

The Role of The Parents in Educating Gadget Generation

Chrisnaji Banindra Yudha, Herinto Sidik Iriansyah, Dyah Anungrat Herzamzam

STKIP Kusuma Negara

chrisnaji_by@stkipkusumanegara.ac.id

Article History

accepted 24/09/2019

approved 01/10/2019

published 01/12/2019

Abstract

Gadget has been familiar in Indonesian area. The gadget in this article is a child who was born and grow thrive on the sophistication of technology. A gadget in the intent is handphone that can be connection on the internet network. The user of gadget ranging from the age of two years to the oldman. The focus of the study in article is users gadget 7 on 13 years or the age of elementary school. The problem is a lack of control employing gadget that is not tarred filter carefully. The child interaction with internet will open the actual unorthodox to open at the age. Ironically gadget become a means of some parents to calm her certain conditions, an example when the child crying, parents shopping at shopping canters, when gathered gathering and the offers. So in the study needed to parents in educating children aged elementary school the use of gadget.

Keywords: *Gadget, The Child, Parenting*

Abstrak

Dewasa ini gadget telah familiar di kalangan penduduk Indonesia. Generasi gadget yang disebut dalam artikel ini adalah anak yang terlahir dan tumbuh dan berkembang pada kecanggihan teknologi. Gadget yang dimaksud adalah Handphone yang dapat tekoneksi pada jaringan internet. Penggunaa gadget dari usia dua tahun sampai dengan kalangan orang tua. Fokus kajian pada artikel adalah pengguna gadget usia 7 sampai dengan 13 tahun atau usia anak sekolah dasar. Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya control penggunaan gadget yang tidak terfilter dengan baik. Anak dalam berinteraksi dengan internet, membuka situs yang sebenarnya tidak lazim untuk dibuka pada anak seusianya. Ironisnya gadget menjadi sarana sebagian orang tua untuk menenangkan anaknya dalam kondisi tertentu, diambil contoh saat menangis, orang tua berbelanja di pusat perbelanjaan besar/mall, saat berkumpul arisan, dan lainnya. Dengan demikian diperlukan kajian untuk orang tua dalam mendidik anak usia sekolah dasar saat penggunaan gadget.

Kata kunci: Gadget, Anak, Pendidikan Keluarga

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini berkembang sangat pesat. Awalnya teknologi atau alat komunikasi dari surat dan telepon kabel, era saat ini berkembang menjadi handphone, laptop, tablet, ipad, android atau yang lebih dikenal dengan gadget. Dalam perkembangannya, teknologi makin canggih, makin berkembang layaknya peradaban manusia. Pada era masa sekarang, teknologi muncul dan digunakan seakan-akan merupakan kebutuhan primer. Pada berbagai macam jenis ataupun tampilannya atau sering disebut dengan fitur yang disuguhkan selalu mengalami kebaruan. Manusia saat ini bergantung dengan hal tersebut, contoh ketika handphone ketinggalan atau tidak terbawa saat berpergian, cenderung mengalami kegalauan dan kebingungan. Pada era revolusi industry 4.0 saat ini, Teknologi mudah diperoleh, perolehannya sangatlah mudah, murah sesuai kantong, dan mampu disesuaikan dengan segala macam profesi. Dengan demikian, pesatnya teknologi dalam penggunaannya perlu hal nya untuk memfilter.

Telepon pintar (smartphone) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon pintar. (Elcom, 2011) Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Adapun telepon digunakan dari segala usia atau generasi, dari yang memiliki teknologi yang biasa sampai dengan yang canggih.

Terdapat enam pendapat tentang generasi milenial sesuai dengan table di dibawah ini, Adapun table tersebut dilihat dari rentang waktu kelahiran. Ragam generasi menurut yanuar (2016) pada table pengelompokan generasi berikut ini:

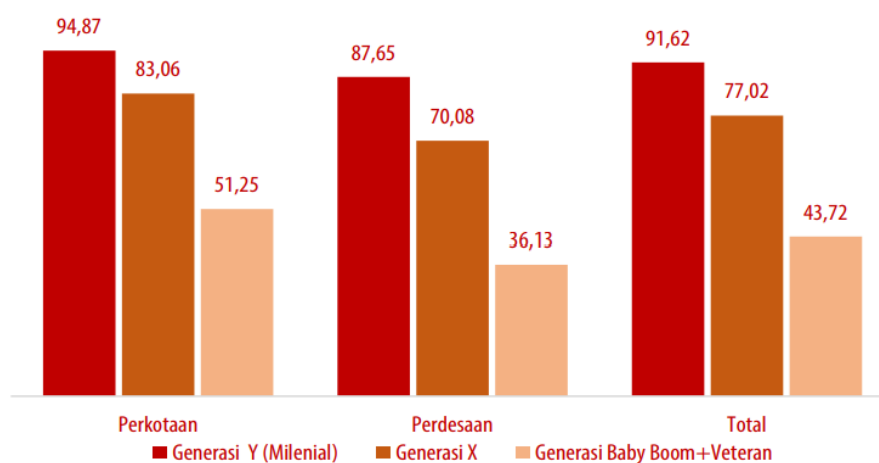
Sumber	Label				
Tapscott (1988)	-	Baby Boom Generation (1946-1964)	Generation X (1965-1975)	Digital Generation (1976-2000)	-
Howe & Strauss (2000)	Silent Generation (1925-1943)	Boom Generation (1943-1960)	13 th Generation (1961-1981)	Millineal Generation (1982-2000)	-
Zemke et al (2000)	Veterans (1922-1943)	Baby Boomers (1943-1960)	Gen-Xers (1960-1980)	Nexters (1980-2000)	-
Lancaster & Stillman (2000)	Traditionalist (1900-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation Xers	Generation Y	-
Martin & Tulgan (2002)	Silent Generation (1925-1942)	Baby Boomers (1946-1964)	Generations X (1965-1977)	Millinials (9181-1999)	-
Oblinger & Oblinger (2005)	Maataures (<1946)	Baby Boomers (1947-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Gen-Y/NetGen (1981-1995)	Post Millinials (1955-present)

Dengan demikian yang dimaksud generasi gadget dalam artikel ini adalah generasi milenial yang lahir tahun 1980-2000.

Pada era menjamurnya teknologi informasi dan komunikasi muncul generasi tertentu. Generasi itu adalah Generasi Y atau Generasi Milenial. Generasi milenial merupakan generasi melek teknologi, hal ini apabila perbandingannya dengan generasi sebelum itu muncul, seperti X dan Babby Boom. Pola kehidupan generasi milenial tumbuh di era teknologi, mereka sangat familiar dengan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi, diambil contoh adalah saat mereka memesan melalui

aplikasi online untuk makanan, paket barang, beli pakaian, handphone, dan lainnya. Pemanfaatan TIK dimanfaatkan generasi milenial untuk saling terhubung dan berkomunikasi, seperti penggunaan social media dalam menjalin komunikasi. Dengan demikian generasi ini memanfaatkan teknologi secara maksimal.

Banyak studi literature atau penelitian untuk melihat hubungan antara generasi milenial dan teknologi. Salah satu menurut Deal dkk (2010), bahwa teknologi lah yang membedakan antar generasi Generasi Milenial, Generasi X dan Generasi baby boom, selain itu generasi milenial lebih banyak menggunakan teknologi disebabkan oleh usia terpapar dengan teknologi baru lebih muda dibandingkan dengan generasi lain. Dengan lebih memanfaatkan teknologi di segala sendi kehidupan maka menjadikan generasi milenial unggul dalam pemanfaatan tersebut. Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), BPS Tahun 2017 tentang Persentase Penduduk di Indonesia yang Menggunakan Telepon Seluler (HP)/Nirkabel Menurut Generasi dan Daerah Tempat Tinggal.



Terlihat bahwa di daerah perkotaan mencapai 94, 87% dan pedesaa 87,65%. Penyebabnya adalah terdapat perbedaan kelengkapan fasilitas infrastruktur pendukung.

Menurut Erikson (Sudarwan, Danim, dan Khairi, (2014) tugas-tugas peserta didik pada periode perkembangan masa usia Sekolah Dasar (6 – 12 tahun) sebagai berikut: (1) adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi, (2) sikap tunduk kepada peraturan permainan tradisional, (3) adanya kecenderungan memuji diri sendiri, (4) membandingkan dirinya dengan anak lain, (5) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting, (6) pada masa usia 6 – 8 tahun menghendaki prestasi yang baik, (7) minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (8) amat realistis, rasa ingin tahu dan ingin belajar, (9) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai tanda menonjolnya bakat-bakat khusus, (10) sampai pada usia 11 tahun membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya, (11) gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dan bisa membuat peraturan sendiri.

Anak mempunyai tahapan pada perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif pada anak didik menurut Piaget dalam Berk, L.E (2012), empat tahap perkembangan kognitif. Periode I Kepandaian Sensori-Motorik dari lahir – 2 tahun (pada tahap ini bayi berfikir dengan merespon dunia melalui mata, telinga, tangan dan mulut mereka), periode II Pikiran Pra-Operasional dari 2-7 tahun (anak usia prasekolah menggunakan simbol untuk mewakili temuan sensoris motorik mereka), periode III Operasi-operasi Berpikir Konkrit dari 2-11 tahun (penalaran anak-anak menjadi logis), periode IV Operasi-operasi Berpikir Formal setelah 11 tahun – dewasa (kemampuan berpikir abstrak dan sistematis). Berdasarkan tahapan perkembangan ini, maka usia

anak SD berada pada periode ketiga. Hal ini, menandai suatu titik besar dalam perkembangan kognitif. Pikiran lebih jauh dari sekedar logika. Ia bersifat fleksibel dan lebih teratur dari sebelumnya.

Perkembangan teknologi telah merambah ke anak-anak siswa Sekolah Dasar (SD). Anak SD sebagian besar aktivitasnya adalah *game* melalui *smartphone* yang terkoneksi internet atau sering disebut *game online*. Anak SD bercengkerama dengan akrab dengan media gadget, media tersebut seperti telepon seluler dengan mengoperasikan browser google *seenaknya* dan terkadang tanpa batasan, laptop, tablet, dan *game video*. Aktivitas yang bersentuhan dengan teknologi lebih mewarnai kehidupan anak, daripada berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, bermain sepak bola, bersepeda dan aktivitas bermain lainnya (Salman 2015: 831) dengan demikian seluruh aktivitas anak yang menginjak usia sekolah dasar selalu dalam pengawasan keluarga, pendidik/guru/dosen maupun masyarakat disekitarnya, hal ini sebagai bentuk antisipatif agar anak tidak terkena *evек* yang negatif perkembangan teknologi.

Menurut penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nofri Salman (2012) tentang Dampak Penggunaan *Handpone* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Dalam penelitian tersebut dituliskan dampak negative penggunaan gadget, adapun hasil penelitiannya adalah 1) Mengganggu Perkembangan Anak, 2). Menurunkan prestasi belajar siswa, 3). Rawan terhadap tindak kejahatan. 4). Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, 5) Pemborosan Dengan mempunyai *handphone*, maka pengeluaran kita akan bertambah. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Fanny et al (2014) menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik siswa sekolah dasar adalah lama anak mengenal gadget dan lama penggunaan gadget setiap harinya.

Menurut Fauziah et al (2015) dalam penelitiannya tentang hubungan durasi bermain *video game* dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah, menyatakan bahwa sebagian besar responden (65,7%) memiliki durasi tidak normal saat bermain *video game* (>2jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu) dan responden tersebut termasuk kategori ketajaman tidak normal. Pendapat lain oleh Chahal et al., (2012), bahwa dalam penggunaan gadget dalam durasi waktu yang lama dapat menyebabkan *overweight* atau kelebihan berat badan. Penelitian pada anak kelas 5 sekolah dasar di Kanada menunjukkan 64% anak-anak memiliki minimal 1 buah *electronic entertainment and communication devices* (EECDs) dan penggunaan EECDs di malam hari berhubungan dengan peningkatan berat badan, penurunan kualitas asupan, dan penurunan aktifitas fisik secara signifikan yang dapat menyebabkan *overweight*. Pendapat lain menurut Ahmad dan Farid (2017: 155) Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. Dengan demikian dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak yang negative apabila tidak dibatasi dalam penggunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak menjadi generasi penerus di masa depan sebuah keluarga. Anak terlahir sebagai kertas putih yang bersih tanpa noda. Orang tua sebaiknya menyiapkan dan memperhatikan tumbuh kembang anak tersebut. Orang tua senantiasa memperhatikan dan mendidik perilakunya. Utamanya anak ditanamkan akhlak yang mulia. Hal ini sebagai kontroling dirinya untuk bergaul sesama anak maupun dengan lingkungan masyarakat, sekolah dan lainnya. Sebagai orang tua hendaknya menyiapkan pendidikan anak dari pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Dengan demikian anak merupakan generasi penerus yang harus disiapkan masa depannya dengan baik.

Mendidik anak yang terlahir dalam generasi milenial melalui parenting dalam keluarga. Sesuai dengan pembahasan di atas terdapat bahaya yang muncul dari pemberian gadget yang diberikan tanpa control. Diantaranya adalah 1) Mengganggu Perkembangan Anak, 2). Menurunkan prestasi belajar siswa, 3). Rawan terhadap tindak kejahatan. 4). Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, 5) Pemborosan, 6) perkembangan motoric, 7) *overweight* atau kelebihan berat badan dan pengaruh negative lainnya. Dari dampak negative tersebut peran orangtua dalam mendidik anak harus tepat sesuai dengan perkembangan zamannya. Parenting dalam keluarga pada generasi gadget dapat dilakukan melalui bentuk:

1) Penanaman pendidikan karakter sejak dini

Dewasa ini pemerintah memperkenalkan program pemerintah yang namanya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK merupakan usaha untuk membudayakan pendidikan karakter di sekolah. Program PPK akan dilaksanakan dengan bertahap dan sesuai kebutuhan. Program PPK bertujuan untuk mendorong pendidikan berkualitas dan bermoral yang merata di seluruh bangsa. Penerbitan Peraturan Presiden nomor 87 pasal 2 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK memiliki tujuan : (1). Membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. (2). Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia dan (3) Merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK. Dengan demikian kolaborasi orang tua dan sekolah untuk melaksanakan Perpres di atas, sekaligus dalam membekali karakter anak sejak dini.

2) Disiplin dalam mengoperasikan gadget

Bagi buah hati yang sudah kecanduan dengan gadget, maka orang tua dalam memberikan gadget pada buah hatinya sesuai dengan dosis. Apabila anak akan mengoperasikan gadget, maka sesuaikan dengan kebutuhan anak dan jangan berlebihan. Pemberian gadget untuk anak dapat dilakukan melalui edukasi. Hal ini melalui aplikasi bernyanyi, mewarnai, puzzle, menari dan lainnya. Waktu penggunaannya pun sebaiknya ada batasan, mungkin dalam satu hari hanya lima menit dan intensitasnya selalui dikurangi, dari lima menit satu bulan selanjutnya berkurang menjadi 3 menit, dan dilanjutkan sampai dengan tidak kecanduan. Apabila anak tidak kecanduan, yang dapat dilakukan adalah pengembangan bakat anak. Misalnya dengan mengembangkan bakat olahraga, musik, drama dan yang lainnya. Para orang tua buatlah kesempatan bersama buah hati, dari segala kesibukan yang ada dan hanya berorientasi pada materi, maka anak akan terbengkelai segi perkembangan psikologis, kognitif, emosi, dan perkembangan lain. Dengan demikian, quality time dengan buah hati dapat dijawab dengan baik.

Pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga dan utamanya orang tua. Dalam mendidik banyak yang harus dilakukan. Sekolah menjadi mitra kolaborasi dalam mendidik anak. Dalam konteks gadget, kebermanfaatan gadget bagi anak tergantung orang tua mengontrol anak saat bermain gadget. Sebagai orang tua harus up date dan melek teknologi, dalam penggunaan gadget orang tua harus memahami dan mahir, serta mampu mengoperasikan dengan mengetahui isi dan memanfaatkannya. Dengan demikian, seyogyanya ada pendampingan orang tua kepada anak dalam mengoperasikan gadget, hal ini agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan.

SIMPULAN

Dengan demikian dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penerapan parenting dilingkungan keluarga melalui keluarga yang ramah dengan anak, ramah dari segi penggunaan waktu bersama keluarga, penanaman karakter, dan akhlak.
- 2) Pembatasan penggunaan gadget anak dapat dilakukan melalui pendampingan dan kontroling orang tua terhadap anak.
- 3) Factor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor keluarga. Keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk berkembang dan tumbuh serta memperoleh pendidikan
- 4) Sebagai orangtua harus melek teknologi atau tidak gaptek, agar dengan kemampuan ini, mampu untuk mengontrol penggunaan gadget anak.
- 5) Para orang tua harus mengalihkan perhatian anak dari gadget kepada kegiatan yang melibatkan fisik, seperti olah raga, seni, karya wisata dan lainnya.
- 6) Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan a) Mengganggu Perkembangan Anak, b). Menurunkan prestasi belajar siswa, c). Rawan terhadap tindak kejahatan. d). Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, e) Pemborosan, f) perkembangan motoric, g) *overweight* atau kelebihan berat badan dan pengaruh negative lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun: Jurnal Kedokteran Diponegoro Volume 6, Nomor 2.
- Berk, L. E (2012). *Development throught the lifespan (4th ed.)*. (Terjemahan Daryanto). Boston: Pearson education, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).
- BPS.2017.Keadaan Angkatan Kerja di Indonesia Agustus 2017.BPS:Jakarta
- Chahal, H., Fung, C. & Veugelers, P. J. (2012). Availability and night-time use of electronic entertainment and communication devices are associated with short sleep duration and obesity among Canadian children. *Pediatric Obesit Deal dkk*, (2010), "Millennials at Work: What We Know and What We Need to Do (If Anything)", *Journal of Business and Psychology*, June 2010, Volume 25, Issue 2, hal 191–199
- Elcom. (2011). Google Android. Jakarta: Andi Publisher
- Fanny, A. O., Tutut, j. P., Giyanti, I. P., Alfisyahrina, H. & Andriana, Y. (2014). Faktor Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Fauziah, R., Dyna, A. & Novani, H. (2015). Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, No 1
- Peraturan Presiden nomor 87 pasal 2 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)
- Sudarwan Danim & Khairil. (2014). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Bandung: Alfabeta.
- Salman Hasibuan, Budaya Media dan Partisipasi Anak di Era digital, *Proceeding of International Post-Graduate Conference*. Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya.
- Yanuar Surya Putra (2016). "Teori Perbedaan Generasi".*Jurnal Among Makarti Vol.9 No.18*