

# SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 4 Nomor 2 Juli 2018

P. 159-168

## DAMPAK PENYERTAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM KEHIDUPAN KELUARGA

Asri Prasetyaningsih  
STITNU Al Hikmah Mojokerto  
asdrie@yahoo.com

**Abstrak:** Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Kehidupan Keluarga. Perkembangan Teknologi Informasi yang demikian pesat membawa pengaruh dalam berbagai sendi kehidupan manusia termasuk dalam keluarga. Kondisi faktual saat ini menjelaskan bahwa terjadinya pergeseran budaya pengasuhan dalam keluarga sebagai imbas dari perkembangan Teknologi Informasi. Perubahan ini pun mempengaruhi budaya pergaulan dan permainan anak usia dini. Dalam permainan anak, keseluruhan aktivitas yang dilakukan sifatnya menyenangkan, dan berfungsi untuk membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan sebuah permainan ini anak akan mengembangkan dan memahami diri sendiri. Penulisan ini merupakan kajian dari berbagai teori untuk memaparkan sejumlah dampak yang dimunculkan akibat penyertaan media berbasis teknologi dan informasi dalam kehidupan keluarga.

**Kata Kunci:** Media, Teknologi Informasi, Keluarga

## PENDAHULUAN

Pada masa era globalisasi teknologi informasi sekarang ini, manusia dituntut untuk menguasai media berbasis teknologi informasi untuk aktivitas sehari-hari tentang gaya hidup, pendidikan, kesehatan, dan masih banyak lagi lainnya. Kecepatan informasi yang kita peroleh akan mengubah tatanan, gaya hidup, dan kecepatan dan ketepatan dalam berkomunikasi antar teman atau antar keluarga sehingga hubungan silaturahmi tetap terjalin itu sama lainnya. Selain dampak positif dari sebuah media berbasis teknologi informasi ternyata tersimpan pula hal-hal negatif didalamnya. Terkadang kecepatan informasi yang mengandung "hoax" inipun akan mempengaruhi hubungan antar pertemanan atau keluarga sehingga timbul ketegangan walaupun hal-hal yang mengandung tipu menipu segera dapat diclearkan dengan cepat dan tuntas.

Dampak-dampak yang semacam itu masih bisa ditolerir dengan segera menjelaskan bahwa informasi yang disampaikan itu hanya kebohongan belaka. Tetapi ketika dampak yang lainnya yang berhubungan dengan anak maka keluarga khususnya orang tua wajib mengontrol dan mendampingi anak dalam segala kegiatan agar anak tidak mencontoh atau mengikuti hal-hal yang berbahaya bagi kehidupan di masa mendatang.

Masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat dan terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan. Selain itu, pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik belajar anak (Dewi 2017b). Untuk itu perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan, yaitu hereditas dan lingkungan. Keluarga mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak.

Salah satu tujuan pendidikan adalah insan kamil (Wajdi 2015) sehingga pendidikan pada masa usia dini merupakan masa yang sangat berpengaruh dalam sejarah perkembangan kehidupan seorang manusia. Pada masa inilah terjadi sebuah masa yang amat pesat atau yang disebut dengan masa usia keemasan (*golden age*) dan masa ini tidak akan berulang untuk yang kedua kalinya di sepanjang sejarah kehidupan seorang manusia. Melihat betapa pentingnya peran usia keemasan dalam kehidupan seorang anak manusia sehingga perlu adanya upaya stimulasi dari pendidik (orangtua, guru, dan orang dewasa di sekitar anak) untuk mengoptimalkan berbagai potensi kecerdasan yang ada pada anak di tahapan usia keemasan ini. Pemberian stimulasi tersebut tentunya harus mempertimbangkan karakteristik yang ada pada diri anak usia dini, salah satunya adalah masa bermain.

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang sangat digemari anak-anak. Melalui bermain, anak-anak dapat menuangkan berbagai bentuk kebebasan berpikir dan berkreativitas. Anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungannya melalui kegiatan bermain. Saat anak bermain, seluruh otak mereka terangsang, bukan hanya bidang tertentu yang terkait dengan keterampilan akademik formal. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat dari seorang Psikolog Rusia Lev Vygotsky (1929), beliau menulis, "Menurut Saya, dari sudut pandang perkembangan, bermain bukanlah bentuk kegiatan yang berpengaruh, tetapi dalam beberapa hal, ini merupakan sumber utama perkembangan di tahun-tahun pra-sekolah".

Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Mungkin, mayoritas orang, seringkali mendengar kata-kata bermain. Bahkan mereka seringkali melakukan permainan. Namun, seringkali orang belum mampu memberikan definisi bermain. Para ahli, mendefinisikan konsep bermain berbeda-beda menurut perspektif masing-masing. Berikut ini adalah beberapa definisi bermain menurut sebagian kecil para ahli. Para ahli.

- Menurut Piaget, 1951 bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Piaget, 1951).

- Secara lebih umum dalam term psikologi, Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.
- Bermain menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987:320) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.
- Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja.

Perkembangan IPTEKS juga berpengaruh terhadap bentuk permainan yang dilakukan oleh anak-anak termasuk di Negara Indonesia. Zaman dahulu, anak-anak di negeri ini kaya akan jenis permainan tradisional dan permainan berbasis budaya lokal, namun saat ini permainan-permainan tradisional sudah mulai menghilang. Perkembangan IPTEKS yang sedemikian pesat, membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai sendi kehidupan manusia. Anak-anak tidak lagi mudah menemukan lapangan yang luas untuk tempat mereka bermain, dan mendapatkan berbagai jenis tanaman yang dapat mereka eksplorasi dalam kegiatan bermain mereka. Jenis alat permainan saat ini sudah banyak dipengaruhi oleh perkembangan IPTEKS, seperti pemanfaatan gadget.

Era globalisasi juga sudah mengubah cara pandang orang tua terhadap teknologi. Jika pada zaman dahulu komputer, tablet, dan *handphone* adalah barang mewah yang tidak semua orang bisa menjangkaunya, sekarang benda-benda tersebut sudah semakin terjangkau oleh masyarakat luas. Jika dahulu anak terbiasa bermain permainan tradisional dengan beragam alat dan mainan, maka sekarang anak terbiasa bermain dengan gadgetnya masing-masing. Orang tua juga tidak perlu repot membelikan banyak mainan melainkan cukup dengan membelikan sebuah gadget yang dilengkapi dengan beragam aplikasi. Hal tersebut mengantarkan kita pada sebuah fakta bahwa semakin banyak orang yang berlomba untuk memenuhi kebutuhan hidupnya melalui teknologi yang ada. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) pada tahun 2014 menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia (Kominfo, 2014).

Teknologi tidak selalu memberikan dampak yang positif. Jika diperumpamakan, dampak yang dimunculkan dari perkembangan teknologi bagaikan dua sisi mata uang yang berbeda tapi tidak bisa dipisahkan. Artinya, di satu sisi pemanfaatan teknologi dalam kehidupan manusia akan memberikan dampak positif namun di sisi lain teknologi akan memberikan dampak negatif. Dampak apa yang akan terjadi tergantung dari pola pengasuhan masing-masing orang tua. Menurut psikolog Roslina Verauli, dalam *kompas.com* (2013), waktu yang tepat bagi seorang anak untuk bisa dikenalkan dengan teknologi, semua tergantung pada lingkungan sekitarnya. Jika keluarga anak kaya akan teknologi, maka tidak akan menutup kemungkinan anak akan berkenalan dengan teknologi sedini mungkin. Orangtua pun harus jeli dan menerapkan batasan serta aturan yang jelas dalam mengenalkan teknologi kepada anak. Menurutnyanya pula, anak-anak akan menjadi lebih mandiri dan kompeten apabila mereka sudah dikenalkan oleh teknologi sedini mungkin.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penyesuaian lingkungan dan kesiapan orang tua adalah unsur penting ketika akan mengenalkan teknologi pada anak. Namun faktanya, kemampuan orang tua untuk menyediakan berbagai macam fasilitas alat komunikasi dan teknologi bagi anak-anak mereka seringkali tidak sepadan dengan kemampuan dan perhatian orang tua dalam memproteksi anak-anak dari potensi negatif yang ditimbulkannya. Bagi sebagian orang tua, kemampuan menyediakan fasilitas komunikasi terkini layaknya *smartphone* atau gadget justru menjadi ajang pamer sekaligus

upaya menunjukkan eksistensi untuk menegaskan kelas sosial-ekonomi mereka sebagai orang tua yang mapan secara ekonomi. Maka tidak bisa dipungkiri media berbasis teknologi semakin menancapkan pengaruhnya secara langsung dan tidak langsung. Pengaruh langsung yang terlihat misalnya adalah banyak anak yang malas belajar karena asyik bermain video game, terlambat bangun pagi, kelelahan, sedikitnya interaksi sosial dengan lingkungannya, individualis, dan hilangnya jam produktif. Pengaruh tidak langsung yang pelan tapi pasti adalah perubahan persepsi, nilai-nilai hidup bahkan karakter yang lambat laun bisa berubah.

Orang tua seringkali lupa bahwa fasilitas yang diberikan kepada anak-anaknya tak ubahnya pisau bermata dua, yang tak hanya memudahkan anak-anak mereka bersosialisasi dengan teman sebaya, menikmati hiburan dan informasi yang cepat, tetapi juga berpotensi menikam mereka dari belakang akibat terlalu intens mengeksplorasi isi materi dunia maya yang kurang mendidik. Melalui media berbasis teknologi tersebut, anak-anak seringkali memiliki ruang untuk mengeksplorasi persoalan-persoalan yang barangkali kurang tepat atau belum sesuai dengan jenjang umur dan perkembangannya.

Namun demikian, kita juga tidak bisa menutup mata bahwa ada banyak hal positif yang bisa diambil dari perkembangan media berbasis teknologi tersebut. Dampak positif media berbasis teknologi ini adalah antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi digital untuk mewarnai, menulis, belajar membaca akan memberi dampak positif bagi perkembangan otak anak. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang disajikan bervariasi, dilengkapi animasi yang menarik, dan memiliki jalan cerita yang beragam sehingga anak akan lebih bersemangat belajar.

Pada dasarnya penyertaan media berbasis teknologi di setiap keluarga beragam dan dampaknya juga bermacam-macam tergantung bagaimana keluarga bisa menggunakan media dengan bijak. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media di keluarga dan apa saja dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media, maka penulis mencoba melakukan kajian literatur tentang hal ini.

## **PEMBAHASAN**

### **Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Kehadiran dan kecepatan Perkembangan teknologi informasi (selanjutnya disebut TI) telah menyebabkan terjadinya proses perubahan dramatis dalam segala aspek kehidupan manusia. Kehadiran TI tidak memberikan pilihan lain kepada pendidikan dalam keluarga selain turut serta dalam memanfaatkannya. Pemanfaatan TI sekarang ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi yang bersifat global dari dan ke seluruh penjuru dunia sehingga tidak ada batas wilayah antar negara. Melalui Pemanfaatan TI, penggunaannya dapat memperoleh berbagai informasi dari berbagai sumber dan dari berbagai Negara.

Perkembangan TI yang demikian pesat juga membawa perubahan pada bergesernya peranan pendidik (guru dan orangtua) sebagai penyampai pesan atau materi pelajaran. Guru dan orangtua tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Anak dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar seperti dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi edukasi, dan media komputer atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer (PBK).

Media berbasis TI mencakup setiap kemungkinan sarana (alat) yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam pendidikan dan latihan baik di lembaga pendidikan formal maupun di rumah. Ellington dalam Zamroni (2012) menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan pada dasarnya adalah apa yang oleh teknologi pendidikan dipopulerkan dengan nama alat bantu pandang dengar (*audiovisual aid*). Selanjutnya dikembangkan dalam

pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Media Berbasis TI merupakan perpaduan antara perangkat keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*). Yusufhadi dalam bukunya (tanpa tahun) memaparkan bahwa sumber-sumber belajar bisa berupa manusia yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat; buku/ perpustakaan; media masa yaitu majalah, surat kabar, radio, TV; alat pelajaran yaitu buku pelajaran, peta, gambar, kaset, papan tulis, kapur tulis, spidol, dll; dan museum. Pendapat Yusufhadi tersebut memberikan pengertian bahwa media berbasis TI merupakan bagian dari sumber belajar.

Peran dari media berbasis TI adalah sebagai alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Secara umum Miarso (2004) memaparkan tentang kegunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) Media dapat memberikan rangsangan yang bervariasi terhadap otak sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, (2) media dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki anak, (3) media dapat melampaui batas ruang, (4) media memungkinkan anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya, (5) media menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) media membangkitkan keinginan dan minat anak, (7) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, (8) media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang konkrit ke abstrak, (9) media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu, dan kecepatan sendiri, (10) media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), (11) media mampu meningkatkan efek sosialisasi, (12) media dapat meningkatkan ekspresi diri anak. Media berbasis TI memiliki kegunaan-kegunaan seperti yang telah dituliskan oleh Miarso tersebut.

Wahidin (2009) memaparkan tentang tujuan khusus mempelajari TI adalah: (1) menyadarkan anak akan potensi perkembangan TI yang terus berubah sehingga anak dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TI sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat, (2) Memotivasi anak untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TI, sehingga anak bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri, (3) Mengembangkan kompetensi anak dalam menggunakan TI untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari, (4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TI, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong anak terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama, (5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan TI untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

### **Keluarga**

Keluarga, bagian terkecil dari masyarakat, tetapi sangat mempengaruhi kualitas masyarakat. Pemerintah sejak tahun 1994, tepatnya tanggal 29 Juni, memperingati hari keluarga secara nasional. Tujuannya mengajak seluruh keluarga Indonesia agar melakukan introspeksi dan berbenah diri untuk meningkatkan kualitasnya, sehingga tercipta keluarga bahagia dan sejahtera. Keluarga yang diimpikan oleh anak dan setiap orang adalah keluarga yang bahagia secara lahir maupun batin. Adapun hal-hal untuk menciptakan keluarga yang bahagia adalah sebagai berikut:

#### **1. Komunikasi**

Komunikasi adalah faktor penting bagi setiap hubungan, terutama hubungan keluarga. Jadi, luangkan waktu setiap hari untuk saling bertukar cerita dengan anggota keluarga Anda. Pada saat sulit, komunikasi juga yang akan membantu Anda dan keluarga menghadapinya bersama.

#### **2. Rutinitas**

Melakukan aktivitas yang menyenangkan bersama-sama secara rutin akan membuat

ikatan antara anggota keluarga semakin kuat. Saat-saat menyenangkan ini akan jadi memori tak terlupakan hingga saat anak dewasa.

### **3. Seimbangkan Kehidupan Keluarga dan Pekerjaan**

Hal ini tidak mudah dilakukan, tapi penting bagi keluarga bahagia Anda. Saat menghabiskan waktu bersama keluarga, lupakan pekerjaan sejenak. Hal ini akan membuat anak merasa diprioritaskan, sehingga mereka akan merasa nyaman dan percaya diri. Sebaliknya, kalau selalu sibuk dengan pekerjaan, anak akan merasa tidak dibutuhkan

### **4. Ambil Keputusan Bersama**

Anak dikutsertakan mengambil keputusan keluarga bersama dengan keputusan sederhana. Hal ini membuat anak menjadi bagian dari keluarga dan menciptakan sense of belonging yang memperkuat ikatan keluarga. Selain itu, anak yang membantu menentukan peraturan keluarga biasanya cenderung mengikuti peraturan tersebut dengan lebih baik, sehingga melatih sikap disiplin mereka

Keluarga juga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi seorang anak. Arti keluarga menurut bahasa Sanskerta berasal dari kata "kulawarga" yang terdiri dari kata "ras" dan "warga" yang berarti "anggota", maknanya adalah lingkungan yang terdapat beberapa orang yang masih memiliki hubungan darah. Keluarga sebagai kelompok sosial terdiri dari sejumlah individu, yang memiliki hubungan antar individu, terdapat ikatan, kewajiban, tanggung jawab di antara individu tersebut (Wikipedia, 2015). Setiap anggota keluarga memiliki peranan yang berbeda-beda. Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat (Jhonson, C.L. 1988). Peran dasar orangtua ialah bertanggung jawab atas pemeliharaan anak-anaknya. Orangtua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengasuhan (Brooks, 2011). Anak sebagai anggota keluarga, memiliki peran taat dan patuh kepada orang tua. Nasihat dan saran orang tua harus ditaati agar tidak menyesal dikemudian hari. Semua nasihat dari orang tua bertujuan baik, demi masa depan anak-anaknya.

Seiring berkembangnya IPTEKS dan Zaman yang semakin maju, berdampak pada semakin meningkatnya kebutuhan keluarga, sehingga berdampak pula pada bergesernya peran anggota keluarga di rumah. Adapun beberapa hal yang dapat menyebabkan bergesernya peran anggota keluarga menurut Halim (2014) antara lain adalah (1) Tingkat Pendidikan dan disiplin ilmu, (2) Pasangan belum mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan keinginan dan kompetensinya, (3) Gaji pasangan yang kurang mencukupi kebutuhan keluarga, (4) Orangtua yang sudah tiada, (5) penghasilan orangtua tidak mencukupi kebutuhan keluarga, (6) Jumlah anggota keluarga yang besar.

Keluarga sebagai bagian dari sebuah masyarakat memiliki fungsi. Adapun fungsi yang harus dijalankan oleh sebuah keluarga menurut Clayton (2003) antara lain adalah (1) Fungsi Pendidikan dilihat dari bagaimana keluarga mendidik dan menyekolahkan anak untuk mempersiapkan kedewasaan dan masa depan anak. (2) Fungsi Sosialisasi anak dilihat dari bagaimana keluarga mempersiapkan anak menjadi anggota masyarakat yang baik. (3) Fungsi Perlindungan dilihat dari bagaimana keluarga melindungi anak sehingga anggota keluarga merasa terlindung dan merasa aman. (4) Fungsi Perasaan dilihat dari bagaimana keluarga secara intuitif merasakan perasaan dan suasana anak dan anggota yang lain dalam berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama anggota keluarga. Sehingga saling pengertian satu sama lain dalam menumbuhkan keharmonisan dalam keluarga. (5) Fungsi Agama dilihat dari bagaimana keluarga memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota keluarga lain melalui kepala keluarga menanamkan keyakinan yang mengatur kehidupan kini dan

kehidupan lain setelah dunia. (6) Fungsi Ekonomi dilihat dari bagaimana kepala keluarga mencari penghasilan, mengatur penghasilan sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi rkebutuhan-kebutuhan keluarga. (7) Fungsi Rekreatif dilihat dari bagaimana menciptakan suasana yang menyenangkan dalam keluarga, seperti acara nonton TV bersama, bercerita tentang pengalaman masing-masing, dan lainnya. (8) Fungsi Biologis dilihat dari bagaimana keluarga meneruskan keturunan sebagai generasi selanjutnya. (9) Memberikan kasih sayang, perhatian, dan rasa aman di antara keluarga, serta membina pendewasaan kepribadian anggota keluarga.

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap jangkauan kompetensi yang dimiliki anak. Pengasuhan yang terampil yang diterapkan dalam keluarga dapat merangsang perkembangan intelektual seorang anak. Pengasuhan yang menerapkan komunikasi yang efektif dan produktif juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga berpengaruh terhadap kualitas kemampuan dan intelektual yang dimiliki anak.

### **Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Kehidupan Keluarga**

Kehidupan keluarga masa kini tidak terlepas dari pengaruh penggunaan media berbasis teknologi informasi. Tak heran jika banyak orang tua merasa perlu memperkenalkan sedini mungkin berbagai macam alat permainan yang berbasis teknologi informasi seperti *play station* (PS) atau bahkan membelikan smartphone dengan berbagai aplikasinya kepada anak-anak mereka. Orangtua beranggapan jika alat-alat itu mereka perkenalkan sejak dini maka anak-anak mereka tidak akan tertinggal pesatnya perkembangan teknologi informasi. Banyak Orangtua berpendapat bahwa tantangan masa depan pasti akan lebih dinamis dan kompetitif.

Pemanfaatan media berbasis teknologi informasi sudah bukan merupakan hal asing lagi bagi anak usia dini di dalam sebuah keluarga. Hal ini disebabkan orang tua mereka sudah sering menggunakan media berbasis teknologi informasi atau gadget. Teknologi informasi sudah menjadi bagian dari hidup orang tua di zaman globalisasi ini, sehingga tidak heran jika anak sudah mengenal dan bisa mengoperasikan media yang umum seperti televisi, komputer atau smartphone. Dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi saat ini yang diwujudkan dalam berbagai media berbasis teknologi informasi, maka orangtua harus mengetahui waktu yang tepat dalam pemberian media-media tersebut pada anak. Pemberian media tersebut dapat disesuaikan dengan perkembangan usia anak. Orangtua juga harus mampu membatasi pemakaian media-media tersebut sehingga fungsinya tetap dapat membantu orangtua untuk mengedukasi anak-anaknya.

Sebagai orangtua yang bijak maka kita perlu mengingat kembali bagaimana anak usia dini berpikir tentang dunia. Orangtua harus menyadari bahwa belajar dengan menggunakan teknologi mungkin tidak sesuai dengan perkembangan anak usia dini, tidak seperti yang tampaknya dipikirkan oleh kebanyakan orangtua dan guru (Armstrong, 2011). Media berbasis teknologi informasi bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan anak usia dini untuk bisa melatih otak primordial mereka. Anak usia dini memerlukan interaksi aktif dengan dunia nyata. Sebaliknya, media berbasis teknologi informasi yang umumnya digunakan anak di rumah menawarkan interaksi tidak nyata dengan dunia hanya melalui tindakan menggerakkan mouse, joystick, sentuhan tangan atau remote control (Currafo.H.K, 1984).

Orangtua dan anggota keluarga di rumah juga harus disadarkan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman sosial dan emosional yang aman serta bermakna bersama teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka. Bermain dan berinteraksi dengan anak lain dan orang dewasa di sekitar anak akan mendorong pembelajaran sosial, menciptakan landasan

peran bagi anak untuk melihat dunia sosial di sekitarnya. Selain itu anak dapat belajar menyesuaikan perilakunya dengan kebutuhan dan tuntutan teman sebayanya dan orang disekitarnya. Bermain dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitar anak juga dapat mendukung pertumbuhan emosional karena anak bisa memproyeksikan ketakutan, kebahagiaan, rasa iri, kemarahan, dan ambisi pada mainan, boneka, dan benda-benda lainnya, serta mengungkapkan semua rasa cemasnya dengan cara yang konstruktif. Bermain dan berinteraksi mendukung perkembangan kognitif karena anak secara simbolis bekerja dengan materi kesenian, membuat improvisasi dramatis, dan bentuk gambaran lainnya, menyusun pola makna dari interaksi dengan benda dan manusia (Singer & Singer, 1990). Pengalaman-pengalaman tersebut belum tentu akan didapatkan oleh anak ketika mereka hanya bermain dan berinteraksi dengan media berbasis teknologi informasi.

Anak usia dini yang terlalu cepat diperkenalkan teknologi informasi, ternyata akan menjadi dewasa sebelum waktunya. Anak-anak cenderung memilih konten-konten dewasa di sosial media. Anak-anak bisa kehilangan kepolosan dan menjelajah banyak hal di luar pengertian mereka. Di satu sisi pemanfaatan media berbasis teknologi informasi memudahkan berbagai urusan manusia. Namun, kita tidak boleh terlena dengan kemudahan yang diberikan oleh media-media tersebut, karena media-media tersebut akan membuat para penggunanya menjadi malas. Anak-anak juga dapat belajar perilaku kekerasan setelah berinteraksi dengan media-media ini. Pembelajaran anak usia dini tidak hanya dilakukan di lembaga formal, namun harus melibatkan orangtua selalu pendidik utama dengan pendekatan keteladanan (uswah ak hasanah), karena keberhasilan pembelajaran di pendidikan Anak usia dini lebih tepat memakai pendekatan informal sehingga guru Paud perlu melibatkan orangtua dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Dewi 2017a). Maka dari itu orangtua dan orang dewasa di lingkungan keluarga perlu terus mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka ketika menggunakan media-media tersebut di rumah. Orangtua harus disadarkan bahwa akan ada waktu yang tepat bagi anak untuk mengenal media-media tersebut.

Alimah, dkk yang tergabung dalam komunitas Ibu Profesional (2013) juga menjelaskan bahwa kemajuan teknologi dan informasi memberikan sejumlah dampak bagi keluarga yaitu (1) semua anggota keluarga sibuk dengan gadgetnya masing-masing, (2) pertemuan keluarga menjadi berkurang, meskipun dalam satu rumah, (3) silaturahmi secara langsung menjadi berkurang, (4) mendekatkan yang jauh, dan menjauhkan yang dekat. Menyikapi dampak-dampak yang muncul akibat pemanfaatan media berbasis teknologi dan informasi dalam keluarga, maka setiap anggota harus disadarkan bahwa: (1) menggunakan teknologi sewajarnya saja, artinya media-media tersebut digunakan sebagai penyambung hati keluarga bukan hanya untuk kesenangan pribadi. (2) memanfaatkan teknologi untuk kemajuan dan komunikasi keluarga. (3) perlu adanya pengawasan dan arahan dari orangtua untuk anak-anak mereka pada saat menggunakan media berbasis teknologi dan informasi. (4) orangtua juga perlu menanamkan keimanan yang kuat kepada anak agar anak tidak terjerumus ke hal-hal negatif ketika menggunakan teknologi informasi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Media berbasis teknologi informasi keberadaannya semakin berkembang pesat, tak terkecuali di Negara Indonesia. Mayoritas masyarakat Indonesia telah memanfaatkan media ini untuk mempermudah urusan-urusan mereka. Baik orangtua maupun anak-anak saat ini sudah tidak asing lagi dengan media-media berbasis teknologi informasi. Hampir setiap keluarga di Indonesia pasti memiliki dan memanfaatkan media-media ini dalam kehidupan mereka. Tak sedikit pula para orangtua yang sudah memperkenalkan anak-anak mereka

wujud dari kecanggihan teknologi informasi. Hal ini dikarenakan orangtua sudah menganggap media-media ini sebagai kebutuhan hidup sehingga anak-anak mereka juga perlu diperkenalkan dengan media-media ini sejak dini.

### Saran

Walaupun demikian orangtua juga harus menyadari bahwa selain memberikan dampak positif, memperkenalkan media ini kepada anak-anak juga akan memberikan pengaruh yang negatif, sehingga perlu adanya aturan yang jelas, pengawasan dan pendampingan ketika anak-anak menggunakan media berbasis teknologi informasi dalam kehidupan mereka khususnya di rumah. Orangtua juga harus selektif dalam memilih program-program atau aplikasi-aplikasi yang ditawarkan dan disediakan dalam media berbasis teknologi informasi yang akan dimanfaatkan oleh anak-anak mereka.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alimah, Niken.TF., dkk. 2013. *Bunda Sayang, 12 Ilmu Dasar Mendidik Anak*. Jakarta: Gazza Media
- Armstrong, Thomas. 2011. *THE BEST SCHOOLS, Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendekia Seutuhnya*. Bandung: Kaifa, PT. Mizan Pustaka.
- Brooks, Jane. 2011. *The Process of Parenting (8<sup>th</sup> Edition) Alih Bahasa: Rahmat Fajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Clayton, Richard R. 2003. *The Family, Mariage and Social Change* (online) <http://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga>, diakses tanggal 24 Maret 2015.
- Currafo.H.K, 1984, *Microcomputers in education: Why is earlier better?*. Teachers Colege Record,
- Dewi, Yuli Ani Setyo. 2017a. "Korelasi Efektivitas Komunikasi Dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan." *Seling* 3(1): 99–114.
- . 2017b. "Metode Pembelajaran Guru Etnis Jawa- Madura Dalam Pengembangan Bahasa Siswa RA Di Kabupaten Pasuruan." *Seling* 3(2): 94–106.
- Wajdi, Muh. Barid Nizaruddin. 2015. "Pendidikan Ideal Menurut Ibnu Khaldun Dalam Muqaddimah." *JURNAL LENTERA : Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* 13(2): 226–35.
- Halim, Abdul. 2014. *Kedudukan dan Perang Anggota Keluarga (Online)*. <http://abdulhalimsolkan.blogspot.com/2014/01/kedudukan-dan-peran-anggota-keluarga.html#sthash.NG54C7hn.dpuf>, diakses tanggal 23 Maret 2015.
- Jhonson, C.L. 1988. *Ex Familia*. New Brunswick: Rutger University Press).
- Kemkominfo. 2014. *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta (Online)*. [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita\\_satker#.VRNXkI5fxFo](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#.VRNXkI5fxFo), diakses 16 Maret 2015.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Singer, D.G & Singer, J.L.1990. *The House of make-believe: Children's play and the developing imagination*. Cambridge, MA: Havard University Press
- Utami, Krismas Wahyu.2013, *Mengapa Anak Harus Kenal Teknologi Sejak Dini? (Online)*. <http://m.kompas>.

- com/female/read/2013/04/30/23533921/Mengapa.Anak.Harus.Kenal, diakses pada 9 Maret 2015
- Vygotsky, L.S. 1929, *The Problem of cultural development of the child II*. The pedagogical Seminary and Journal Of Genetic Psychology, 36(3).
- Wahidin, Dadan. 2009. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran* (online).  
[http://www.academia.edu/5368002/pemanfaatan\\_teknologi\\_informasi\\_dan\\_komunikasi\\_sebagai\\_media](http://www.academia.edu/5368002/pemanfaatan_teknologi_informasi_dan_komunikasi_sebagai_media), diakses 23 Maret 2015
- Wikipedia. Tanpa Tahun. *Keluarga* (online). <http://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga>, diakses tanggal 24 Maret 2015.
- Yusufhadi, Tanpa Tahun. *Media Instruksional*. Jakarta : Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Zamroni, Edris. 2012. *Pemanfaatan Tekonologi Informasi (TI) Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Sebagai Representasi Berkembangnya Budaya Profesional Konselor dalam Melayani* (Online).  
[http://www.academia.edu/3650762/Pemanfaatan\\_Tekonologi\\_Informasi](http://www.academia.edu/3650762/Pemanfaatan_Tekonologi_Informasi), di akses 23 Maret 2015