

GADGET “PISAU BERMATA DUA” BAGI ANAK?

Eka Sari Setianingsih

Universitas PGRI Semarang

ekasari129@yahoo.com

Abstrak

Teknologi diciptakan untuk mempermudah segala aktivitas manusia. Berbagai macam jenis teknologi tidak terhitung jumlahnya dan pasti selalu ditemui di zaman ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. *Gadget* ini dapat dijumpai dimanapun. *Gadget* atau gawai adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun juga, *gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif maupun negatif untuk umat manusia. Melalui *gadget* komunikasi menjadi lebih mudah dan murah. Serta yang lebih penting bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik. Dampak negatif *gadget* bagi anak di antaranya: 1) pertumbuhan otak yang terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi. Manfaat lain *gadget* meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Berdasarkan uraian di atas tak lain dan tak bukan bahwa *gadget* ibarat dua mata pisau bagi anak, disatu sisi *gadget* membawa dampak positif namun disisi lain *gadget* membawa dampak negatif bagi tumbuh kembang anak.

Kata Kunci: Teknologi, *Gadget*, Anak

Abstract

Technology created to ease all human activity. The whole range of technology not numberless and certain always found in these days. One example of technology are very popular is gadgets. Gadgets this could be found anywhere. Gadgets or gawai is new technology in which every single person can one step further from yesterday. However, gadget necessary, simplify life and influential positive or negative to the human race. Through gadget communications were more easier and cheaper. And more importantly how to harness gadgets to influence behavior of social society as a good. The negative impact of gadgets for the child in them: 1) their brains too soon, 2) obstacles development, 3) obesity, 4) sleep disorders, 5) mental illness, 6) aggressive, 7) senile digital, 8) adiksi, 9) radiation. Other benefits gadgets increased the motivation and interest learn children. From the above information it nothing and nobody is not that gadgets like two blades for children, with gadgets are bringing positive impacts on the other hand gadgets are sprouting negative impact for children.

Key Words: technology, gadgets, children

GADGET “PISAU BERMATA DUA” BAGI ANAK?

Tak dapat dipungkiri bahwasannya umat manusia telah memasuki era yang disebut dengan era globalisasi. Era dimana perkembangan teknologi dan informasi berkembang makin pesat dan tanpa batas, seolah dunia berada dalam genggaman. Era globalisasi memberikan peluang dan fasilitas yang luar biasa bagi siapa saja yang mau dan mampu memmanfaatkannya, baik untuk kepentingan pribadi maupun kepentingan umum. Globalisasi telah memberi dampak yang luas di belahan bumi (Mastuhu dalam Nafi', 2007:49).

Saat ini teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi tidak terhitung jumlahnya dan pasti slalu kita temui di zaman ini. Salah satu contoh teknologi yyang sangat populer adalah *gadget*. *Gadget* ini dapat kita jumpai dimanapun. Menurut Kamus Inggris Oxford, ada bukti anekdotal untuk penggunaan *gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya, hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an. Contoh, pada buku Robert Brown, Spun yarn and Spindrift pada tahun 1886 menyebutkan seorang pelaut pulang dengan membawa clipper teh Cina yang

pertama kali dibuat dan digunakan lalu menyebutnya *gadget*.

Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. Perbedaan *gadget* dengan teknologi lainnya adalah unsur kebaruan yang berukuran lebih kecil.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke V, *Gadget* dan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai. *Gadget* termasuk kedalam kelas kata nomina yang merupakan kata benda atau pengertian secara luasnya yaitu kelas kata yang dalam bahasa Indonesia ditandai oleh tidak dapatnyabergabung dengan kata tidak, misalnya rumah adalah nomina karena tidak mungkin dikatakan tidak rumah, biasanya dapat berfungsi sebagai subjek atau objek dari klausa. Sesuai dengan yang tercatat dalam KBBI bahwa *gadget* memiliki padanan dalam bahasa Indonesianya ialah gawai. Penggunaan kata gawai belum banyak dipakai oleh penutur bahasa atau masyarakat luas, karena masih banyak yang menyerap kata *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Misal dalam iklan, percakapan artikel dan lain sebagainya.

Sebagai penutur atau pengguna bahasa , ketika dalam bahasa Indonesia sudah memiliki kosakata gawai yang merupakan padanan kata dari gadget.

Noegroho (2010) dalam Wijarnako dan Setiawati, (2016: 3) menjelaskan bahwa gadget atau gawai adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun juga, *gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk umat manusia. Melalui *gadget* komunikasi menjadi lebih mudah dan murah. Serta yang lebih penting bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.

Melalui *gadget* semua manusia dapat mengakses jenis informasi apapun tanpa batas, kapanpun dan dimanapun tak terkecuali dengan anak-anak. tanpa mengenal usia dan jenis kelamin *gadget* telah menjadi sebuah “candu” yang tak terhindarkan dalam segala aspek, baik dibidang pendidikan, politik, hukum, maupun hanya sekedar hiburan.

Perkembangan teknologi yang makin pesat telah membuat manusia berada mada era yang dimanjakan dalam segala hal oleh keberadaan “*gadget*”, dimana sekali tekan tombol semua hal bisa diakses dan dilakukan. *Gadget* dapat diartikan sebagai alat kecil/mesin kecil yang memiliki fungsi tertentu yang

didukung oleh prinsip elektronik salah satu fungsi utamanya adalah mempermudah dalam media komunikasi dan informasi. Bentuk-bentuk *gadget* antara lain adalah: *tablet, notebook, handphone atau smartphone, TV 3D, MP3 Player* dan lain sebagainya.

Secara umum, *handphone* dimanfaatkan oleh masyarakat untuk segala macam jenis kepentingan dan kebutuhan komunikasi seperti menelpon, mengirim *short message service (sms)*, menggunakan jaringan internet untuk bermedia sosial bahkan bermain *game*. Di kalangan tertentu, terutama orang-orang dengan mobilitas yang tinggi *handphone* mutlak diperlukan. Dengan adanya *handphone*, orang jadi lebih mudah berkomunikasi. Saat ini seolah-olah *handphone* menjadi bagian dari gaya hidup seseorang. Rasanya ada yang kurang apabila seseorang belum memiliki *handphone*. Meskipun sebenarnya seseorang tidak terlalu membutuhkannya karena masih bisa dihubungi via telepon rumah atau kantor. Diakui atau tidak, di sebagian kalangan ada semacam kebanggaan tersendiri karena memiliki sebuah *handphone*. Apalagi jika mampu membeli *handphone* dengan keluaran terbaru dan bermerk. Hal tersebut dianggap dapat meningkatkan gengsi atau *prestige* bagi pemiliknya.

Fungsi *handphone* adalah sebagai alat komunikasi yang dapat menghubungkan orang-orang di berbagai belahan bumi untuk mempermudah dalam berkomunikasi. Menurut Dimitri Mahayana seorang pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB) yang dirangkum dari data *Sharing Vision* pada Januari 2014 menunjukkan data sebesar 5 –10% para pengguna gawai ternyata menyentuh perangkatnya hingga 100 sampai 200 kali dalam sehari, dan apabila waktu manusia untuk melakukan aktivitas selama satu hari adalah 16 jam atau 960 menit sekali, maka orang yang kecanduan gadget akan menyentuh gadget mereka dalam rentan waktu 4.8 menit sekali. Indonesia dapat menjadi negara pengguna *smartphone* berstatus aktif terbesar keempat dunia setelah China, India, lalu disusul oleh Amerika. (Kominfo.go.id, 2015).

Dalam kasus penggunaan *gadget* ini, adalah program pemerintah dalam membatasi penggunaan *gadget/gawai* di kalangan masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Pada tahun 2018 ini, Yohana Yembise selaku Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), mengatakan bahwa pemerintah akan membuat suatu Surat Keputusan Bersama Menteri, yang mengaitkan pula Menteri Komunikasi dan Informatika serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

(Mendikbud) sebagai suatu wadah hukum yang memayungi pembatasan penggunaan gawai yang digunakan oleh anak.

Kemudian, Yohana menjelaskan kedepannya pembatasan penggunaan gawai terhadap anak-anak diharapkan dapat melindungi mereka dari bahaya konten-konten negatif seperti konten pornografi juga konten-konten kekerasan yang sekarang semakin menyebar di media terlebih media internet. Kemudian, menteri Yohana menjelaskan contoh dari pembatasan tersebut yang akan dimuat dalam Surat Keputusan Bersama Menteri, yaitu siswa yang duduk di taraf sekolah dasar sekarang sementara tidak memerlukan gawai *smartphones* sama sekali ketika berangkat ke sekolah, sementara itu siswa SMP dan SMA diperbolehkan membawa gawai ke sekolah namun hanya terbatas pada kebutuhan-kebutuhan yang bersifat khusus (https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/795/j_bptunikompp-gdl-achyaransh-39725-5-unikom_a-2.pdf).

Pembatasan *gadget/gawai* ini bukan serta-merta melarang para siswa membawa gawai, namun penekanan dilakukan untuk para pengawas murid seperti orangtua dan guru agar penggunaannya dilakukan secara tepat dan bisa terlindungi dari dampak-dampak negatif dari penggunaan gawai tersebut (Fajariyah, 2018:102). Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 30 Tahun 2017 yang menjelaskan tentang melibatkan keluarga dalam penyelenggaraan sebuah pendidikan sebetulnya telah berusaha memberikan beberapa perhatian khusus kepada para keluarga agar terwujudnya suasana ramah gawai untuk anak-anak, namun agaknya peraturan tersebut belum cukup jelas dan batasannya hanya mencakup kepada penguatan pendidikan karakter anak saja sementara Surat Keputusan Bersama Menteri belum juga selesai.

Berbicara mengenai *gadget* tak dapat dipungkiri bahwa *gadget* telah menjadi perangkat modern yang tak dapat lepas dari genggamannya setiap orang, bahkan *gadget* telah bergeser menjadi kebutuhan primer, dimanapun dan apapun kegiatan serta aktivitas setiap orang tak lepas dari bantuan *gadget*. Apalagi fenomena dewasa ini telah menggiring orangtua untuk memfasilitasi anak-anak dengan *gadget*. Mulai dari sekedar pengenalan informasi, *game* sampai dengan alat sebagai penenang untuk anak saat anak dalam kondisi yang disebut dengan “rewel” dengan tujuan agar aktivitas yang sedang dilakukan oleh orangtua tidak terganggu.

Andhika Akbar, pendiri *New Parent Academy*, sebagaimana dikutip *republika.co.id*, manfaat yang dapat diberikan *gadget* antara lain dapat menunjang pengetahuan serta

mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Andhika menjelaskan pengetahuan bisa diperoleh melalui beragam aplikasi edukatif yang bisa diunduh *gadget* tersebut. Aplikasi semisal menebak warna bisa melatih kemampuan anak dalam mengenali jenis-jenis warna di sekitarnya. Selain itu, *gadget* juga dapat melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di *gadget* menggunakan bahasa asing. Manfaat lain *gadget* juga meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Berdasarkan uraian di atas tak lain dan tak bukan bahwa *gadget* ibarat dua mata pisau bagi anak, disatu sisi *gadget* membawa dampak positif namun disisi lain *gadget* membawa dampak negatif bagi tumbuh kembang anak.

Anak-anak yang senang bermain *gadget* juga akan betah di rumah, ini adalah keuntungan bagi orang tua yang sibuk. Beberapa orang tua juga membelikan anak-anaknya *handphone*, agar mudah memonitor keberadaan anak. Begitu banyak manfaat yang diperoleh dari teknologi modern *gadget*. Namun tidak dipungkiri terdapat beberapa dampak negatifnya bagi anak. Saskhya Aulia Prima, seorang pakar psikologi, sebagaimana dikutip *republika.co.id* mengatakan anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak.

Penggunaan *gadget* berlebihan akan membuatnya diam terlalu lama sehingga perkembangannya terganggu. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa, dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak lebih banyak diam atau pasif. Saskhya menambahkan, *gadget* dapat pula menimbulkan masalah kesehatan, ketika anak asyik dengan *gadgetnya*, ia tidak akan banyak beraktivitas sehingga bisa menyebabkan obesitas atau kegemukan pada anak.

Senada yang disampaikan oleh dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan sebagaimana dikutip *kompas.com*, menyatakan perlu ada larangan untuk penggunaan *gadget* pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Hal ini dikarenakan melihat hasil penelitian dampak negatif *gadget* bagi anak di antaranya: 1) pertumbuhan otak yang terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi, dan 10) tidak berkelanjutan. Uraian di atas menggambarkan beberapa efek negatif *gadget* yang dapat dilihat pada perkembangan anak usia dini yang sering terjadi.

Sementara Chou, Condron, Belland, (2005) dalam penelitiannya menunjukkan dampak psikis yang ditimbulkan akibat dari penggunaan gawai

adalah sensasi kenikmatan dalam berkomunikasi melalui *gadget* terlebih gawai yang terhubung dengan jaringan internet yang pada akhirnya akan menimbulkan keinginan dan mendorong seseorang untuk terus menggunakan gawai terus-menerus secara berlebihan. Dan hal ini menimbulkan kecanduan, yang tentunya kecanduan tersebut bisa melebar menjadi sebuah penyakit fisik maupun psikis seperti depresi.

Dalam penelitian terdahulu, juga disebutkan bahwa seseorang yang terkena dampak negatif secara psikis dapat terkena sebuah sindrom berupa sindrom kecemasan atau bisa disebut *Anxiety Syndrome* juga gangguan yang lain seperti *Impuls Control Disorder*. Gangguan sindrom kecemasan terjadi dikarenakan keadaan seseorang yang cenderung terus menggunakan piranti ponsel pintar secara terus menerus sehingga ada perasaan cemas dan takut bila ada notifikasi yang masuk ke ponsel seseorang. Sementara *Impuls Control Disorder* menunjukkan kecenderungan gangguan seseorang yang ingin terus-menerus menggunakan ponselnya setiap ia melakukan kegiatan apapun. Karena dengan hal tersebut, ia dapat mengatasi kecenderungan gelisah ketika tidak menggunakan ponsel, syaraf-syaraf di otak menjadi rileks dan ada kepuasan tersendiri seperti sensasi

kecanduan yang membuat seseorang tidak ingin lepas menggunakan ponselnya.

TEKNOLOGI RAMAH ANAK, MUNGKINKAH?

Gadget sebagai perkembangan teknologi mutakhir tak pelak tentu memiliki konsekuensi negatif bila dikaitkan dengan proses tumbuh kembang anak. Namun, yang menjadi poin terpenting dari kemajuan teknologi ialah bagaimana manusia mampu mengambil manfaat yang sebesar-besarnya, dan meminimalkan dampak negatifnya. Termasuk dalam hal pemanfaatan gadget bagi anak, perlu digagas bagaimana gadget tersebut mampu memberikan andil dalam tumbuh kembang dan peningkatan kemampuan dan keterampilan anak.

Saptanti

(<https://nationalgeographic.grid.id/>)

menyarankan jika memiliki *smartphone* atau *tab* lama dan berniat memberikannya sebagai salah satu mainan anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan agar *gadget* tersebut aman bagi anak adalah: 1) tegaskan aturan, sebelum memberikan *gadget* untuk anak, ajak untuk berdiskusi tentang beberapa aturan penting. Misalnya, ajari anak supaya tidak melihat layar LCD terlalu dekat, aplikasi yang bisa mereka gunakan, dan lainnya, 2) unduh tema kartun, cobalah install *Go Launcher EX* dan pilih tema kartun untuk mengubah

tampilan ponsel android menjadi menarik. Selain itu, ubah ikon dan *font* menjadi lebih besar, supaya aman untuk mata anak, 3) kunci beberapa aplikasi, beberapa aplikasi kurang aman jika diakses anak, seperti internet, email, dan lainnya.

Sebagai solusi bisa mengunduh *App Lock* untuk mengunci beberapa aplikasi yang kurang aman. *App Lock* memungkinkan untuk memilih aplikasi mana saja yang ingin dikunci, 4) mengatur filter pada *Google Play*, agar anak terhindar dari permainan yang memiliki konten dewasa dan kekerasan, aktifkan menu filter dengan cara: klik menu, lalu pilih *setting*, kemudian aktifkan menu *content filter*, 5) jangan berikan akses terhadap sosial media, anak di bawah umur sebaiknya tidak diberikan akses untuk sosial media seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan lainnya. Selain berbahaya, anak di bawah umur belum memahami etika dalam bersosial media.

Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan *gadget*-nya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu: 1) menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua, 2) untuk aplikasi sosial media, hanya ijin anak berteman dan mem-*follow* teman yang sebaya, 3) membuat peraturan *No Gadget*

mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah *prime-time* efektif anak untuk belajar, 4) untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam per hari, 5) orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai *gadget*, 6) Jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* yang ramah anak sangat bergantung kepada peran orang tua dalam memberikan pendampingan dan pengawasan. Sebagai produk kemajuan zaman, *gadget* menjadi salah satu sarana untuk menunjang dan memfasilitasi tumbuh kembang anak di era digital. Maka sebuah kemunduran berpikir apabila menolak penggunaan *gadget* secara mutlak bagi anak apalagi di era digital seperti saat ini. Oleh karena itu orang tua, pendidik, lembaga pemerintah, dan masyarakat pada umumnya hendaknya bersinergi menjadi pelopor dan promotor penggunaan *gadget* yang ramah anak, sehingga pada akhirnya terciptanya Teknologi Ramah Anak sebagai wujud andil dalam menjalankan amanat Undang-undang, yaitu turut andil dalam

mencerdaskan kehidupan bangsa akan dapat tercapai sesuai harapan bersama.

REFERENSI:

- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi V. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Fajariyah, Siti Nurul. 2018. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. Surabaya: Sari Pediatri.
- Nafi', M. 2007. Praktis Pembelajaran Pesantren. Yogyakarta: Forum Pesantren.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 30 tahun 2017 tentang Pelibatan Keluarga pada Penyelenggaraan Pendidikan. <https://sains.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget>
- <https://nationalgeographic.grid.id/>
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/795/jbptunikompp-gdl-achyaransh-39725-5-unikom_a-2.pdf
- https://www.kompasiana.com/abdul_ghofur/5a0a63f54d66911f4e7b8286/gadget-ramah-anak-mengapa-tidak?page=all
- Kominfo. 2015. Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82Juta. Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik

Indonesia.<http://kominfo.go.id>.

(Online). (Diakses pada tanggal 30 Oktober 2019)

Wijanarko, Jarot dan Setiawati, Ester.
2016. Ayah Ibu Baik: Parenting Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.