkat dunia, sehingga generasi muda sekarang terlelap dalam kemudahan teknologi dan cenderung lebih fokus pada dunia Maya. Era globalisasi saat ini merupakan masa dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Hal yang paling nyata adalah perkembangan alat komunikasi. Dulu hanya ada surat dan kabel telepon, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan alat elektronik lainnya. Segala jenis informasi yang diinginkan dapat diakses dengan cepat dan mudah dari seluruh pelosok dunia.

Kemajuan dan kecanggihan teknologi menimbulkan tantangan dan permasalahan baru yang perlu diselesaikan agar teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara

bijaksana dan mencegah dampak buruk yang mungkin terjadi. Saat ini, orang dapat berkomunikasi jarak jauh tidak hanya di dalam kota tetapi juga antar negara yang secara geografis jauh. Pada zaman sekarang sudah ada teknologi digital seperti *Gadget* (Hidayati, 2020). *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki ukuran relatif kecil dan praktis dalam penggunaannya. *Gadget* mencakup beberapa jenis perangkat elektronik yang bersifat portabel seperti *Smartphone*. *Gadget* dapat memudahkan manusia untuk mencari beragam informasi dan segala kebutuhan yang diinginkan melalui akses internet (Anggraeni, 2019).

Ditambah lagi dengan adanya berbagai fitur media sosial, membuat manusia semakin kecanduan dengan media digital satu ini. Media sosial dapat meliputi beberapa perangkat atau aplikasi *online*, beberapa media sosial yang populer digunakan di era sekarang yakni *WhatsApp*, *Tiktok*, *YouTube*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Snapchat*, *Telegram*, dan masih banyak lagi. Dampak baik dan buruk dari media sosial akan sangat terasa dalam kehidupan manusia. Bermanfaat jika digunakan dengan benar, namun berbahaya jika diterapkan secara sembarangan. Orang-orang mungkin merasa lebih mudah untuk terhubung dan berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan rekan kerja di seluruh dunia karena efek menguntungkannya. Dalam hal ini, media sosial memfasilitasi aliran pengetahuan yang cepat dan sederhana melalui akses internet. Sebaliknya, kelemahan penggunaan media sosial antara lain potensi kecemburuan sosial dan menurunnya keterlibatan sosial, yang dapat mengikis keterampilan interpersonal dan berujung pada isolasi sosial di masyarakat (Aprilia et al., 2020).

Salah satu fenomena nyata saat ini dari adanya pengaruh media sosial dengan berbagai fitur canggih adalah perubahan perilaku pada anak. Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak didefinisikan sebagai seseorang yang berusia dibawah 18 tahun. Anak-anak saat ini sedang dalam tahap kehidupan belajar dan bermain, memulai pendidikan resminya di taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Dibandingkan dengan anak-anak di era lain, anak-anak di era globalisasi ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat. Anak-anak zaman sekarang bahkan sudah bisa mengoperasikan ponsel dan akrab dengannya. Memberikan ponsel kepada seorang anak mempunyai efek yang tidak disengaja, yaitu memengaruhi proses berpikir dan perilakunya. Anak-anak akan mengalami kecanduan terhadap hal-hal seperti *YouTube*, konten viral, dan game online, yang akan menyebabkan krisis dalam keterampilan sosial mereka. Ketika anak menggunakan teknologi tanpa menyadarinya, maka dapat berisiko mengalami kecanduan atau bahkan ketergantungan, meskipun masih

dalam tahap awal. Ketergantungan ini merupakan kelemahan penggunaan elektronik (Sahriana, 2019). Ketergantungan pada anak dalam penggunaan gadget ini sangat tinggi sekitar 79% disebabkan tanpa ada dampingan orang tua (Nugroho et al., 2021). Tanggung jawab orang tua dalam mendampingi anak dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget. Orang tua harus andil dalam membimbing anaknya dalam menggunakan teknologi (Suryameng, 2019). Orang tua juga hendaknya menjadi garda terdepan untuk mengedukasi penggunaan gadget kepada anaknya, sehingga hal-hal yang anak dapatkan melalui gadgetnya sudah terfilter dengan baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin membahas tentang peran orang tua dalam mengawasi perkembangan perilaku anak dari pengaruh *gadget* (media sosial).

Metode

Studi ini menggunakan pendekatan naturalistik deskriptif dan jenis penelitian kualitatif yakni memanfaatkan studi literatur atau studi kepustakaan sebagai teknik utama dalam pengumpulan informasi. Penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan perspektif spesifik dari sumber informan, melaporkan temuan dalam lingkungan organik, dan mengembangkan gambaran komprehensif dan rumit yang dapat diartikulasikan secara verbal untuk lebih memahami fenomena manusia atau sosial (Adlini et al., 2021). Studi kepustakaan melibatkan pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber yang ditemukan di perpustakaan, termasuk buku referensi, karya terbitan, catatan, artikel, dan jurnal yang relevan dengan masalah penelitian (Sari & Asmendri, 2020). Pendekatan ini cocok digunakan untuk memahami secara mendalam terkait fenomena yang terjadi di lapangan. Fokus utama dalam studi ini adalah pada pengumpulan dan analisis data dari sumber atau referensi tertulis, seperti dari buku, artikel, jurnal, laporan penelitian terdahulu, serta sumber lain yang dianggap relevan dengan topik yang diangkat yakni membahas tentang peran orang tua dalam mengawasi perkembangan perilaku anak dari pengaruh media sosial. Kajian literatur dan studi kepustakaan dapat memberikan landasan yang kuat untuk menganalisis permasalahan yang terjadi, dan diharapkan mampu mendeskripsikan secara komprehensif terkait peran orang tua dalam mengawasi perkembangan perilaku anak dari pengaruh media sosial. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Media Sosial

Tidak bisa dipungkiri bahwa media sosial memberi pengaruh besar bagi kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya biasa saja, kini bisa dikenal oleh banyak orang karena media sosial. Pada era globalisasi kemajuan media teknologi informasi sudah dirasakan hampir di seluruh lapisan masyarakat (Safiah et al., 2017). Pada era modern ini, setiap orang sudah tentu memiliki *gadget* atau *smartphone* yang digunakan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari. Media sosial bisa diakses pada *smartphone* dengan bantuan jaringan internet. Jika ditelaah, media sosial adalah *platform* atau layanan *online* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi konten-konten atau berita dengan orang lain secara virtual serta dalam jangkauan yang luas tanpa batasan. Kecanggihan teknologi informasi telah mempengaruhi semua kalangan baik dari usia remaja, dewasa, bahkan anak-anak. Sebagai contoh, anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun. Usia 6-12 tahun dikenal dengan masa sekolah atau periode intelektual. Masa ini anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk belajar dan bermain. Anak-anak dianggap telah mampu untuk mengenyam pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang semakin canggih dan berkembang pesat. Bagi kalangan anak-anak sudah pintar menggunakan *gadget* dan media sosial. Media sosial yang populer digunakan saat ini adalah *WhatsApp*, *Youtube*, *Instagram*, *Tiktok*, *Twitter* dan sebagainya. Dianggap populer karena media sosial ini dilengkapi dengan fitur-fitur canggih dan menarik, serta memiliki fungsi dan manfaatnya masing-masing, sehingga dapat meringankan pekerjaan setiap orang dengan memanfaatkan media ini.

Berikut beberapa jenis media sosial yang populer digunakan oleh masyarakat, antara lain: *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Tiktok*, dan masih banyak lagi.

a. *WhatsApp*

WhatsApp (WA) adalah sebuah aplikasi berbasis internet yang memiliki fitur-fitur canggih dan menarik, dapat digunakan untuk mengirim dan menerima pesan, mengirim video, mengirim pesan teks dan gambar, mengirim pesan suara jarak jauh dan video call secara virtual, serta dilengkapi dengan pesan grup. Sehingga dapat digunakan untuk berdiskusi dengan seseorang dalam jumlah yang banyak. *WhatsApp* merupakan aplikasi yang digunakan untuk saling berikirim pesan secara instan, dan memungkinkan untuk saling bertukar gambar, video, pesan suara, dan bahkan panggilan video.



Gambar 1. Aplikasi *WhatsApp*

b. *Instagram (IG)*.

Instagram adalah media sosial berbasis foto dan video. Sebagai salah satu media sosial yang populer dikalangan generasi seketrang. *Instagram* menyediakan berbagai macam fitur yang sangat berguna dan bisa diakses oleh siapa saja tanpa mengenal batasan usia. Berdasarkan pengembangan zaman *instagram* sudah berkembang menjadi akun bisnis dan penjualan online, digunakan sebagai salah satu meduia promosi dan mencari relasi. Selain itu, *Instagram* dapat memberikan inspirasi dan ide bagi penggunanya sehingga dapat meningkatkan kreatifitas, serta dengan fitur canggih dapat membuat foto menjadi lebih indah dan estetik.



Gambar 2. Aplikasi *Instagram*

c. *Facebook (FB)*

Facebook merupakan media sosial yang digunakan untuk mempublikasikan keseharian pengguna, mencari relasi atau keperluan pertemanan. (Nasrullah, 2017) menyatakan bahwa *facebook* adalah media sosial yang digunakan untuk mempublikasikan konten, seperti profil, aktivitas atau bahkan pendapat pengguna, dan juga sebagai media yang memberikan ruang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jejaring sosial diruang siber. Berdasarkan data yang penulis dapatkan bahwa pengguna *facebook* sebagian besar digunakan oleh kalangan orang dewasa terutama orang tua.



Gambar 3. Aplikasi *Facebook*

d. *YouTube*

YouTube merupakan *platform* yang digunakan untuk mempublikasikan video. *YouTube* merupakan sebuah komunitas untuk berbagi video yang berarti bahwa pengguna *YouTube* bisa meng-upload dan melihat segala macam video klip online menggunakan webbrowser apapun. Video-video tersebut dapat berupa berita, tutorial, dan lain sebagainya.



Gambar 4. Aplikasi *YouTube*.

e. *Twitter*

Twitter merupakan layanan jejaring sosial dan mikroblogging dengan fasilitas mengirim teks info pada akun pengguna dengan panjang maksimum 140 karakter melalui SMS, pesan instan atau surat elektronik (Kusuma, *Twitter* banyak digunakan untuk meng-upload story atau keluhan kesah seseorang bagaikan tempat untuk bercerita.



Gambar 5. Aplikasi *Twitter*

f. *Tiktok*

Tiktok adalah sebuah platform yang digunakan sebagai media hiburan bagi masyarakat, bahkan bisa dikatakan tiktok menjadi media paling populer di zaman ini. Tiktok biasanya memuat video yang menarik, motivasi, tutorial, berita, dan lain sebagainya, Disamping itu tiktok juga menyediakan sebuah jasa seperti tiktok shop untuk membantu masyarakat berjualan online. Penggunaan tiktok akan memberikan dampak terhadap perilaku seseorang, sehingga tiktok harus dimanfaatkan dengan bijak.



Gambar.5. Aplikasi *Tiktok*

2. Perkembangan Perilaku Anak

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Segala sesuatu yang terjadi sekarang akan berpengaruh pada kehidupan yang akan datang. Perkembangan secara luas menunjukkan pada keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu. Hal ini bisa dilihat dari segi kualitas kemampuan, sifat bahkan ciri-ciri. Di dalam istilah perkembangan juga tercakup konsep usia, yang artinya ada tahapan-tahapan dalam hidup, mulai dari dilahirkan hingga meninggal dunia. Segala jenis perkembangan ini akan berkaitan dengan perilaku yang ditunjukkan oleh manusia. Seperti perilaku pada anak. Perilaku anak akan berubah-ubah menyesuaikan dengan keadaanya, karena masa anak-anak belum mencapai tahap kematangan diri secara personal dan emosional atau anak masih dikatakan labil.

Perilaku anak mengacu pada segala jenis tindakan atau respon yang diberikan oleh anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perilaku anak merujuk pada tanggapan atau reaksi individu terhadap sebuah rangsangan. Perilaku anak mencakup tindakan dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh anak sebagai respons terhadap situasi, lingkungan, atau rangsangan tertentu yang terjadi disekitarnya. Menurut Undang-Undang Nomor 35

Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, menyatakan bahwa “anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”. Dalam hal ini, anak memiliki hak dan perlindungan yang diatur dalam undang-undang. Masa kanak-kanak adalah masa bermain dan belajar. Pada usia ini, anak cenderung memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencoba segala sesuatu yang belum pernah mereka lakukan. Ditambah lagi mereka sudah mengenal gadget, sehingga semakin tertarik dengan hal-hal baru yang mereka temukan. Anak-anak zaman sekarang sudah pandai menggunakan media sosial, seperti digunakan untuk bermain games, mencari tutorial, berfoto bersama teman, menonton film, bahkan menonton konten-konten yang sedang viral. Jika dapat dipergunakan dengan baik serta bijak, media sosial akan memberikan manfaat positif seperti mempermudah untuk berkomunikasi, promosi, dan mencari relasi. Namun, media sosial juga bisa memberikan dampak negatif, seperti mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak. (Madyan & Baidawi, 2021) menyatakan penggunaan media sosial memberikan pengaruh negatif bagi anak, karena anak lebih suka bermain handphone bukan untuk belajar melainkan untuk membuka media sosial seperti whatsapp, instagram, tiktok dan terutama untuk bermain games online, hal ini membuat anak lalai terhadap tugas-tugasnya serta cenderung menjadi pemalas hingga menyebabkan prestasi belajar menurun.

Dewasa ini sebagian orang tua memberikan *gadget* atau *smartphone* kepada anak dengan harapan agar anak tidak rewel dengan cara memperkenalkan *games online*, dengan harapan orang tua tetap dapat melaksanakan aktivitasnya. Namun memberikan *smartphone* untuk menenangkan anak bukanlah solusi yang tepat. Hal ini akan memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak, terutama jika diberikan pada anak balita hingga anak usia sekolah tanpa pengawasan orang tua. Meskipun orang tua zaman sekarang sudah menyadari hal tersebut, tetapi karena kasih sayang pada anaknya, mereka tetap meminjamkan atau bahkan memberikan *smartphone* pada anak. Secara otomatis anak akan langsung tertarik karena dianggap menarik. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh bermain *gadget* adalah sebagai berikut: anak yang menghabiskan banyak waktu dengan *gadget* akan menyebabkan aktivitas menulis dan membacanya menurun sehingga berpengaruh pada hasil belajar anak di sekolah. Hal ini dikarenakan *gadget* lebih menarik bagi mereka untuk dilihat atau dimainkan. Dengan berbagai fitur-fitur menarik membuat anak betah bermain *gadget* seharian dirumah tanpa harus mengganggu orang tua. Hal ini akan mempengaruhi perilaku dan pola pikir anak jika dibiarkan dengan bebas tanpa pengawasan ekstra oleh orang tua. Anak menjadi lebih

emosional dan menjadi pemberontak, karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain games *online*, dan tontonan yang mereka sukai. Hal tersebut menandakan anak sudah kecanduan dengan *gadget* terutama pada fitur-fitur yang ada di media sosial.

Penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dan berlebihan dapat membuat seseorang menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, baik di dalam keluarga maupun di masyarakat. Sikap tidak peduli ini dapat membuat seseorang menjadi terisolasi dan dihindari oleh lingkungannya. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak menimbulkan dampak baik dan buruk bagi kesehatan mental dan psikoilogis anak. Dampak baik dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dan kecerdasan mereka. Misalnya, ada aplikasi yang bisa digunakan untuk mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf. Tentu saja, ini memberikan dampak yang baik untuk perkembangan otak demi menunjang pengetahuan anak. Anak-anak tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan energi untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih termotivasi untuk belajar karena aplikasi ini biasanya memiliki gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan imajinasi anak-anak juga semakin meningkat. Namun, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif yang cukup besar bagi anak-anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, membuat anak-anak menjadi malas untuk bergerak dan melakukan aktivitas. Mereka lebih suka duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* itu. Anak secara perlahan telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka atau dengan anggota keluarga mereka. Hal ini tentu saja akan berdampak buruk terhadap kesehatan dan pertumbuhan anak-anak. Selain itu, menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak-anak juga terganggu.

Lebih lanjut, berdasarkan pengamatan di lingkungan penulis penggunaan media sosial pada anak terutama anak akan beresiko terhadap perkembangan psikologis anak, gangguan konsentrasi, dan sikap sosial yang menurun. Diantaranya sebagai berikut:

a. Dampak Psikologis Anak.

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan gangguang kecemasan dan depresi pada anak, dikarenakan pikiran dan jiwa anak sudah terfokuskan pada apa yang mereka lihat dan apa yang mereka mainkan. Anak menjadi susah untuk diatur bahkan sulit untuk diberitahu karena dianggap seolah-olah melarang mereka, dan tidak menuruti kemauan mereka.

b. Gangguan Konsentrasi Anak.

Gangguan konsentrasi terjadi apabila secara terus menerus anak menatap layar handphone dan menggunakan media sosial tanpa henti. Anak lebih tertarik pada fitur-fitur yang menarik. Semakin anak mencari maka rasa ingin tahu anak akan terus meningkat. Apapun dilihat akan mudah untuk ditiru bahkan akan tertanam pada pikirannya dan menjadi imajinasi.

c. Sikap Sosial Menurun.

Penggunaan media sosial yang berlebihan akan mengakibatkan interaksi sosial anak menjadi menurun, karena anak lebih banyak menghabiskan waktunya dirumah dengan gadget dibandingkan bersosialisasi dengan teman-temannya. Sebagai contoh anak menjadi lebih sering bermain tiktok dan games online. Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungannya, bahkan ada yang tidak tahu dan tidak mengerti cara beretika dalam bersosialisasi yang mengakibatkan timbulnya sikap egois dan individualistik. Anak lebih suka bersosialisasi secara virtual, melalui media sosial dibandingkan pergi keluar rumah. Anak terlanjur nyaman dan terlelap dengan segala kecanggihan yang ada, serta beranggapan bahwa apapun yang mereka inginkan sudah mereka dapatkan melalui gadget dan media sosial yang dimiliki.

d. Anak Merasa Kurang Percaya Diri.

Media sosial dapat diartikan sebagai dunia maya. Apa yang dilihat belum tentu fakta atau nyata terjadi. Postingan atau konten di media sosial yang memperlihatkan kehidupan mewah dan menyenangkan dari orang lain belum tentu pada kehidupan nyata benar begitu adanya. Akan tetapi, postingan yang ada di media sosial dianggap benar oleh anak, karena anak belum bisa membedakan mana postingan yang baik dalam hal fakta, dan postingan yang kurang baik. Hal tersebut justru membuat anak sering membandingkan diri dengan apa yang dilihat di media sosial, dimana hal tersebut dapat merusak kepercayaan diri anak. Pentingnya pemahaman harus diberikan oleh orang tua, mengingat anak masih belum tahu banyak hal tentang dunia luar.

Lebih lanjut, dengan mudahnya akses internet, dampak lain yang ditimbulkan dari pengaruh media sosial adalah sikap pornografi pada anak. Media sosial berisikan berbagai jenis konten dan tayangan informasi atau berita, tanpa dicari segala jenis konten bisa muncul dengan sendirinya melalui beranda di sosial media. Artinya, segala jenis tayangan akan muncul dan dapat ditonton oleh anak-anak, bahkan konten-konten dewasa yang belum pantas mereka tonton di usia anak-anak. Seperti film dewasa, konten berbau pornografi, film dewasa, bahkan sinetron percintaan pada anak muda. Hal ini tentunya

akan sangat mempengaruhi jiwa anak. Selain itu, konsentrasi anak saat belajar dan menganalisa masalah akan menurun, karena mereka lebih senang berimajinasi dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan dari media sosial dan akan menyebabkan gangguan tidur pada anak, mata kering karena ketegangan syaraf mata terlalu lama, nyeri punggung, masalah pendengaran karena penggunaan earphone terlalu lama, ketidakstabilan emosi anak dan gangguan psikosomatis pada anak.

Menurut Setianingsih (2018) sekitar 72 persen anak di bawah usia delapan tahun di seluruh dunia telah mulai menggunakan perangkat seluler seperti *smartphone* sejak tahun 2013, di mana sebagian besar anak berusia dua tahun atau lebih sering menggunakan *smartphone* setiap hari. Hal ini menyebabkan peningkatan penggunaan *gadget* yang berdampak pada peningkatan kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat meningkatkan risiko terjadinya gangguan perhatian dan hiperaktivitas karena memicu pelepasan hormon dopamin secara berlebihan. Anak-anak yang gemar bermain *games* terlalu sering dan lama menunjukkan gejala sulit mengatur waktu dan anak sulit untuk diatur. Jika anak-anak terus-menerus bermain *games online*, akan mempengaruhi imajinasi dan anak mengalami gangguan konsentrasi. Gangguan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) ditandai dengan pola gangguan perhatian, hiperaktif-impulsif, atau keduanya yang menetap dan tidak sesuai dengan usia perkembangan. Selain itu, diketahui bahwa GPPH berkaitan dengan gangguan mental dan perkembangan seperti gangguan-gangguan terhadap perilaku, gangguan kecemasan, gangguan depresi, dan gangguan berbicara dan belajar. Kecanduan *gadget* dapat mengganggu perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamin yang berlebihan menghambat kematangan fungsi korteks prefrontal yang bertanggung jawab atas pengendalian emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral. Akibatnya, hal ini dapat menyebabkan gangguan perhatian dan hiperaktivitas. Penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan perhatian dan hiperaktivitas memiliki korelasi bahwa semakin jarang anak menggunakan *gadget*, semakin rendah risiko anak mengalami gangguan perhatian dan hiperaktivitas. Sebaliknya, jika semakin sering anak menggunakan *gadget*, semakin tinggi risiko anak mengalami gangguan perhatian dan hiperaktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tepat pada anak usia prasekolah akan sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Lebih lanjut, Fakta menunjukkan bahwa ketika anak-anak sudah terlalu larut dengan dunia *gadget*, maka mereka akan mengabaikan kebutuhan dasar anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan baik di masyarakat. Anak-anak sangat terpesona dengan

penggunaan *smartphone* dalam aktivitas anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah, maupun lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa senang dengan *gadget* yang mereka miliki. Bahkan anak-anak lebih tertarik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali anak akan marah jika diperintah oleh orang tua. Ini adalah salah satu contoh ketergantungan anak-anak terhadap *gadget*. Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak *gadget* pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan atau psikologis. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain gadget maka akan semakin memperburuk keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan.

3. Peran Orang Tua Mengawasi Perkembangan Anak

Orang tua berperan penting dalam tumbuhkembang anak, mencegah dan menangani dampak buruk dari perkembangan teknologi informasi dalam hal ini adalah *gadget* (media sosial). Orang tua bertanggung jawab atas rasa aman, mengembangkan sikap sosial dan kognitif anak, serta memberikan pendidikan pertama dan utama terkhususnya pendidikan moral sejak dini. Orang tua memiliki tanggungjawab serta bertugas memelihara, melindungi, dan mengasuh anak-anak sesuai Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak. Peran orang tua sangat dipengaruhi oleh kesibukan yang dialami oleh orang tua itu sendiri. Sikap dan perilaku orang tua akan ditiru dan dijadikan sebagai *role model* oleh anak. Bahkan ada pepatah yang mengatakan "Buah jatuh tidak jauh dari pohonnya" dapat dimaknai bahwa sikap dan perilaku anak adalah cerminan dari orang tua. Maka dari itu, orang tua harus berhati-hati dalam memberikan contoh serta pemahaman kepada anak. Mengingat anak akan mudah untuk meniru dan mengingat segala jenis perlakuan yang mereka dapatkan. Pada masa ini, anak membutuhkan perhatian lebih, karena anak belum bisa menentukan dan memilah mana yang baik dan mana yang kurang baik.

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan orang tua dalam mengawasi anak saat bermain *gadget*, yaitu sebagai berikut: (1) Batasi waktu bermain anak. Ketika anak sudah memasuki usia pra remaja, orang tua bisa memberi keleluasaan lebih karena anak usia ini juga membutuhkan *gadget* untuk keperluan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (dari 6 tahun sampai 12 tahun) orang tua bisa menambah waktu anak bersosialisasi dengan

gadget. Jika orang tua sudah menerapkan nilai kedisiplinan sejak dini, maka di usia pra remaja anak akan mampu memanfaatkan *gadget* (media sosial) dengan bijak. (2) Hindari ketergantungan. Ketergantungan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orang tua tidak mengawasi penggunaannya saat anak masih kecil, sehingga sampai remaja pun ia akan belajar dengan cara yang sama. Orang tua harus memberi aturan kepada anak tanpa bersikap otoriter, namun diharapkan lebih memberikan pemahaman secara halus agar mudah dicerna dan diresapi oleh anak. (3) Sesuaikan dengan zaman. *Gadget* memiliki dampak positif yang akan membantu perkembangan fungsi adaptif anak. Artinya, anak harus mengerti fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus bisa mengikuti perkembangan teknologi. Jika tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka kita akan tertinggal jauh kebelakang.

Hal lain yang bisa dilakukan orang tua adalah mengajak anak melakukan aktivitas positif, seperti olahraga bersama, berkebun, atau membuat kerajinan dari bahan-bahan yang mudah didapat, sehingga anak-anak punya kesibukan lain dan tidak terpaku pada *gadget*. Orang tua diharapkan lebih komunikatif dengan anak, bisa menjalin komunikasi dan kedekatan batin, menanyakan tentang masalah yang dialami, sehingga anak merasa diperdulikan dan dicintai. Selain itu, orang tua berusaha menciptakan lingkungan yang kondusif. Orang tua harus bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan untuk anak sehingga mereka bisa belajar dengan baik. Karena peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak, terutama saat menggunakan *gadget*, maka diharapkan orang tua lebih peduli terhadap perkembangan anak dengan meluangkan waktu untuk membantu anak belajar, berdiskusi, bertanya, dan yang sangat penting adalah orang tua memberi motivasi kepada anak. Motivasi tersebut bisa berupa kata-kata yang memberi semangat kepada anak sebagai sarana untuk memacu semangat dan rasa kepercayaan diri pada anak.

Kesimpulan

Dalam perkembangan zaman dan teknologi memberikan proses intergrasi yang meningkat dalam segala aspek kehidupan manusia. Globalisasi membawa perubahan yang signifikan, hal ini dapat dilihat karena munculnya kecanggihan teknologi informasi yang sudah mendunia. Seperti mempengaruhi pada bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, hingga mempengaruhi dari dalam diri manusia seperti pola pikir dan tingkah laku manusia. Manusia sudah mengenal *gadget* dan media sosial, yang memberikan dampak positif dan negatif bagi kehidupan. Dampak positif dari kemajuan ini seperti

memudahkan untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan mendapatkan informasi atau berita dari seluruh jangkauan dunia. Salah satu contoh yaitu perkembangan *gadget* dan media sosial dikalangan anak-anak. *Gadget* memang mempermudah kehidupan manusia terutama sebagai media komunikasi, dan informasi. Tetapi jika *gadget* diberikan pada anak tanpa adanya pengawasan ketat dan bahkan jika dipergunakan dengan salah maka akan menyebabkan perilaku menyimpang pada anak. Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mengawasi dan memberikan pemahaman tentang cara menggunakan *gadget* dan bermain media sosial yang bijak supaya anak-anak tidak terjerumus ke hal yang negatif.

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi perkembangan anak adalah sebagai berikut: (1) Batasi waktu bermain anak. Orang tua bisa memberikan batasan waktu jika anak ingin bermain gadget. (2) Orang tua bisa membuat aturan dan disepakati dengan anak. Contoh: kalau ingin bermain gadget, anak harus meningkatkan prestasi belajar, dan harus rajin mengerjakan tugas sekolah. (3) Orang tua harus bisa menempatkan diri sesuai dengan perkembangan zaman. Jika anak memerlukan gadget untuk mengakses hal positif, seperti mengerjakan tugas, atau mencari referensi, itu dibolehkan. Namun jika hanya sekedar bermain games online, membuka sosial media yang dimiliki, sebaiknya beri ketegasan dan pemahaman. Misal membatasi waktu bermainnya. (4) Berikan waktu dan perhatian khusus untuk anak. Di era sekarang orang tua cenderung sibuk dengan urusan pekerjaan, bisnis atau sebagainya, sehingga belum bisa maksimal mendampingi anak. Oleh karena itu, anak akan merasa kesepian dan mencari kenyamanan pada *gadget* dan lebih tertarik dengan media sosial. Peran orang tua harus mampu memberikan perhatian lebih agar anak merasa dihargai, disayangi, dan tidak merasa kesepian. Maka dari itu, orang tua menjadi sosok pertama dan utama yang harus selalu ada untuk anak, dan memberikan pemahaman serta pengawasan agar anak dapat terhindar dari pengaruh negatif perkembangan teknologi informasi seperti pengaruh *gadget* dan media sosial.

Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2021). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2, Issue 3).

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Madyan, M., & Baidawi, A. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 19. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(3), 126–134.
- Nasrullah, R. (2017). Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/47521>, 140.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436.
- Safiah, I., Soedirman, S., & others. (2017). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Perkembangan Karakter Anak pada USia Sekolah Dasar di SDN 20 Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3).
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191.
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49.