

KECANDUAN *ONLINE* ANAK USIA DINI

ONLINE ADDICTION TO EARLY CHILDHOOD

Dwi Surti Junida

Universitas Islam Negeri Alauddin
Jl. Sultan Alauddin No. 63 Makassar
Pos-el: dwisurtijunida@gmail.com
Handphone: 0852-5545-9865

Diterima: 19 Januari; Direvisi: 29 Maret; Disetujui: 31 Mei 2019

ABSTRACT

In this paper, the researcher dig deeper the procedure for educating the early childhood in digital era. How do the educating agents, such as families, be able to filter online culture in forming the positive values when accessing internet? Why must it be at early age? At an early age naturally human character will be formed to face the challenges of life in the future, so that a child is ready to face challenges in the world when she/he grows up. The researcher uses the participant observation method by getting involved with informants activities, namely early childhood; and in-depth interviews with a mother whose child is close to the gadget. Based on the results study, several different cases of internet addiction among early childhood have been found in forming online culture. The first case raises the psychological problems of child who is temperamental to other people/friends, while the second case is the opposite. The attitude of the child in the second case is introvert to the people around him/her and less confident because she/he does not socialize with other people/environment. In the latter case, the child feels eye health problems due to the frequency of accessing smartphones. In addition, the researcher also explains the parents' efforts to filter out the negative impacts of internet use for their children.

Keywords: *early childhood, digital era, online culture.*

ABSTRAK

Dalam tulisan ini, peneliti menggali lebih mendalam tentang tata cara mendidik anak usia dini di era digital. Bagaimana agen pendidik, seperti keluarga, mampu meyaring budaya *online* dalam membentuk nilai-nilai positif saat mengakses internet? Kenapa harus di usia dini? Di usia dini secara alami akan terbentuk karakter manusia untuk menghadapi tantangan hidup ke depan, sehingga seorang anak sudah siap menghadapi berbagai tantangan dunia ketika mulai dewasa. Peneliti menggunakan metode *observasi partisipan* dengan ikut terlibat dalam aktifitas bermain dengan informan, yaitu anak-anak usia dini; dan menggunakan wawancara mendalam kepada seorang ibu yang anaknya dekat dengan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian, telah ditemukan beberapa kasus yang berbeda dari tiap kecanduan internet di kalangan anak usia dini dalam membentuk budaya *online*. Kasus pertama menimbulkan masalah psikologi seorang anak yang temperamental ke orang lain/teman-teman bermainnya, sedangkan kasus anak kedua justru sebaliknya. Sikap anak pada kasus kedua lebih menutup diri dari orang di sekitarnya dan kurang percaya diri karena tidak terbiasa bersosialisasi dengan orang lain/lingkungannya. Di kasus terakhir, anak mengalami gangguan kesehatan mata karena keseringan mengakses *smartphone*. Selain itu, peneliti memaparkan pula upaya orang tua mereka dalam menyaring dampak negatif penggunaan internet bagi anaknya.

Kata kunci: anak usia dini, era digital, budaya *online*

PENDAHULUAN

Sebagai seorang ibu, saya terganggu melihat putra kami sejak berumur 3 hingga 5 tahun gemar bermain gadget. Tiap hari, dia selalu mengakses internet dengan melihat video di youtube atau memainkan game *online*. Belum lagi kalau dia *download* game dengan cepat dan mudah. Jari jemarinya sangat mahir mengoperasikan gadget saya, mulai dari mendengar musik, memainkan *game offline*, mengunduh lalu memainkan game *online* serta menonton di video secara *online*. Besar keyakinan saya menganggap arus globalisasi teknologi informasi mengalami perkembangan dengan pesat. Terkhusus mereka yang telah mahir mengakses internet menciptakan perubahan dengan merubah cara interaksi manusia satu dengan manusia yang lain. Kehadiran internet menjadi sebuah ruang digital baru yang menciptakan sebuah ruang kultural bagi dunia anak. Tidak dapat dihindari keberadaan internet memberikan banyak kemudahan kepada penggunanya, termasuk anak-anak.

Beragam akses terhadap informasi serta hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dicari melalui internet. Kehadiran internet dalam kehidupan manusia mampu menembus batas dimensi kehidupan mereka/pengguna, tentang ruang dan waktu pengguna, termasuk yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Selain media sosial, banyak game *online* ataupun *offline* yang tersedia dalam gadget. Mudah bagi anak-anak untuk mengaksesnya, tinggal *download* terus instal lalu mereka memainkannya. Yang lebih parah, jika kita amati mereka tidak mudah berhenti bermain game begitu saja, mereka akan terbawa oleh suasana yang telah mengantarkan mereka ke dunia digital. Salah satu pemicunya menurut saya adalah anak merasa belum puas jika target dalam game yang mereka mainkan belum tercapai. Mereka tidak peduli dengan gangguan apapun, termasuk jika mereka sudah mulai merasa lapar. Sampai saya kesulitan membujuknya makan, buang air kecil maupun besar jika asik berselancar di dunia maya.

Akibatnya anak rentan terhadap berbagai masalah kesehatan dan kedisiplinan.

Usia anak saya tergolong sebagai anak usia dini, anak usia dini dimulai sejak umur 0-6 tahun. Menurut Marjory Ebbeck dikutip Firdausi, dalam penelitian saya dengan judul Pola Pendidikan Anak Usia Dini (2010:16)¹, pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah mekanisme atau upaya yang ditujukan kepada pembinaan anak-anak dimulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak di usia dini adalah anak yang dipersiapkan sebagai generasi penerus melalui nilai-nilai yang diharapkan dapat membangun bangsa dan negara.

Tidak hanya itu, masa anak pada usia dini sebagai penentu pembentukan karakter sehingga sangat penting membina, mendidik dan memberikan pendidikan yang positif bagi mereka. Masa-masa inilah masa keemasan sang anak sehingga peran orang tua dan lingkungan setempat menjadi sangat penting dalam menciptakan dan membentuk karakter anak demi keluarga dan masa depan bangsa yang lebih baik.

Tulisan ini mencoba untuk menggali lebih dalam bagaimana dampak budaya online pada anak usia dini? Bagaimana peran agen pendidik memfilter budaya online dalam membentuk nilai-nilai positif saat mengakses internet? mengapa harus di usia dini karena pada usia dini secara alami dalam diri manusia akan terbentuk karakter/kepribadian untuk menghadapi tantangan hidup ke depan, tujuannya agar bisa mengatur perasaan emosi dan punya jiwa sosial yang tinggi sehingga ketika seorang anak sudah dewasa, dia sudah siap menghadapi berbagai tantangan dunia.

¹ Firdausi dalam bukunya yang berjudul "Pengaruh Permainan Deskriptif Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Qalbin Salim Makassar"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*), melalui pendekatan kualitatif. Saya menggambarkan kasus-kasus pengguna internet di kalangan anak usia dini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif. Lokasi penelitian di Kota Makassar. Penelitian dilakukan pada tahun 2018 hingga tahun ini. Untuk memperoleh data di lapangan sebagai data primer teknik yang saya gunakan adalah *Observasi*, yaitu pengamatan dengan mengamati praktek-praktek penggunaan internet oleh anak usia dini beserta dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan dunia maya tersebut dan wawancara mendalam. Saya telah mewawancarai informan perihal perilaku kecanduan internet, alasan penggunaan gadget di kalangan anak usia dini, segala hal yang berkaitan dengan dunia online di kalangan anak-anak sampai pada upaya peran orang tua sebagai agen pendidik dalam memfilter sampai negatif yang akan ditimbulkan. Menggali informasi tentang apa-apa yang diakses, apa-apa yang sering dimainkan secara *online*, apa saja yang didownload serta dinonton secara *online*.

Informan dipilih secara sengaja yaitu orang-orang yang terlibat dalam praktek budaya online seperti anak usia dini, orangtua yang memiliki anak usia dini dan yang senang berselancar di dunia maya, serta orang-orang yang terlibat langsung dalam praktek-praktek budaya *online*. Saya telah menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer adalah informasi yang bersumber dari pengamatan langsung ke tempat penelitian melalui observasi partisipasi, wawancara mendalam serta dokumentasi tentang unsur dan praktek-praktek tersebut. Serta data sekunder yang telah kami peroleh dari buku, jurnal, laporan hasil penelitian, dokumen pemerintah, internet yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini, serta dunia maya dan referensi tentang kajian-kajian budaya pembentukan karakter. Setelah semua data penelitian telah saya kumpulkan, selanjutnya menganalisisnya dengan menjawab masalah penelitian melalui reduksi data. Maksudnya

memfokuskan pada hal-hal yang penting terkait unsur dan praktek-praktek budaya online dalam pembentukan karakter anak.

PEMBAHASAN

Anak Usia Dini dan Pembentukan Karakter

Masa awal kehidupan seorang anak adalah masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini, pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif)². Dunia anak adalah dunia yang penuh kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan melihat tingkah laku mereka. Pada kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada bayi, balita, anak usia PAUD/TK, sampai anak usia sekolah dasar. Semua kategori umur anak tersebut dikelompokkan sebagai fase anak usia dini.

Dalam tulisan saya yang lain (Junida; 2016)³, saya menemukan berbagai sistem dari berbagai pengalaman masa kecil anak-anak yang umum dilakukan menimbulkan orientasi kepribadian yang khusus, serta dalam mempelajari suatu budaya, seorang anak belajar mengartikan motif, nilai-nilai, suatu pandangan dunia yang khas yang disebut oleh Keesing sebagai kepribadian. Kepribadian dalam pandangan ini adalah suatu internalisasi budaya (Keesing, 1999:94)⁴. Segala sesuatu yang berkaitan dalam proses pertumbuhan anak dimulai dari lahir sampai dewasa dapat membentuk karakter sang anak.

Dari kepribadian tersebut, banyak cara dalam memberikan pembinaan dalam membentuk kepribadian yang telah dijelaskan Keesing tersebut kepada anak di usia dini, salah satunya melalui PAUD. Dalam tulisan

² Buku yang berjudul *Development Child's Gross Motor Skills Through Cheerful Calisthenics* karangan Nurhayati, 2015

³ Junida, Dwi Surti. 2016. Membedah Paud dengan Pisau Budaya. Cetakan pertama. Makassar: MIB Indonesia.

⁴ Keesing, MR. 1999. Antropologi Budaya (Suatu Perspektif Kontemporer). Edisi Kedua, Jilid I. Jakarta: Penerbit Erlangga.

saya (Junida; 2016)⁵ selanjutnya menjelaskan tujuan terselenggaranya PAUD adalah untuk mengembangkan tingkat kecerdasan dan mental sang anak (secara fisik maupun rohani) serta membentuk karakter anak agar bisa mengatur perasaan emosi dan punya jiwa sosial atau empati terhadap sesama manusia yang tinggi (ikut merasakan). Sehingga ketika mereka/sang anak sudah masuk pada tingkat pendidikan berikutnya, sudah bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan lebih mandiri. Tidak hanya keluarga, karakter anak juga dapat terbentuk dari pengaruh lingkungan bermain anak-anak.

Saat usia dini, sang anak akan meniru dan mencoba mengikuti segala bentuk yang terindra disekitarnya. Mereka akan belajar dari semua hal yang diperolehnya sejak usia dini. Apalagi proses pendidikan itu ditransferkan melalui metode bermain yang menyenangkan. Sistem pendidikan yang diberikan kepadanya akan berpengaruh besar terhadap tumbuh kembangnya sebagai individu, sebagai bagian dari anggota masyarakat. Tentu, tidak hanya berperan sebagai pewaris saja dalam keluarga dan masyarakat saja, akan tetapi mereka berperan besar sebagai penerus bangsa dan negara (Junida, 2016)⁶.

Linton (dalam Iriani, 2012:235)⁷ berpendapat bahwa setiap manusia selama dalam proses pembentukan kepribadiannya, tidak hanya dibentuk oleh kebudayaannya dengan anggota-anggota masyarakat lainnya, akan tetapi dibentuk oleh pengalaman-pengalaman dalam kehidupannya. Apalagi dalam Junida (2016:2)⁸ mengatakan bahwa perkembangan sosial anak sangatlah bergantung atau berpengaruh terhadap pembinaan yang ditransferkan melalui proses perilaku dan bimbingan orangtua kepada anak-

⁵ Buku ini saya tulis sebagai lanjutan dari tesis saya.

⁶ Dalam buku tersebut saya menuliskan peran seorang anak sebagai pewaris nilai-nilai budaya bangsa dan negara, sehingga kehadiran keluarga sangat penting dalam membina dan membimbing mereka.

⁷ Iriani. 2012. Sistem Pendidikan Anak Pada Orang Wolio di Kota Bau-bau. De la Macca: Makassar

⁸ Saya menemukan perkembangan sosial anak sangat bergantung dengan pembinaan yang transferkan berupa perilaku yang telah terindra disekitarnya.

anaknyanya. Dalam hal ini bagaimana orangtua bijak mendidik mereka melalui gadget. Orangtua dan lingkungan harus bersinergi dalam membina, membimbing dan mengawasi perilaku anak dalam penggunaan internet. Apalagi tumbuh-kembang anak dibentuk oleh lingkungan bermain mereka, apapun itu selama ia bermain dengan atau sama siapapun.

Apalagi hal tersebut mendapat respon dari pemerintah dengan dikeluarkannya Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut⁹.

Budaya Onilne dalam Kehidupan AnakUsia Dini

Dilihat dari sisi lain dalam banyak kasus, kurangnya perhatian orang tua kepada anaknya membuat suasana rumah mereka hanya menjadi tempat istirahat saja. Dalam latar semacam ini rumah menjadi tempat orang-orang berkumpul, tempat orang-orang yang sedang kecewa sehingga tidak ada yang bertindak sebagai imam yang mampu mengarahkan dan membimbing anak-anaknya (Abdullah, 2010: 162)¹⁰. Lanjut Abdullah, dalam konteks tersebut tidak terjadi komunikasi yang baik antargenerasi, khususnya hilangnya media emosional dan hubungan tatap muka. Sehingga ruang-ruang elektronik menjadi batas-batas budaya yang menciptakan teman dan tempat pengaduan baru kegelisahan dan kesepian anak.

Dari tulisan Abdullah tersebut mengingatkan saya akan fungsi komunikasi sebagai berikut; *pertama*, komunikasi manusia berfungsi untuk kelangsungan hidup diri sendiri yang meliputi

⁹ Depdiknas, Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria

¹⁰ Abdullah, Irwan, 2010. Kontruksi dan Reproduksi Kebudayaan. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri sendiri kepada orang lain dan mencapai ambisi pribadi. *Kedua*, komunikasi berfungsi untuk kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat (Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson dikutip Mulyana, 2014:5). Sehingga melalui komunikasi maka manusia dapat dengan mudah mengetahui dan membedakan antara identitas pribadi dan identitas sosial yang memiliki keunikan masing-masing.

Dalam mempermudah berkomunikasi manusia menggunakan berbagai media, ada yang mengistilahkannya terbagi menjadi dua yaitu media tradisional dan media modern atau media online sebagai bentuk reaksi terhadap kemajuan teknologi. Media tradisional diistilahkan sebagai media cetak seperti majalah, radio, televisi. Komunikasi elektronik, seperti email, jejaring sosial, blog dan website secara fundamental telah mengubah dan membuka potensi komunikasi langsung dengan target para audiens. Peningkatan jumlah masyarakat (dari segala usia) di era sekarang lebih banyak yang menggunakan media online dan sebagai pilihan media, menemani keseharian mereka. Yang menjadikan media online juga diperbarui secara reguler dan tergantung pada aliran informasi yang kontinu (Butterick, 2013:172)¹¹.

Sehingga media *online* adalah jaringan komputer yang dapat menghubungkan jaringan komputer lebih dari satu jaringan ke jaringan komputer lain sehingga terjalin komunikasi. Perkembangan informasi baru berbasis internet yang memudahkan semua orang berkomunikasi, berbagi, berpartisipasi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*. Cukup dengan menggeser jari di layar gadget dan mengakses internet, anak-anak bisa melakukan banyak aktivitas sekaligus tanpa harus keluar rumah, seperti mereka bermain dan belajar dalam waktu yang bersamaan.

¹¹ Butterick, Keith. 2013. Pengantar Public Relation: Teori dan Praktek (Terj: Nurul Hasfi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Kehadiran internet membawa dampak positif seperti menurut Donna Rice Hughes, tokoh LSM yang mempelopori internet yang aman untuk anak) dikutip Nina Armando (2016)¹² seperti meningkatkan pengetahuan karena internet menyediakan informasi yang jumlahnya tak terhingga, meningkatkan keterampilan membaca, sebagai alat komunikasi, membantu untuk penelitian, sebagai alat hiburan dan membentuk sebuah jaringan. Akan tetapi menurut ahli psikologi ini, sedikitnya terdapat tiga dampak negatif pada anak dari kecanduan internet yaitu pertama; tumbuh kembang anak menjadi tidak optimal karena anak terlalu lama duduk asyik dengan gadget, kedua; anak dan remaja kita mengalami kecanduan untuk selalu menggunakan gadget, bukan sekedar untuk mencari informasi tetapi juga untuk bermain, berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya dan mengakses pornografi.

Lanjut beliau, anak dan remaja kita yang kecanduan gadget setidaknya akan menunjukkan 11 tanda yang bisa diamati oleh para orangtua: (1) fokus berkurang, (2) menjadi lebih emosional, (3) sulit mengambil keputusan, (4) kematangan semu, terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang, (5) sulit berkomunikasi dengan orang lain, (6) tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan, (7) daya juang rendah, (8) mudah terpengaruh, (9) anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain, (10) melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata, (11) tidak memahami nilai-nilai moral. Yang mengerikan, manakala anak dan remaja kita mulai kecanduan mengakses gambar, cerita atau video porno, akan menimbulkan dorongan yang kuat untuk menirukannya. Oleh karena itu jangan heran bila banyak kasus pelecehan seksual terjadi di masyarakat. Ketiga; dari sisi kesehatan, anak dan remaja kita yang kecanduan gadget, dapat dipastikan pola makannya tidak teratur, makan makanan yang hanya mereka suka dan kurang tidur.

¹² Nina Armando seorang dosen komunikasi Universitas Indonesia.

Media *online* hadir sebagai ruang bermain baru bagi anak-anak, termasuk anak-anak usia dini. Media *online* menyediakan fitur game *offline* dan *online*, bagi game *offline* terlebih dahulu *download* lalu dimainkan sedangkan game *online* dapat dimainkan jika memiliki akun yang tersedia, kadang akun orangtuanya yang telah tersimpan (*save*) terhubung secara langsung saat game *online* dimainkan. Namun terdapat beberapa game yang dianggap berbahaya bagi anak untuk dimainkan, seperti; *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Cross Fire*, *War Rock*, *Counter Strike*, *Mortal Kombat*, *Future Cop*, *Carmageddon*, *Shelshock*, *Raising Force*, *Atlantica*, *Conflict Vietnam*, *Bully* dan *Grand Theft Auto* (www.newsdetik.com)¹³. Selanjutnya ada satu isu yang tersebar bahwa game *online* yang berbahaya lagi jika dimainkan oleh anak-anak adalah *Mobile Legends* yang telah ditelusuri oleh wartawan liputan6.com dengan mengkonfirmasi pihak Kemendikbud dan Asosiasi Game Indonesia (AGI) terkait daftar tersebut (¹⁴www.liputan6.com)¹⁵.

Setidaknya terdapat dua masalah yang ditimbulkan dari kecanduan internet yang berhasil saya telusuri yaitu timbulnya gangguan psikologi dan gangguan kesehatan terhadap seorang anak, berikut penjelasannya dalam kasus-kasus yang berhasil saya temukan: Banyak kasus yang saya temukan dari penelitian saya sejak tahun lalu, termasuk dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan online, sebagai berikut: seorang anak sebut saja namanya F berumur 4 tahun sering memainkan gadget hampir setiap hari¹⁶. Dimulai dari bangun tidur, masih diatas kasur (belum ke toilet) sudah memegang gadget. Setelah mandi, gadgetnya dipegang lagi sambil sarapan. Setelah sarapan, gadgetnya masih ditangan. Siang hari nya F tidak istirahat untuk tidur siang, dia berbaring

sambil memainkan gadgetnya mamanya sering ketiduran di siang hari sedang F malah asik bermain gadget. Di sore harinya sesekali F bermain sepeda di lapangan dekat rumahnya namun lebih sering juga masih tetap bermain gadget. Setelah magrib tiba, gadget masih F pegang, sekalipun baterai gadgetnya sudah habis tetapi mamanya memakaikan gadget tersebut *powerbank* (penambah daya manual) sebagai pengganti cas jadi gadgetnya masih tetap bisa dimainkan sekalipun baterainya sudah habis (masih menyala). Sambil makan malam, F juga masih tetap memainkan gadgetnya. Kadang mamanya memarahinya akan/tetapi F tidak mau makan jika gadgetnya diambil darinya. Setelah makan malam, F masih tetap memegang gadgetnya sampai tertidur.

Polanya hampir seperti itu setiap hari, hanya kadang-kadang ayah F menyembunyikan gadgetnya agar F tidak memainkan gadgetnya seintensif seperti yang saya jelaskan diatas. Sesekali F menangis jika gadgetnya tidak dia temukan, hanya sesekali mamanya mencoba menjelaskannya dengan memberikannya mainan mobil-mobilan, senjata mainan dan sepeda. Saat saya mewawancarai mamanya, dia merasa agak khawatir dengan perilaku putra satu-satunya. Mamanya mengatakan bahwa F baru mengenal gadget sejak usia 3 tahun, dulu F masih bermain table setelah tablenya rusak maka F dibelikan gadget dan kuota internet. Tidak tanggung-tanggung kuota tiap bulannya mencapai hampir 200 ribu. Dalam gadget, F sering mengakses video di youtube, sesekali juga *download game online* dan memainkannya seperti game *Counter Strike*, *Cross Fire* dan *Mobile Legends*, game yang masuk dalam daftar 15 game yang dinilai berbahaya bagi anak. Telah diluncurkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Anies Baswedan pada (22/12/2015) lalu¹⁷.

Saya menganggap perilaku F tergolong sebagai anak penikmat internet. F sangat gemar menggunakan gadget sebagai media

¹³www.newsdetik.com/diakses tanggal 10 Maret 2018

¹⁴www.liputan6.com/diakses tanggal 26 April 2018

¹⁵ www.liputan6.com/diakses tanggal 26 April 2018

¹⁶ Kasus pertama; Anak laki-laki berusia 4 tahun, ayahnya seorang honorer di salah satu instansi pemerintah sedang ibunya berprofesi sebagai IRT

¹⁷ <https://news.detik.com/berita/d-3198716/kemendikbud-15-game-ini-berbahaya-bagi-anak>. Diakses tanggal 27 Februari 2019

bermainnya, sekalipun dia memiliki teman bermain di lingkungan rumahnya akan/tetapi sudah terbiasa berinteraksi dengan gadget sehingga sulit meninggalkannya. Saya sering melihatnya bermain game di gadget, F sangat mahir memainkannya. Jarinya sangat lincah mengoperasikan game-game onlinennya dan matanya sangat jeli memperhatikan dengan detail lawan bermainnya. Saya menganggap anak-anak seusia F sudah sangat cepat memahami game-game yang dimasa saya dulu belum tersedia. Apalagi F sangat cepat memahami tiap prosedur game-game tersebut serta mampu membuat strategi dalam melawan lawan-lawan. Saya khawatir jika hal tersebut terus terjadi secara terus-menerus maka dapat membahayakan diri F seperti terjadi gangguan kesehatan terhadap matanya karena keseringan bermain gadget.

Beberapa hari saya bersama beliau, saya melihat F lambat merespon jika diajak berbicara. Lambat menjawab pertanyaan yang saya ajukan atau tidak menjawab sama sekali, hanya tersenyum saja. F sering memukul temannya jika merasa terancam misalnya saat bermain, dia tidak mau meminjamkan gadgetnya kepada teman yang datang ke rumahnya akan/tetapi temannya tersebut merebut dari tangannya sehingga F memukul temannya hingga menangis. Kadang juga saat bermain sepeda di lapangan dekat rumahnya saat sore hari, jika ada anak yang ingin meminjam sepedanya, F langsung marah dan memarahinya.

Sikap emosional yang terlihat dari perilaku F disebabkan oleh pengaruh game *online* yang dimainkannya. F sulit berkomunikasi dengan orang lain, mungkin sikap ini tergolong sebagai sikap anti sosial sehingga sulit berinteraksi dengan orang lain. Sebaiknya F dilatih untuk tidak memegang gadget dengan mengalihkan perhatiannya melalui permainan lain. Orangtua dan orang-orang terdekat seperti kakek, nenek dan sepupu atau orang-orang disekitar F juga harus sering menemaninya bermain bersama sehingga kecanduan akan gadget bisa berkurang.

Sikap kecanduan internat F belum terlihat sejak satu tahun silam. Awalnya biasa saja dan

belum kecanduan, ketika berumur 4 tahun, F sudah mulai memahami bentuk permainan, *download* game dan cara mengakses internet barulah masa itu sudah membentuk kebiasaan F dengan dunia internet. Tentu, hal tersebut sangat disayangkan namun itulah fakta yang terjadi.

Seorang anak berinisial H berumur 6 tahun kesulitan berkomunikasi dengan orang lain. H adalah anak dari orangtua yang sibuk bekerja di instansi negeri. Di rumahnya, dia sering bermain bersama gadgetnya dimulai pagi hari hingga malam hari¹⁸. Jika kakaknya pulang dari sekolah langsung bermain futsal bersama teman-teman sebayanya sedang adiknya diasuh oleh tantenya di lain rumah (diambil jika sore hari saat orangtuanya sudah pulang kerja). Kesehariannya lebih banyak dihabiskan sendiri, hanya gadget yang selalu bersamanya. Berdasarkan wawancara saya dengan H agak membingungkan saya karena dia lambat merespon saya. Perilakunya lebih banyak diam dan lambat menjawab pertanyaan saya (padahal saya sudah menggunakan bahasa anak-anak). Saat H menjawab pertanyaan saya, ucapan yang keluar dari mulutnya kurang jelas saya dengar, pengucapannya tidak jelas seperti anak seusianya. Itupun jawabannya selalu pendek dan kadang tidak sesuai dengan apa yang saya tanyakan. Responnya lambat, saya harus mengulang pertanyaan yang saya berikan ke dia sampai beberapa kali. Walaupun kadang dia tidak menjawabnya malah pergi menjauh dari saya.

Berdasarkan observasi saya, dia sering menangis jika tidak diajak pergi oleh orangtuanya atau tantenya (ingin ikut). Jika sesekali bermain saat sore di lapangan dekat rumahnya, H tidak bergabung dengan teman-temannya yang lain, justru dia bermain sendiri seperti mobil-mobilan di pasir atau menyusun bebatuan dipinggir lapangan. Saya coba tanya ke teman-teman sebaya di sekitar rumahnya tentang H, teman-temannya mengatakan kalau H itu jarang bicara. Mereka juga tidak tau

¹⁸ Kasus kedua: wawancara kedua dilakukan kepada seorang anak usia 6 tahun setengah, kedua orangtuanya berkerja di instansi pemerintah. H adalah anak kedua dari tiga bersaudara, kakak nya berusia 9 tahun sedang adiknya berusia 3 tahun setengah.

persis karena jarang sekali bermain dengan H akan/tetapi jika bermain, suaranya pelan dan tidak jelas. Saat bermain sendiri, sesekali H menyebutkan salah satu istilah di game *PUBG Mobile* seperti *chiken*¹⁹.

Saya menganggap kepribadian anak ini terbentuk melalui aktifitasnya bermain game *PUBG Mobile*. Salah satu game yang sangat digandrungi di Indonesia dan memiliki popularitas yang tinggi karena tercatat lebih dari 200 juta orang pada 18 Desember 2018. Saat ini tercatat memiliki sekitar 30 juta pemain aktif setiap harinya²⁰.

Sama halnya dengan F, beberapa hari saya juga tinggal bersamanya H. Saya juga melihat H lambat merespon jika diajak berbicara, sama juga lambat menjawab pertanyaan yang saya ajukan atau tidak menjawab sama sekali, bahkan kadang tatapannya kosong. Beda halnya dengan F yang sering memukul temannya jika merasa terancam misalnya saat bermain atau tidak mau meminjamkan gadgetnya kepada teman yang datang ke rumahnya akan/tetapi temannya tersebut merebut dari tangannya sehingga F memukul temannya hingga menangis. Sikap H justru sebaliknya, selalu mengalah dengan kakak dan temannya jika berebut sesuatu seperti mainan atau makanan.

Saya menduga sikap diam yang terlihat dari perilaku H disebabkan oleh pengaruh game online yang dimainkannya. H sulit berkomunikasi dengan orang lain, mungkin sikap ini tergolong sebagai sikap anti sosial sehingga sulit berinteraksi dengan orang lain yang ada disekitarnya.

Seorang anak perempuan berinisial Q di umur 5 tahun memiliki penglihatan yang terganggu karena sejak berumur 1 tahun sudah sering bermain gadget²¹. Kesibukan kedua

¹⁹ Istilah *chiken* adalah istilah bagi gamers yang berhasil menang di game online *PUBG*.

²⁰ Informasi dilansir di <https://tekno.kompas.com/read/2018/12/24/11070077/jumlah-pemain-pubg-mobile-sudah-samai-fortnite>. Ditulis oleh Yudha Pratomo dan editor Oik Yusuf. Diakses Januari 2019.

²¹ Kasus ketiga : Informan adalah seorang putri dari pasangan suami-istri yang bekerja di instansi negeri. Seorang anak perempuan berinisial Q di umur 5 tahun

orangtuanya membuat Q harus bermain di dunia maya. Orangtuanya memberikannya gadget di umur 1 tahun dan sudah bisa mengakses video di internet. Keseringan menonton online, di umurnya memasuki 5 tahun mata Q mengalami gangguan. Matanya cepat memerah, kadang berair disertai gatal serta terasa sakit/perih. Kedua orangtuanya membawanya ke klinik terdekat dan memberikannya obat untuk matanya. Kebiasaan dengan dunia online membuat Q kecanduan mengaksesnya sehingga orangtuanya berinisiatif membawanya ke optik untuk dibuatkan kaca mata. Kaca mata itu berfungsi untuk menangkal radiasi dari gadget, agar dapat melindungi mata anaknya.

Seiring waktu, di umur 6 tahun ini Q masih tetap terus berselancar di dunia maya menggunakan gadgetnya. Bahkan gadgetnya sudah 2 kali diganti yang lebih terbaru. Penggunaan kaca mata anti radiasi masih terus digunakan agar tetap menjaga kesehatan matanya. Walaupun demikian, ketergantungannya dengan internet dan kaca mata membuatnya harus menggunakannya saat bermain gadget. Usaha kedua orangtuanya adalah salah satu wujud rasa sayangnya kepada anak mereka. Walaupun idealnya berhenti anak-anak memegang gadget akan tetapi orangtuanya menganggap gadget juga memberikan unsur positif bagi penggunaannya. Apa-apa saja peran orangtua sebagai agen pendidik dalam memfilter penggunaan internet bagi anak-anak mereka, telah saya jelaskan selanjutnya.

Budaya Online vs Agen Pendidik

Salah satu fungsi yang mendasar dari pendidikan adalah untuk pengembangan kebudayaan. Fortes sebagaimana dikutip oleh Tilaar (1999)²², mengemukakan tiga variabel utama dalam transformasi kebudayaan, yaitu unsur-unsur yang ditransformasikan, proses transformasi, dan cara transformasi. Selanjutnya, Koentjaraningrat dengan mengacu pada pendapat Kluckhohn yang menggolongkan unsur-

²² Tilaar dalam bukunya pendidikan, kebudayaan, dan masyarakat madani Indonesia

unsur pokok yang ada pada tiap kebudayaan dunia, antara lain sebagai berikut; bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian (Koentjaraningrat, 2003)²³. Kebanyakan pendidik mempercayai bahwa rumah tangga (keluarga inti seperti ayah dan ibu) merupakan alat utama yang mempengaruhi jalannya kebudayaan melalui perubahan tipe-tipe kepribadian (Kneller, 1989)²⁴. Peran keluarga amat penting dalam mentransfer nilai-nilai budaya sedini mungkin. Tugas seorang ayah dan ibu adalah tugas yang penting karena mereka adalah guru pertama saat kita lahir ke dunia.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan seorang wanita sebagai berikut :seorang ibu²⁵ sebut saja inisialnya A berumur 39 tahun memiliki 3 orang anak. Anak pertamanya berumur 6 tahun, anak kedua berumur 5 tahun dan anak ketiganya berumur 2 setengah tahun. Kesehariannya A mengurus anak-anaknya di rumah sedang suaminya bekerja sebagai karyawan disalah satu perusahaan swasta di Makassar. Putra pertamanya sudah bersekolah tingkat satu Sekolah Dasar tidak jauh dari rumah, berada didekat rumah orangtua A. Tiap hari putra pertamanya dijemput dan diantar oleh kakeknya karena jarak sekolah dan rumah kakeknya sangat dekat. Keseharian ketiga anak A seperti anak-anak pada umumnya. Mereka bermain bertiga di rumahnya saat anak pertamanya sudah pulang dari sekolah. A berharap anak-anaknya selalu akur saat bermain bersama, dia selalu mengawasi ketiga anaknya saat bermain bersama.

Saat saya mewawancarai A, dia berharap

²³ Buku berjudul "Pengantar Antropologi I" dikarang oleh bapak antropologi Indonesia, bapak Koentjaraningrat di Jakarta

²⁴ "Buku Antropologi Pendidikan, Suatu Pengantar" yang ditulis oleh Kneller

²⁵ Wawancara selanjutnya dengan seorang informan berinisial A, seorang ibu rumah tangga yang berumur 41 tahun memiliki seortiga orang anak, anak pertamanya berjenis kelamin laki-laki berusia 7 tahun, anak keduanya seorang putrid berusia 5 tahun dan putra ketiganya berusia 39 tahun.

anak-anaknya tidak kecanduan gadget dengan memberikan ketiga anaknya sepeda sesuai umurnya masing-masing. Apalagi menurut A, kalau ketiga anaknya bermain gadget maka akan menimbulkan konflik antar mereka seperti anak pertama tidak mau berbagi gadget dengan kedua adiknya. Selain itu bagi A, jika ketiga anaknya bermain sepeda, mobil-mobilan bersama-sama maka tercipta kerjasama antar mereka. Banyak hal positif yang didapatkan oleh anak-anak mereka jika tidak bermain gadget, menurut A, anak-anaknya bisa lebih cepat bersosialisasi dengan teman-temannya disekitar rumah mereka. Sekalipun kadang-kadang A membiarkan anak-anaknya menonton video kartun di laptop saat siang hari, jika ketiganya tidak bisa istirahat siang. Bagi A, menonton kartun di laptop lebih aman dibandingkan bermain game atau mengakses youtube di gadget.

Cara lain yang A lakukan jika anak-anaknya menangis meminta gadget adalah A mematikan akses kartu kuota internet pada gadget agar anak-anaknya tidak dapat mengakses konten apapun termasuk mendownload game. Selain itu, A juga mendownload game offline yang menurutnya aman untuk dimainkan seperti puzzle, rubik dan lego. Saya meganggap cara A sudah baik dalam mendidik anak-anaknya menggunakan gadget. Ia bisa mengatur dan cerdas dalam menghadapi anak-anaknya agar tidak kecanduan gadget.

Peran Pendidik dalam Penggunaan Internet

Segala bentuk perilaku manusia dalam kehidupan sosialnya selalu dibarengi dengan sistem-sistem ideal sebagai sistem yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat. Dalam keluarga, orangtua dan lingkungan harus mampu mengajarkan kebudayaan mereka kepada anak, lalu memahami budaya masyarakat serta mengajarkan berbagai kejadian atau fenomena sosial hingga sang anak mampu mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi dalam hidupnya

(Junida, 2016:31)²⁶. Sistem-sistem ideal tersebut adalah suatu jaringan sistem itu sendiri (dalam Alam, 2012:179)²⁷, karena terjadi suatu proses pewarisan generasi satu ke generasi berikutnya melalui proses sosialisasi dalam interaksi sesama anggota masyarakat.

Disisi lain, kemajuan teknologi informasi menjadi ruang bermain baru bagi anak-anak. Mereka menemukan ranah bermain dan belajar yang baru yang sangat mudah dan cepat, cukup dengan memainkan jari-jemari di gadget. Kehadiran internet membawa dampak positif maupun dampak negatif bagi tumbuh-kembang anak, apalagi dimulai pada usia dini. Masa dimana sang anak sudah mulai membentuk karakter dengan belajar yang bersumber dari panca indranya. Membina anak dengan cara baru, karena pembinaan yang didapatkannya dari dunia online bermuatan tidak hanya unsur positif tetapi juga berunsur negatif. Hal tersebut membutuhkan peran penting dari para pendidik seperti keluarga dan lingkungan tempat tinggal mereka. Berikut beberapa temuan saya dari ketiga kasus anak penikmat internet diatas.

Kasus pertama, menunjukkan anak yang cepat emosional diakibatkan penggunaan gadget yang berlebihan, orangtuanya mendisiplinkannya dengan mengatur penggunaan gadget. Kalau dulu, F diberikan smarphone untuk mengakses internet dengan waktu yang tidak menentu seperti pukul 10 atau 11 siang hari sampai sore hari pukul 15.00 atau 14.00 sehingga F tidak istirahat di siang hari sekarang F sudah tidak diberikan smarphone di waktu tersebut. Ibunya sudah mencoba mendisiplinkannya selama setahun sampai saat ini memasuki pendidikan taman kanak-kanak membuat F sudah terbiasa dengan pembiasaan tersebut. Awalnya tentu sulit, ibunya berusaha membujuk sampai F mau mendengarkannya. Jika tidak berhasil, maka ibunya tetap memberikan smarphonanya dengan mematikan paket datanya

agar F tidak bisa mengakses internet melainkan hanya bisa bermain game offline saja yang telah didownload sebelumnya. Kadang juga, ibunya sengaja tidak membeli kuota smarphonanya agar tidak terhubung dengan akses internet. Jadi F hanya bisa bermain game offline saja. Ada saat dimana F juga dilarang keras oleh ayahnya saat F menangis tidak diberikan smarphone karena dibandingkan ibu, ayah F lebih tegas lagi dalam mendisiplinkannya. Cara lain yang ibunya lakukan adalah membelikannya sejumlah mainan anak-anak yang F sukai. Ibunya mengajak F ke toko mainan anak-anak dan membelikannya mainana yang disukainya. Saat bermain di rumah, F bermain dengan mainan yang disukainya tersebut. Sesekali, F mengajak teman seusianya (anak tetangga) bermain di rumahnya.

Kasus kedua, menunjukkan anak yang sikapnya lebih tertutup dengan orang lain. Saya inisialkan dengan nama H, anak yang menunjukkan gagap sosial artinya kurang lebih tidak mudah bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya. H kesulitan dalam bergaul, dia menutup diri dengan orang-orang disekitarnya. Mamanya agak khawatir dengan perkembangan anaknya tersebut. Mamanya berinisiatif untuk memasukkannya H ke club sepak bola karena dari pengamatannya H suka minta dibelikan bola. Awalnya tentu kurang berhasil, dimana H tidak langsung berbaur dengan teman-teman yang lain di lapangan futsal tempat latihan club itu. Alhamdulillah, seiring waktu, H sudah mulai terbiasa dengan teman-teman seusianya disana. Kalau diawal, mamanya sering menunggunya bermain futsal sampai selesai, akhirnya tinggal diantar dan dijemput saja. Dari inisiatif mamanya tersebut, membuat perubahan di diri H dengan sudah bisa tersenyum dan sesekali berbicara dengan orang lain. Bagi saya, dengan mendukung minat dan bakat anak-anak sangatlah penting dalam menunjang pertumbuhan otak dan psikologi mereka. Sikap mama H sudah tepat, dalam keresahannya, dia mencoba mencari jalan keluar dari problem anaknya dengan cepat. Dia

²⁶ Junida, Dwi Surti. 2016. Membedah Paud dengan Pisau Budaya. Cetakan pertama. Makassar: MIB Indonesia.

²⁷ Alam, N R, 2012. Model Pendidikan anak Pada Orang Wolio di Kota Bau-bau. Makassar: De la Macca.

mampu menemukan bakat dan minat anaknya lalu mendukung dan mendampingi.

Kemudian kasus ketiga menunjukkan anak perempuan (inisialnya “Q”) yang mengalami gangguan kesehatan di matanya karena penggunaan internet yang intensif. Sebenarnya orangtua Q sengaja tidak memberhentikan anaknya secara mutlak mengakses internet. Bagi orangtuanya, Q tidak boleh juga gagap akan penggunaan internet. Hanya saja, mereka tetap memiliki sejumlah aturan tegas dalam manajemen penggunaan internet di Q. Mata Q yang terganggu karena penggunaan internet dikonsultasikan ke dokter lalu mendapatkan perawatan intensif hingga pembuatan kacamata untuk Q. Agar matanya tetap sehat sekaligus dapat mencegah masalah kesehatan yang lain. Orangtuanya tetap mengizinkan Q mengakses dan berselancar di dunia maya dengan aturan yang jelas. Q hanya bisa mengaksesnya setelah pekerjaan sekolah selesai, diselingi dengan bermain di luar rumahnya saat sore hari. Walaupun orangtuanya mengizinkan Q mengakses internet bahkan mendukungnya berselancar di youtube dengan menjadi yotuber (pengguna youtube, memiliki channel) akan tetapi orang tuanya tetap membiarkannya bermain di luar rumah mereka. Jadi, mereka menggunakan jasa orang lain untuk menjaga Q di rumah (menyewa pembantu rumah tangga). Saat orangtuanya tiba di rumah (pulang bekerja), Q bisa bermain sepeda atau berlarian bersama teman-teman sebayanya di luar rumah.

PENUTUP

Perilaku manusia tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan diperoleh dari proses belajar sehingga pembinaan sosial anak sangat tergantung dengan karakter yang ditransferkan dari proses perilaku, dalam hal ini mengenai aspek kehidupan sosial atau norma-norma yang berlaku dan disepakati bersama (Junida: 2016)²⁸. Seperti jika anak-anak sudah dapat mengakses

berbagai hal dari internet dengan menirunya (dari orang-orang yang dilihatnya) termasuk yang berunsur negatif seperti pornografi (salah satu contohnya) maka dalam benak mereka sudah terekam unsur pornografi sehingga perlu pengawasan penggunaan media sosial terhadap anak-anak.

Untuk itu perlu kiranya mengajarkan kepada anak agar memanfaatkan kelebihan dari media sosial seperti menemani anak saat mengakses internet. Jika kita menemani, kita bisa mengatur apa yang anak kita akses, kita bisa menemaninya berdiskusi tentang hal yang dilihatnya di gadget, kita bisa mengajarkan dia tentang hal-hal yang tidak baik dan yang baik seperti game yang membawa unsur kekerasan dan game yang bisa mengasah pertumbuhan otak mereka. Hal ini memang sangat sulit bagi seorang ibu yang juga berprofesi sebagai wanita karir, akan tetapi mereka bisa cerdas dalam mendidik dengan memanfaatkan waktu saat sore atau malam hari disaat pulang kerja untuk menemani anak-anak mereka mengakses internet. Sedangkan bagi ibu-ibu yang aktivitasnya lebih banyak di rumah diharapkan bisa membagi waktu anak bermain di gadget, mengatur pola makan anak, tidur siang anak, belajar dan bermain diluar rumah bersama teman-temannya. Banyak ditemukan ibu-ibu sekarang lebih suka memainkan gadgetnya atau duduk bercerita bersama teman-temannya ketimbang menemani anaknya mengakses internet.

Orangtua milenial harus sigap menghadapi era digital artinya mereka harus mampu berpikir cepat mempersiapkan anak mereka untuk menghadapi era sekarang ini. Sikap kedisiplinan menjadi mekanisme penting dalam mengarahkan pembinaan anak-anak. Sikap tegas juga sangat penting dalam mengontrol kedisiplinan dan *planning management*. Serta tidak kalah pentingnya tentu perilaku orangtua harus mencerminkan orangtua cerdas yang menjadi objek tiruan dari anak-anak mereka. Berperilaku selayaknya orangtua yang baik dimata agama maupun nilai-nilai sosial yang berlaku, tidak justru menunjukkan perilaku yang bertentangan dengan norma dan budaya kita.

²⁸ Tulisan saya yang terbit di Koran Tribun Timur, dengan judul “Pendidikan Pra-Sekolah, Makassar”, pada 29 Februari 2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan, 2010. *Kontruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alam, N R, 2012. *Model Pendidikan anak Pada Orang Wolio di Kota Bau-bau*. Makassar: De la Macca.
- Butterick, Keith. 2013. *Pengantar Public Relation:Teori dan Praktek (Terj: Nurul Hasfi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Depdiknas,Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria, Jakarta, 2015
- Firdausi, N.B. (2010). Pengaruh Permainan Deskriptif Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Qalbin Salim Makassar (The Influnce Of Descriptive Game On the Improvement Of Early Childhoods Languange Ability In Islamic Qalbin Salim Kindergarden). Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Anak Usia Dini. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar.
- <https://news.detik.com/berita/3198716/kemendikbud-15-game-ini-berbahaya-bagi-anak>. Diakses 10 Maret 2018.
- <https://www.liputan6.com/teknoread/3265060/kemendikbud-larang-anak-anak-main-gim-mobile-legends>. Diakses 10 April 2018.
- <https://teknokompas.com/read/2018/12/24/11070077/jumlah-pemain-pubg-mobile-sudah-samai-fortnite>. Ditulis oleh Yudha Pratomo dan editor Oik Yusuf. Diakses Januari 2019.
- Iriani. 2012. *Sistem Pendidikan Anak Pada Orang Wolio di Kota Bau-bau*. Makassar: De La Macca
- Junida, Dwi Surti. 2016. *Membedah Paud dengan Pisau Budaya.Cetakan pertama*. Makassar: MIB Indonesia.
- , 2016. Pola Pendidikan Anaka Usia Dini (PAUD) di TK Walbim Salim Kota Makassar. Tugas akhir untuk meraih gelar Magister di Pascasarja Universitas Hasanuddin: Makassar.
- , 2017. Penyerbukan Budaya Dalam Pendidikan Karakter, Koran Harian Fajar, Makassar, 11 Maret 2017.
- , 2017. Pendidikan Pra-Sekolah, Koran Tribun Timur, Makassar, 29 Februari 2016.
- , 2017. Awas & Awasi Bullying, Koran Harian Fajar, Makassar, 25 Juli 2017.
- Keesing, MR. 1999. *Antropologi Budaya (Suatu Perspektif Kontemporer)*. Edisi Kedua, Jilid I. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kneller, F.G. (1989). *Antropologi Pendidikan, Suatu Pengantar*. University of California, Los Angeles. Penerjemah Imran Manan Ph.D.
- Koentjaraningrat. (2003). *Pengantar Antropologi I*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mulyana. 2013.*Kiat-kiat Khusus Membangun Keluarga Sejahtera*. Jakarta: BKKBN Pusat.
- Nina Armando, Mutmainnah. 2016. Mendidikan Anak di Era Digital.Di akses tanggal 03/04/2018.<https://webicdn.com/sdirmember/20/19631/produk/Nina%20Armando%20%20Media%20LI%20Oktober%202016%20rev.pdf>.
- Nuryanti,Lusi.*Development Child's Gross Motor Skills Through Cheerful Calisthenics*. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria, Jurnal Ilmu Pendidikan. Jakarta: volume 5. 2015.
- Panji, Aditya. 2014. Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia. <http://teknokompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>. Diakses 10 April 2018.
- Tilaar, H.A.R. (1999). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: P.T. Remaja Rosda Karya.