

SERI : KETAHANAN KELUARGA

MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL

GADGET, SOSIAL MEDIA, GAMES, PORNOGRAFI





ERA DIGITAL

- Teknologi Informasi Komputer
- Internet
- Merubah budaya dan perilaku masyarakat untuk beralih ke media yang cepat dan memudahkan

FENOMENA GADGET DARI MANA ANAK BELAJAR?



MENIKAH

FASE AWAL MENIKAH



MELAHIRKAN

FASE MENGAMATI



KETIKA BAYI

FASE MENCOBA

GADGET SUDAH MENJADI MASALAH BANGSA KARENA MEMBENTUK MASYARAKAT ANTI SOSIAL



FASE ANAK

TIDAK SALING KENAL



FASE REMAJA

CUEK



DEWASA

TIDAK PERDULI

KENAPA GADGET?

- Hiburan
- Gaul
- Bosan
- Modern
- Kesepian
- Stress
- Mudah
- Cepat

Hasil Penelitian Era Digital (2017)

- Perusahaan keamanan cyber, Kaspersky Lab, merilis laporan penelitian soal skenario yang membuat masyarakat modern tertekan saat ini. Hasilnya, kehilangan smartphone dan foto-foto digital lebih dianggap menyedihkan ketimbang putus cinta, teman dan kehilangan hewan peliharaan



Hasil Penelitian

Berikut 10 besar insiden secara berurutan yang membuat masyarakat modern saat ini sedih.

1. Anggota keluarga sakit atau meninggal dunia.
2. Perangkat elektronik (smartphone, tablet, komputer) hilang atau dicuri.
3. Foto digital yang tak di-back-up hilang.
4. Putus cinta.
5. Akun media sosial di-hack.
6. Kehilangan kontak di smartphone yang tak di-back-up.
7. Bertengkar dengan teman, pasangan, atau anggota keluarga.
8. Kecelakaan mobil.
9. Hari yang buruk di tempat kerja.
10. Hewan peliharaan sakit atau meninggal dunia.

KompasTekno, Senin (24/4/2017).

HASIL PENELITIAN

- Hasil penelitian Yayasan Kita dan Buah Hati menyebutkan sejak 2008 hingga 2010, sebanyak 67 persen dari 2.818 siswa sekolah dasar (SD) kelas 4, 5, dan 6 di wilayah Jabodetabek mengaku pernah mengakses informasi pornografi.
-
- Sekitar 24 persen mengaku melihat pornografi melalui media komik. Selain itu, sekitar 22 persen melihat pornografi dari situs internet, 17 persen dari games, 12 persen melalui film di televisi, dan enam persen lewat telepon genggam.





Adiksi Internet (Gadget)

- Waktu bermain cukup lama, di atas 6 jam
- Anak akan marah, sedih, atau frustrasi kalau tidak bermain.
- Saat orangtua menolak meminjamkan gadget, anak bisa naik pitam.
- Enggan bersosialisasi, anak lebih sibuk dengan gadget-nya.
- Rutinitas terganggu (malas makan/mandi). Bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas sekolah.
- Berbagai pekerjaan rumah dibiarkan menumpuk tanpa tersentuh.
- Pola tidur terganggu. Ini karena anak senang bermain sampai larut malam.

Apa yang harus diwaspadai?

- Sosial Media (FB, Path, Line, Twitter, Telegram, Whatsap, instagram, dll
- Games
- Pornografi
- Youtube (sumber meniru
- Berita Hoax, aliran sesat dan ajakan terorisme



Sosial Media

Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

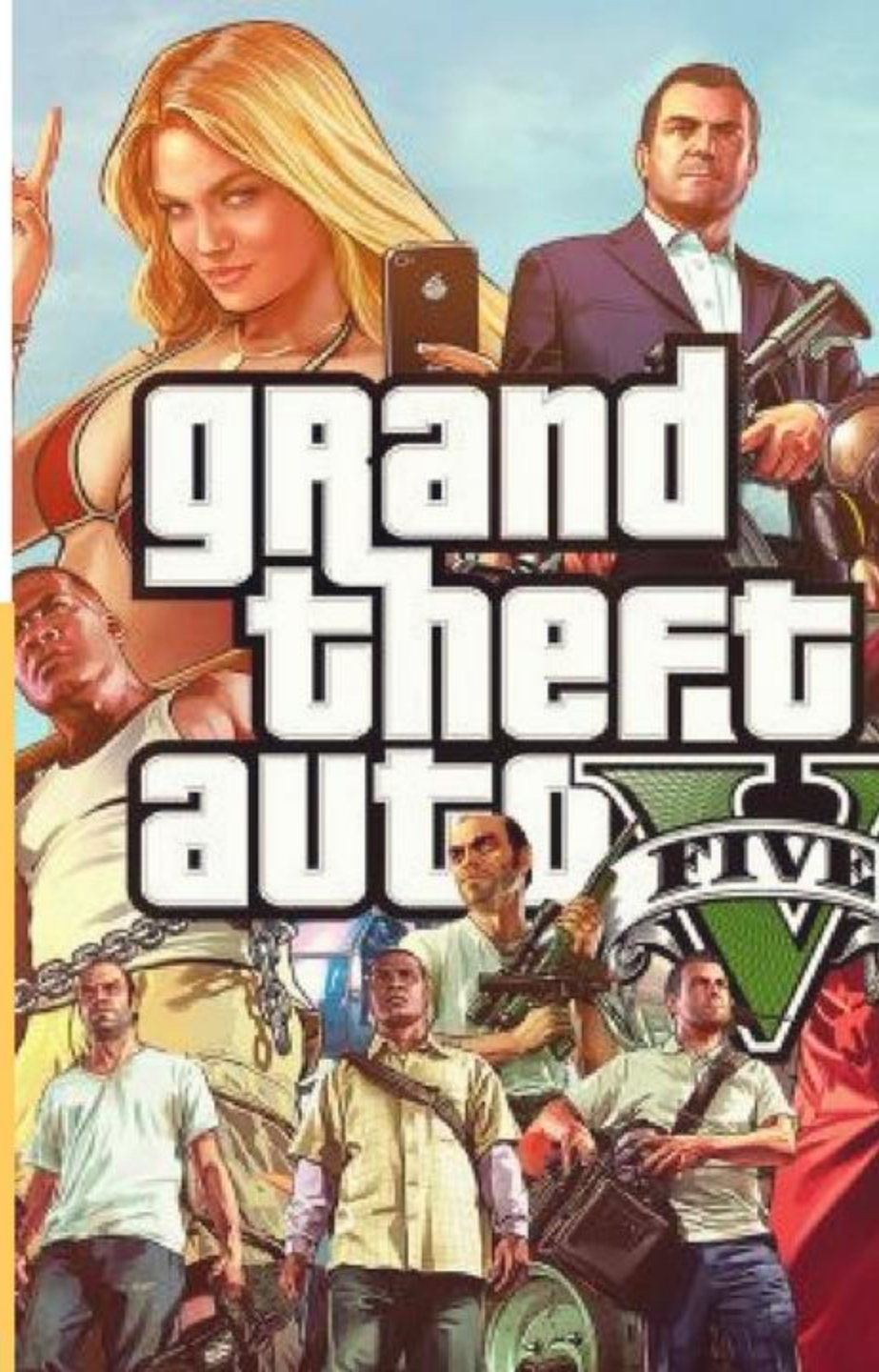


Perilaku Anak Akibat Sosial Media

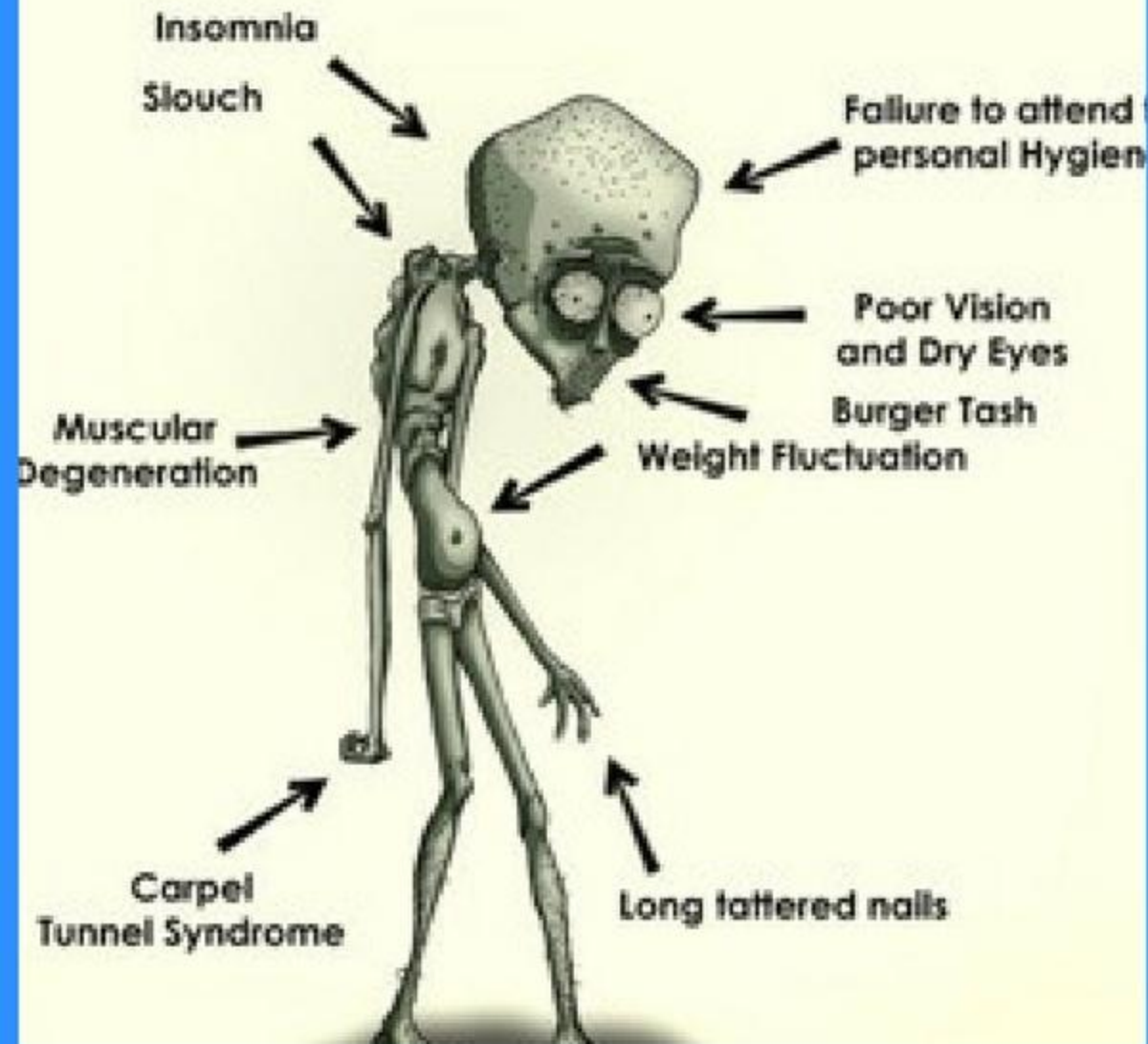
- Daya juang lemah, mudah menyerah dan mental lemah
- Malas Belajar dan membaca
- Selalu ingin mendapat pujian (Likes)
- Manipulatif (berusaha eksis mendapat perhatian)
- kurang peduli lingkungan sekitar
- Rentan menjadi korban kejahatan

Dampak Psikologis Games Online pada Anak

- Mengajarkan kekerasan fisik dan verbal
- Meningkatkan agresifitas
- Mudah marah dan emosi
- Mengandung Pornografi
- Memberik efek candu dan penasaran



PHYSICAL SYMPTOMS OF GAME ADDICTION



- Anak menjadi malas belajar
- kerusakan mata dan fisik akibat jarang bergerak
- tidak mau bersosialisasi dengan orang lain
- waktu belajar terganggu, prestasi
- Tidur lambat dan akhirnya malas berangkat sekolah, bahkan sering bolos
- Susah konsentrasi

PORNOGRAFI

NARKOTIKA LEWAT MATA (NARKOLEMA)

Banyak orang tua takut anaknya kena Narkoba sehingga melarang bermain diluar rumah, namun sebagai kompensasinya anak-anak diberi kebebasan akses internet (wifi) tanpa ada pengawasan dari orang tua, ternyata anak menjadi kecanduan pornografi dan lebih berbahaya dari narkoba



DAMPAK PORNOGRAFI



Anak menjadi mudah terangsang, sehingga sering masturbasi/onani bahkan berzina



kerusakan otak yang tidak bisa membedakan salah dan rasa malu



Melakukan penyimpangan dan kejahatan seksual

HASIL PENELITIAN

- 96% anak di Indonesia pernah melihat membuka konten negatif di internet
- 36% orang tua tidak tahu apa yang dibuka anaknya
- Hanya 1 dari 3 orang tua tahu apa yang dibuka anaknya ketika online
- Padahal anak-anak menghabiskan waktu 64 jam sebulan untuk online

Sumber : Riset Norton Online Family
2010

PERAN ORANG TUA

BATASI

Orang tua harus bisa membatasi penggunaan internet khususnya gadget pada anak, protek situs2 negatif dari internet

DAMPINGI

Apabila anak bermain, dampingi dia dan pilihkan mainan atau tontonan yang mendidik, beri penjelasan bila ia bertanya

BUAT ATURAN YANG TEGAS

dalam ruma harus ada aturan yang tegas dan jelas mengenai etika menggunakan internet, berapa lama dan apa saja yang boleh dan tidak di akses

BANTU BEBAS DARI ADIKSI

Bila anak sudah mengalami adiksi games atau pornografi, segera hentikan sementara dan bantu mereka untuk bisa mengurangi adiksi





PENTING BAGI ORANG TUA

STOP PENGGUNAAN GADGET KETIKA MAKAN
BERSAMA, BERKENDARA, MENONTON TV,
BERIBADAH, BERTAMU

ORANG TUA HARUS MEMBERIKAN CONTOH, JANGAN
BERMAIN GADGET DIHADAPAN ANAK APALAGI ASIN
BERMAIN DISAAT ANAK INGIN BERKOMUNIKASI

JANGAN MEMBUKA DAN MENYIMPAN VIDEO DAN
SITUS PORNO DALAM GADGET/LAPTOP/KOMPUTER

PERKUAT PENDIDIKAN AGAMA, LIBATKAN OLAH
RAGA DAN MANFAATKAN GADGET SEBAGAI SARAN
YANG POSITIF

10 House Rules for Gadget Usage

1. No watching TV, playing computer or iPad on weekdays
2. On weekends, homework must be completed first
3. Phones and iPads to be at the charging station by 8.30pm every night
4. No gadgets during mealtimes
5. No using gadgets in the car unless urgent
6. Stop playing within 5 minutes when asked to do so
7. Never chat with anyone you do not know personally and do not disclose personal information
8. No gaming during exam period
9. Gadget usage is not a MUST. It is a privilege given by parents and

TERIMA KASIH

Muhammad Iqbal, Ph.D
Counseling Psychologist

S1 Psikologi UIN Jakarta
S2 Psikologi Konseling UKM Malaysia
S3 Psikologi UKM Malaysia)

www.rumahkonseling.com
Email : iqbal.konsultanpsi@gmail.com
Hp : 0812189533316

