



## Pengaruh Media Gagged Pada Perkembangan Karakter anak-anak Remaja Zaman Sekarang di Desa Sungai Jambu

Novalia Indra<sup>1</sup>, Vivi Puspita Sari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Manajemen Informatika, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

<sup>2</sup>Prodi sistem informasi, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Email: [novaliaindra67@gmail.com](mailto:novaliaindra67@gmail.com)<sup>1</sup>, [vivipuspitasari.upiyptk.ac.id](mailto:vivipuspitasari.upiyptk.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pokok permasalahan dalam jurnal ini adalah tentang pengaruh gadget pada perkembangan karakter anak zaman sekarang. Tujuan pembahasan ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh gadget terhadap anak, serta untuk mengetahui dan menjelaskan peran penting orang tua dalam mendidik karakter anak. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (*field Research*). Untuk mendapatkan data-data dari permasalahan yang penulis teliti. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah melalui wawancara dan dokumentasi. Pengolahan dilakukan secara deskriptif kualitatif. Kemudian diuraikan serta melakukan klasifikasi terhadap aspek masalah tertentu dan memaparkan melalui kalimat yang efektif. Dari penelitian yang penulis lakukan di lapangan dapat disimpulkan bahwa banyak pengaruh yang terdapat dari media gadget terhadap anak serta sangat kurangnya peran orang tua dalam pendidikan anak. Karena anak sudah terbiasa dengan media gadget dalam kehidupannya.

**Kata Kunci :** *Gagged, Dampak Negatif, Peran Orang Tua*

### Abstract

The main problem in this journal is about the influence of gadgets on the character development of today's children. The purpose of this discussion is to find out and explain the influence of gadgets on children, as well as to find out and explain the important role of parents in educating children's character. The type of research that the author uses is field research. To get data from the problems that the author examines. The data collection technique that the writer uses is through interviews and documentation. Processing is done in a qualitative descriptive manner. Then describe and classify aspects of certain problems and explain through effective sentences. From the research that the author conducted in the field, it can be concluded that there are many influences from gadget media on children and the very lack of parental roles in children's education. Because children are used to gadgets in their lives.

**Keywords:** *Gagged, Negative Impact, Role of Parents*

### PENDAHULUAN

Generasi bangsa sekarang terletak pada anak yang kemudian tumbuh menjadi pribadi pemimpin. Seorang pemimpin yang mampu memimpin dirinya adalah faktor yang paling utama. Hal yang perlu diperhatikan adalah pendidikan karakter yang diterapkan atau ditanamkan sejak dini. Pendidikan dalam keluarga yang akan menjadi dasar pondasi karakter dalam berperilaku dan bersikap dalam bermasyarakat. Akan tetapi dengan perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan dalam sebuah pendidikan karakter. Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan gadget sejak usia dini. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas buah hati. Tapi mereka belum memikirkan bagaimana

pengaruh media terhadap perkembangan yang muncul dari kebiasaan memainkan gadget. Banyak dampak negative yang akan muncul diantaranya : akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa factor.

Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negative yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan focus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua yang belakangan ini banyak beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitive adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

## METODE

Jenis penelitian yang penulis gunakan yaitu penelitian lapangan (*field research*), untuk mengungkapkan pengaruh gadget serta peran penting orang tua dalam mengasuh anak. Metode ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu proses penelitian yang menghasilkan data yang bersifat deskriptif yang berupa ucapan atau tulisan dari anak-anak atau orang tua yang penulis teliti. Sehubungan dengan tujuan penelitian yakni untuk menggambarkan fenomena yang terjadi dari penelitian yang penulis tulis, maka penelitian ini adalah induktif (induktif : menarik sebuah konsep umum dari fakta-fakta yang ada di lapangan).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecildengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaanya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

### 1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone

### 2. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

### 3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau. Penggunaan Gadget dan Perkembangan pada Anak-Anak Sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah gadget digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah.sedangkan ibu yang stanbay dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalakan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya,bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan. Dari beberapa artikel dan penelitian yang saya bacaa maka ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu:

- a. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
- c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget. Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak.
3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
4. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri.

Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak. Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat. efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orang tua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri.

Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

No	Nama Orang Tua	Nama Anak	Alamat
1	Eli Evita	Clara	Sungai Jambu
2	Fitri Agusti	Saniati	Sungai Jambu
3	Hesti Yelni	Nailatul wardah	Sungai Jambu

4	Elvi Rahmi	Aditya maghfiroh	Sungai Jambu
5	Tristia	Adam	Sungai Jambu
6	Putri	Alfi Putra	Sungai Jambu
7	Elva Yenti	Afifah	Sungai Jambu

Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

1. Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan. gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.
2. Terganggunya Fungsi PFC Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi. kontrol diri. tanggung jawab. pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.
3. Introvert Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain Jonathan, dkk. 2015. . Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.5 Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah gadget yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu 'bersentuhan' dengan radiasi lebih panjang.

Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun. anak mengalami proses bangkitnya akal. nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala. orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun. Seharusnya penggunaan gadget dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku.

## SIMPULAN

setelah mengkaji, menganalisa dan menelaah terhadap masalah yang saya angkat dari judul penelitian saya, maka dapat disimpulkan adalah :

1. Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat mudah dan nyata tanpa terhambat ruang dan waktu. Teknologi seperti *gadget* saat ini semakin canggih tidak hanya dalam mengirim suara untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Pengguna teknologi tidak dibatasi usia.

2. Kini kehidupan social anak-anak lebih terpengaruhi oleh teknologi. Lebih sering Anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya yang mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi social. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Mereka tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain *gadget* agar mereka tidak terlalu tergantung dengan *gadget* dan tidak melupakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu pengawasan orang tua sangat di perlukan terhadap anak saat sekarang, karena jika tidak ada pengawasan terhadap anak yang sudah memakai gadget maka akan berdampak kepada perkembangan karakter anak saat sekarang. Karena sudah banyak penelitian dan wawancara langsung saya terhadap orang tua di desa yang saya teliti.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Charris Zubi. (1980). Kuliah Etika. Jakarta: Rajawali Press
- Nisa Khairuni. (2016). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak
- Puji Asmaul Chusna. (2017), "*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*."
- Rifa Hidayah. (2009). *Psikologi Pengasuhan Anak*, Malang: Uin Malang Press
- Yatyibrahim. (2015). *Sejarah Perkembangan Handphone*. Academia. Edu
- Muhiddin syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003)