

# Padang Ekspres



SABTU ■ 27 JULI 2019 ■ 24 Zulkaidah 1440 H

*Koran Nasional dari Sumbar*

## TERAS UTAMA

### "Gadget" dan Perkembangan Psikologis Anak



**Hardisman**  
Dosen Fakultas  
Kedokteran Unand

Tanggal 23 Juli lalu, diperingati setiap tahunnya sebagai Hari Anak Nasional. Hari bersejarah ini dicanangkan tahun 1984 oleh Presiden Soeharto saat itu, yang kemudian diperingati pada setiap tahunnya.

Peringatan Hari Anak Nasional diharapkan menjadi momentum bagi semua pihak, baik keluarga, para pendidik, politisi dan para pemangku kepentingan agar peduli, dan berkiprah untuk kesejahteraan anak di masa depan. Sehingga dalam hal ini setiap orang mengambil peran sesuai dengan profesi dan posisinya.

Anak harus menjadi salah satu prioritas suatu bangsa dan negara jika ingin mencapai kemajuan bangsa tersebut di masa depan. Anak hari ini, merekalah pemimpin di masa depannya.

► Baca **Gadget...** Hal 7



# "Gadget" dan Perkembangan Psikologis Anak

Sambungan dari hal. 1

Jika anak-anak tumbuh dan berkembang dengan baik, maka impian bangsa dan negara yang berkualitas dapat diwujudkan. Begitu juga sebaliknya.

Dalam mencapai kesejahteraan anak, maka kualitas tumbuh kembang fisik dan psikis anak keduanya harus mendapatkan perhatian. Untuk mencapainya perlu peran keluarga yang sangat utama dan sinergi dengan pendidikan di sekolah dan kebijakan yang mendukung.

Pada tataran kebijakan dalam mewujudkan kesejahteraan anak tersebut telah dituangkan perbagai peraturan terkait. Di antara regulasi tersebut dimulai dengan adanya UU No 4/1979 tentang Kesejahteraan Anak, Inpres No 2/1989 tentang Pembinaan Kesejahteraan Anak. Selanjutnya, UU No 23/2012 tentang Perlindungan Anak. Bersamaan dengan itu, berbagai upaya di setiap daerah juga menggugupayakan terciptanya Kota Layak Anak.

Berbagai kebijakan kesehatan dan pelayanan publik, yang berkaitan dengan kesejahteraan anak juga telah dituangkan seperti Kawasan Tanpa Rokok (KTR), kebijakan ASI eksklusif dan Inisiasi Menyusu Dini (IMD), dan peraturan-peraturan tentang pendidikan.

Akan tetapi pemenuhan hak-hak anak mengalami anomali dan penyimpangan. Pada satu sisi mulai terpenuhinya hak-hak kesehatan dan pendidikan formal anak, namun pada sisi lain aspek asuh dan asah anak yang berkualitas mulai terabaikan.

## Perangkat Pintar atau Perangkat Pembodohan?

Salah satu yang menjadi anomali adalah pola pendidikan anak yang berkualitas dalam keluarga yang digerus oleh penggunaan *gadget* (gawai). Gawai yang diyakini sebagai sebuah perangkat pintar (*smart device*) berupa *tablet* atau *smartphone* telah mengalami distorsi pemanfaatannya.

Jika kita melihat sejarah saat dikeluarkannya Ipad seri pertama tahun 2010 dengan layar sentuh *capacitive* dan dengan kemampuan *multi-*

*tasking*, hampir semua orang percaya bahwa perangkat tersebut akan memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan dan pembelajaran. Dengan adanya perangkat tersebut, kemudahan-kemudahan belajar, membaca dan akses terhadap sumber pengetahuan sudah ada di genggaman.

Pada perangkat tersebut adalah adanya aplikasi *ebook reader* bawaannya, dan berbagai tambahan dari pihak ketiga. Berbagai aplikasi tersebut juga menyediakan toko buku virtual yang menjual *ebook*-nya. Sehingga jadilah dengan adanya perangkat tersebut, seseorang dapat membawa ratusan ribu buku ke mana saja pergi. Begitu juga banyak aplikasi untuk pendidikan lainnya.

Sehingga pada tahap awal, beberapa perguruan tinggi ternama di Australia dan Amerika Serikat, menjadikan perangkat tersebut sebagai perangkat bagi mahasiswa untuk akses buku di perpustakaan.

Perkembangan perangkat pintar juga diikuti oleh perkembangan teknologi transfer data, yang sangat mengalami lompatan. Mulai dulu hanya teknologi GPRS/EDGE, UMTS/HSPA (3G), dan sekarang 4G LTE. Sehingga berkembang pesat pula produksi gawai dari berbagai merek, termasuk *handphone* (HP) dengan kemampuan yang sama.

Namun apa yang terjadi setelah satu dasawarsa, perangkat pintar yang dapat menjadi jendela pengetahuan dan gerbang untuk mengeksplorasi dunia tidak lagi berjalan seperti semula. Dampak negatif langsung dan tidak langsung jauh lebih mengkhawatirkan.

Sangat mudah dilihat saat ini hampir di semua tempat, baik anak-anak ataupun orang dewasa yang sama-sama berkumpul tapi tidak ada komunikasi di antara mereka. Semua sibuk dengan gawai masing-masing. Semua orang terihat bagai dan bersahabat dalam foto dan cerita dunia maya, namun semua semu tanpa kata dalam realita.

Sehingga, kita perlu merenung dan menyadari, apakah ini masing merupakan

perangkat pintar atau sudah berubah menjadi perangkat pembodohan? Ataukah perangkatnya perangkat pintar, namun kita *lah* yang bodoh?

## Risiko Masalah Kejiwaan

Masalah yang sangat mengkhawatirkan saat ini adalah anak-anak yang sudah pada tahap kecanduan (*adiksi*) dan ketergantungan (*dependensi*) dengan gawai tersebut. Kecanduan tersebut terutama mengandersongi permainan dengan gawai secara *online* (daring) melalui berbagai aplikasi.

Pada tahap kritis, kecanduan gawai sudah memasuki tahapan gangguan kejiwaan. Bahkan secara resmi Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah menyatakan bahwa kecanduan bermain gawai adalah termasuk gangguan kejiwaan. Penggolongan kecanduan bermain dengan gawai sebagai penyakit akan masuk dalam klasifikasi penyakit atau diagnosis resmi secara medis dalam ICD versi 11. Secara empiris di lapangan saat ini sudah ditemukan anak dan remaja yang mengalami gangguan kejiwaan akibat gawai ini.

Meskipun ada anak kecanduan gawai tidak akan sampai pada tahap gangguan kejiwaan berat, namun perkembangan kejiwaan pada aspek tertentu sudah mengalami masalah. Anak-anak dengan *adiksi* gawai bisa berdampak pada kematangan emosional dan nilai sosial yang rapuh. Mereka akan tumbuh dalam kejiwaan yang mementingkan diri sendiri (*selfish* dan *egois*) dan hidup dalam dunianya saja (*narsistik*) dalam tingkat ringan atau hingga yang sangat mengkhawatirkan.

Anak-anak yang tumbuh dengan kejiwaan seperti ini, melahirkan generasi masa depan yang lemah pula kepedulian pada orangtua, sanak saudara dan lingkungan. Pada akhirnya muncullah generasi yang mayoritas lemah nilai kepemimpinan dan nilai juangnya untuk bangsa ini.

## Kita Mau Apa dan Bagaimana?

Melihat kondisi ini, tentu perlu secara bersama mencarinya. Langkah pertama yang harus disadari

adalah pendidikan dan arahan dalam keluarga.

Harus diakui, penyebab awal masalah ini adalah gap berteknologi yang sebenarnya mulai terjadi pada orangtua. Ada di antaranya yang tanpa kontrol dan tanpa batas usia memberikan gawai kepada anaknya. Gawai dijadikan alat untuk menenangkan anak yang masih balita. Lalu mulailah anak sejak dini menyukainya. Bahkan, tidak jarang ada orangtua yang dengan bangga bercerita bahwa anaknya yang masih balita bisa mengunduh aplikasi dan memainkan permainan. Padahal, sejak saat itu, ia telah memberikan racun pada anaknya.

Sangat menyedihkan bila pada saat yang sama, si orangtua juga telah menjadi pengguna gawai yang berlebihan. Bagaimana orangtua mampu mengarahkan dan mengontrol anaknya dengan baik, jika dia juga mempunyai penyakit yang sama.

Oleh karena itu, kesadaran akan nilai-nilai keluarga dan memahami peran orangtua harus disadari. Pemahaman nilai-nilai agama terutama dalam hal pendidikan anak (*parenting*) mutlak diperlukan.

Langkah yang baik di antaranya dengan prinsip dakwah (QS An-Nahl: 125) dan ketegasan mendidik anak dalam Islam (QS An-Nisa': 9). Mendidik dan mengarahkan anak harus dengan hikmah, keteladanan namun tetap dalam ketegasan.

Prinsip itu dapat diterapkan dalam langkah praktis dengan menerapkan prinsip pilar-pilar "Promosi Kesehatan" yaitu menyiapkan sarana dan suasana keluarga yang baik, memberikan contoh dalam kebersamaan dengan anak (kemitraan), keharmonisan dan kekompakan antara kedua orangtua dalam mendidik (*advokasi*), dan terus memberikan ilmu dan pemahaman terhadap anak (*edukasi*).

Bagi yang mempunyai anak usia sekolah, berikanlah arahan yang baik, dan lakukan kontrol yang benar terhadap penggunaan gawai mereka. Sebaliknya, pada anak balita, tidak dapat dibenarkan tindakan memberikan gawai tanpa pendampingan. (\*)