

## **PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

### **PENDAHULUAN**

Pada hakikatnya Taman Kanak-kanak bukan sekolah, tetapi arena bermain sambil belajar. Di taman ini anak-anak tidak hanya diberikan pendidikan skolastik (pendidikan akademik), namun lebih diutamakan untuk bermain. Dari bermacam-macam permainan itulah nantinya, anak-anak akan memperoleh pembelajaran dan pengetahuan yang lebih berarti daripada sekadar calistung (membaca, menulis dan menghitung). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembinaan dan stimulan yang diterima anak melalui bermain menjadikan anak mempunyai kemampuan untuk belajar bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya serta orang dewasa lain. Menurut Singer (2012) bermain dapat digunakan anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Ini artinya anak akan menyerap ilmu pengetahuan dengan sendirinya.

Rasa keingin tahun anak yang begitu besar saat bermain tersedianya media bermain menjadi kebutuhan yang sangat penting, salah satunya di zaman informasi ini kotak ajaib bernama komputer menjadi media yang dekat dengan dunia bermain anak. Sesuai dengan namanya, media yang tergolong dalam media sosial ini memiliki fungsi untuk mendukung interaksi sosial penggunanya. Dalam konteks ini, media sosial bisa digunakan untuk mempertahankan/mengembangkan relasi atau interaksi sosial yang sudah ada dan bisa digunakan untuk mendapatkan teman-teman yang baru. mulai dari games, komunikasi dan informasi. Menurut Van Dijk (2006:31), mengutip apa yang dilakukan oleh Stanley Milgram, rata-rata setiap elemen dalam sebuah unit akan saling berkaitan menurut six degrees of separation, yang menyatakan bahwa manusia dapat terhubung dengan manusia lain dengan paling banyak enam orang yang saling berkaitan.

Seiring dengan perkembangan yang kian pesat di bidang teknologi dan informasi tersebut perkembangan jiwa anakpun mengalami perubahan yang perlu diperhatikan. Kegemaran bermain media sosial yang berlebihan akan mengurangi anak melakukan

hubungan sosial dengan teman-temannya sehingga dapat menghambat kemampuan EQ (emotional quotient). Misalnya rasa soliter dan kerjasama dengan teman, kemampuan berkomunikasi sesuai waktu. Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba untuk mengetahui bagaimana pengaruh media sosial untuk perkembangan anak usia dini.

### **RUMUSAN MASALAH**

Sesuai dengan masalah yang diuraikan penulis, secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada dampak positif dan dampak negative media sosial terhadap perkembangan anak usia dini?

### **MEDIA SOSIAL**

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Internet menurut Budi Sutedjo (2004: 52) berasal dari kata "International Network" yang merupakan sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling berhubungan yang menjangkau seluruh dunia. Internet adalah kependekan dari inter-network. Secara harfiah mengandung pengertian sebagai jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian. Jaringan internet juga didefinisikan sebagai jaringan komputer yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia sehingga berbagai jenis dan bentuk informasi dapat dikomunikasikan antar belahan dunia secara instan dan global (Andhika, 2005). Menurut Ramhot S, 2003 mendefinisikan internet sebagai suatu gabungan dari wide area network (WAN). Secara definisi internet merupakan komputer yang menjalankan Stack protokol TCP/I, memiliki alamat IP (internet protokol), dan memiliki kemampuan mengirim IP ke semua komputer lain dalam internet.

Menurut Josep A. Devito komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan kepada khalayak luas, dimana didalam komunikasi massa memiliki unsur-unsur penting seperti komunikator, media massa, informasi (pesan) massa, gatekeeper, khalayak (publik), dan umpan balik. Agee dalam Elvinaro (2001), media massa secara pasti mempengaruhi pemikiran dan tindakan khalayak. Bukti sederhana terjadi pada anak-anak yang banyak meniru adegan ataupun jagoannya dipertunjukan game online. Budaya, sosial dan politik dipengaruhi oleh media massa Komunikasi secara umum mengandung pengertian memberikan informasi (dalam berbagai bentuk) kepada orang lain, memiliki tujuan agar informasi tersebut dapat diterima oleh penerima informasi, sehingga hal itu menjadi milik bersama ( lihat Depdikbud 1984:7), dan komunikasi ini dapat dilaksanakan secara langsung atau tidak langsung. Komunikasi yang

langsung adalah hubungan antara komunikator dengan komunikan tanpa perantara berupa media. Sementara komunikasi tidak langsung adalah komunikasi dengan menggunakan media atau alat perantara, antara lain tulisan dan gambar atau foto, yang terdapat dalam media cetak seperti tabloid.

## **B. Macam-macam media sosial**

sekarang ini banyak media sosial yang berkembang dan dekat dengan dunia bermain anak, diantaranya:

### 1. Facebook

Jejaring sosial ini memiliki 1 miliar pengguna. Terbesar di jagad raya ini untuk urusan pengguna. Facebook bukan hanya jejaring sosial, Mark Zuckerberg menyuntikan beberapa platform lain di situs ini. Untuk mengunjunginya [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

### 2. Twitter [www.twitter.com](http://www.twitter.com)

Microblogging ini memiliki setengah miliar pengguna atau hampir setengah pengguna Facebook. Didirikan tahun 2006, Twitter cepan mendapat hati di kalangan netizen khususnya pengguna mobile.

### 3. Google+ [plus.google.com](http://plus.google.com)

Google pun tergiur ikut terjun di jejaring sosial. Kini media sosial ini memiliki 400 juta pengguna. Google+ terkenal dengan fitur Hangout-nya.

### 4. Weibo [weibo.com](http://weibo.com)

Weibo atau Sina Weibo didirikan Agustus 2009. Saat ini memiliki 300 juta pengguna. Weibo sering disebut sebagai Twitter-nya China.

### 5. RenRen [renren.com](http://renren.com)

Jika AS miliki Twitter, China miliki Sina Weibo. Di China juga memiliki Facebook sendiri, yakni RenRen. Didirikan Desember 2005, RenRen kini miliki 250 juta pengguna.

### 6. Yelp

Yelp sering disebut jejaring sosial berbasis lokasi. Pengguna tak jarang mendapatkan rekomendasi lokasi dari jejaring sosial ini. Saat ini miliki 84 juta pengguna.

### 7. Tumblr

Jejaring sosial ini masuk ke ranah blog. Tak kalah bersaing dengan platform blog lain macam WordPress maupun Blogger. Saat ini miliki 81 juta pengguna

### 8. Pinterest

Jejaring sosial ini tergolong baru. Namun mampu menarik 25 juta pengguna saat ini. Pinterest sering disebut situs pin online.

#### 9. Path

Disebut sebagai smart journal online, Path tetap menghubungkan pengguna dengan keluarga, kerabat, dan sahabat. Saat ini memiliki 5 juta pengguna.

#### 10. Yahoo! Meme

Situs media ini dibuat oleh [Yahoo!](#) Pada tahun 2009. Nama meme dimaksudkan sebagai sesuatu yang menyebar dengan cepat dan menarik perhatian semua orang. Pemakaian web ini hampir sama dengan twitter pada umumnya.

#### 11. FUPEI

Situs ini buatan anak Indonesia asli. FUPEI adalah kependekan dari Friends Uniting Program Especially Indonesian adalah sebuah situs jaringan sosial yang berdiri pada bulan Mei 2004 menyediakan ruang gerak untuk kegiatan pertemanan bagi penggunanya secara interaktif. Berawal dari booming situs-situs jaringan sosial seperti friendster pada tahun 2004, FUPEI yang turut ikut memberikan sebuah ruang untuk pengguna internet di Indonesia merupakan sebuah bentuk user-generated-content yang mencakup foto, musik, video, dan lain-lain. Pengguna-pengguna tersebut kemudian dikenal dengan nama fupeis.

### **C. PENGARUH POSITIF MEDIA SOSIAL BAGI ANAK USIA DINI**

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negative dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik untuk para kaula muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah ke bawah. Bahkan pada umumnya, saat ini anak-anak usia 5 hingga 12 tahun menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi pada saat ini. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*.

Menurut hasil penelitian American Psychological Association (APA) pada tahun 1995 terungkap bahwa tayangan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik. Adapun tayangan yang kurang bermutu akan memengaruhi seseorang untuk berperilaku buruk. Bahkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa hampir semua perilaku buruk yang dilakukan orang adalah hasil pelajaran yang mereka terima dari media semenjak usia anak-anak (Zubaedi, 2011: 174).

**D. Dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini adalah antara lain:**

1. Untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak.
2. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan.
3. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.
4. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam

**E. Dampak negatif media sosial bagi anak usia dini. Ada beberapa pengaruh media sosial bagi anak usia dini, diantaranya:**

1. Dari segi fisik komputer dapat menimbulkan rasa nyeri kronik pada tangan, pergelangan tangan, punggung dan bahu jika berlangsung lama. Dapat mengakibatkan ketegangan pada otot mata karena monitor komputer memancarkan radiasi berbagai sinar seperti infra merah, ultraviolet dan elektromagnetik pemicu penyakit kanker.
2. Dari segi psikologis pengaruh komputer, internet, video games akan mengikis waktu dan komunikasi dalam keluarga. Anak-anak menjadi lebih tertarik pada dunia interaktif dibanding dengan mengerjakan hal-hal yang biasa mereka kerjakan.

“Ketagihan terhadap komputer juga akan mengurangi waktu bermain dengan teman-teman sebaya dan teman sekelas, sehingga anak akan tumbuh dengan kondisi kekurangan sosialisasi,” ujar Thomas Batalia, seorang psikolog Ateneo Wellness Center di Filipina (Ellisiti Juliah, 2004:2005)

3. Anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital.
4. Anak usia dini adalah peniru ulung, maka dengan seringnya bermain video games yang biasanya para jagoan menyelesaikan masalah dengan cara memukul atau menembaki. Hal ini secara tidak langsung mengajarkan perilaku kekerasan pada anak.

Ada juga 10 ciri seseorang kecanduan jejaring sosial di dunia maya menurut analisis Retrevo Gadgetology adalah sebagai berikut :

- Yang Pertama, anda berbicara atau mengirim pesan hanya 140 karakter atau kurang dari itu. Ini mencerminkan bahwa pola pikir Anda sudah sangat meresap dengan Twitter yang hanya memperbolehkan mengirim 140 karakter di setiap pesan yang anda kirim.
- Kedua, anda seringkali iseng untuk mencolek alias 'poke' teman atau rekan kerja meski sekadar hanya untuk pergi ke toilet.
- Ketiga, ketika ditanya oleh seseorang, "Bagaimana akhir pekanmu?". Di pikiran anda yang pertama kali muncul adalah " Duh aku lupa update status di Facebook dan Twitter".
- Keempat, anda kerap kali memposting link tentang keberhasilan memainkan game di Facebook. Misalnya: 'Sukses naik ke level 932 Mafia Wars'. Sementara di Twitter, dalam 24 jam langsung mem-follow ribuan account sekaligus.
- Kelima, anda menilai bahwa diri berhasil dan berharga dengan mengukur dari seberapa sering Anda me-retweet.
- Keenam, Ketika koneksi internet terhambat, Anda tak sabar untuk terus menerus me-refresh halaman jejaring sosial yang ingin dibuka.
- Ketujuh, anda menganggap bahwa dengan menambah satu orang follower sangat begitu berarti, seperti mencetak skor dalam sebuah pertandingan olahraga. -
- Kedelapan, Mengecek atau mengupdate status di Facebook dan Twitter sebelum tidur.
- Kesembilan, Selalu wara-wiri di jejaring sosial sedikitnya satu kali sehari. Dan
- Kesepuluh, ketika ingin bersantap alias makan pun tak bisa menahan diri untuk tetap aktif ke situs jejaring sosial. (lihat inet.detik.com, 2010)

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan:

1. Efek positif dan negatif yang seolah kontradiktif membuktikan bahwa dampak dari internet sangat tergantung dari penggunaanya. Oleh karena itu kunci untuk menyeimbangkan efek positif dan negatif dari internet terhadap anak usia dini adalah komunikasi yang efektif dari orangtua dan pendampingan saat anak bermain media sosial.
2. Melalui bimbingan yang tepat dari orang tua untuk memaksimalkan manfaat media sosial sambil meminimalkan sisi negatifnya anak akan menggunakan media sosial dalam meningkatkan pengalaman belajar dan menghasilkan efek yang positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, 2007. Peran Orang tua dalam Membentengi Dampak Negatif Internet Bagi Anak. 13 Oktober 2009
- Ali Nugraha, dkk. (2008). *Program Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat (PAUD4205)*. Buku Materi Pokok. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth, B. 2000. Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: PT Erlangga.
- Husaini, Akhmad. (2013). *Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak*. Diunduh di (<http://edukasi.kompasiana.com/2013/10/07/peran-orangtua-dalam-mendidik-anak-596469.html>), 5 November 2013.
- Mamaeka.com (2013). *Beberapa Kesalahan Dalam Mendidik Anak Anda*. Diunduh di (<http://mamaeka.com/beberapa-kesalahan-dalam-mendidik-anak-anda/>), 4 November 2013.
- Moch Yusuf Hasyim. 2012. Pemahaman Individu Metode Pemahaman Problema Anak. Yogyakarta: Teras.
- Koran Si, 17 Juli 2009. Dampak Internet Bagi si Kecil. 13 Oktober 2009.
- Octahyuuga, 2009. Dampak Negatif dan Positif dari Internet. 13 Oktober 2009
- Yayang, 2008. Dampak Internet Bagi Pelajar. 10 Oktober 2009.
- Zakiah, April 2007, Dampak Internet bagi Masyarakat. 08 Oktober 2009.  
<http://komunikasiunimal.multiply.com/journal/item/21>  
<https://juwariyahsiti.wordpress.com/2014/11/24/pengaruh-media-sosial-pada-anak-usia-dini/>
- Pendidikankarakter.com (2012). Membangun Karakter Sejak Pendidikan Anak Usia Dini. Diunduh di (<http://www.pendidikankarakter.com/membangun-karakter-sejak-pendidikan-anak-usia-dini/>), 5 November 2013.
- Santrock W. John. 2003. Adolence Perkembangan Remaja. Jakarta: Erlangga.
- Yusuf Syamsul. 2001. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.