

PENGUNAAN MEDIA GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK

Received : Oct 30 th 2019	Revised : Des 3 th 2019	Accepted: Jan 17 th 2020
--------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------

Zuli Dwi Rahmawati¹
zulidwi@unisda.ac.id

Abstract : *In the era of globalization, information and communication technology is developing very rapidly and brings great influence in various fields, one of them is education. Education is greatly helped by the presence of technology that supports learning activities that are more varied and creative. The existence of gadget learning media lately is very popular with children ranging from pre-school age to elementary school, even the intensity of time to use the gadget is more than the time socializing with family or the environment. The use of learning media must be accompanied by parental assistance and supervision, because in addition to having a positive impact, the negative impact of the gadget is also very large. Learning activities with gadget media have a significant influence on children's behavior, because at the age of development the child learns by seeing, listening, observing, recording and imitating, especially if there is no supervision and control so that the child will be active on gadgets and passive in social activities.*

Keywords: *Gadgets, Learning Activities, Child Behavior*

¹ Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar bahkan sudah menjadi media paling penting dalam media pemasaran.² Bahkan media seperti televisi, gadget, internet, smartphone, laptop bukan hanya beredar di perkotaan namun telah menjangkau hingga pelosok-pelosok desa.

Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang benar bersifat sangat membantu sebagian besar lapisan masyarakat mulai dari kegiatan ekonomi, politik, sosial, budaya bahkan pendidikan karena pada realitanya kemajuan teknologi telah menghapus jarak dan mempersingkat waktu sehingga aktivitas atau pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Dalam ranah pendidikan misalnya, pemanfaatan teknologi ini membantu perkembangan kognitif siswa dengan bimbel online pada aplikasi tertentu, berlatih soal-soal pada setiap materi pelajaran dan mendapatkan bahan untuk tugas sekolah.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Belajar merupakan aktivitas yang setiap hari dilakukan oleh anak disetiap waktu dan tempat, terutama bagi anak usia pra sekolah hingga SD kelas bawah. Anak usia tersebut merupakan anak-anak dengan usia perkembangan yang memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi terhadap hal-hal baru, mereka tidak pernah puas dengan apa yang diketahui sebelumnya, maka pendampingan terhadap anak usia perkembangan sangat diperlukan untuk membentuk karakter dan pola pikir mereka.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif 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

² Dewi Irmawati, "Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis", Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, Edisi Ke-VI, (November 2011): hlm. 95-112

³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 20

mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.⁴ Anak akan sangat menikmati dan mempunyai keinginan alami untuk belajar dan bekerja, bersamaan dengan keinginan yang kuat untuk mendapatkan kesenangan. Mereka tidak pernah berfikir bahwa belajar sebagai sesuatu yang membebani, mereka terus menerus mencari sesuatu yang lebih menantang.⁵

Anak-anak usia pra sekolah hingga SD kelas bawah cenderung banyak bertanya kepada orang-orang disekitarnya, terkadang pertanyaan yang mereka ajukan cukup merepotkan dan membuat jengkel karena pertanyaannya ada-ada saja atau aneh, namun sebenarnya dengan cara itulah anak mengekspresikan rasa ingin tahunya untuk menunjang pemahaman terhadap hal-hal baru. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam masa-masa perkembangan karena anak harus mendapat jawaban yang pasti dari setiap pertanyaan yang ia ajukan, juga lebih baik lagi untuk memberikan pelajaran dan pengetahuan yang nyata kepada anak-anak agar mereka merasa senang dan memahami apa yang mereka pelajari yang hal itu akan melatih aspek perkembangan mereka.

Disamping cara atau metode belajar yang harus dilakukan baik orang tua maupun guru untuk menunjang aktifitas belajar, emosional anak, dan pemahaman terhadap hal baru, perlu adanya pemberian motivasi sebagai sarana penggerak atau penggugah agar timbul keinginan lebih dalam mempelajari banyak hal sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan atau tujuan tertentu.

Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah, sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya diri sendiri, disamping itu juga timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan kelas.⁶ Hal ini juga berlaku bagi orang tua terhadap anak, semakin orang tua memberikan pujian, motivasi, penghargaan, pengertian, maka anak akan menjadi semakin berkembang pola pikirnya, meningkat keberanian dan rasa percaya dirinya.

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), hlm. 26

⁵ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Cet.I, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 101

⁶ Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 73

Pemberian pelajaran dan pengetahuan kepada anak harus dilakukan secara aktif, sehingga perkembangan pola pikir mereka terarah dengan baik. Ada baiknya bagi orang tua yang tidak bisa mendampingi proses belajar anaknya setiap saat, luangkan waktu untuk menanamkan prinsip-prinsip dalam pembentukan karakter dan pola pikir mereka.

1. PEMANFAATAN GADGET SEBAGAI MEDIA BELAJAR ANAK

Anak usia perkembangan harus mendapatkan kesenangan dalam belajar, maka baik guru maupun orang tua harus memiliki kreatifitas dan inovasi baru untuk menyuguhkan materi belajar yang telah dikemas dalam bentuk berbeda pada setiap harinya, sehingga memicu semangat dan rasa ingin tahu mereka. Banyak media belajar yang bisa diberikan kepada anak mulai dari media audio, media visual, media audio visual, media lingkungan hingga media permainan. Salah satu contoh dari media-media tersebut yang paling disukai oleh anak-anak adalah gadget.

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).⁷ Menurut Puji Asmaul Khusna, gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.⁸

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

⁷ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), hlm.106

⁸ Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Volume 17, Nomor 2, November 2017, hlm. 318

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.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata 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.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.⁹

Di dalam gadget tersedia berbagai macam hal yang sangat disukai oleh anak seperti youtube dan game, kedua aplikasi ini menyuguhkan tampilan dengan banyak gambar dan hal-hal yang menarik minat anak-anak, saat ini aplikasi-aplikasi pembelajaran telah tersedia juga dalam gadget sehingga penggunaan gadget oleh anak terkadang kurang adanya pengawasan dari para orang tua karena dianggap anak sedang belajar pada gadgetnya.

a. Gadget sebagai Media Belajar

Berkembangnya teknologi informasi akibat arus globalisasi ini meringankan beban orang tua sebagai pendidik dan pendamping yang seharusnya setiap saat memberikan pelajaran dan pengetahuan kepada anak, pasalnya ketika orang tua sedang sibuk dengan aktivitasnya maka anak-anak diberikan gadget untuk menonton video dan gambar yang membuat mereka senang dan betah berlama-lama belajar dengan gadgetnya. Namun demikian, pendampingan dan pembatasan belajar menggunakan gadget perlu dilakukan orang tua dengan mempertimbangkan dampak negatif dari pemakaian gadget itu sendiri. Gadget

⁹ *Ibid.*, hlm. 318-319

sebagai media belajar tentunya memberikan lebih banyak inovasi bagi anak karena tidak terbatasnya hal-hal yang ingin mereka pelajari dan semuanya tersedia dalam genggamannya.

Dengan gadget, anak-anak usia pra sekolah kebawah bisa belajar memahami materi-materi belajar seperti pengenalan alphabet, huruf hijaiyah, angka, mengenal hewan, tumbuhan, benda-benda di sekitar dan belajar menyanyi dengan melihat video dari youtube, bahkan orang tua juga bisa memberikan latihan kepada anak dengan memanfaatkan game yang bisa melatih ingatan dan keterampilan anak. Pada usia SD kelas bawah, penggunaan gadget sebagai media belajar tentu sangat menunjang pengetahuan yang belum ia dapatkan atau telah didapatkan namun belum mereka fahami sepenuhnya. Sebagai contoh, di sekolah guru menjelaskan materi tata cara berwudhu tetapi anak belum memahami bagaimana cara membasuh muka, disinilah peran gadget sebagai media yang bisa memunculkan video-video tentang wudhu bisa memberi pemahaman lebih kepada anak-anak tentang tata cara berwudhu, dan lebih efektifnya video tersebut bisa di ulang-ulang manakala dalam satu putaran anak belum memahami bagaimana cara berwudhu dengan benar.

Dalam realita kehidupan yang terjadi saat ini, kita melihat anak-anak pada usia pra sekolah sudah banyak yang bisa mengoperasikan gadget, padahal sebenarnya butuh waktu yang lama untuk bisa belajar mengoperasikan sekian banyak aplikasi-aplikasi yang ada di dalam gadget, namun ketika anak belum bisa mencari apa yang mereka inginkan di dalam gadget tersebut, anak akan selalu mencari tahu dan mereka akan bisa dengan waktu yang singkat. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kecepatan pemahaman yang tinggi terhadap suatu masalah dan mereka mampu menyelesaikannya, tinggal bagaimana orang tua menjalankan perannya sebagai pendidik, pendamping, dan teman bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan serta potensi mereka.

b. Dampak Positif Belajar menggunakan Gadget

Dalam dunia pendidikan, memberikan pelajaran dan pendidikan kepada anak usia perkembangan harus menggunakan cara yang aktif dan kreatif untuk memberi stimulasi terhadap perasaan senang anak sehingga pendidikan yang diberikan dapat mereka terima, karena jika anak merasa tidak senang, maka anak

akan membangkang dan tidak akan mau menerima pendidikan yang diberikan. Begitu juga dengan belajar, peran serta orang tua yang cerdas akan menentukan perkembangan otak anak, kecerdasan orang tua yang dimaksud adalah memahami dan memberikan apa yang bisa membuat perasaan anak senang, sehingga saat itu anak memberi umpan balik yang baik terhadap sikap orang tua, saat itulah orang tua bisa mengajak anak belajar baik dengan permainan, tebak-tebakan maupun belajar menulis, membaca, menggambar, berbicara dan sebagainya. Bisa juga orang tua mengajak belajar anak dengan menggunakan alat bantu edukasi seperti smart hafidz, LCD drawing and writing, laptop, kids audio books, dan gadget, namun penggunaan media edukasi tersebut tetap memerlukan pendampingan dari orang tua, karena bagaimanapun sempurnanya alat bantu edukasi tetap memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak.

Dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.¹⁰

Dalam hal belajar, penggunaan gadget memiliki dampak positif antara lain:

- 1) Anak memiliki pengetahuan yang lebih luas karena dalam gadget tidak ada batasan dalam mencari informasi mengenai apapun dan dari manapun, anak bisa bebas memilih belajar apa saja seperti mata pelajaran, belajar menanam bunga, belajar cara menggambar, melukis, belajar membuat sesuatu dari barang bekas, dan banyak sekali pembelajaran yang bisa ditemukan di dalam gadget.

¹⁰ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia, 2003), hlm.15

- 2) Menambah semangat belajar, anak akan memiliki semangat karena mereka bisa belajar dengan melihat gambar hidup, warna warni, karakter kartun yang semuanya itu mereka sukai dan membuat perasaan mereka senang, bukan sekedar belajar dengan buku dan pensil yang terkadang memberikan efek bosan untuk anak-anak dalam masa perkembangan.
- 3) Lebih mudah memahami pelajaran, hal ini dikarenakan belajar menggunakan gadget akan bisa menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran, contohnya seperti pada video-video pembelajaran tentang perilaku sopan santun, saling menghargai, saling menolong dan memaafkan.

c. Dampak Negatif Belajar menggunakan Gadget

Media belajar memberikan stimulus kepada anak untuk bisa memahami hal-hal yang akan mereka pelajari, sehingga mereka akan memberi timbal balik berupa respon yang sesuai dengan stimulus yang diberikan. Disamping media belajar, pendamping belajar juga harus aktif dalam menyampaikan serta menjelaskan ketika anak belum menemukan jawaban, dengan begitu anak akan bisa mendapatkan pemahaman terhadap hal yang dipelajari.

Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif yang cukup banyak dan menguntungkan bagi pendamping atau orang tua, karena pengetahuan yang didapatkan anak dari media gadget sangat luas dan tidak terbatas. Meski demikian, penggunaan gadget sebagai media belajar maupun bagi perkembangan anak tetap memiliki sisi negatif yang bisa berakibat fatal bagi masa depan anak-anak, maka dari itu fungsi orang tua sebagai supervisor haruslah dilaksanakan dengan baik dan benar.

Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:¹¹

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,

¹¹ Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hlm. 117

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 dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

Selain hal diatas, gadget memberikan dampak negatif berupa Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget yaitu 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.¹²

Dari segi perkembangan anak, gadget memiliki dampak negatif yang cukup besar, begitu pula dari segi pembelajaran memiliki dampak negatif ketika dilakukan menggunakan gadget, antara lain:

¹² Jonathan,dkk.,*Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, (Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015), hlm.115

- 1) Terganggunya kesehatan tubuh, terutama pada mata anak. Terlalu sering menggunakan gadget baik itu untuk belajar maupun bermain akan menurunkan kesehatan karena tubuh hanya diam dalam waktu yang lama dan tidak digunakan untuk bergerak, begitupula mata akan terasa perih dan lelah akibat radiasi dari gadget.
- 2) Anak menjadi individualis karena ia merasa “cukup” belajar dengan gadgetnya dan semuanya bisa dipelajari dalam satu tempat dan waktu yang singkat, terlebih dalam salah satu aplikasi gadget yaitu google, bisa menjawab pertanyaan yang diajukan sehingga anak tidak memerlukan teman atau orang tua untuk menguratakan pertanyaan terhadap hal yang belum ia fahami, hasilnya anak sangat jarang berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Terhambatnya perkembangan kebahasaan anak yang disebabkan karena anak jarang berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga ia hanya terbiasa mendengar dan melihat, dan akan mengalami kesukaran dalam mengolah kebahasaan saat berbicara.
- 4) Anak malas belajar menggunakan media fisik tradisional seperti papan tulis dan buku. Ketika anak telah suka terhadap suatu hal, maka ia akan selalu melakukannya setiap saat tanpa menghiraukan hal lain di sekitarnya, begitupula saat mereka telah nyaman belajar menggunakan gadget, mereka akan malas ketika disuguhi pembelajaran dengan media lain yang mereka anggap kurang asyik, monoton bahkan membosankan.
- 5) Anak malas membaca dan menulis yang diakibatkan oleh kebiasaan mereka melihat dan mendengar materi belajar yang unik dan menarik pada gadget, mereka terbiasa melihat dan mendengar saja tanpa memberikan respon terhadap apa yang mereka lihat. Sebagai contoh pada beberapa kasus di sekolah, guru bahasa arab menunjuk benda-benda di sekitar kelas, para siswa diminta menyebutkan kosa kata dengan bahasa arab, mereka bisa menyebutkan dan mengetahui artinya, tetapi saat guru mendikte siswa untuk menuliskan kosa kata tersebut dalam buku tulis, mereka tidak bisa.
- 6) Menghadirkan “ketagihan” yang berlebihan pada anak. Anak cenderung sering melakukan hal yang ia suka setiap harinya, ketika hal itu dilakukan secara terus menerus dan menjadi kebiasaan, mereka akan mengabaikan hal-

hal lain seperti makan, tidur, bermain dengan teman, berinteraksi dengan orang lain, dan lain sebagainya.

2. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR ANAK

a. Kemampuan Berbahasa Anak

Penggunaan gadget pada anak usia dini maupun jenjang SD kelas bawah kebanyakan digunakan untuk bermain game dan melihat animasi kartun, untuk itu media ini seharusnya digunakan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang telah tersedia sebagai sarana belajar yang mengasyikkan, tidak membuat bosan dan dapat melatih kreatifitas anak dengan adanya animasi yang menarik, warna warni dan lagu-lagu yang ceria.

Penggunaan media gadget dalam proses belajar secara umum pasti memiliki nilai plus dan minus, tapi setidaknya orang tua selaku pendamping belajar mampu mengarahkan anak kepada sisi positif media tersebut untuk mengantisipasi minimnya perkembangan mereka pada usia yang seharusnya merupakan usia emas bagi pertumbuhan dan perkembangan otak mereka.

Bahasa merupakan sarana paling penting dalam komunikasi manusia yang bersifat unik sekaligus universal. Bahasa inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lain, dengan bahasa manusia akan mampu berinteraksi, terlebih seseorang yang pandai berbahasa dengan baik bisa memanfaatkan keterampilan berbahasanya sebagai orator, motivator, presenter dan lain sebagainya. Keterampilan berbahasa ini perlu dilatih dan dikembangkan, tetapi dalam ranah anak-anak, keterampilan berbahasa yang harus dimiliki adalah menyimak atau mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.

Gadget sebagai sarana belajar tidak hanya memberi kontribusi pada pencapaian kognitif, namun juga terhadap kemampuan berbahasa mereka. Anak usia pra sekolah hingga usia SD kelas bawah berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif, yang artinya anak bisa mengungkapkan keinginan, pendapat, dan penolakannya melalui bahasa lisan. Bahasa dan bicara anak merupakan potensi yang berkembang cepat sehingga menjadi pola kebiasaan

dimana perkembangan anak pada usia dini mempengaruhi penyesuaian pribadi serta sosialnya, dengan bertambahnya usia anak maka potensi itu akan terbentuk.

Potensi dan kemampuan bahasa anak dapat terbentuk akibat pengaruh dari beberapa faktor antara lain motivasi dari orang disekitar anak, terutama orang tua, hasil belajar anak, dan interaksi sosial anak. interaksi sosial anak terjadi ketika anak sedang berada disekolah atau ketika sedang bermain dengan teman sebayanya dengan waktu yang lebih sedikit dibanding kebersamaan anak dengan orang tua, maka dari itu pengaruh serta peran orang tua sangat menentukan arah pemikiran dan kebiasaan anak yang akan membentuk karakter mereka dan akan bertahan hingga mereka dewasa.

Jadi penggunaan gadget dalam aktivitas belajar anak memberi pengaruh besar terhadap kemampuan berbahasa mereka tergantung pada kontrol dan pengaruh dari orang tua. Anak menggunakan gadget sebagai media penunjang belajar mereka, jika orang tua pasif dan hanya membiarkan saja maka anak cenderung pasif pula dalam berkomunikasi meskipun anak mendapat pengetahuan yang sangat beragam dari hasil belajarnya, sebaliknya jika orang tua aktif mendampingi anak, menjelaskan setiap hal yang tidak dimengerti anak dari belajar dengan gadget, memberi motivasi disela-sela aktivitas belajar maka anak akan aktif pula memberikan timbal balik dan dari situlah terbentuk komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa mereka.

b. Belajar Satu Arah

Telah dipaparkan diatas bahwa gadget merupakan salah satu media belajar yang saat ini sangat disukai oleh anak dengan berbagai kelebihan yang dapat memikat hati anak sehingga mereka merasa ingin berlama-lama menggunakan gadget dengan intensitas beberapa kali dalam sehari. Meski belajar dengan media gadget memiliki banyak manfaat, harus diketahui bahwa sebenarnya pembelajaran menggunakan media gadget merupakan pembelajaran satu arah yang maksudnya adalah ketika anak belajar dengan gadget, anak hanya bisa melihat, mendengar dan memahami. Anak tidak bisa mengekspresikan hasil pemahaman mereka, sudah faham kah? Ada pertanyaan kah? Apakah anak ingin mengkritisi sesuatu?, tidak bisa memberikan feedback dari hasil belajar mereka

dalam gadget. Jadi pada hakikatnya anak hanya diberi bukan memberi, mengerti bukan memberi pengertian, memahami bukan memberi pemahaman, akibatnya anak akan mendapatkan kemungkinan-kemungkinan seperti; anak menguasai materi, bisa menjawab pertanyaan tetapi tidak bisa menjelaskan suatu permasalahan ketika seseorang bertanya kepadanya, anak faham terhadap suatu permasalahan tetapi tidak bisa menyelesaikan permasalahan yang ada, anak bisa menyanyi tetapi tidak berani untuk menyanyi di depan kelas bersama teman-temannya, anak belum faham terhadap beberapa materi dari guru, tetapi tidak mau bertanya, maka dari itu ketika anak belajar, baik orang tua maupun guru harus bisa memunculkan kreatifitas anak, memunculkan keaktifan dan membiasakan interaksi untuk melatih keberanian dan kebahasaan mereka.

c. Perkembangan dan Karakter Anak

Setiap manusia pasti mengalami proses belajar baik dalam keluarga, sekolah dan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengetahuan dan perilaku secara permanen dan proses belajar tersebut berlangsung sampai akhir hayat. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan pembelajaran yaitu:

- a. Belajar berfungsi untuk membantu perkembangan individu
- b. Belajar sebagai proses memperoleh pengalaman
- c. Belajar memberikan tuntutan berupa terciptanya aktifitas yang aktif
- d. Belajar berperan efektif dalam aspek fisik, sosial, emosional intelektual dan moral

Aktifitas belajar bukan hanya bagaimana memberi pengertian dan informasi tentang suatu hal, lebih dari itu bahkan pembentukan karakter anak merupakan kelanjutan dari proses belajar mereka dari kecil hingga dewasa. Proses belajar menjadi pengalaman tersendiri bagi anak untuk mengembangkan potensinya, diri dan lingkungannya serta pemberian manfaat diri kepada lingkungan sekitar. Ketika anak telah bisa mencapai tahapan perkembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotoriknya sesuai tahap-tahap perkembangan dirinya, maka anak dapat dikatakan telah berkembang dengan baik.

Proses belajar merupakan hal yang sangat penting karena bagaimanapun prosesnya pasti akan berpengaruh terhadap perkembangan dan karakter anak. Media belajar gadget membatasi perkembangan anak dari segi interaksi dengan

lingkungan dan membuat anak terbiasa bersikap pasif. Hal ini merupakan masalah serius yang harus ditangani oleh semua orang tua, intensitas kebersamaan anak dengan gadget lebih tinggi daripada dengan teman sebaya maupun lingkungan hidup disekitarnya, dengan pembiasaan dalam keadaan demikian berarti orang tua membiarkan anak mereka tidak berkembang dalam kehidupan nyata dan karakter mereka akan terbentuk sebagai manusia yang aktif dalam menerima (pengetahuan, informasi) dan pasif dalam pergaulan dan kehidupan sosial.

3. PENGARUH MEDIA BELAJAR GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK

Gadget merupakan media elektronik modern yang memiliki fungsi praktis. penggunaan gadget pada saat ini banyak didominasi oleh anak-anak, karena anak-anak mempunyai rasa ingin tau yang tinggi terhadap sesuatu yang baru dan menarik. Penggunaan media gadget meskipun dalam ranah pembelajaran berdampak pada perilaku anak karena sifat yang dimiliki gadget yaitu ketergantungan sehingga anak terpengaruh dan meniru apa yang mereka lihat.

a. Melihat, Mendengar, Mengamati, Merekam dan Meniru

Seperti kita tahu bahwa cara lain anak belajar adalah dengan melihat, mendengar, mengamati, merekam dan meniru karena anak terutama dalam usia emas memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Keberadaan anak dalam lingkungan yang nyaman tentu memberikan efek tersendiri bagi perkembangan dirinya, maka parenting oleh orang tua dianggap penting untuk bersama-sama mengusahakan bagaimana cara agar anak bisa berkembang dengan baik sesuai tahapan usia mereka.

Sebagai pendidik maupun orang tua alangkah lebih baik jika memberikan suatu pelajaran atau contoh yang nyata kepada anak-anak. karena apabila anak usia dini diberikan materi berupa lisan dan penjelasan saja di dalam kelas mereka tidak akan betah sehingga mengekspresikan rasa bosannya dengan cara lain seperti berlarian di dalam kelas atau mengganggu teman-temannya. Contoh nyata dalam belajar seperti halnya mengajari anak menulis angka 1 seperti lilin, angka 2 seperti angsa, angka 4 seperti kursi yang terbalik

Keberadaan gadget sebagai salah satu media belajar terutama pada kalangan anak-anak yaitu pada usia pra sekolah hingga SD kelas bawah membuat mereka

lebih mudah belajar seakan-akan nyata belajar karena gadget memiliki fitur-fitur yang menyediakan gambar hidup, bukan hanya materi atau keterangan yang membuat mereka bosan. Gambar hidup yang digunakan untuk belajar anak akan mempengaruhi mereka untuk melakukan apa yang mereka lihat dan dengar, misalnya anak sedang melihat video animasi upin ipin dengan cerita hari raya idul fitri, pada saat akan melaksanakan shalat idul fitri di masjid, upin dan ipin memakai baju koko, songkok, sarung dan membawa sajadah, sedangkan kak rose dan nenek memakai mukenah dan membawa sajadah, mereka bersama-sama pergi ke masjid untuk menunaikan shalat, ketika perjalanan pulang dari masjid mereka bersalam-salaman dengan para jama'ah lain. Dari video pendek tersebut, secara langsung anak akan merekam dan meniru bahwa ketika shalat laki-laki memakai sarung, baju koko dan songkok, sedangkan perempuan memakai mukenah.

Dari contoh diatas bisa diambil pelajaran terutama oleh orang tua agar menciptakan suasana rumah yang kondusif dan nyaman bagi anak, meskipun suatu ketika ada permasalahan di dalam rumah, hendaknya anak diberikan pengertian yang bisa mereka fahami dan tidak membebani anak karena keegoisan orang tua.

b. Aktif dalam Gadget, Pasif dalam Bersosial

Tingkat popularitas gadget di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik gadget yang menarik bagi anak-anak. Gadget menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu saja tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Orang tua tidak dapat begitu saja melarang anak-anaknya untuk tidak mengakses gadget, apalagi bila anak sudah memiliki teman-teman di luar lingkungan keluarga, karena rasa ingin tahu anak justru akan semakin tinggi bila dilarang. Namun secara cerdas orang tua bisa membatasi akses internet anak-anaknya dengan fitur semacam privacy.

Gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku anak, anak yang aktif dalam gadgetnya akan lebih pasif dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar karena pada realitanya ketika anak telah fokus terhadap hal yang dia sukai dan itu berada dalam gadget, maka dia bisa saja mengabaikan segala hal, jika orang tua tidak

bertindak cerdas maka akan berakibat fatal bagi anak-anak mereka. Secara kualitas, orang tua perlu ikut memperhatikan kesesuaian isi program yang ada di dalam gadget dibandingkan dengan usia anaknya. Misalnya, untuk usia lima tahun ke bawah, sebaiknya anak memainkan aktivitas yang berupa pengenalan warna, bentuk dan suara di perangkat gadget-nya dan jangan sampai anak-anak kita menjadi anak asuhan gadget.

Dengan kata lain, orang tua tidak dapat mengasuh anak-anaknya secara pasif sekaligus berharap anak-anak tidak mendapatkan dampak negatif dari gadget. Orang tua juga perlu meleak teknologi seperti anak-anak mereka dan turut mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat dengan memperhatikan keseimbangan manfaat belajar menggunakan gadget dan interaksi sosial mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam pendampingan dan pengawasan kepada anak terhadap aktivitas belajar menggunakan media gadget agar anak tidak menjadi manusia yang aktif pada gadget tetapi pasif dalam sosial. Efektivitas penggunaan gadget sebagai media belajar anak usia pra sekolah hingga SD kelas bawah meliputi kemampuan berbahasa, belajar satu arah, perkembangan dan karakter anak. sedangkan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku mereka didasarkan pada cara belajar anak yaitu melihat, mendengar, mengamati, merekam dan meniru.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hastuti, 2012, *Psikolog Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Husna, Puji Asmaul, 2017 *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Volume 17, Nomor 2.
- Irmawati, Dewi, 2011, "*Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis*", Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, Edisi Ke-VI
- Jonathan,dkk., 2015, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, Surabaya : Universitas Kristen Pertra Surabaya.
- Nazir, Mohammad, 2003, *Metode Penelitian*, Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Purwanto, Ngalim, 2000, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad, 2015, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Cet.I, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Widiawati, 2014, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, Jakarta : Universitas Budi Luhur.