

PERAN PENDIDIKAN AGAMA TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK ABAD 21

Arief Hidayat Afendi

FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail : arief.hidayat@umc.ac.id

DOI 10.5281/zenodo.3550525

Abstrak:

Seperti sabda Rasul : "Ajarilah anak-anak untuk hidup pada jamannya.." Perkembangan teknologi rupanya menjadi tantangan orang tua di abad ini. Siapa yang mampu mengembangkan diri dengan pola kehidupan sekarang ini, maka dialah yang akan berhasil melakukan pendidikan agama yang sempurna bagi anak plus pengawasannya. Sebaliknya, siapa yang tertinggal maka dialah yang akan mendapatkan kegagalan dalam mengawasi tumbuh kembang anaknya. Adapun pembahasan global dalam makalah ini 1) Bagaimana pengaruh pendidikan agama terhadap tumbuh kembang anak 2) Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak-anak dalam penggunaan gadget. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis dengan metode kualitatif yaitu mengumpulkan data dalam bentuk data kualitatif maupun kuantitatif dari tinjauan-tinjauan data dan pustaka yang relevan terhadap kasus yang menjadi obyek bahasan.

Kata Kunci: Pendidikan, Agama, Tumbuh Kembang.

Abstract:

As the Prophet says: "Teach the children to live in their day." Technological developments seem to be the challenge of parents in this century. Who is able to develop himself with the pattern of life today, then he is the one who will succeed in doing perfect religious education for children. Conversely, who is left then he who will get a failure in supervising the growth of his child. The global discussion in this paper 1) How the influence of religious education on child growth 2) How the role of parents in supervising the children in the use of gadgets. Research Method used is descriptive analytical with qualitative method that is collecting data in the form of qualitative and quantitative data from review of data and

library that relevant to case become object of discussion.

Keywords: *Education, Religion, Growing Up.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, sehingga dalam menempatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan media informasi dan teknologi, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri.

Untuk mencapai maksud tersebut pemerintah menuangkannya dalam salah satu bentuk dari tujuan dan arah Pembangunan Nasional, yaitu sektor ilmu pengetahuan, dimana sasaran yang hendak dicapai dari upaya pengembangan media informasi dan teknologi ini adalah antara lain untuk meningkatkan daya saing bangsa, meningkatkan pembangunan bangsa yang berkelanjutan dan berwawasan lingkungan, serta untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas.

Pengembangan kelembagaan media informasi dan teknologi yang dinamis, efektif, efisien, dan produktif. Program ini dapat diwujudkan melalui berbagai alternatif, salah satunya adalah melalui pengoptimalisasian pemanfaatan layanan informasi kepada masyarakat luas yang dapat mempengaruhi sikap dan pola pikir mereka. Sebagai contoh konkret yang ada pada kehidupan saat ini adalah bagaimana peran serta orang tua dalam memberikan dan mengarahkan media informasi dan teknologi yang ada pada anak sehingga menjadi tolak ukur perkembangan anak di masa yang akan datang. Peradaban masa depan adalah cerminan dari sikap dan pola pikir yang terbentuk oleh individu tersebut melalui media informasi dan teknologi yang diperoleh sejak dini. Hal ini dikarenakan jasa media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama dalam interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi.

Program Nasional tersebut tidak akan dapat terlaksana secara optimal jika tidak didukung oleh upaya pemanfaatan layanan media informasi dan teknologi secara terarah dan terpadu dari masing-masing individu tersebut, yakni dengan memanfaatkan semaksimal mungkin fasilitas media informasi dan teknologi yang ada. Hal ini menjadi diskursus yang menarik karena realitas dalam kehidupan masyarakat kita saat ini masih menunjukkan adanya beberapa gejala yang kurang menguntungkan. Misalnya, masih belum maksimalnya kesadaran media informasi

dan teknologi yang dimiliki masyarakat dan penyalahgunaan penerapan media informasi dan teknologi yang dilakukan masyarakat.

Makalah ini mencoba untuk mengetengahkan tentang pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan media informasi dan teknologi (gadget) terhadap perkembangan sebagai modal dasar dalam pembentukan dan perkembangan psikologis anak secara optimal dalam kemampuan akademis maupun sosial anak. Dalam usaha menyelesaikan karya tulis ini penulis mengumpulkan data dalam bentuk data kualitatif maupun kuantitatif dari tinjauan-tinjauan data dan pustaka yang relevan terhadap kasus yang menjadi obyek bahasan.

METODE

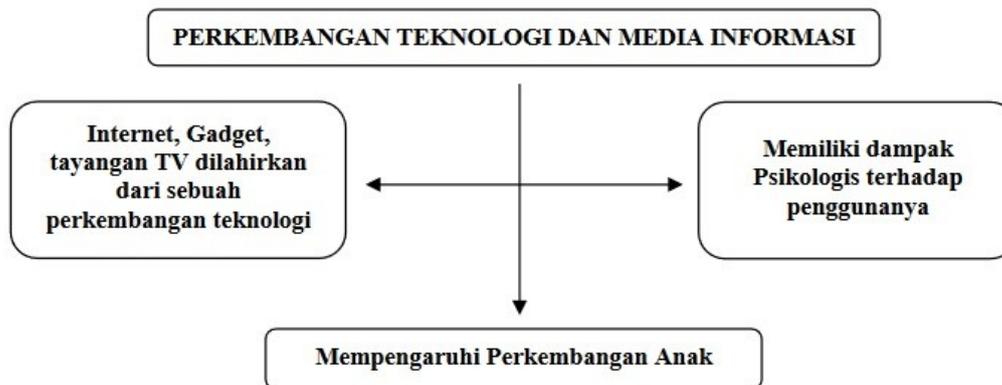
Metode penelitan yang digunakan adalah deskriptif analitis dengan metode kualitatif yaitu mengumpulkan data dalam bentuk data kualitatif maupun kuantitatif dari tinjauan-tinjauan data dan pustaka yang relevan terhadap kasus yang menjadi obyek bahasan.

HASIL PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi berdampak pada kemudahan akses terhadap setiap piranti seperti ponsel, komputer tablet, atau komputer jinjing. Permasalahannya, ketika anak kecil mulai kerajinan internet hal itu memberikan pengaruh terhadap perkembangan mental dan psikologisnya. Dalam pengoptimalan potensi diri seorang anak, diperlukan adanya peran serta orang tua yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Memahami perkembangan anak merupakan salah satu upaya alternatif terbaik dalam membimbing anak.

Perkembangan psikologis dalam kehidupan seorang individu tergantung pada pengalaman yang diperolehnya dalam lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga. Masa anak merupakan periode perkembangan yang berlangsung cepat dan juga merupakan periode dimana terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan, baik dari segi psikologis, akademis, maupun sosial. (Desmita, 2017) Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan "*What You See is What You Get*". Penerapan ini memiliki makna sebagai apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran. Hal tersebut apabila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif.

Bagan 1: Hubungan Media Teknologi Dan Dampak Psikologis Penggunaanya
(Desmita. 2017)



Menurut (Singgih D. Gunarsa 2017) selama tahun pertama, seorang anak harus mengembangkan suatu kepercayaan dasar (basic trust), tahun kedua dia harus mengembangkan otonominya, dan pada tahunberikutnya dia harus belajar berinisiatif dan mengarah pada penemuan identitas dirinya. Pada usia sekitar 2 atau 3 tahun, anak banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi visiomotorik. Aktivitas-aktivitas sensomotorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi.

Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau sebuah benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dapat dipindahkan dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ke empat, semua pola lokomotorik yang biasa sudah dapat dikuasainya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi yang ada pada saat bersamaan dengan perkembangan anak.

PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK DALAM PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik untuk para kaula muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah ke bawah. Bahkan pada umumnya, saat ini anak-anak usia 5 hingga 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi pada saat ini. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai

generasi

multi-tasking. (Ameliola et al. 2017)

Seorang anak yang kecanduan pada iPad. Anak tersebut terus merengek ketika gadget kesayangannya itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari gadget tersebut. Orang tua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak tersebut. Pada hakikatnya, anak-anak belum saatnya mengenal gadget, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan crayon, buku gambar, teman-teman bermain, dan lain sebagainya.

Seiring perkembangan zaman, pemikiran orang tua pada saat ini pun sudah mengalami perbedaan yang tergolong jauh dengan pemikiran orang tua pada zaman terdahulu. Kemudahan akses dalam mendapatkan gadget seperti tablet yang ada di era globalisasi saat ini, membuat para orang tua modern tidak perlu lagi membelikan beraneka ragam mainan untuk anaknya. Cukup membelikan satu buah tablet, dimana pada saat ini harganya semakin tergolong terjangkau oleh masyarakat luas, segala macam permainan sudah bisa didapatkan secara mudah jika dibandingkan dengan masalah yang penuh dengan permainan tradisional.

(Khasanah, Prasetyo, and Rakhmawati 2011)

Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan dengan segala kecanggihan gadget tersebut, dimana sekali klik dapat mengakses beraneka ragam permainan dan informasi yang teraktual pada saat ini. Dengan demikian, sosialisasi anak tersebut dapat dikatakan kurang atau tidak optimal dengan teman-teman sebayanya dan juga kurang melakukan aktivitas fisik yang baik untuk perkembangan mental maupun jasmani anak tersebut.

Ketika diperumpamakan seperti dua sisi uang logam, gadget ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif untuk perkembangan anak. Dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini adalah antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam.

Namun demikian, penggunaan gadget juga membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak. Dengan adanya kemudahan dalam

mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak.

Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan gadget juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital. Di antara kita “teknologi” bukanlah suatu hal yang baru, teknologi merupakan salah satu bagian yang mendukung peradaban kebudayaan manusia.

Revolusi industri telah menjembatani teknologi modern bisaberkembang seperti sekarang ini. Inovasi teknologi yang digulirkan oleh pihak-pihak kapitalis dengan proyek modernisasinya ikut mempercepat teknologi ini meluas sampai ke penjuru dunia. Perkembangan teknologi di sisi lain ternyata memberikandampak yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan manusia. Di era globalisasi seperti saat ini, menjadi suatu hal yang mustahil untuk menjauhkan anak dari media informasi dan teknologi yang semakin canggih (Singgih D. Gunarsa 2017).

Untuk meminimalisasi jumlah anak yang gagap teknologi, atau biasanya pada saat ini dikenal dengan singkatan “*gaptek*”. Oleh karena itu, peran serta dan pengawasan orangtua menjadi suatu kewajiban mutlak yang harus dipenuhi. Orangtua harus mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan berbagai media informasi dan teknologi. Selain itu, batas waktu penggunaan media informasi dan teknologi tersebut juga harus ditentukan secara disiplin agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Bukan hanya gadget yang pada saat ini digemari anak-anak, internet tidak luput memberikan peran yang cukup besar pada anak. Internet memberikan segudang informasi secara gratis dan bebas, baik dari segi ilmu pengetahuan, hiburan, hingga game. Bahkan, dapat dikatakan bahwa konten internet pada saat ini dapat diakses secara bebas. Internet memang memiliki dampak positif bagi anak dimana dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh. Selainitu, terdapat beaneka ragam permainan-permainan kreatif dan menantang yang pada umumnya disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena mampu memberikan pengaruh besar terhadap tingkat kreativitas anak. Namun, kemudahan akses konten internet ini pula yang akan menyebabkan anak memperoleh apa yang belum saatnya diperoleh, baik berupa gambar, tulisan, suara, dan lain sebagainya. Di berbagai

media pemberitaan seperti koran dan televisi, telah ditemukan berbagai berita mengenai anak dibawah umur yang mengakses situs porno.

Sebagai contoh salah satu kasusnya adalah, sebuah koran harian Jakarta meng-informasikan bahwa telah terjadi kasus pelecehan seksual yang dilakukan seorang bocah kelas 5 SD kepada teman sebayanya. Setelah ditelusuri secara lengkap, diketahui bahwa motif kegiatan kriminalitas ini dilakukan karena sang pelaku yang masih dibawah umur ini sudah beberapa kali mengakses situs porno. (Kharisma 2016) . Hal ini terjadi ketika Telkom dan Kemkominfo belum gencar melakukan pemblokiran situs porno. Pada saat ini situs porno telah diblokir pemerintah, namun anak dan remaja masih menemukan celah untuk dapat mengakses situs-situs terlarang tersebut, antara lain dengan bantuan DNS 8.8.8.8 atau biasa disebut DNS Google, proxy, VPN, dan lain sebagainya. Selain hal yang telah disebutkan diatas, jejaring sosial juga berdampak pada anak dan remaja di masa sekarang, yaitu munculnya generasi yang sering disebut dengan julukan "Alay". Generasi ini memiliki ciri-ciri dalam berpenampilan dan berperilaku yang tidak biasa. Mereka ingin diperhatikan akan tetapi lebih memilih cuek dengan masalah yang terjadi didekat mereka. (Budhijanto 2017)

Alay sendiri merupakan stereotipe yang menggambarkan gaya hidup norak atau kampungan. Selain itu, alay merujuk pada gaya yang dianggap berlebihan dan selalu berusaha menarik perhatian. Seseorang yang dikategorikan alay umumnya memiliki perilaku unik dalam hal bahasa dan gaya hidup. Dalam gaya bahasa, terutama bahasa tulis, alay merujuk pada kesenangan remaja menggabungkan huruf besar-huruf kecil, menggabungkan huruf dengan angka dan simbol, atau menyingkat secara berlebihan. Dalam gaya bicara, mereka berbicara dengan intonasi dan gaya yang berlebihan. Di Filipina terdapat fenomena yang mirip, sering disebut sebagai Jejemon. Alay merupakan sekelompok minoritas yang mempunyai karakteristik unik di mana penampilan dan bahasa yang mereka gunakan terkadang menyilaukan mata dan menyakitkan telinga bagi mayoritas yang tidak terbiasa bersosialisasi dengannya. Biasanya para Alayers (panggilan para Alay) mempunyai trend busana tersendiri yang dapat menyebar cepat layaknya wabah virus dikalangan para Alayers yang lain, sehingga menciptakan satu keseragaman bentuk yang sedikit tidak lazim. (Budhijanto 2017)

Dengan adanya jejaring sosial, anak hanyaberinteraksi dalam dunia maya. Namun, ketika berada dalam dunia nyata, justru yang sering terjadi adalah sikap saling acuh tak acuh antara individu satu dengan individu lain. Selain itu, tata krama anak remaja masa sekarang sudah semakin luntur dari budaya asli daerahnya, bahkan negaranya. Sebagai contoh, anak-anak pada saat ini bertindak semena-ena pada individu yang lebih tua, berani melawan orang tua, merokok sebelum usia 20 tahun, menggunakan narkoba, dan bahkan melakukan seks bebas.

Keadaan seperti ini membuat ciri budaya bangsa Indonesia semakin luntur.

Anak bergerak menuju kesesatan dunia. Dampak lainnya adalah anak terlalu cepat merasa puas dengan pengetahuan yang didapatkan dari dunia internet, padahal pada umumnya berbagai informasi dari dunia internet sebagian besar hanya berisikan sebuah kesimpulan. Untuk menanggapi keadaan ini, para orang tua perlu terus mengajarkan anak untuk membaca buku agar pengetahuan terhadap sesuatu hal lebih mendalam, karena pengetahuan yang baik itu memerlukan proses yang tergolong tidak singkat. Tidak dapat dipungkiri media informasi dan teknologi pada saat ini telah memberikan berbagai kemudahan dalam segala aspek. Dapat dikatakan, sebagian besar anak-anak pada saat ini kurang memiliki kesabaran dalam menghadapi kelambatan dan kesulitan hidup. Selain itu, kemajuan teknologi berdampak pada kurangnya sosialisasi anak pada teman-temannya karena lebih menyukai menyendiri dengan permainan teknologinya.

Kemajuan teknologi memiliki potensi mendorong anak untuk menjalin hubungan yang lemah. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena waktu tersebut tersita hanya untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Bahkan permainan pun bersifat individual sehingga menyebabkan semakin kecil lingkup jalinan hubungan yang luas. Keadaan seperti ini dapat memberikan dampak negatif terhadap pernikahan dan hubungan kerja anak tersebut di masa yang akan datang. Kemungkinan besar yang akan terjadi adalah anak tersebut akan terbiasa menjalin hubungan tidak langsung dengan individu lain, melainkan bergantung pada biro jasa online, sehingga dapat menyebabkan anak tersebut mengalami kesulitan untuk masuk ke dalam hubungan yang lebih mendalam.

Kebutuhan teknologi yang bertanggungjawab mutlak diperlukan untuk mengimbangi melemahnya kontrol sosial dalam masyarakat. Masyarakat di zaman virtual yang penuh dengan turbulensi, kekacauan dan serbuan teknologi yang sulit dibendung sebagai dampak globalisasi, harus cerdas untuk memilih penggunaan teknologi buat mereka sendiri begitu juga buat anak-anak dan remaja kita (generasi penerus). Teknologi yang layak dipilih adalah teknologi yang tidak merugikan, membahayakan dan menyesatkan dalam praktis sosialnya. Manusia sepenuhnya tidak sadar bahwa era perbudakan teknologi sebenarnya telah muncul ketika pertama kali teknologi itu ditemukan, manusia menjadi malas kalau tidak ada alat bantu, manusia menjadi kurang kreatif karena terbiasa dengan alat bantu dan manusia mulai kehilangan instingnya sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi face to face.

Teknologi telah meminggirkan peran-peran interaksi semacam ini. Penggunaan teknologi dalam konteksnya telah menebas konsep ruang dan waktu. Ruang dan waktu dalam teknologi bukan lagi mejadi permasalahan. Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah. Akibatnya rasa memiliki dan tanggungjawab menjadi tidak ada. Hannah Arendt mengatakan rasa tanggung jawab itu menjadi tumpul karena kegalan

manusia dalam pencapaian kedewasaan berpikir. Penggunaan teknologi pada anak-anak yang tidak diimbangi dengan kedewasaan berpikir menggiring anak-anak kita menjadi generasi yang konsumtif dan miskin pengalaman sosial. Dalam peradaban teknologi seperti inilah justru bermunculan skandal dalam pemikiran manusia.

Penyelesaian masalah teknologi dan anak-anak tidak dapat diselesaikan dengan hanya mengandalkan daya rasional saja. Rasionalitas teknologi sangat terbatas, keengganan memahami teknologi lebih dari sekedar alat/piranti yang memberikan kemudahan dan kenyamanan membuat manusia semakin hari bersikap tidak masuk akal (Winner, 2004). Virus teknologi telah mengakibatkan manusia dewasa mengalami technological somnambulism. Kita merasa sudah mampu untuk menguasai teknologi untuk kehidupan yang nyaman dan memanusiakan manusia, akan tetapi kita sebenarnya telah nglindur dalam menerjemahkan teknologi ini. Dan kesalahan menerjemahkan teknologi itu kini telah kita wariskan pada anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) yang masih belum sadar akan bagaimana teknologi itu akan menggiring mereka antara jurang kehidupan.

Keterbukaan terhadap perkembangan teknologi tidak semuanya buruk. Hasil penelitian pada video game dan beberapa media elektronik lainnya dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, reaksi terhadap rangsangan, meningkat-kan kemampuan anak dalam menyimak sesuatu. Mengenai video game hanya membuat anak menjadi bodoh, itu hal lain. Penggunaan mesin pencari di Internet membuat anak mengalami penurunan kemampuan dalam mengingat dan menemukan sesuatu. (Sari and Mitsalia 2016) Mengingat semakin mudahnya dalam mendapatkan informasi, hanya satu alasan bahwa mengetahui mana yang akan datang lebih baik daripada mencari sesuatu yang belum pasti. Tidak harus menyimpan informasi dalam otak kita, tetapi memungkinkan kita untuk terlibat dalam tingkat proses yang lebih tinggi seperti kontemplasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Dalam pengoptimalan potensi diri seorang anak, diperlukan adanya peran serta orang tua yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Perkembangan seorang anak bergantung sikap orang tua kepada anak sejak dini, salah satunya adalah dalam bidang memberikan, membimbing, dan mengawasi anak dalam penggunaan media informasi dan teknologi secara terarah dan terpadu. Di era globalisasi pada saat ini, media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama dalam interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi. Kemudahan pengaksesan media informasi dan teknologi menjadi salah satu faktor yang paling mempengaruhi berbagai kalangan menggunakan elemen kehidupan ini. Media informasi dan teknologi ini tidak luput dari dampak positif dan negatifnya, tergantung pada kesesuaian penggunaan masing-masing individu.

Internet memang memiliki dampak positif bagi anak dimana dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh. Selain itu, terdapat beaneka ragam permainan-permainan kreatif dan menantang yang pada umumnya disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena mampu memberikan pengaruh besar terhadap tingkat kreativitas anak.

Terlalu lama menghabiskan waktu di depan gadget juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital. Di antara kita “teknologi” bukanlah suatu hal yang baru, teknologi merupakan salah satu bagian yang mendukung peradaban kebudayaan manusia. (Sari and Mitsalia 2016)

Intinya adalah bahwa banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menghadap layar dan tidak tercukupinya melaksanakan kegiatan lain, seperti membaca, bermain game, dan bermain yang imajinatif dan terstruktur, akan menghasilkan anak-anak yang memiliki otak mereka kabel dengan cara yang dapat membuat mereka kurang, tidak lebih, siap untuk berkembang di dunia baru gila teknologi.

Simpulan

Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk menghadap layar dan tidak tercukupinya melaksanakan kegiatan lain, seperti membaca, bermain game, dan bermain yang imajinatif dan terstruktur, akan menghasilkan anak-anak yang memiliki otak mereka kabel dengan cara yang dapat membuat mereka kurang, tidak lebih, siap untuk berkembang di dunia baru gila teknologi.

Dalam pengoptimalan potensi diri seorang anak, diperlukan adanya peran serta orang tua yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Perkembangan seorang anak bergantung sikap orang tua kepada anak sejak dini, salah satunya adalah dalam bidang memberikan, membimbing, dan mengawasi anak dalam penggunaan media informasi dan teknologi secara terarah dan terpadu. Di era globalisasi pada saat ini, media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama dalam interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi. Kemudahan pengaksesan media informasi dan teknologi menjadi salah satu faktor yang paling mempengaruhi berbagai kalangan menggunakan elemen kehidupan ini. Media informasi dan teknologi ini tidak luput dari dampak positif dan negatifnya, tergantung pada kesesuaian penggunaan masing-masing individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, Syifa, Hanggara Dwi Yudha, Nugraha Fakultas Pertanian, and Universitas Brawijaya. 2017. "PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK DALAM ERA GLOBALISASI." Accessed December 11. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34462625/2013-02-29.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1512977334&Signature=%2B4JOt8u%2F2aHbnePTM%2BDQckoiRRc%3D&response-content-disposition=inline%3Bfilename%3DPERKEMBANGAN_MEDIA_INFORMASI_DAN_TEKNOLO.pdf.
- Budhijanto, Danrivanto. 2017. "Teori Hukum Konvergensi Di Abad Revolusi Digital." *Pikiran Rakyat*.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan*. Accessed September 12. https://books.google.co.id/books?id=-RefAQAAAJ&dq=Desmita&hl=id&sa=X&redir_esc=y.
- Kharisma, Wilujeng. 2016. "Sebanyak 976 Pelajar Yogyakarta Hamil Di Luar Nikah | Pikiran Rakyat." *Pikiran Rakyat*. <http://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2016/01/26/358573/sebanyak-976-pelajar-yogyakarta-hamil-di-luar-nikah>.
- Khasanah, Ismatul, Agung Prasetyo, and Ellya Rakhmawati. 2011. "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011* 1 (1): 91-105.
- Presiden Republik Indonesia. 2017. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Accessed September 29. http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.
- Sari, Tria Puspita, and Amy Asma Mitsalia. 2016. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT AL Mukmin." *Profesi* 13 (2): 72-78.
- Singgih D. Gunarsa. 2017. "Psikologi Perkembangan - Google Buku." Accessed December 11. <https://books.google.co.id/books?id=qI7V4VHByQoC&pg=PA5&dq=perkembangan+anak&hl=id&sa=X&ved=oahUKEwjf34vJqIHYAHVCFJQKHTxsApAQ6AEISTAI#v=onepage&q=perkembangan+anak&f=false>.