

DAMPAK GLOBALISASI TERHADAP POLA ASUH ORANG TUA MENGENAI EMOSIONAL ANAK USIA DINI (4-8 TAHUN) DALAM PENGGUNAAN GADGET DI JL. BLAMBANGAN 1, TAMBAK SAWAH, WARU, SIDOARJO

¹Sa'ira Ila Mafaz, ²Emmy Yuniarti Rusadi

Email: sairaimafaz@gmail.com , emmy.yuniarti.rusadi@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai dampak dari adanya globalisasi mengenai berkembangnya teknologi yang semakin lama semakin maju dengan pesat. Kehadiran *gadget* ini banyak membawa dampak baik positif maupun negatif bagi para penggunanya. Namun, dari sekian banyak manfaat, tetap saja penggunaan *gadget* ini lebih banyak membawa dampak negatif bagi anak kecil yang belum mengerti kegunaan dari *gadget* itu sendiri dan dapat merugikan untuk penggunanya apabila tidak dibatasi dalam menggunakan, terutama bagi anak kecil yang berusia 4-8 tahun, dan sangat disarankan untuk selalu dalam pengawasan orang tua. Oleh karenanya, artikel ini membahas mengenai pentingnya pola asuh orang tua untuk menjaga emosional anak dalam penggunaan *gadget*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan dengan teknik *survey*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya dampak pada anak yang berumur 4-8 tahun dalam penggunaan *gadget* sangat nyata adanya, yakni tak bisa mengontrol emosi ketika tak diberi *gadget*. Oleh karenanya, perlu pengawasan orang tua yang *extra* untuk mencegah dampak buruk lain yang diakibatkan oleh *gadget*.

Kata Kunci : *Dampak Globalisasi, Pola asuh orang tua, Emosional*

PENDAHULUAN

Teknologi kini telah berkembang semakin pesat dan menjadi sorotan utama bagi jutaan umat yang ada di muka bumi, serta dengan adanya perkembangan globalisasi melalui teknologi ini juga sangat memudahkan aktivitas masyarakat dalam melakukan berbagai hal dan mendukung dalam penyampaian suatu informasi dengan sangat mudah dan cepat. (Sidik, Setyawan, Kholifatunnisa, Baskoro, & Hanifa, 2022)

Menurut Gumilar (2001) perkembangan teknologi dapat membuat kita hidup sebagai masyarakat informasi, yang mana apapun dapat dilakukan hanya dengan jaringan internet, seperti; komunikasi antar tempat, antar kota, antar negara, semua dapat terhubung apabila tersambung kedalam jaringan internet. Tak hanya itu, banyak juga aplikasi yang telah dibuat untuk dapat melihat berbagai aktivitas yang disebarluaskan melalui internet dan dapat dieksplorasi dimanapun dan kapanpun, seperti; TikTok, Facebook, dll. Lalu, telah diciptakan pula berbagai layanan elektrik untuk mempermudah aktivitas manusia seperti *e-commerce*, dan lain-lain. Akibatnya, sebagian besar masyarakat

Indonesia tidak bisa lagi lepas dari teknologi yang berbentuk *gadget*. (Nasution, 2016)

Beberapa tahun lalu yang memiliki *gadget* hanya pembisnis yang digunakan untuk menjalankan bisnis mereka. Namun, pada saat ini yang memiliki *gadget* hampir semua kalangan mulai dari anak-anak hingga lanjut usia. Semakin berkembangnya zaman, kini *gadget* telah memiliki berbagai media yang sangat menarik, bervariasi, sehingga dapat membuat anak-anak tertarik untuk menggunakan *gadget* dan menjadi konsumtif pertama dan berpeluang besar untuk ketergantungan apabila dalam penggunaan tak diawasi oleh kedua orang tua, karena jaringan internet yang ada dalam *gadget* kini sangat luas dan terkadang juga berisi iklan yang kurang senonoh untuk dilihat oleh anak yang belum cukup umur. (Sunita & Mayasari, 2018)

Pengawasan orang tua terhadap anak yang sedang menggunakan *gadget* benar-benar harus diperhatikan, banyak dampak yang akan diakibatkan dan guna dari pengawasan agar anak tidak terjerumus atau melakukan penyimpangan di era digital ini. Menurut Wiranto & Hermawan (2018) bahwa pola asuh merupakan solusi, keluarga juga merupakan

pendidikan utama bagi anak. Dan di era digital ini, sangat kecil peluang untuk terbebas dari dampak negatif *gadget*. Jadi, sangat disarankan untuk mempersiapkan anak dalam menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang datang pada mereka.

Pengawasan yang dilakukan orang tua tak harus dilakukan dengan cara yang keras, cukup mengawasi dan memberitahu mana yang baik dan yang benar. Karena menurut Handayani, dkk (2020) yakni bagaimanapun juga pola asuh menempati posisi yang cukup penting dalam proses sosial keluarga dan memiliki dampak yang cukup signifikan bagi kehidupan anak dan anak akan merasa aman dan nyaman dalam pengawasan orang tua.

Setiap orang tua memiliki cara pola asuh yang berbeda sesuai dengan ekonomi dan lingkungan keluarganya. Winarti (2019) mengatakan bahwa latar belakang orang tua juga berperan penting dalam strategi pola asuh yang diberikan pada anak. Latar belakang dapat juga disebut sebagai pekerjaan orang tua, ekonomi yang dialami oleh orang tua yang dapat mempengaruhi pola asuh yang diberikan pada anak. Karena, dalam pendampingan pada anak membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh dan memberikan contoh yang baik. Hal ini sama dengan pendapat Yeni (2017) bahwa pola asuh dapat dikatakan sebagai faktor yang sangat penting dalam menghambat atau mengembangkan kreativitas anak. Dapat disimpulkan bahwa orang tua merupakan *support system* nomor satu bagi anak.

Pengaruh negatif yang marak terjadi pada anak usia dini ialah sering tak dapat mengontrol emosi apabila tengah bermain *gadget* ataupun tak sedang bermain. Emosi yang ditimbulkan dapat berpengaruh buruk bagi mental dan kepribadian anak apabila tak segera ditangani dan hanya dibiarkan, juga akan berpengaruh pada akhlak anak menjadi tercela. Oleh karenanya, artikel ini membahas mengenai dampak globalisasi terhadap pola asuh orang tua mengenai emosional anak usia 4-8 tahun dalam penggunaan gadget di Jl. Blambangan 1, Tambak Sawah, Waru, Sidoarjo.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Globalisasi

Globalisasi berasal dari kata ‘global’ yang berarti seluruh dunia. Tomlinson menyatakan bahwa globalisasi mengacu pada perkembangan hubungan dan ketergantungan yang cepat dan mendalam yang menjadi ciri kehidupan sosial modern, juga menciptakan koneksi multidimensi yang kompleks. Secara umum, globalisasi mengubah sikap mental dan cara pandang, yang dapat menjadi faktor pemersatu dan pemecah belah (Tomlinson, 1999). Gagasan tersebut mencirikhasikan bahwa perubahan yang terjadi menjadi hal yang wajar dan menjadi suatu hal yang modern, melalui berbagai aspek pengetahuan, teknologi, hingga pada kenakalan dan kejahatan lainnya. itu yang disebut sebagai medernitas global untuk menghasilkan suatu kemajuan.

2. Pola asuh orang tua

Pola asuh sangat penting untuk proses pendewasaan bagi anak. Wahyuni dalam (Gunarsa, 1976) menjelaskan bahwa pengasuhan merupakan suatu model dan metode perlakuan dari seseorang kepada orang lain dalam suatu situasi sosial. Dengan kata lain, pola asuh adalah suatu model atau cara orang tua memperlakukan anak secara fisik dan psikis dalam lingkungan keluarga sehari-hari. Pada gagasan tersebut terbukti pola asuh yang diberikan orang tua pada anak juga merupakan model perlakuan yang akan dicontoh dalam aktivitas sosial baik secara fisik maupun psikis.

Baumrind dalam (Ayun, 2017) terdapat tiga jenis pola asuh, yakni :

1) Pola asuh Otoriter

Pola asuh otoriter merupakan bentuk pola asuh yang ditekankan kepada anak agar anak merasa tunduk dan patuh atas semua perintah orang tua. Orang tua yang memiliki konsep pola asuh otoriter bersikap pemaksa, keras dan kaku dimana orang tua akan membuat berbagai aturan yang harus di patuhi oleh anak-anaknya tanpa mau tahu perasaan sang anak (Taib,

Ummah, & Bun, 2020). Gagasan tersebut dapat diketahui bahwa pola pengasuhan dengan kekerasan tidak bisa dijadikan pijakan karena pengasuhan dengan cara keras kebanyakan akan membuat anak merasa takut, minder, karena apa yang ia kerjakan bukan sesuai dengan kemauannya akan tetapi kemauan orang tuanya.

2) Pola asuh Demokratis

Hurlock dalam Masni (2017) berpendapat bahwa pola asuh demokratis lebih ditekankan kepada edukasi, yakni mendidik dan membimbing anak dengan memberikan penjelasan serta mencontohkan berbagai perilaku yang baik dan mana perilaku yang buruk. Pada gagasan kali ini yakni pada pola asuh demokratis dapat dilihat bahwa proses pengasuhan dengan cara mencontohkan secara langsung serta menjelaskan dengan detail hingga anak menjadi tau dan paham mengenai apa yang diajarkan, hal ini dapat membuat anak menjadi merasa bahwa ia didik dengan lembut dan juga tegas.

3) Pola Permisif

Maccoby dan Martin dalam Azizah, dkk (2020) permisif merupakan pengasuhan yang mana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak-anak mereka dan toleran terhadap gaya pengasuhan yang menetapkan batasan dan mengontrol anak-anak mereka. Pada gagasan pola asuh permisif ini memang orang tua mengontrol aktivitas anak, akan tetapi apa yang diinginkan oleh anak selalu dituruti dan dapat membuat anak menjadi manja, bergantung dan tak bisa mandiri.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu bentuk pendekatan yang dapat disebut dengan pendekatan investigatif, karena pada umumnya peneliti selalu mengumpulkan data dari orang-orang yang ada di lokasi penelitian (Sugiyono, 2005). Subjek dalam penelitian ini ialah ibu dari anak usia dini yang kecanduan *gadget*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena data yang dikumpulkan melalui teknik survey dan wawancara bersifat kualitatif. Penelitian ini menjelaskan mengenai fakta lapangan serta mengungkapkan peristiwa-peristiwa yang terjadi dilapangan, serta mengorek lebih dalam nilai tersembunyi dalam penelitian ini.

Tempat penelitian ialah Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo tepatnya di Desa Tambaksawah. Pemilihan lokasi dikarenakan pada desa ini terdapat banyak anak kecil yang diperbolehkan orang tuanya bermain *gadget*, bahkan telah membelikannya sendiri.

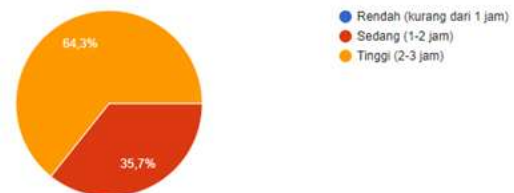
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dan *survey* di Kecamatan Waru, Kota Sidoarjo tepatnya pada Desa Tambaksawah, Jl. Blambangan 1 dapat diolah dan dirangkum sebagai berikut :

1. Dampak akibat kecanduan bermain *gadget* pada anak usia dini

1) Tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia dini

Dampak yang diakibatkan oleh anak yang kecanduan bermain *gadget* salah satunya dikarenakan tingginya tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

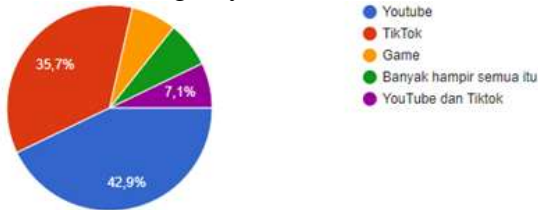


Melalui diagram diatas dapat diketahui bahwa tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia dini ialah sangat tinggi, yakni kurang lebih sekitar 2-3 jam bahkan lebih dalam sehari. Hal ini dapat disimpulkan bahwa melalui tingginya tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat berdampak dan dapat menimbulkan anak menjadi tak pandai berorganisasi akibat seringnya bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan kawan sebayanya. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Panji Baskhara (2020) yang mana tingginya tingkat penggunaan *gadget* juga dapat mengakibatkan anak mengalami gangguan psikologis, kesehatan, malas belajar, dan interaksi sosial.

2) Aplikasi yang sering digunakan

Kecanduan bermain *gadget* juga dilatarbelakangi oleh keseruan dari adanya aplikasi yang ada didalam

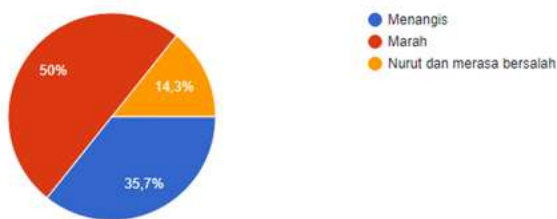
gadget itu sendiri yang menyebabkan anak ingin bermain terus menerus. Aplikasi yang sering digunakan salah satunya ialah YouTube, Tiktok, Game, dan sebagainya.



Hasil presentase menunjukkan 42,9% dan 35,7% anak sering membuka aplikasi YouTube dan TikTok, yang mana pada aplikasi tersebut sangat banyak konten-konten untuk anak kecil hingga dewasa. Pada aplikasi tersebut juga terdapat berbagai macam konten negatif yang tak wajar jika ditonton oleh anak usia dini. Oleh karenanya, pengawasan orang tua juga diikuti sertakan dalam mengawasi anak pada saat bermain *gadget*.

3) Emosional anak

Kecanduan akibat bermain *gadget* dapat membuat anak menjadi *tempramental* mengenai *gadget*, apabila orang tua mengambil *gadgetnya*, anak akan menangis dan bahkan bisa sampai marah hanya karena ingin terus menerus bermain *gadget*.



Hasil presentase diatas menunjukkan emosi anak sangat tinggi mengenai *gadget*, hal ini merupakan suatu dampak yang negatif dan telah mencapai psikolog pada anak. Apabila diteruskan akan berakibat fatal dan akan membuat anak kurang dalam sopan santun dan memiliki akhlak yang buruk pada siapapun, baik orang tua maupun pada orang lain.

4) Aktivitas anak ketika tak bermain *gadget*

Perkembangan teknologi memiliki sisi positif bagi anak yakni dapat digunakan belajar, serta mengetahui ilmu-ilmu lain yang ada dalam konten edukasi yang ditayangkan. Akan tetapi, jika hanya dengan menonton saja dapat membuat anak jadi anti sosial atau *no life*. Hal itu juga tidak baik bagi perkembangan anak. Oleh karenanya, pengawasan orang tua memang sangatlah penting, dalam hal ini anak juga diharuskan untuk berinteraksi dengan sesama untuk membentuk mental anak dalam bersosialisasi serta tak baik untuk mengurung anak dalam rumah saja.



Berdasarkan hasil presentase diatas dapat diketahui apabila anak tak bermain *gadget* maka 50% aktivitas anak yakni bermain diluar bersama teman sebayanya. *Gadget* memang sangat berbahaya dan dapat membuat kecanduan yang berlebih untuk membuat pengguna terus menerus memainkannya dan bahkan sampai membuat anak asik dalam dunia maya daripada dunia nyata.

2. Pengaruh pola asuh orang tua dalam menangani emosi anak yang kecanduan

Keluarga merupakan pendidikan paling utama bagi anak, dan orang tua wajib memberikan contoh yang baik pada anak dalam banyak hal, yakni dalam pendidikan nilai moral yang mana orang tua yang berperan penuh untuk mengendalikannya. Pola asuh yang diberikan orang tua pada anak memiliki hubungan dengan pekerjaan dari orang tua tersebut. Orang tua memberikan *gadget* pada anak juga memiliki berbagai alasan, salah satunya karena tak bisa menjaga anak diluar sana dan pada akhirnya anak diberi *gadget* agar

anak duduk dengan tenang dan tak rewel lagi. Seperti pada digram dibawah ini :

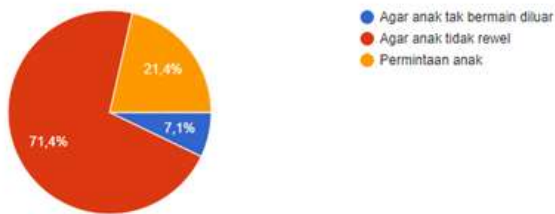
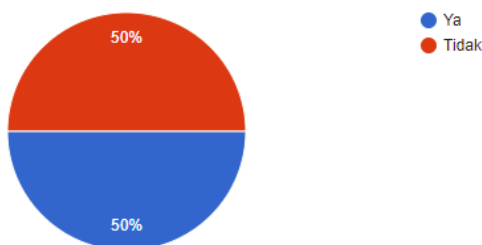


Diagram diatas dapat dilihat bahwa alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak sebesar 71,4% yakni agar anak tidak rewel, dan 21,4% ialah permintaan dari anak. 2 hal tersebut memiliki hubungan yakni permintaan anak yang tidak dituruti menyebabkan anak rewel dan akan mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua, jadi mereka memberikan gadget agar anak tidak rewel dan merengek lagi.

Dari 14 narasumber yang diwawancarai oleh peneliti, sebanyak 50% orang tua mereka bekerja sebagai karyawan, pengusaha, hingga wirausaha sedangkan 50% lagi hanya bekerja sebagai pedagang, buruh, hingga berjudi. Pekerjaan orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak, kasih sayang sangat dibutuhkan serta pengawasan juga dibutuhkan untuk membantu proses pengembangan diri bagi anak. Berikut diagram mengenai pengawasan orang tua kepada anak yang bermain *gadget*.



Melalui diagram diatas sudah sangat jelas bahwa 50% dari mereka ada yang mengawasi dan 50% lagi tak mengawasi. Terbukti jelas bahwa kesibukan orang tua juga mempengaruhi dalam proses pengasuhan. Oleh karenanya, sesibuk-sibuknya kita luangkan sedikit waktu untuk sekedar mengobrol dan berinteraksi pada anak, karena anak usia dini juga

mebutuhkan banyak kasih sayang dari orang tua, serta pengawasan orang tua juga dibutuhkan untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan nantinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan dan kemajuan akan terus berjalan dan tak dapat dihentikan. Kita sebagai manusia harus bisa mengontrol diri bagaimana cara agar tidak tergantung pada perkembangan tersebut, dan bagaimana kita bisa mengambil sisi positifnya. Seperti halnya dengan *gadget* yang semakin hari semakin berkembang, tak dapat dipungkiri seorang anak kecil telah lihai berteknologi, dan untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tak diinginkan perlu adanya pengawasan dari orang tua dengan mengurangi pemakaian *gadget* pada anak, mendidik serta mencotohkan hal baik pada anak serta mengontrol emosi saat bermain *gadget*, karena peran orang tua sangat berpengaruh dalam proses pendewasaan anak usia dini agar tidak kena dampak terlalu jauh dari perkembangan teknologi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayun, Q. (2017). POLA ASUH ORANG TUA DAN METODE PENGASUHAN DALAM MEMBENTUK KEPERIBADIAN ANAK. *Vol. 5 No. 1*.
- Baskhara, P. (2020, Maret Selasa). SURVEY PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA SISWA USIA DINI DI LEMBAGA PENDIDIKAN RAUDHATUL ATHFAL (RA).
- Gumilar, G. (2001). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Tantangan Globalisasi . *Majalah Ilmiah UNIKOM Vol. 1 No. 2*.
- Gunarsa, S. D. (1976). *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulya.
- Handayani, R., Purbasari, I., & Setiawan, D. (2020). TIPE-TIPE POLA ASUH DALAM PENDIDIKAN KELUARGA. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 11 No. 1*.

- Masni, H. (2017). Peran Pola Asuh Demokratis Orang Tua. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*.
- Nasution, R. D. (2016). PENGARUH KESENJANGAN DIGITAL TERHADAP PEMBANGUNAN PEDESAAN (RURAL DEVELOPMENT). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 20 No.1, 31-44*.
- Rahmawati, Y. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sidik, A., Setyawan, A. H., Kholifatunnisa, Baskoro, D., & Hanifa, S. N. (2022). Seiring Perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi untuk Menambah Wawasan dan Kemampuan Belajar Siswa di Era Globalisasi. *Jurnal Pengabdian Global*.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta .
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK . *Jurnal Endurance 3(3)*.
- Taib, B., Ummah, D. M., & Bun, Y. (2020). ANALISIS POLA ASUH OTORITER ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK. *Jurnal Ilmiah Vol. 2 No. 2*.
- Tomlinson, J. (1999). *Globalization and Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Winarti. (2019). Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini (Studi di RA al Karimy Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto). *Proceedings The 3rd Annual International Conference on Islamic Education (AICIEd)*, 261-70.
- Wiranto, S. A., & Hermawan, M. A. (2018). Peranan OrangTua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Smartphone. ISSN: 2655-6189, hal. 251-255.