

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pola Asuh Orang Tua

1. Pengertian Pola Asuh

Secara epistemologis kata pola asuh diartikan sebagai cara kerja, dan kata asuh berarti menjaga (merawat dan mendidik) anak kecil, membimbing (membantu, melatih, dan sebagainya) supaya dapat berdiri sendiri, atau dalam bahasa populernya adalah cara mendidik. Sedangkan secara terminologis pola asuh orang tua adalah cara terbaik yang ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari tanggung jawab kepada anak.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata pola berarti model, sistem, cara kerja, bentuk atau suatu struktur yang tetap, sedangkan asuh mengandung arti menjaga, merawat, mendidik anak agar dapat berdiri sendiri.¹

Sedangkan pola asuh menurut Sunarti (2004) adalah suatu model atau cara mendidik anak yang merupakan suatu kewajiban dari setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak yang sesuai dengan harapan masyarakat pada umumnya.

Menurut Darling (1999) pola asuh adalah aktivitas kompleks yang melibatkan banyak perilaku spesifik yang bekerja secara individual dan bersama-sama. Sedangkan menurut Ahmad Tafsir, pola asuh berarti

¹Chalib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta:Pustaka pelajar Offset, 1996), h.109

pendidikan terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.²

Berbeda dengan Siti Meichati yang menyebutkan pola asuh adalah perlakuan orang tua dalam rangka memenuhi kebutuhan, memberikan perlindungan dan mendidik atau melatih anak untuk bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.³

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang adalah cara orang tua dalam mendidik anak berinteraksi dan berkomunikasi selama mengadakan kegiatan pengasuhan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap remaja, antara lain:⁴

a. Jenis Kelamin

Orang tua lebih cenderung keras terhadap anak perempuan dibandingkan dengan anak laki-laki.

b. Kebudayaan

Latar belakang suatu budaya menciptakan perbedaan dalam pola pengasuhan anak. Hal ini juga terkait dengan perbedaan peran wanita dan laki-laki didalam suatu kebudayaan masyarakat.

² Danny I. Yatim Irwanto, *Kepribadian Keluarga* (Jakarta: Arcan,1991) Cet. Ke-1, h.94.

³ Siti Meicanti, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosdakarya, 1987),h.18.

⁴ M. Enoch Markum, *Anak, Keluarga dan Masyarakat*, (Jakarta: Sinar Harapan, 1985), Cet Ke-II, h.41.

c. Status Sosial

Orang tua yang berlatar belakang pendidik rendah, tingkat ekonomi kelas menengah dan rendah cenderung lebih keras, memaksa dan kurang toleransi dibandingkan dari mereka yang dari kelas atas, mereka lebih konsisten.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anak sangat memberikan banyak pengaruh penting mulai dari jenis kelamin, kebudayaan dan status sosial.

3. Tujuan Pengasuhan Orang Tua Terhadap Anak

Orang tua yang memberikan pengasuhan terhadap anak tentunya akan memberikan pemenuhan kebutuhan kepada anak, dan juga mengajarkan nilai-nilai kebaikan kepada anak.

Adapun tujuan pola asuh orang tua terhadap anak yaitu :

- a. Terjalinnnya hubungan harmonis dalam keluarga melalui penerapan pola asuh sejak dini, yakni dimulai dari sebelum menikah, sebaiknya baik laki-laki maupun perempuan memilih pasangan yang sesuai dengan agama, karena pasangan yang baik kemungkinan besar akan memberikan pengasuhan yang baik.
- b. Membimbing anak dengan kesabaran dan ketulusan hati akan menghantarkan kesuksesan anak. Dimana ketika orang tua memberikan pengasuhan dengan sabar kepada anak maka anak tersebut akan mampu mengendalikan dirinya.

- c. Kebahagiaan anak menjadi kewajiban orang tua, dimana orang tua harus menerima anak apa adanya, mensyukuri nikmat yang telah diberikan Allah SWT, serta mampu mengembangkan potensi yang dimiliki anak dengan bimbingan-bimbingan.⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pola asuh orang tua terhadap anak bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, kesehatan fisik anak, dan mengembangkan potensi anak tersebut agar dapat mengantarkannya pada kesuksesan.

4. Jenis-Jenis Pola Asuh Orang Tua

Jenis-jenis pola asuh, secara garis besar menurut Baumrid ada 4 macam pola asuh orang tua dalam keluarga,⁶ yaitu (a) Pola Asuh Permisif, (b) Pola Asuh Demokratis, (c) Pola Asuh Otoriter, (d) Pola Asuh Penelantar.

a. Pola asuh permisif

Dalam pola asuh permisif ini, orang tua memberikan pengawasan yang sangat longgar terhadap anak. Dan memberikan kesempatan kepada anaknya untuk melakukan sesuatu hal tanpa adanya pengawasan yang cukup dari orang tua, orang tua lebih memilih tidak menegur atau memperingatkan apabila anak sedang dalam masalah. Dan sangat sedikitnya bimbingan yang diberikan dari orang tua.

Orang tua yang permisif seperti ini tidak memilih pernah peduli tentang nilai atau apa yang didapat oleh anak, tidak membuat aturan ketika

⁵*Ibid*, hal.21

⁶ Saiful Bahri Djamarah, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*, (Jakarta:Rineka Cipta,2014), h.60

anak bermain gadget, menonton televisi, dan tidak membantu anak ketika memeriksa pekerjaan sekolah.

Para orang tua ini mungkin bukan menelantarkan anak atau tidak peduli, akan tetapi faktanya mungkin mereka percaya bahwa remaja harus bertanggung jawab terhadap hidupnya sendiri. Adapun ciri-ciri pola asuh permisif adalah sebagai berikut:⁷

1. Membiarkan anak bertindak sendiri tanpa memonitor dan membimbingnya.
2. Mendidik anak acuh tak acuh, bersikap pasif dan masa bodoh
3. Mengutamakan kebutuhan material saja
4. Membiarkan saja apa yang dilakukan anak (terlalu memberikan kebebasan untuk mengatur diri sendiri tanpa ada peraturan-peraturan)
5. Kurang sekali keakraban dan hubungan yang hangat dalam keluarga

b. Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang memprioritaskan kepentingan anak, tetapi tidak ragu-ragu dalam mengendalikan mereka. Orang tua dengan pola asuh seperti ini biasanya bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio dan pemikiran- pemikiran.

Orang tua dalam tipe ini juga memberikan kebebasan pada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan dan pendekatannya kepada anak

⁷Ibid, Cet. Ke-2, h. 89-90

bersikap hangat. Adapun ciri-ciri pola asuh demokratis adalah sebagai berikut:⁸

1. Menentukan peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat diterima dan dipahami oleh anak.
2. Memberikan pengarahan tentang perbuatan baik yang harus dipertahankan
3. Memberikan bimbingan dengan penuh pengertian
4. Dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga

c. Pola asuh otoriter

Pola asuh ini lebih cenderung menetapkan perjanjian yang mutlak yang harus dipatuhi oleh anak, biasanya dibarengi dengan ancaman. Orang tua dengan pola asuh otoriter ini cenderung memaksa, memerintah dan menghukum.

Orang tua yang seperti ini tidak memerlukan umpan balik dari anaknya untuk mengerti dan memahami anaknya. Adapun ciri-ciri pola asuh otoriter adalah sebagai berikut:⁹

1. Anak harus mematuhi peraturan-peraturan orang tua dan tidak boleh membantah

⁸ Zahra Idris Dan Lisma Jamal, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1992), Cet. Ket-2, h. 88

⁹ Ibid, h.88.

2. Orang tua cenderung mencari kesalahan-kesalahan anak dan kemudian menghukumnya.
3. Orang tua cenderung memberikan perintah dan larangan kepada anak
4. Orang tua cenderung memaksa disiplin

d. Pola asuh penelantar

Orang tua dalam pola asuh ini umumnya memberikan waktu dan biaya yang sangat minim pada anak-anaknya. Waktu lebih banyak digunakan untuk kepentingan pribadinya sendiri, seperti mencari uang atau bekerja. Pola asuh penelantar ini sering dilakukan oleh orang tua yang terlalu sibuk bekerja mengejar materi. Namun orang tua tipe ini juga memberikan biaya dan kebutuhan minim untuk anak.¹⁰ Adapun ciri-ciri pola asuh penelantar yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah.¹¹

1. Orang tua menghabiskan banyak waktu diluar rumah
2. Orang tua kurang memperhatikan perkembangan anak
3. Orang tua membiarkan anak bergaul terlalu bebas diluar rumah.

5. Metode Pola Asuh

Metode merupakan faktor penting dalam proses pendidikan, sebab metode yang diterapkan sangat menentukan dalam pencapaian suatu tujuan. Ada beberapa metode yang patut digunakan, yaitu :

¹⁰ Kartini Kartono, *Peran Orang Tua Dalam Memandu Anak*, (Jakarta: Rajawali Press,1992), h.39.

¹¹ Ibid, h. 20

a. Metode Pembiasaan

Al-Maghribi dalam Umar Hasyim menyatakan bahwa sarana dalam pendidikan dalam aturan islam adalah melalui pembiasaan, karena aturan islam adalah aturan yang nyata. Kebiasaan yang diberikan oleh orang tua baik ataupun buruk akan membekas pada diri anak¹².

b. Metode Keteladanan

Keteladanan menurut bahasa adalah hal-hal yang dapat ditiru atau dicontoh. Khotib Ahmad Santhut berpendapat bahwa keteladanan adalah metode terbaik dalam pendidikan, apalagi dalam periode awal anak, karena keteladanan yang baik dalam periode ini adalah orang tua¹³.

c. Metode Nasehat atau Dialog

Metode nasehat atau dialog merupakan metode yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak, sebab nasehat sangat berperan dalam menjelaskan kepada anak tentang konsep kebaikan dan keburukan serta membimbingnya dalam melakukan kegiatan ibadah.

d. Metode Pemberian Penghargaan atau Hukuman

Menanamkan nilai-nilai moral, sikap dan perilaku melalui metode penghargaan dan hukuman perlu diberikan kepada anak. Metode ini secara tidak langsung juga menanamkan etika perlunya menghargai orang lain.

e. Metode Cerita

Metode cerita atau dongeng merupakan metode pendidikan yang sangat baik untuk anak usia prasekolahan. Dongeng atau cerita dapat membuat anak

¹² Umar Hasyim, *Mendidik Anak Dalam Islam*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1983), h.158

¹³ Ibid, h.39

tertawa, merasa sedih atau takut, kemudian tertarik dan merasa terheran-heran. Dengan mendorong anak untuk berfikir¹⁴.

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescence* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”.¹⁵

Masa remaja atau yang biasa dikenal dengan masa *storm and stress* dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi dengan pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan secara psikis yang bervariasi. Pada masa remaja (usia 11 sampai dengan 22 tahun) terdapat beberapa fase (Monks, 1985), dan pertama fase awal yaitu fase pada (usia 11 tahun sampai dengan 14 tahun), remaja pertengahan (usia 15 tahun sampai dengan 18 tahun), dan masa remaja akhir (usia 19 tahun sampai 22 tahun) dan diantaranya juga terdapat fase yang sangat singkat dan terkadang menjadi masalah tersendiri bagi remaja dalam menghadapinya. Fase pubertas ini berkisar dari usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 16 tahun (Hurlock, 1992) dan setiap individu memiliki variasi tersendiri.¹⁶

Menurut Piaget (Hurlock, 1991) yang mengatakan secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi kedalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya

¹⁴ Sri Harini, *Mendidik Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003), h.132.

¹⁵ Mohammad Ali Dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), Cet Ke-7 h.9

¹⁶ Ahmadi, Abu, *Psikologi Perkembangan*. (Rineka Cipta, Jakarta, 2005)

berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.¹⁷

Pada umumnya permulaan remaja ditandai dengan perubahan-perubahan fisik yang ditanyai dengan kematangan seksual. Dan bersamaan dengan itu, dimulai proses perkembangan psikis remaja, dimana mereka mulai melepaskan diri dari ikatan dengan orang tuanya. Kemudian terlihat dari perubahan kepribadian yang sudah mulai menyesuaikan diri dengan masyarakat.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu masa transisi perkembangan fisik maupun psikis yang terjadi dari masa kanak-kanak kemasadewasa.

C. Kecanduan *Gadget*

1. Sejarah Perkembangan *Gadget*

Gadget merupakan perkembangan teknologi pada zaman modern yang dapat diterima dikalangan masyarakat luas dan bukan hanya pada orang tua, dewasa tetapi juga pada anak-anak. Banyak anak-anak yang lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada belajar atau bermain diluar rumah bersama teman-teman seusianya.

Fenomena penggunaan *gadget* di Indonesia merupakan sesuatu hal yang luar biasa dan hampir sulit dipahami dalam kondisi krisis finansial global. Namun hal dimaksud merupakan hal yang wajar jika memperhatikan aspek historis dan sosiologis pemanfaatan teknologi khususnya telepon

¹⁷ Ibid Cet-7 h. 9.

seluler semenjak pertengahan tahun 1990-an. Kebutuhan akan informasi menjadikan faktor penentu gelombang penggunaan telepon seluler saat ini.¹⁸

Smartphone bisa dibidang adalah generasi penerus dari *handphone* yang ada sebelumnya. Biasanya *smartphone* identik dengan sebuah inovasi atau barang baru yang memiliki banyak fitur canggih yang disediakan, kemampuan pemrosesan data yang makin canggih, dan juga penggunaan sistem operasi tertentu pada perangkatnya.¹⁹

Menurut Muhammad Sufyan A, yang menekankan *Gadget* sebagai evolusi perangkat ponsel berbasis teknologi informasi yang terintegritas dan memungkinkan untuk memenuhi semua kebutuhan penggunanya. Secara historis, ponsel cerdas ini pertama kali diperkenalkan raksasa manufaktur teknologi informasi Amerika Serikat, sebagai sebuah konsep desain produk pada tahun 1992 di sebuah pameran industri komputer prestisius.

Publik yang sebelumnya sudah terpuaskan dengan layar ponsel sangat kecil sehingga tampilan SMS semuanya vertikal, maka era milenium menuntut orang punya ponsel penuh *kelir* yang dilengkapi pula kamera di bagian belakang. Pasca merebaknya ponsel dengan kamera ini, ekspektasi masyarakat bertambah dengan harapan ponsel yang bisa memainkan peran sebagai pemutar musik, baik dalam format MPEG-1 *Audio Layer 3* (MP3) maupun radio FM.

¹⁸ Muhammad Sufyan A, *BlackBerry Everyone*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2009), hlm. 14

¹⁹ Pandu Pradana, *Mengenal Android Lebih Dekat*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2013), hlm. 5

2. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).²⁰

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dari fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi praktis. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*,serta *netbook* (perpaduan antara portabel seperti *notebook* dan internet).²¹

²⁰Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014),hlm.106

²¹<http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi-2353498-pengaruh-gadget/>
Diakses pada 17 juli 2019

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan praktis.

3. Pengertian Kecanduan *Gadget*

Kata kecanduan berasal dari kata dasar “candu” yang terdapat di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal-hal yang lain.²² Sedangkan *gadget* dalam bahasa Indonesia artinya sebagai gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²³

Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai tingkah laku kompulsif, kurang tertarik dengan aktifitas lain dan menghabiskan waktu yang banyak dalam menggunakan *gadget*. Selain *gadget* memang menyediakan hal-hal yang begitu menarik, maka keluarga dan lingkungan memicu pelarian anak ke *gadget*. Anak-anak yang kesepian kurangnya cinta dan kasih sayang dari orangtua yang sibuk, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapatkan hambatan bergaul, anak-anak yang bosan beban berat tugas-tugas sekolah, tiba-tiba mendapat pelarian yang menggairahkan pada *gadget*.

Gadget menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak, selain *gadget* menyediakan hal-hal yang menarik, faktor lingkungan baik keluarga, sekolah,

²² Wijanarko Jarot, et-al, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Bahagia, 2016), hal.3

²³ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), hal. 191

ataupun lingkungan pergaulan anak juga memicu anak pada penggunaan *gadget* yang berlebihan. Cenderung anak dapat terjadi apabila lingkungan tidak mendukung dirinya, seperti orang tua yang menuntut, memarahi anak dan tidak memberi perhatian.²⁴

Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga orang tua tidak tahu apa saja yang diakses oleh anak, dan kebanyakan mengakses *game*. Dari lingkungan yang mendukung namun menjerumuskan kadang juga dapat menjadikan anak sebagai pecandu *gadget*. Teman-teman yang menggunakan *gadget* dan saling berinteraksi melalui *gadget* menuntut anak untuk juga aktif mengimbangi teman-temannya

4. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Gadget*

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* yaitu (a) Kesibukan, (b) Desain Teknologi, (c) Kendali Diri.

a. Kesibukan

Orang tua lebih sibuk di luar rumah, kadang membuat anak menjadi jenuh dan kurangnya memiliki kasih sayang dari orang tua tersebut. Sehingga anak akan lebih asyik untuk bermain *gadget* seharian hingga lupa waktu. Hal inilah yang memicu terjadinya kecanduan *gadget* pada anak jika dilakukan setiap hari.

²⁴*Ibid*, hal. 5

b. Desain Teknologi

Orang tua yang memiliki pengetahuan lebih akan dampak dari *gadget* tidak akan membiarkan anaknya menyentuh *gadget* di usia yang masih kanak-kanak. Dengan desain teknologi yang semakin canggih, mainan anak-anak sudah mulai didesain dengan menggunakan teknologi. Inilah yang perlu diperhatikan orang tua agar anaknya jangan sampai terpengaruh.

c. Kendali Diri

Faktor kecanduan *gadget* pada anak juga dipengaruhi juga oleh kendali diri, sebab kendali diri pada anak masih dipengaruhi oleh lingkungan sehingga anak cenderung mengikuti apa yang berkembang dilingkungannya.²⁵

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mencegah terjadinya kecanduan *gadget* pada anak dengan cara membatasi atau bahkan melarang anak tersebut untuk bermain *gadget* sampai nanti usianya sudah cukup dewasa.

5. Ciri-ciri dari Anak yang Kecanduan Gadget

Kasus penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya anak dari kecil. Sehingga sampai remaja pun anak tersebut akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini

²⁵ <https://www.shopback.co.id/blog/penyebab-anak-kecanduan-gadget> Diakses pada Rabu 17 juli 2019 pukul 16:28

berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.²⁶

Adapun ciri-ciri dari anak yang sudah kecanduan gadget antara lain :

- a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*
- b. Anak mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*
- c. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar
- d. Menunda-nunda pekerjaan dan melalaikannya.

6. Dampak *Gadget* Dari Kehidupan Sehari-hari

Gadget memiliki banyak fitur kecanggihan yang dapat mempermudah manusia melakukan aktifitas dalam berbagai macam kebutuhan dan *gadget* juga dapat memberikan kerugian apabila salah dalam penyalah gunaannya.

a. Dampak Positif²⁷

Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget*.

²⁶Budyatna, M. 2005, *Pengembangan Sistem Informasi : Permasalahan Dan Prospeknya*. Komunika. Vol 8 No 1

²⁷ Seminari Internasional, “*Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*” (UIN Malang, 2017)

2. Menambah Pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget*.

3. Menambah Teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget*.

4. Munculnya Metode-metode Pembelajaran yang Baru

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

b. Dampak Negatif²⁸

Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

1. Waktu terbuang sia-sia

Anak-anak akan lebih sering lupa waktu saat sedang asyik bermain dengan *gadget* nya. Dan juga membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang lebih mendukung perkembangannya.

²⁸ Hasil Seminar “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak” Pada 25 September 2016 oleh Suwarsi

2. Perkembangan Otak

Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* untuk seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

3. Banyaknya Fitur atau Aplikasi

Banyaknya fitur atau aplikasi baru yang tidak sesuai dengan usia anak membuat anak tersebut miskin ilmu agama, dan nilai-nilai norma.

4. Mengganggu Kesehatan

Mengganggu kesehatan terutama pada mata, sehingga membuat anak tersebut akan mengurangi minat bacanya karena anak tersebut terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

5. Menghilangkan Ketertarikan

Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain, yang membuat anak lebih bersifat individualis dan lebih memilih menyendiri.

Jadi ada dampak positif *gadget* (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, karena anak-anak lebih mementingkan *gadget* nya daripada pembelajarannya).

7. Dampak kecanduan *Gadget*

Beberapa dampak kecanduan *gadget (handphope)* menurut Yuwanto(2010) antara lain: (a) Konsumtif, (b) Psikologi, (c) Fisik, (d) Relasi sosial, (e) Akademis atau pekerjaan, (f) Hukum.

a. Konsumtif

Penggunaan *handphone* dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan *handphone* (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan.

b. Psikologis

Individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau membawa *handphone*.

c. Fisik

Terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah.

d. Relasi sosial

Berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.

e. Akademis atau pekerjaan

Berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan.