
OPTIMASI GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP POLA ASUH ANAK

Oleh

Ai Farida¹⁾, Unik Hanifah Salsabila²⁾, Liska Liana Nur Hayati³⁾, Jihan Ramadhani⁴⁾ & Yulia Saputri⁵⁾**^{1,2,3,4,5}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, UAD, Yogyakarta, 55191, Indonesia****Email: ¹ai1800031049@webmail.uad.ac.id, ²unik.salsabila@pai.uad.ac.id, ³liska180003046@webmail.uad.ac.id, ⁴jihan1800031039@webmail.uad.ac.id & ⁵yulia1800031034@webmail.uad.ac.id****Abstrak**

Teknologi di zaman milenial saat ini sangatlah berkembang pesat, kita dapat mencari informasi apapun melalui teknologi terutama dalam bidang pendidikan. Ada beberapa macam alat teknologi yang dapat kita gunakan sebagai sumber informasi, yaitu *handphone*, laptop, komputer dan masih banyak lagi. *Handphone* adalah alat yang teknologi yang sering digunakan karena mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan pula oleh berbagai kalangan dan biasa disebut dengan gaded. Tujuan dibuatnya tulisan ini untuk mengetahui seberapa penting teknologi bagi anak dibawah umur. Saat ini tidak hanya orang dewasa saja yang pandai menggunakan teknologi tetapi anak-anak dibawah umur pun sudah pandai menggunakannya. Dengan sering bermain gaded dirumah, dapat mempengaruhi masalah sosial yang dapat mengganggu anak.

Kata kunci : Gaded, Anak Dibawah Umur & Masalah Sosial**PENDAHULUAN**

Teknologi sangatlah penting bagi kita semua, terutama dalam pendidikan. Semakin berkembangnya zaman dan semakin banyaknya penduduk yang ada di Indonesia, maka kebutuhan dalam pendidikan akan bertambah. Teknologi pun berkembang dari abad ke abad bahkan dari abad pra sejarah pun sudah berkembang. Tetapi pada abad 21 inilah Peran Teknologi dan Komunikasi (TIK) sangat berkembang dengan pesat dan dapat membantu kegiatan dan melengkapi kebutuhan manusia. Hal ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi kalangan menengah ke atas. Kita tidak menyangka bahwa kita semua sangat membutuhkan teknologi, dengan teknologi kita akan mendapatkan informasi terkini. Zaman dahulu sudah ada teknologi tetapi tidak seanggih sekarang. Ingin berkomunikasi pun sulit tidak semudah sekarang, ketika ingin bertukar kabar maka akan mengirim surat yang harus menunggu berhari-hari balasan surat tersebut. Berbeda dengan sekarang jika ingin bertukar kabar sangat mudah dan cepat bahkan

tanpa bertemu pun dapat melihat wajah orang yang ingin kita ajak komunikasi. Alat komunikasi zaman sekarang dan zaman dulu sangat berbeda jauh, zaman dulu ada yang namanya bedug. Bedug banyak digunakan dimasjid untuk mengingatkan waktu sholat, tetapi masjid-masjid sekarang menggunakan mikrofon untuk pengingat sholat. Bahkan di gaded pun sudah terdapat fitur untuk mengingatkan sholat. Selain bedug ada pula kentongan untuk berkomunikasi ketika terdapat kejadian penting seperti gempa bumi, namun sekarang ketika terjadi gempa pasti disetiap gaded yang menggunakan kartu perdana terdapat sms dari BMKG (Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika).

Terdapat beberapa alat teknologi zaman sekarang yang dapat kita gunakan sebagai sumber informasi, misalnya laptop, *handphone*, televisi, radio dan lain-lain. Dengan adanya alat teknologi tersebut akan memudahkan kita dalam mengakses internet, terlebih ketika kita menggunakan gadget karena dengan bentuk yang tidak terlalu besar dan dapat dibawa

kemana-mana kita bisa mendapatkan informasi dimanapun dan kapanpun. Kita juga dapat mengakses internet dengan platform, seperti google, youtube, dan masih banyak lagi. Jika sekarang kita tidak dapat menggunakan teknologi dengan baik, maka kita akan kekurangan informasi yang ada.

Pada era sekarang ini hampir semua kalangan mempunyai alat-alat teknologi tersebut dan dapat menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa saja yang menggunakan alat teknologi tersebut, bahkan anak-anak pun menggunakannya, anak-anak senang dengan alat teknologi tersebut karena diajarkan dan dipertontonkan konten-konten yang terdapat di youtube karena banyak sekali konten anak-anak bahkan kartun yang sering ditampilkan di televisi dapat dijumpai melalui youtube tersebut bahkan anak-anak lebih senang dengan youtube. Kita dapat merasakan manfaat dari teknologi tersebut yang tidak bisa kita dapat di zaman dulu. Tidak jarang pula orang menyalahgunakan teknologi untuk hal kriminal.

Pada saat ini justru lebih banyak anak-anak yang menggunakan teknologi, bahkan anak dibawah umur pun menggunakan. Orang tua lah yang telah membiasakan hal tersebut, ketika anak menangis anak dipertonton konten yang ada di youtube sehingga anak berhenti menangis, jika dibiasakan seperti itu maka dapat menyebabkan anak tersebut kecanduan. Tetapi banyak pula orang tua yang memperlihatkan konten-konten yang dapat menambah pengetahuan anaknya, misalkan konten yang memperlihatkan macam-macam buah, macam-macam hewan dan suaranya, serta memperlihatkan huruf-huruf hijaiyah yang dapat ditiru oleh sang anak. Selain dampak negatif tetapi teknologi mempunyai banyak dampak positif bagi kita, tergantung cara kita menggunakan teknologi tersebut.

Penyebab perubahan budaya yang diakibatkan oleh teknologi komunikasi yang meluas dan berkembang pesat di Indonesia menjadi pengaruh komunikasi yang sangat besar terhadap keluarga, sekolah dan hubungan

pertemanan. Tanpa disadari teknologi komunikasi menyebabkan menurunnya interaksi antara manusia yang berdampak pada interaksi sosial. Karena dengan adanya gadget sering kali orang yang ada didekat kita seperti sedang jauh karena saat sedang berkumpul dalam keluarga ataupun saat bermain bersama teman kebanyakan anak lebih asik sendiri memandangi dan bermain hp tidak beda dengan apa yang dilakukan orang tua juga, mereka sama-sama asik bermain hp dibanding ngobrol secara langsung. Penggunaan hp yang aplikasinya semakin berkembang membuat anak mengalami perubahan sikap dan perilaku anak yang menjadi lebih introvert. Kondisi yang seperti ini sangatlah memprihatinkan untuk psikologi anak dan kehidupan dimasyarakat pada lingkungan sosialnya. Kebiasaan anak yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain hp maka tanpa disadari interaksi secara langsungpun akan berkurang. Maka dari itu orang tua dan pendidik sangatlah berperan besar dalam mengawasi dan membatasi penggunaan hp pada anak. Tidak hanya anak yang membatasi bermain gadget tetapi orang tua pun harus membatasi juga karena anak akan mencontoh apa yang dilakukan oleh orang tua, walaupun orang tua tidak dapat membatasi karena suatu pekerjaan setidaknya tidak bermain gadget di depan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan kami bahas menggunakan metode wawancara kemudian mengamati secara langsung perilaku anak terhadap teknologi serta literatur yang menelaah buku dan jurnal teknologi pendidikan. Penelitian ini membahas tentang pengertian gadget, perkembangan gadget, penyebab anak kecanduan gadget, serta dampak positif dan negative jika menggunakan gadget dan cara mencegah kecanduan gadget pada anak, yang diharapkan semua paham bagaimana mengoptimalkan gadget pada kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Gadget

Gadget ialah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Terdapat beberapa kategori gadget, antara lain smartphone, laptop, tablet, kamera computer, dll. Tetapi orang sering dan senang menggunakan smartphone, karena bentuknya yang simple dan dapat dibawa kemana-mana dan dapat membantu berkomunikasi dengan jarak yang jauh. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan manusia. Pada zaman serba canggih ini banyak diluaran sana berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi yang diharap memudahkan dalam bekerja maupun belajar, terutama pada kalangan mahasiswa dan dosen yang dituntut harus mahir dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat diakses oleh gadget.

Perkembangan Gadget

Perkembangan teknologi sudah meningkat sangat pesat, pada abad 21 teknologi sudah dibutuhkan oleh manusia untuk pendidikan, rumah tangga, sosial serta untuk memperoleh informasi. Sebelum adanya abad 21 teknologi sudah berkembang pada abad sebelumnya, pada masa pra-sejarahpun teknologi sudah berkembang tetpi pada masa itu yang berkembang hanyalah alat untuk mempertahankan diri seperti pedang. Di zaman kuno teknologi yang berkembang ialah dalam bidang transportasi yaitu sudah adanya kapal laut. Pada abad pertengahan perkembangan yang ada ialah penemuan dalam bidang medis, militer, matematika serta astronomi yang ditandai dengan adanya mesin cetak dan navigasi kapal. Pada era revolusi industri inilah mulai adanya telepon, karena dengan adanya kemajuan-kemajuan ini, tentu semua orang bahkan semua kalangan tidak ingin ketinggalan dan ingin terus mengikuti zaman. Terlebih dalam bidang komunikasi dan informasi, terdapat banyak alat komunikasi yang sudah beredar luas seperti gadget yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik serta menghibur, orang dulu menggunakan wartel (warung

telepon) untuk menghubungi saudara atau temannya yang jauh bahkan merencanakan pertemuan, namun mereka harus keluar rumah terlebih dahulu untuk dapat berkomunikasi jarak jauh tersebut karena wartel ditempatkan di lokasi-lokasi tertentu. Terdapat pula kotak telpon yang digunakan anak-anak sekolah untuk mengabari orang tuanya untuk minta dijemput. Kemudian kotak telepon mulai ditinggalkan karena sudah terdapat telpon rumah, sehingga pada masa itu orang tidak perlu keluar rumah untuk sekedar berkomunikasi dan merencanakan pertemuan. Namun karena telpon rumah masih berkabel dan dirasa tidak praktis tidak bisa digunakan sambil mengerjakan pekerjaan di tempat atau dibagian rumah lainnya, kemudian muncul lah telpon rumah yang *wireless* atau telpon rumah yang tanpa kabel. Karena sifat manusia yang selalu tidak puas maka dikembangkanlah dengan dimunculkan telepon genggam yang ukurannya relatife kecil dan bisa dibawa kemana mana serta bisa digunakan untuk mengirim teks pesan , telepon genggam inilah yang hinggga saat ini belum ditemukan penggantinya hanya tipe dan kualitasnya yang terus terusan di perbarui dengan fitur-fitur yang lebih banyak dan canggih.

Pada awal mulanya telepon genggam digunakan untuk alat komunikasi jarak jauh. Dan tentunya agar dapat meringankan dan memudahkan seseorang untuk bekerja dimana saja dan kapan saja menggunakan telpon genggam tersebut. Telepon gengggam awalnya hanya terkenal dengan dua macam warna saja yaitu warna hitam dan putih, fitur didalamnya pun hanya bisa menelpon dan mengirim pesan teks saja, kemudian berkembang lagi dengan ditambahkan sedikit hiburan berupa game sederhana yang gambarnya masih dibilang kurang bagus namun bisa dikatakan lebih baik dari pada tidak ada hiburan sama sekali karena akan begitu membosankan jika hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan teks saja, kemudian tak lama setelahnya muncullah telepon genggam dengan variasi warna yang beragam yang membuat tampilan menjadi lebih menarik, lalu telpon genggam

dengan layar sentuh, kemudian pada abad 20 telpon genggam dilengkapi dengan fitur internet dan masih banyak lagi, sehingga pengguna telepon bisa melakukan banyak hal dengan telpon genggam saat ini selain dapat menelpon dan mengirim pesan teks, kini bisa digunakan sebagai sarana belajar, dapat juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi-informasi terkini, hiburan bahkan berbisnis. Karena segala kemudahan yang didapatkan dari menggunakan telepon genggam saat ini, orang-orang merasa dimanjakan sehingga tak perlu bersusah paya untuk sekedar mendapatkan informasi dari orang lain yang terpisah jarak. Sehingga tak heran jika banyak yang menggunakannya, pada generasi muda bahkan anak-anak yang masih belia. Pengguna gadget pada saat ini mulai tidak terkontrol, bisa dilihat bagaimana pengguna gadget lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget dari pada bercengkrama dengan anggota keluarganya yang lain. Berbagai dampak positif dan negatif tentunya ada. Sebenarnya pengaruh positif dan negatif yang ada pada gadget tergantung bagaimana diri seseorang memakai gadget tersebut untuk apa. Orang tua sangat berperan penting didalam kemajuan teknologi saat ini. Gadget juga menjadi alat komunikasi dan alat pendidikan untuk anak. Namun terkadang banyak anak yang menyalah gunakan kegunaan gadget misalnya untuk bermain game, dan membuka situs yang tidak baik untuk dilihat untuk anak-anak seusia mereka, hal inilah yang menjadikan anak menjadi bermalasan dan merasa lebih seru bermain gadget untuk menghilangkan bosan dan rasa keingin tahuannya. Namun apabila penggunaan gadget terus-terusan dibiarkan, maka fungsi keluarga bisa saja beralih, dimana kedekatan orang tua dengan anak tersebut akan berkurang, yang mana biasanya orang tua menjadi pengasuh bagi sang anak, yang harusnya lebih dekat, yang harusnya berkomunikasi dan memberikan dukungan tidak lagi dirasakan maksimal oleh anak dan tergantikan oleh gadget, hal ini dapat menciptakan pola sikap yang lebih individual pada anak, dan anak-anak juga akan lupa

dengan lingkungannya bahkan emosi anak akan luntur dikarenakan dia tidak dapat mengekspresikan emosinya akibat kecanduan bermain gadget. Sangat disayangkan banyak orang tua yang tidak sadar akan hal itu, bahkan menganggap wajar dan membiarkannya. Karena orang tua berfikir bahwa anak-anak pun akan mengikuti zaman maka dari itu kecanduan gadget dianggap sepele.

Penyebab Anak Kecanduan Gadget

Setelah mengamati dan mewawancarai orang tua yang mempunyai anak dibawah umur bahkan balita, ternyata banyak yang sudah mulai kecanduan. Untuk anak SD awal mula kecanduan gadget setelah beredarnya covid-19 dan dihimbau untuk dirumah saja, ketika itu semua anak jarang main dengan teman-teman dan sekolah-sekolahpun diadakan secara online yang mengharuskan anak menggunakan gadget dan secara tidak langsung dapat membiasakannya dengan gadget. Ketika ada tugas yang diberikan oleh gurunya anak tersebut tidak langsung mengerjakan tetapi membuka sosial media yang lain, yang dimana orang tua tidak tahu anak itu membuka yang lain selain tugas yang diberikan. Ketika tugas selesai dan tidak boleh bermain di luar pastinya anak akan merasa jenuh sehingga menggunakan gadgetnya untuk bermain game. Karena terlalu asik bermain game sehingga lupa waktu maka semakin lama akhirnya dia menjadi kecanduan dengan game, jika gadget yang mereka gunakan saat bermain game di sita oleh orang tua mereka akan mengamuk dan nangis sampai gadget atau ponsel tersebut diberikan kembali. Selain itu, ketika ada tugas ataupun ujian anak pun jarang mau membaca buku tetapi langsung mencari jawaban di internet karena dirasa lebih cepat dan langsung menemukan jawabannya. Sehingga kemampuan menulis dan memahami pembelajaran sangat kurang, karena peran buku diganti oleh google. Terlebih saat pembelajaran online seperti saat ini, ketika ujian guru-guru lebih senang membuat soal menggunakan google formulir karena sangat mudah dalam

membuat dan merekap nilai setelah siswa mengerjakan soal tersebut.

Kemudian untuk anak balita, awal mula kecanduan ketika orang tua ingin memperkenalkan banyak hal seperti, pengenalan nama dan suara hewan. Karena tidak semua orang tua memiliki waktu luang untuk mengajak anaknya melihat hewan-hewan di kebun binatang, jika tidak menggunakan teknologi maka pengetahuan si anak belum bisa berkembang dengan maksimal. Selain itu orang tua juga memperlihatkan video anak-anak yang sedang ngaji agar anaknya dapat mengikuti video tersebut. Untuk anak balita lebih gampang mengatur waktu kapan dia bermain dan kapan menggunakan hp, karena anak balita tersebut tidak dapat mengoperasikan hp dengan mahir. Jika terlalu lama dibiarkan, mereka akan menjadi pribadi yang introvert. Selain itu terdapat pula penyebab sang anak kecanduan gadget, antara lain:

1. Kesibukan orang tua dan seringnya melihat orang tua menggunakan gadget menjadi penyebab si anak kecanduan gadget, karena ketika si anak melihat orang tua sibuk bermain gadget entah untuk bekerja dan yang lainnya sehingga tidak mempunyai teman untuk bermain, anak tersebut akan merasa bosan serta jenuh. Yang anak kecil kakukan ketika jenuh dan bosan pasti menangis yang menyebabkan orang tua terganggu aktivitasnya, ketika itulah orang tua memberikan gadget agar si anak tidak merasa jenuh.
2. Anak belum bisa mengendalikan diri sendiri tetap harus ada kontrol dari orang tua. Dan jika anak menangis menginginkan gadget sebaiknya orang tua mengalihkan dengan hal yang lain agar anak tidak terlalu bergantung dengan gadget.
3. Fitur yang ada di gadget semakin lama semakin menarik, yang membuat orang tua ingin menunjukkan kepada anaknya. Tidak ada salahnya orang tua mengajarkan anaknya gadget karena zaman sekarang ini sangat

mebutuhkannya, tetapi tetap harus diawasi agar tidak kecanduan.

Dampak Negatif dalam Menggunakan Gadget

Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang pesat dan meluas saat ini. Rata-rata penduduk di Indonesia ini sudah memiliki gadget berupa smartphone mulai dari golongan anak-anak sampai orang dewasa. Tidak ada salahnya jika orang tua memberikan fasilitas gadget pada anaknya. Karena tidak semua orang tua dapat mengawasi anaknya secara sempurna di rumah, apalagi yang kedua orang tuanya memiliki pekerjaan diluar rumah. Tujuan orang tua memberikan fasilitas hp kepada anak yaitu untuk menjaga komunikasi, memantau kegiatan anak jarak jauh serta anak tersebut tidak ketinggalan zaman. Tapi ketika orang tua lengah sedikit mengawasi dan memantau kegiatannya. Maka anak akan salah langkah dalam menggunakan gadget misalnya menggunakan gadget untuk hal yang tidak bermanfaat yang berakibat menurunkan kinerja otak anak serta membuat anak menjadi malas untuk belajar. Inilah dampak negatif yang terjadi pada penggunaan hp :

1. Terbuangnya waktu
Saat anak sedang asik bermain hp terkadang banyak anak yang lupa akan tugasnya misalnya waktu sholat tertunda bahkan dilupakan, banyak juga anak yang lupa makan karena sudah asik dengan hpnya.
2. Lemahnya perkembangan otak
Dengan asiknya anak bermain hp sampai seharian maka akan menghambat daya pikir anak untuk berkreasi.
3. Menurunnya norma agama dan pendidikan
Disebabkan karena banyaknya aplikasi yang tidak sesuai dan lemahnya pengawasan orang tua.
4. Mengganggu kesehatan
Karena dengan menggunakan hp terlalu lama maka akan mengganggu kesehatan terutama pada kesehatan mata serta menurunnya minat baca karena anak lebih tertarik pada game.

5. Timbulnya rasa individualisme
 Dizaman ini apa apa sudah bisa dilakukan dengan hp misalnya bermainpun anak anak lebih tertarik dengan gadget. Mereka lebih asik bermain online , bermain bola pun dapat dilakukan menggunakan gadget dengan menginstal aplikasi yang ada.
6. Ketergantungan
 Anak menjadi ketergantungan dengan gadget, tanpa gadget mereka akan merasa kurang dan gelisah karena terbiasa melakukan hal apapun menggunakan gadget.
7. Timbulnya rasa malas
 Dengan adanya gadget anak menjadi banyak yang suka bermalas malasan, lupa belajar dan terkadang ada anak yang acuh tak acuh tidak membantu pekerjaan orang tuanya dirumah misalnya beres beres rumah karena mereka lebih asik bermain gadget.

Dampak Positif dalam Menggunakan Gadget

Dizaman milenial ini tidak hanya orang yang berumur diatas 17 tahun saja yang sudah menggunakan hp, bahkan anak anak TKpun bahkan Balita ada yang sudah memakai gadget seperti orang dewasa. Kebanyakan orang orang berfikir kalau anak memakai gadget pasti lebih banyak negatifnya. Tapi itu tidak salah karna pasti disetiap kegiatan pasti ada dampak negatif dan positifnya. Penggunaan gadget pun tidak luput dari pengawasan orang tua, agar anak tidak salah langkah dalam menggunakan gadget dan anak juga tidak ketinggalan zaman.

Mari kita berfikir positifnya dulu kalau dizaman milenial ini anak tidak dikenalkan teknologi maka akan sangat tertinggal oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat dan luas ini. Jadi tugas orang tua dan pendidik bukanlah menjauhkan anak dengan teknologi, tetapi tugas pendidik dan orang tua adalah mengawasi, membatasi pemakaian serta mengarahkan anak menjadi lebih berprestasi dengan kemajuan teknologi yang ada untuk membangun anak indonesia lebih maju,

berwawasan luas serta dapat meningkatkan media pembelajaran. Dampak positif penggunaan gadget pada anak yaitu sebagai berikut :

- a. Alat komunikasi
 Dapat menjadi alat komunikasi untuk mempermudah dalam berhubungan komunikasi dengan orang tua, keluarga, guru dan teman.
- b. Alat informasi pembantu pembelajaran sekolah
 Sebagai alat pembantu pembelajaran misalnya bisa juga dengan membuka aplikasi yang banyak juga manfaatnya seperti dapat mengakses google book jadi anak bisa belajar dengan menggunakan hp tanpa harus membeli buku yang harganya mahal. Diaplikasi google book anak bisa membaca dan mencari buku apa yang dibutuhkan untuk mendukung pelajaran sekolah untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan. Untuk mempermudah pembelajaran jangkauan jarak jauh misal saat adanya covid-19 seperti ini, penggunaan google meet dan zoom, belajar dengan youtube dan ppt itu contohnya alat pembantu untuk mempermudah pemahaman teori pembelajaran sekolah melalui teknologi hp.
- c. Alat pembantu berhitung
 Dengan adanya kalkulator dan alat penghitung otomatis lainnya seperti microsoft excel contohnya maka membuat anak semakin mudah untuk belajar berhitung.
- d. Alat pengingat waktu sholat
 Dengan adanya aplikasi pengingat waktu sholat maka juga menambah iman dan takwa anak agar bisa belajar sholat tepat waktu.
- e. Alat untuk memutar musik atau hiburan
 Dengan adanya alat pemutar musik maka anak bisa belajar mengaji dan mendengarkan tilawah serta solawat, karena dengan pembiasaan mendengarkan bisa juga menjadi alat

- untuk mempermudah anak untuk cepat menghafal Al Qur'an.
- f. Alat berkembangnya imajinasi
Mengembangkan dan menciptakan sesuatu hal yang baru misalnya dengan membuat konten diyoutube cara membuat sesuatu hal yang tadinya rumit menjadi lebih mudah.
 - g. Dapat meningkatkan rasa percaya diri
Dengan anak mampu membuat konten yang banyak disaksikan dan tentunya bermanfaat maka menjadi apresiasi untuk anak yang akan menambah anak menjadi tambah percaya diri serta dapat memotivasi untuk menciptakan hal yang baru lagi.

Pencegahan Agar Anak Tidak Kecanduan Bermain Gadget

Penggunaan gadget pada anak terdapat sisi positif dan negative nya, namun apabila dari orang tua sendiri membiarkan anak terus terusan bermain ponselnya tentu akan tidak baik bagi anak itu sendiri, hal ini akan mempengaruhi aspek sosial dan budaya dimana mereka akan merasa asik dan melupakan perkembangan budaya yang ada di sekitarnya, anak akan terus berfokus pada gadgetnya selama berjam-jam berfokus dengan dunia maya sehingga tak heran banyak anak-anak yang meniru budaya kebarat-baratan karena pengaruh gadget yang dimainkan dan penyajian yang ada didalam ponsel tersebut, sehingga apabila dibiarkan terus menerus moral bangsa akan menjadi rusak, rasa peduli terhadap bangsanya sendiri menjadi berkurang bahkan kebudayaan-kebudayaan daerah di bangsa ini bisa saja lenyap sebab masyarakatnya sejak dini sudah tidak memperdulikan atau tidak mengembangkan budaya yang ada. Maka agar anak-anak tidak kecanduan bermain gadget ada beberapa pencegahan yang bisa dilakukan yaitu:

Pertama, tentu dari orang tua si anak itu sendiri perlu tegas dalam membatasi anak untuk menggunakan ponselnya seperti dengan mengawasi anak saat sedang bermain ponsel, misalnya jika waktu makan, sholat, tidur, sebaiknya ponsel anak di sita atau diambil

sementara, sekalipun dia menangis, tetap harus bersikap tegas karna apabila dibiarkan dan dituruti akan terus manja bahkan menjadi anak yang tidak patuh dan tidak menghormati orang tua.

Kemudian yang kedua, orang tua harus sering mengajak seorang anak berkomunikasi agar anak lebih dekat dengan orang tua, merasa lebih nyaman mengobrol dengan menjadi teman dan pendengar yang baik bagi anak sehingga anak tersebut tidak akan merasa kesepian dan orang tua pun menjadi banyak tau tentang keinginan atau kemauan anaknya, meskipun orang tua sibuk bekerja namun tetap harus meluangkan waktu sebentar untuk berkomunikasi dengan anak, dengan begitu orang tua juga dapat membantu anak mengembangkan komunikasinya dengan orang lain.

Lalu ketiga, ajak anak liburan atau berrekreasi ke tempat alam saat waktu senggang seperti mengajak anak ke kebun binatang, pantai dan lain-lain agar anak lebih peka terhadap lingkungan dan alam sekitarnya, sekaligus menghilangkan penat karena kegiatan-kegiatan dirumah yang sama setiap harinya, dengan begitu anak pun akan lupa dengan gadgetnya dan menikmati liburannya serta menghiangkan penat dan rasa bosan yang dijalani setiap harinya dirumah.

Dan yang terakhir, ajak anak untuk mengenal teman sebayanya, jika orang tua mempunyai anak laki-laki, orang tua harus membiarkan atau bahkan meminta anak untuk bermain dengan teman-temannya, seperti bermain dengan anak-anak di lingkungan sekitar rumah, misalnya bermain sepak bola, kelereng, dan lain-lain, jika mempunyai anak perempuan biarkan dia bermain masak-masakan, boneka-bonekan, dan lain-lain dengan begitu anak-anak akan lupa akan ponselnya, namun orang tua juga tetap harus memastikan bahwa anak mereka bermain pada lingkungan yang tepat, karena teman sebaya juga dapat berpengaruh pada pembentukan karakter anak.

Adapun tips dari dokter anak kepada para orang tua agar mereka tidak kecanduan bermain ponsel seperti:

- a. Menjadi contoh bagi anak, misalnya orang tua jangan bermain gadget atau ponsel saat sedang berkumpul dengan anak.
- b. Mengajarkan anak untuk meminta izin terlebih dahulu jika ingin bermain ponsel
- c. Menetapkan wilayah bebas handphone, seperti di meja makan, kamar tidur, di mobil (kendaraan)
- d. ajarkan anak untuk menahan diri bermain gadget seperti dengan memberikan pujian atau hadiah kepada anak apabila anak tersebut mampu seharian tidak memainkan gadgetnya.
- e. Memberikan aktivits menarik kepada mereka seperti memberikan les misalnya les bermain musik, renang, tari, dan lain-lain sesuai dengan minat serta bakat anak sendiri.

PENUTUP

Kesimpulan

Terdapat banyak sekali anak yang kecanduan teknologi, terlebih di zaman sekarang yang semakin lama teknologi semakin berkembang. Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu tidak akan ada habisnya. Sehingga teknologi tersebut menjadi bagian dari manusia, tanpa teknologi manusia tidak akan berkembang. Banyak manfaat yang dapat kita rasakan ketika teknologi sudah berkembang tetapi tidak semua orang menggunakan teknologi tersebut dengan bijak. Terdapat beberapa orang menggunakan teknologi untuk menggali ilmu untuk menambah pengetahuan tetapi ada pula orang yang menggunakan teknologi hanya untuk bermain game dan pengisi waktu luang saja. Dengan teknologi kita akan lebih mudah mendapatkan informasi yang ingin kita ketahui, tetapi dengan teknologi pula kita akan kecanduan bermain game dan lain-lain. Itu semua tergantung cara kita memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang ada. Untuk anak-

anak dibawah umur, orang tualah yang bertanggung jawab dalam mengatur waktu anak mereka kapan menggunakan teknologi untuk belajar dan kapan untuk bermain agar anak tersebut tetap mau belajar tetapi tidak terbebani. Terkadang ketika mereka diberikan gadget untuk belajar, malah menggunakannya untuk hal lain sehingga dapat membuat anak kecanduan. Tetapi ketika dibiarkan terlalu lama maka akan mengganggu kehidupan sosialnya yang akan berakibat buruk kedepannya, seperti anak akan mengalami melemahnya perkembangan otak, menjadi pribadi yang introved, dan akan lebih tertutup karena mereka tidak dibiasakan dalam mengobrol. Selain itu dapat pula menjadikan anak menjadi pribadi yang individualisme yang mengakibatkan anak tidak mempunyai teman.

Saran

Untuk mencapai kesempurnaan dalam penelitian ini perlu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari serta dilakukan penelitian lanjutan agar maksimal dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yusufhadi Miarso (2004). *MENYEMAI BENIH TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- [2] Edi Subkhan (2016). *SEJARAH DAN PARADIKMA TEKNOLOGI PENDIDIKAN Untuk Perubahan Sosial*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- [3] Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- [4] Usep Kusniawan (2016). *Buku Pengembangan Media Pengembangan Anak*. Malang : Gunung Samudera.
- [5] Jonathan. Dkk (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya .
- [6] Hastuti (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

- [7] Hery Nuryanto. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Balai Pustaka (Persero).
- [8] Ramdhan, Rina, Nurhananik, Neneng (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK* Vol. VI, No. 1, Februari 2018
- [9] Junierissa Marpaung. Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta* 5 (2), (2018) 55-64
- [10] Dian Kurniawati (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2020
- [11] Putri Hana Pebriana (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11.
- [12] Zuli Dwi Rahmawati (2020). Pengaruh Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *TA“LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*. Vol.3 No.1 Januari 2020
- [13] Muchlis, Nurainiah (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja DI Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-Ijtima'iyah*/Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2018
- [14] Priantari Swatika. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*
- [15] Hilman Fauzi (2020). Pemanfaatan Teknologi Gadget terhadap Pengaruh Sosial Emosi PAUD dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital. [Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan](#). Vol 20 No 1 (2020)
- [16] Rr. Dina Kusuma Wardhani (2016). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Psikologis bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Vol 3 No 1, November 2016
- [17] Musdalifah, Novita (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan* 2017. ISBN: 978-602-51450-0-1
- [18] Arif, Erfian (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*. Vol.4 No.2 September 2017, pp. 163~173

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN