

**BAHAYA KECANDUAN INTERNET DAN KECEMASAN KOMUNIKASI
TERHADAP KARAKTER ANAK USIA DINI DI DESA PARIT PUDIN
KECAMATAN PENGABUAN KABUPATEN
TANJUNG JABUNG BARAT**

¹Megawati, ²Supriono

Email: suprionolecturer@gmail.com

Dosen STAI An-Nadwah Kuala Tungkal
Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif, faktor yang menjadi kendala dan upaya mengatasi bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini di Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Metode pendekatan menggunakan analisis kualitatif dari data primer. Sampel terdiri dari anak usia dini, orang tua, dan tokoh masyarakat serta tokoh pemerintah. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Alat analisis data menggunakan reduksi data, display data, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara lapangan diperoleh hasil bahwa dampak bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini di Desa Parit Pudin diantaranya berdampak bagi kesehatan akibat efek radiasi gadget yang terlalu lama, dampak pada perkembangan anak yang suka marah sulit dikendalikan dan dampak pada kurangnya berkomunikasi anak pada teman-teman disekitarnya. Faktor yang menjadi kendala yaitu faktor anak usia dini itu sendiri enggan untuk berhenti, selain itu faktor lingkungan sebagai tempat melihat serta peniru bagi anak yang paling mudah didapatkan. Upaya untuk mengatasi adalah dengan melakukan pendampingan dan memberi batasan waktu penggunaan gadget.

Keyword : Internet, Kecemasan Komunikasi, Karakter Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Perkembangan yang pesat beberapa tahun ini di bidang teknologi komunikasi dan informasi membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Diantara kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang menjadi sorotan penyediaan layanan Internet (*Interconnection Networking*). Internet adalah suatu jaringan besar yang terdiri dari jaringan-jaringan komputer yang dapat menghubungkan komputer dan orang-orang diseluruh dunia melalui media telepon, satelit, dan sistem komunikasi lainnya. Internet pertama kali dikenalkan kepada masyarakat yaitu pada tahun 1972, dan hingga saat ini internet berkembang begitu pesat.¹

Saat ini internet menjadi sebuah gaya hidup baru bagi penggunanya bahkan dapat dikatakan jika internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Hal ini karena pengguna internet akan dimanjakan dengan kemudahan dan kenyamanan yang diperoleh dari berbagai macam pilihan layanan yang tersedia.

Berdasarkan data dari Internet World Stats pada tahun 2020 Indonesia merupakan negara kelima yang menggunakan internet terbanyak dari seluruh negara didunia. Hal ini sejalan dengan survei terakhir yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan signifikan. Berikut ini adalah grafik pertumbuhan pengguna internet di Indonesia:

Gambar 1.1

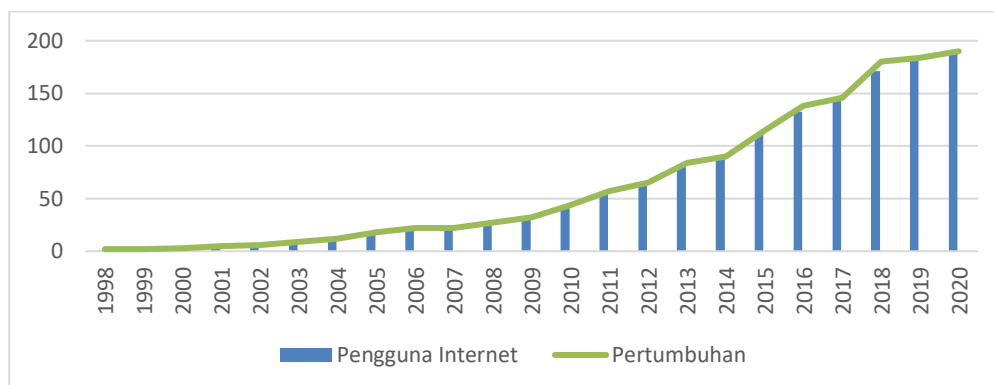
Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia Tahun 1998 – 2020

(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia/APJII)²

¹ Felita, P, dkk. *Pemakaian Media Sosial dan Self Concept pada Remaja*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Manasa*, 5 (1), 32 & 33. 2016.

² Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 1998-2020.

**BAHAYA KECANDUAN INTERNET DAN KECEMASAN KOMUNIKASI
TERHADAP KARAKTER ANAK USIA DINI DI DESA PARIT PUDIN
KECAMATAN PENGABUAN KABUPATEN TANJUNG JABUNG BARAT**



Berdasarkan gambar 1.1 menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia dari tahun 1998 – 2020 terus mengalami peningkatan yang pesat. Pada tahun 1998 pengguna internet oleh masyarakat Indonesia hanya mencapai 0,5 Juta, secara perlahan meningkat pada tahun 2007 menjadi 20 juta, pada tahun 2012 naik menjadi 63 juta, pada tahun 2020 kini telah mencapai 190 juta jiwa pengguna.

Kemajuan dan perkembangan yang begitu pesat dalam layanan internet saat ini dapat diibaratkan sebagai pisau bermata dua. Disatu sisi internet dapat bermanfaat jika digunakan untuk hal-hal yang positif seperti mencari bahan-bahan pelajaran, mencari informasi, belajar jarak jauh, membaca berita, mengirim surat, berkomunikasi, hiburan untuk melepas penat dan lain sebagainya. Namun, saat ini penggunaan internet kerap disalahgunakan seperti membuka situs-situs yang tidak senonoh, saling menghujat, hingga menyebarkan informasi yang tidak benar.³

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

³ Muhammad Hasan Basri. *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2014). hlm. 37.

Ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih menghawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Al-Qur'an mengakui adanya perbedaan jenis kelamin (biologis) antara laki-laki dan perempuan. Sebagaimana firman Allah berikut ini :

فَلَمَّا وَضَعَتْهَا قَالَتْ رَبِّ إِنِّي وَضَعْتُهَا أُنْثَىٰ وَاللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا وَضَعْتَ وَلَئِنَّ الذَّكَرَ كَأَلْأُنْثَىٰ ۖ وَإِنِّي سَمَّيْتُهَا
مَرْيَمَ وَإِنِّي أُعِيذُهَا بِكَ وَذُرِّيَّتَهَا مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ

Artinya : *Maka tatkala isteri 'Imran melahirkan anaknya, diapun berkata: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya Aku melahirkannya seorang anak perempuan; dan Allah lebih mengetahui apa yang dilahirkannya itu; dan anak laki-laki tidaklah seperti anak perempuan. Sesungguhnya Aku Telah menamai dia Maryam dan Aku mohon perlindungan untuknya serta anak-anak keturunannya kepada (pemeliharaan) Engkau daripada syaitan yang terkutuk."* (QS. Ali Imran: 36)⁴.

Tetapi perbedaan ini tidak berarti ketidaksetaraan dalam status jenis kelamin. Sebagai kitab yang progresif, egaliter dan humanistik, Al-qur'an memandang sejajar antara laki-laki dan perempuan. Hal ini dapat dilihat dalam penggambaran Al-qur'an tentang asal pencipta laki-laki dan perempuan dari jenis yang sama. Sebagaimana firman Allah berikut ini :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۖ
وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya : *Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang Telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya [263]*

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Asbabun nuzul.*, (Jakarta: CV Sahabat, 2014), hlm.203.

Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain [264], dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu. (QS. An-Nisaa':1)⁵.

Dengan demikian laki-laki dan perempuan memiliki status yang sama (sejajar) dan tidak ada yang lebih unggul satu atas lainnya. menyatakan :

﴿وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى كَثِيرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا﴾

Artinya : *Dan Sesungguhnya Telah kami muliakan anak-anak Adam, kami angkut mereka di daratan dan di lautan [862], kami beri mereka rezki dari yang baik-baik dan kami lebihkan mereka dengan kelebihan yang Sempurna atas kebanyakan makhluk yang Telah kami ciptakan. (QS. Al-Isra', 70)⁶.*

Anak di usia dini antara umur 1 – 5 tahun merupakan masih dalam usia emas (*the golden age*). Lebih memprihatinkan lagi orang tua memberikan *gadget* untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak *sportif* jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan *gadget* sama halnya dengan orang tua yang malas, karena fungsi *gadget* seharusnya bukan untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika jenuh atau bosan akan ada *gadget* yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada *gadget* tersebut sehingga dapat mengubah *mindset* anak.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan

⁵*Ibid*, hlm. 114.

⁶*Ibid*. hlm. 435

keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.⁷

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.⁸ Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan ruhani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spritual, moral, intelektual, dan profesional.⁹

Pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya.¹⁰ Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak mulai dari kecanduan internet, *game*, dan *youtube*.

Begitu juga para orang tua yang berada di Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat, meskipun jauh dari Kota Kecamatan Pengabuan harus selalu menemani aktivitas anak-anaknya dalam penggunaan gadget sebagai sarana internet untuk anak-anak bermain seperti game online. Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten

⁷ Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, hlm. 20.

⁸ Hastuti, *Psikologi Perkemabangan Anak*, (Yogyakarta :Tugu Publisher,2012), hlm. 115.

⁹ Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Yogykarta : UIN Malang Press, 2008), hlm. 43-44.

¹⁰ Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), hlm. 61.

Tanjung Jabung Barat merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Jumlah penduduk Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat sebanyak 3.183 jiwa dengan jumlah penduduk berjenis kelamin laki-laki sebanyak 1.731 jiwa dan perempuan sebanyak 1.452 jiwa. Populasi penduduk Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat merupakan terpadat kedua di Kecamatan Pengabuan setelah Kelurahan Teluk Nilau.¹¹

Anak usia dini di Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat pada tahun 2020 berdasarkan Badan Statistik Pusat Kecamatan Pengabuan dalam angka adalah berjumlah 850 anak, dengan rincian jenis kelamin laki-laki sebanyak 424 anak dan jenis kelamin perempuan sebanyak 426 anak. Dengan jumlah anak usia dini kisaran yang berumur 3 – 4 tahun menjadi tantangan orang tua ditengah-tengah keadaan zaman yang berubah serba digital mulai dari penggunaan gadget berbasis internet ini.¹²

B. Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yakni penelitian yang dilakukan dengan melihat langsung lapangan untuk menggali dan meneliti data. Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain dengan cara membuat deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.¹³

Metode penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada

¹¹ BPS. Tanjung Jabung Barat Dalam Angka, 2020. <https://tanjabbarakan.bps.go.id/publication/2021/06eed7de638bbe554ac545/kecamatan-pengabuan-dalam-angka2021.html>

¹² BPS. Pengabuan Dalam Angka, 2020. <https://tanjabbarakan.bps.go.id/publication/2021/06eed7de638bbe554ac545/kecamatan-pengabuan-dalam-angka2021.html>

¹³ Lexy. J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005).

kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksprimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹⁴

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.¹⁵ Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu :

Metode Observasi (Pengamatan) Nasution menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.¹⁶ Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu .¹⁷

Metode Dokumentasi Dokumen merupakan metode pengumpulan data, sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.¹⁸

Menurut Patton sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moleong bahwa yang dimaksud analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:¹⁹

a. Reduksi data

¹⁴Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet. 25, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 9

¹⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2014), hlm. 224

¹⁶ *Ibid*, hlm. 226

¹⁷Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 226

¹⁸ Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm. 73.

¹⁹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal 191

Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak. Untuk itu, meka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berartimerangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya.

b. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

c. Verifikasi / penarikan kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data. Selain menggunakan langkah di atas, analisis data juga menggunakan rumus persentase sebagai berikut :²⁰

d. Pengecekan Keabsahan Data (Triangulasi)

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi di artikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data. Yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data²¹.

C. Hasil Penelitian

Dampak Negatif Bahaya Kecanduan Internet

Kondisi anak usia dini di Desa Parit Pudin berjumlah sebanyak 850 anak, dengan rincian jenis kelamin laki-laki sebanyak 424 anak dan jenis kelamin perempuan sebanyak 426 anak. Dengan jumlah anak usia dini kisaran yang berumur 3 – 4 tahun. Dampak dari penggunaan internet akan mengakibatkan kecanduan anak usia dini dengan internet yang menyajikan berbagai *game online*, *youtube*, *tik tok* dan lain sebagainya.

²⁰ Sujdijono, Anas.. *Statistik Pendidikan*. (Jakarta : Rajawali Press2009), hal 22

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2013).hlm.241

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecanduan merupakan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurang kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.²²

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat bahwa aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* anak tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan *gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya terutama anak usia dini.

²² Soetjipto. *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*. Jurnal Psikologi. Vol. 32. No. 2 (74-91). 2005.

Disisi lain anak usia dini yang bermain *gadget/android* suka berhalusinasi dengan ngomong-ngomong sendiri, menirukan film kartun yang dilihat pada video dengan tingkah laku yang aneh-aneh, mulai dari mengikuti gaya terbang seperti bo boboy, krisna india, Seva dengan sepedanya yang bisa terbang, dan lain sebagainya. Keadaan ini sangat miris jika terjadi pada anak usia dini yang mudah untuk menirukan dari apa yang dia lihat. Hal ini pun menjadi dampak dari kecanduan internet.

Salah seorang responden menyatakan bahwa “Penggunaan *gadget* yang mengakses internet berlebihan, sampai melewati batas waktu bagi anak akan berdampak buruk pada kesehatan anak itu sendiri. Mengingat efek radiasi dari teknologi internet sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker”

Individu dikatakan mengalami kecanduan internet ketika menunjukan perilaku-perilaku tertentu. Salah satu aspek yang mempengaruhi kecanduan internet adalah Membohongi keluarga, terapis, atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet dan Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.²³

Dampak lain dari kecanduan internet adalah mengganggu perkembangan anak, *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. *Fitur* itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Anak-anak di usia dini jika telah mengenal *gadget* akan berjelajah jejaringan internet akan merasa malas untuk melakukan kegiatan lainnya terutama belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Perkembangan anak akan susah diatur, akan merasa kesal atau marah-marah jika disuruh berhenti bermain internet. Kondisi ini yang memicu ketidakstabilan perkembangan anak, yang harusnya bermain di halaman atau

²³ Serli, *Pengenalan Komputer Kepada Anak, Cara Bijak Membimbing Anak Memasuki Era Teknologi Informasi*. Diterjemahkan. (Jakarta: Anak Prestasi Pustaka, 2005). hlm, 45.

diluar rumah dengan teman-teman, dia akan asyik bermain sendiri dengan internet dirumah.

Kecanduan internet berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu yang sebenarnya mampu berinteraksi dengan baik dalam dunia nyata cenderung memilih berinteraksi melalui dunia maya karena kenyamanan yang ditawarkan. Akibatnya, kemampuan individu untuk berinteraksi dan bersosialisasi menjadi tumpul. Anak-anak usia dini yang sudah kecanduan internet menunjukkan kehidupan yang menjadi tidak terkendali serta hilangnya kendali *impuls* dalam dirinya dan penderita tidak dapat meninggalkan internet.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dampak negatif bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini adalah; (1) berdampak bagi kesehatan akibat efek radiasi *gadget* yang terlalu lama, (2) dampak buruk terlihat jika anak usia dini mudah marah-marah yang tidak menentu, mulai menagis menjadi-jadi, merengek minta ini dan itu, sampai-sampai anak usia dini yang telah kalah main game atau gagal dalam menyelesaikan setiap tahapan *game*, (3) kondisi kepribadian yang memicu ketidakstabilan perkembangan anak, yang harusnya bermain di halaman atau diluar rumah dengan teman-teman, dia akan asyik bermain sendiri dengan internet dirumah.

Kendala Dalam Mengatasi Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi Terhadap Karakter Anak Usia Dini

Saat ini segala kebutuhan dapat terpenuhi dengan menggunakan melalui aplikasi-aplikasi yang dimiliki, tidak jarang orang menggunakan gadget sebagai wahana mencari informasi, berbelanja dan hiburan. Oleh karena itu dapat dikatakan kehidupan di era teknologi saat ini tidak bisa terlepas dari *gadget* dari pengguna orang tua hingga anak-anak.

Seyogyanya dalam penggunaan gadget sangat berdampak bagi penggunanya baik itu dampak positif dan negative, salah satu dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai wahana informasi yang cepat dan

mudah. Sama halnya pada pengguna anak-anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan dari berbagai aplikasi. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama sangat berdampak pada kesehatan dan meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.

Anak usia dini yang sudah kecanduan internet akan sulit untuk diarahkan, diberikan pengertian apalagi diminta untuk berhenti bermain *gadget* akan marah-marah dan menangis. Hal ini yang kemudian menjadi salah satu kendala bagi orang tua, tidak sedikit orang tua yang mengeluh kepada anak yang tidak mau berhenti atau mengakhiri bermain *gadget*. Dengan kata lain ketika anak sudah kecanduan bermain *gadget* terlebih pada sebuah permainan atau aplikasi hiburan yang telah digemarinya hal yang terjadi adalah akan sulit untuk dilarang dan diberi pengertian.

Gadget/ smartphone sudah menjadi kebutuhan setiap manusia di zaman sekarang ini, baik orang tua, anak remaja, hingga sampai dengan anak usia dini sudah menggunakan *gadget* sebagai kegiatan atau aktifitas dalam kesehariannya. Kebanyakan dalam penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan hingga lupa waktu dan lupa diri. Penulis melihat bahwa kendala dalam mengatasi bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini yang dihadapi orang tua adalah faktor lingkungan.

Faktor dari lingkungan sosial masyarakat tempat penelitian terlihat bahwa rata-rata anak-anak sebagai pengguna *gadget/ android* yang terdapat berbagai aplikasi secara bertagam. Faktor lingkungan sosial masyarakat yang berpengaruh terhadap daya kembang anak, pada dasarnya pola pikir anak usia dini sangat merespon hal-hal baru yang terjadi pada lingkungan mereka bermain. Anak usia dini berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa anak usia dini (2-5 tahun) yang memiliki karakteristik senang bermain, senang bergurau, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung.²⁴

²⁴ Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014). hlm. 88.

Hal ini yang kemudian menjadikan beban orang tua dalam memberikan peringatan terhadap anak kian tidak berdampak, peringatan keras dari orang tua hanya sekedar angin lalu dan tidak direspon dengan sungguh-sungguh. Lingkungan sosial masyarakat menjadi tempat berkembangnya anak menjalani hari-harinya sekala makro. Mulai dari tingkah, kebiasaan, emosional dan pola-pola berfikir dalam mendapatkan sebuah keinginan yang diinginkan.

Anak-anak menjadi konsumen yang lebih canggih dari media dan mengembangkan strategi untuk negosiasi dengan orang tua untuk memenuhi permintaannya. Kemandiriannya meningkat, anak-anak menjadi pengguna media yang lebih kritis dan tertarik ke arah bentuk hiburan yang lebih dewasa. Kondisi ini retan terjadi apabila dalam pengawasan orang tua tidak ditingkatkan untuk mengendalikan aktifitas anak. Kecenderungan lain yang terjadi dapat memungkinkan anak akan semakin sulit diatur dan diarahkan. Pengaruh teman sebaya lebih besar dalam penggunaan media.²⁵

Upaya Mengatasi Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi Terhadap Karakter Anak Usia Dini

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (*democraton*), yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sabagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

²⁵ Irra Christiyanti Dewi. *Pengantar Psikologi Media*. (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2015). hlm. 25.

Orang tua memiliki peran penting sejak anak lahir hingga besar sebagaimana orang tua mulai mendidik anak dan membentuk anak itu akan menjadi baik dikemudian hari, dan keadaan ini tentu menjadi perhatian khusus bagi orang tua. Maka sebagai solusi dalam mengatasi kecanduan internet dan kecemasan komunikasi yaitu dengan cara selalu memberikan pendampingan, dengan memberikan pengertian, menasehati, dan membujuk secara baik sampai anak dapat menerimanya.

Dalam sebuah hadits sabda Nabi Muhammad SAW yaitu :

قَالَ النَّبِيُّ ﷺ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبُهِيمَةِ تُنْتَجُ الْبُهِيمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَذْعَاءَ رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ : ١٢٩٦

Artinya : *Nabi Shallallahu 'alaihiwasallam bersabda: "Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fithrah. Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjanakan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?"* (HR. Bukhori No. 1296)²⁶

Upaya dalam mengatasi bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini pada dasarnya menjadi tugas utama dari orang tua. Sebagaimana keluarga merupakan ruang utama interaksi anak yang dapat diperoleh, maka dari itu pendampingan anak yang sedang kecanduan bermain *gadget* butuh perhatian khusus hingga sadar akan dampak yang mengikuti dari kecanduan tersebut.

Orang tua sangat berperan menjadikan filter terhadap aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget*, dengan mengarahkan pada aplikasi-aplikasi edukasi yang dapat diakses di internet. Selain itu yang menjadi perhatian orang tua adalah agar memberi pembatasan waktu bermain, cara ini dapat meminimalisir anak terlalu lama berhubungan dengan *gadget* dan mengurangi ketergantungan/ kecanduan pada *gadget*.

²⁶Departemen Agama RI, *Al-Hadits Riwayat Bukhari, Nomor.1296.*, (Jakarta: Sahabat, 2014), hlm.203.

Tujuan menggunakan internet akan menentukan sejauhmana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskannya sendirian di depan komputer. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan, misalnya pada pelajar dan mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan internet. Umumnya, individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untuk mengalami kecanduan internet. Hal ini diakibatkan tujuan penggunaan internet bukan digunakan sebagai upaya untuk mengatasi atau melarikan diri dari masalah kehidupan nyata atau sekedar hiburan.²⁷

D. Kesimpulan

Dampak bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini diantaranya berdampak bagi kesehatan akibat efek radiasi *gadget* yang terlalu lama, dampak pada perkembangan anak yang suka marah sulit dikendalikan dan dampak pada kurangnya berkomunikasi anak pada teman-teman disekitarnya . Kendala dalam mengatasi bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini yaitu di faktor anak usia dini itu sendiri sehingga sulit untuk diarahkan dan enggan untuk berhenti atau mengakhiri bermain *gadget*. Kendala lain yang dihadapi adalah faktor dari lingkungan sosial masyarakat yang rata-rata anak-anak sebagai pengguna *gadget/ android*. Upaya dalam mengatasi bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter anak usia dini yaitu dengan malakukan pendampingan anak saat memainkan gadget, dan melakukan pembatasan waktu dalam penggunaan gadget.

²⁷ Young, *Tambahan Internet: Buku Pegangan dan Panduan Untuk Evaluasi dan Pengobatan*. Diterjemahkan. Canada: John Wiley & Sons, Inc. 2010.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama RI, 2014. *Al-Hadits Riwayat Bukhari, Nomor.1296*. Jakarta: Sahabat,
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 1998-2020.
- Deddy Mulyana, 2013. *Motodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Felita, P, dkk. *Pemakaian Media Sosial dan Self Concept pada Remaja*. Jurnal Ilmiah Psikologi Manasa, 5 (1), 32 & 33. 2016.
- Muhammad Hasan Basri. 2014. *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Hastuti, 2012. *Psikologi Perkemabangan Anak*, Yogyakarta :Tugu Publisher.
- Irra Christiyanti Dewi. 2015. *Pengantar Psikologi Media*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya,
- Murni, 2017. *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni
- Mufida, 2008. *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, Yogyakarta : UIN Malang Press.
- Lexy. J. Moleong, 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Rosleny Marlina, 2016.*Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung : CV Pustaka Setia.
- Serli, 2005. *Pengenalan Komputer Kepada Anak, Cara Bijak Membimbing Anak Memasuki Era Teknologi Informasi*. Diterjemahkan. Jakarta: Anak Prestasi Pustaka,.
- Soetjipto. 2005. *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*. Jurnal Psikologi. Vol. 32. No. 2
- Sujdijono, Anas. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press, hal 22
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono, 2017. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet. 25, Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta CV.
- Wiratna Sujarweni, 2014. *Metode Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press,.
- Young, 2010. *Tambahan Internet: Buku Pegangan dan Panduan Untuk Evaluasi dan Pengobatan*. Diterjemahkan. Canada: John Wiley & Sons, Inc.