

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

Anak-anak sekarang memang lebih cepat menguasai perangkat digital. Sejak kecil telah akrab dengan *gadget* dan tumbuh di dunia yang menawarkan berbagai kemudahan komunikasi yang bisa saja mendatangkan pengaruh bagi tumbuh kembangnya. Anak-anak dan remaja saat ini merupakan golongan masyarakat yang *digital native*. Para *digital native* ini adalah istilah dari penduduk asli di dunia digital. Mereka lahir dan tumbuh di era digital yang menjadikan mereka memiliki cara berpikir, berbicara dan bertindak, berbeda dengan generasi sebelumnya yang diibaratkan sebagai *digital immigrant*. Keberadaan *gadget* dan *internet* saat ini memang membuat anak-anak lebih pintar karena tak terbatasnya pengetahuan yang bisa didapatkan anak. Namun, ada pula sisi negatif yang mengintai. Para pakar mengkhawatirkan para *digital native* ini cenderung tidak memiliki kecerdasan sosial. Ini merupakan faktor yang terlalu besar untuk anak.

Masa kanak-kanak awal dimulai saat masa bayi dan berakhir sampai dengan usia 13 tahun. Itulah sebabnya, ini merupakan masa yang penuh dengan persoalan bagi orangtua. Disebabkan anak sudah mulai ingin menunjukkan kebebasan sebagai individu. Masa ini ditunjukkan dalam bentuk sikap keras kepala, melawan, tidak patuh dan berbuat antagonis. Anak juga kerap kali marah tidak karuan, merasa diganggu mimpi buruk, ketakutan yang tidak masuk akal, dan cemburu yang tidak beralasan. Dunia anak memang pada dasarnya untuk bermain dan belajar, sebagaimana yang terjadi dalam sekolah dan lingkungan keluarga. Tetapi jika sebuah media berupa alat komunikasi yang disebut *handphone* telah memasuki dunia anak-anak, secara pelan namun pasti akan memiliki pengaruh secara mental maupun psikologisnya.

Pada dasarnya sebelum media modern di ciptakan seperti *handphone* yang digunakan anak-anak pada jaman sekarang. Padahal dahulu anak-anak lebih bermain dengan lingkungan sosialnya, seperti bermain permainan tradisional.

Tetapi sekarang permainan tradisional jarang dilakukan oleh anak-anak. Jika hal ini, khususnya *handphone* digunakan oleh anak-anak sebagai permainan, maka anak-anak akan menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan fantasi-fantasi agresif. Sedangkan imajinasi itu sendiri memiliki rem di dalamnya. Seorang anak yang menciptakan dalam pikirannya hanya agar dapat dia lakukan dimana dapat memuaskan kebutuhannya pribadi pada waktu saat memainkan *handphone* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah 11 instrument, dan 100 responden. Pemberian *handphone* pada anak-anak ternyata memiliki dampak negatif sebesar 73,9%. Sehingga dengan perkembangan teknologi khususnya komunikasi *handphone* pada anak-anak seharusnya orangtua lebih waspada dan melakukan pendampingan serta pembimbingan agar terhindar dari dampak negatif akibat penggunaan *handphone*.

Bagi anak-anak yang mempunyai tendensi perhatian rendah yang mudah teralih perhatiannya atau anak yang mempunyai minat belajar yang rendah, ini sangat mengkhawatirkan sekali. Apalagi dengan kurangnya peran orangtua maupun guru di sekolah dalam mengatasi masalah tersebut, diharapkan peran yang paling utama adalah orangtua khususnya ibu sebagai orang yang paling dekat dengan anak-anak. Sehingga untuk meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *handphone* pada anak-anak maka diperlukan pendidikan karakter dan metode *parenting* yang baik dengan bekerjasama dengan pihak sekolah, lingkungan tempat tinggal serta lingkungan keluarga. Agar anak tidak terpengaruh dari dampak negatif *handphone* maka orangtua diharapkan melakukan prinsip pendidikan karakter seperti menanamkan motivasi, mengajarkan keteraturan, menanamkan kejujuran, manajemen waktu, membangun perkawanan yang positif, pengendalian diri (*self control*), memberi dan menerima pujian, membangun anak yang kreatif, menanamkan nilai-nilai disiplin dan melatih kesabaran dalam menggunakan *handphone*.

## B. Saran

Sebenarnya yang perlu disadari, orangtua semestinya mendidik bagaimana bertanggung jawab dan menghargai sesuatu. Jika seorang anak perlu dibekali dengan *handphone* atau tidak, kembali kepada masing-masing orangtua. Perlu menciptakan pendidikan karakter seperti menanamkan kejujuran, pertemanan yang positif, motivasi, kreatif, keteraturan, manajemen waktu, mengendalikan diri, disiplin dan kesabaran ketika menggunakan *handphone* atau dalam kehidupan sehari-hari. Semoga dapat memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak dimasa depan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Akbar Reni, Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak (Menenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak)*. PT Grasindo. Jakarta.
- Akbar, Hawadi, Reni. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak (Menenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak)*. PT Grasindo. Jakarta.
- Alfa, Hartoko. 2011. *Kupas Tuntas Online dengan Ponsel*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Cahyono, Budi. "Saat Anak Kecanduan Gadget", *Harian Jogja*, Minggu 9 Oktober 2011, Hal.12
- Don Fleming, Mark Ritts. 2007. *Mengatasi Perilaku Negatif Anak: Memahami Kepribadian, Komunikasi dan Perangai Anak Anda*. Think. Yogyakarta.
- Gunawan, Arif. 2011. *Remaja dan Permasalahannya*. Hanggar Kreator. Yogyakarta.
- Kasali, Rhenald. 2010. *Cracking Zone : (Generasi Digital: Zona Perilaku)*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Kasilo, Djito. 2008. *Komunikasi Cinta (Menembus G – Spot Konsumen Indonesia)*. KPG. Jakarta.
- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. 2010. *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*.
- Khulasoh, Siti. "Ancaman Teror Pornografi", *Kedaulatan Rakyat*, Sabtu 12 Nopember 2011. Hal, 9
- Margono, Jas. "Materi Kespro Perlu Diberikan Sejak SD", *Kedaulatan Rakyat*, Jum'at 24 Februari 2012. Hal.17
- Mira K Putri, Desy Chrisnatalia. 2010. *Tips Praktis Menangani Perilaku Anak*. PT Citra Aditya Bakti. Bandung.
- Priyatna, Andri. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Priyatna, Andri. 2012. *Teach Kids How (Bekal Untuk Anak dari Orangtua Bijak)*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

- Ridwan Sanjaya, Christin Wibhowo. 2011. *Menyiasati Tren Digital pada Anak dan Remaja*. Penerbit: Elex Media Computindo. Jakarta.
- Sumarwan, Ujang. 2004. *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Sunarno, Adi. 2005. *Telephone Courtesy: Panduan Kesopanan Bertelepon Secara Internasional di Kantor, Rumah dan Ponsel*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Zulkifli L. 1993. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

**Penelitian:**

Penelitian 3 Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta, SD Ngupasan, SD Lempuyangwangi, dan SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.

**Wawancara:**

- Intan. Psikolog “Poliklinik Tumbuh Kembang Instalasi Kesehatan Anak” RSUP Dr. Sarjito Yogyakarta, Wawancara, tanggal 13 Februari 2012, di Yogyakarta.
- Pipit, Qoza. RS Godean, Wawancara, tanggal 16 Maret 2012, di Yogyakarta.

**Website:**

- Donny Bu. “*Pornografi Online*”. Siaran berita e-Lifestyle, Metro TV. 16 Jan 2011. Sumber Youtube (<http://www.youtube.com/watch?v=puwbL91I0F4>) (Diakses 11 Desember 2011)
- Topik Siang, “Teknologi: Ponsel Pintar, Kebutuhan/Aksesoris Gaya Hidup?”. Siaran berita ANTV, Kamis 13 Januari 2011. Sumber Vivanews: <http://video.vivanews.com/read/12633-ponsel-pintar-untuk-gaya-hidup> (Diakses 11 Desember 2011)