

UPAYA MENGATASI KECANDUAN ANAK TERHADAP GAWAI (GADGET) MELALUI MODEL KOMUNIKASI INTERAKTIF ORANG TUA DAN ANAK BERDASAR AL-QURAN

Fera Andriani Djakfar Musthafa

STAI Syaichona Moh.Cholil - Bangkalan

feraandriani23@gmail.com

Abstract: *In the modern era, the use of devices is already very widespread, even among children. Devices enable children from accessing information easily and quickly. Otherwise, devices also offer other things, such as games and entertainment that can lead to addiction. Meanwhile, the communication between parents and children often have problems that affect loosening the relationship between them. The purposes of this article are to determine the negative impact of device addiction to the children, how are the forms of interactive communication between parents and children exemplified by the Quran, and how can the interactive communication be an effort to save children from device addiction. The negative impacts of device addiction are such as decreased concentration, lack of emotional control, and health disorder. Interactive communication between parents and children in the Quran such as the story of Prophet Abraham who discussed and listened to the opinion of Ismael, Prophet Zakariya who used to be critical and inquisitive about unusual phenomena experienced by Maryam, Lukman Al Hakim showed a good way in advising the child, and Nuh gave an example of how to reprimand Kan'an. With those kinds of interactive communication models, hopefully parents can find the right way to communicate and could successfully counseled the children to release them from device addiction.*

Keywords: *Gadget, mobile phone, interactive communication model*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, segala macam sarana komunikasi mengalami perkembangan yang demikian signifikan. Alat komunikasi untuk mendekatkan yang jauh sudah berkembang dari waktu ke waktu dengan begitu pesatnya. Dari zamannya surat dan telegram, beralih menjadi telepon rumah, kemudian berkembang lagi menjadi telepon genggam.

Seiring meningkatnya kebutuhan manusia, telepon genggam pun kemudian fungsinya bertambah dari sekedar alat komunikasi menjadi sarana informasi dan hiburan. Maka kini dalam sebuah telepon genggam, kita bisa sekaligus memperoleh manfaat televisi, *video game*, *music player*, komputer, dan aneka suguhan hiburan dengan jaringan internet. Pemutakhiran berbagai alat komunikasi menjadi sebuah perangkat kecil dan simpel inilah yang kemudian dikenal dengan gawai atau *gadget*.

Kemudian bersumber dari kebutuhan manusia pula, semakin banyak juga penyedia jasa internet. Setiap provider internet menawarkan berbagai macam paket internet untuk menarik minat pembeli. Ketatnya persaingan inilah yang mendorong perang tarif, sehingga membuat biaya penggunaan internet semakin terjangkau. Dengan demikian maka hampir seluruh lapisan masyarakat dapat menikmati jaringan internet dengan mudah dan murah.

Perang harga juga terjadi dalam penyediaan gawai, sehingga kalangan menengah ke bawah pun juga dapat menikmati aneka gadget beserta kuota internetnya. Tak terkecuali anak kecil di zaman sekarang, juga dibekali bermacam gawai dalam kesehariannya. Mulai dari komputer tablet, *smartphone*, dan lain sebagainya. Faktanya, sepanjang tahun 2016 harga perangkat elektronik turun hingga 5%. Sementara produksinya naik hingga 20%.¹

Orang tua awalnya membekali anaknya dengan gawai untuk mempermudah komunikasi dan sarana pendidikan. Mengingat saat ini berbagai bahan ajar menyertakan internet sebagai pendukung. Namun yang terjadi kemudian, si anak malah berselancar ke berbagai situs hiburan di dunia maya. Ketika si anak yang notabene jiwanya masih labil ini diberikan kesempatan untuk menggunakan *gadget*, yang terjadi adalah dia menggunakannya sesuka hati tanpa perhitungan apapun.

Saat ini pula, aneka jenis aplikasi, hiburan, maupun *game* terbaru menjadi viral di sosial media, sehingga anak bisa mengakses sendiri permainan yang sedang menjadi *trend*. Hal itulah yang menyebabkan anak kecanduan pada gawai dan seakan tidak bisa lepas darinya. Anak-anak yang biasanya bermain bersama kawan-kawannya, mulai menarik diri dari lingkungan karena terpesona oleh dunia maya di tangannya.

Jika anak sudah mengalami kecanduan gawai, umumnya orang tua mulai menasihati. Namun kebanyakan dalam kasus kecanduan, orang tua tidak lagi didengarkan. Maka yang terjadi selanjutnya, orang tua mulai memarahi anak. Anak pun menjadi semakin berani melawan. Saat orang tua mulai menarik gawai dari tangan anak, kadang yang terjadi malah anak pergi menuju kawannya untuk meminjam *gadget*. Masalah pun belum usai di sini.

Dalam kasus seperti ini, peran orang tua sangat diharapkan untuk menyelamatkan anak dari ekses yang ditimbulkan dunia siber. Orang tua seharusnya mampu menyelamatkan anak-anak mereka dari kecanduan terhadap gawai. Yang dibutuhkan adalah model berkomunikasi yang benar, sehingga tujuan tersebut bisa tercapai. Al Quran memberikan contoh beberapa model komunikasi interaktif antara para Nabi ataupun orang bijak kepada anak-anak mereka, sebagai acuan bagi para orang tua untuk berinteraksi dengan para buah hatinya.

DAMPAK KECANDUAN GAWAI PADA ANAK

Gawai (*Gadget*) adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²

¹ Jawa Pos, 15 Desember 2016, hlm. 5

² Wikipedia Ensiklopedia bebas, *Gawai*, dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>, diakses 12 April 2017

Gawai sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan kita. Bagaimana tidak? Segala macam informasi baik itu dalam organisasi resmi, paguyuban, ikatan alumni, sampai kelompok arisan, hampir seluruhnya diumumkan melalui media sosial. Kemudahan adalah iming-iming yang ditawarkan oleh gawai. Sehingga memang terasa betul bahwa jika sedang berhalangan untuk mengakses informasi melalui media sosial, maka menjadi tertinggal kabar terbaru.

Contoh kemudahan lain yang ditawarkan gawai dalam mengakses informasi, yaitu kita bisa bertanya hampir tentang apa saja. Di Internet sudah banyak mesin pencari yang siap menjawab apa saja yang kita tanyakan. Kita pun disuguhi banyak sekali alternatif jawaban untuk pertanyaan itu. Maka tidak heran banyak orang tua yang memberikan gawai pada anaknya dengan harapan agar bisa digunakan untuk kawan belajar.

Sayangnya banyak orang tua yang tidak mengetahui fase-fase perkembangan anak dan apa saja yang harus dilakukan dalam setiap tahapan. Sebagai contoh, fase prasekolah (2-6 tahun). Ini adalah masa ketika rasa ingin tahu anak begitu besar. Mereka mempunyai daya kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Dia sudah mampu untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, sudah mengetahui identitas laki-laki atau perempuan, dapat mengatur diri dalam buang air (*toilet training*), dan dapat mendeteksi hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.³

Di fase ini semestinya anak banyak berinteraksi dengan orang lain agar dapat menstimulasi pancaindranya. Rasa ingin tahunya sangat besar. Maka yang dia butuhkan adalah orang tua yang hangat dan penuh kasih sayang, dan saudara atau teman yang kooperatif. Di masa ini seyogyanya anak banyak bermain untuk mengembangkan gerak motoriknya.⁴

Selanjutnya anak memasuki fase anak sekolah (usia 6-12 tahun). Anak yang memasuki usia sekolah akan memperluas pergaulannya bersama teman-teman di sekolah. Saat itulah anak berinteraksi dengan lingkungan yang lebih besar dari sebelumnya. Dia akan belajar tentang standar-standar yang menyenangkan dalam suatu sistem yang pada akhirnya membuat bersosialisasinya berkembang. Maka tahapan ini disebut "Tahap bersosialisasi". Jika di masa ini dia tidak dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasinya dengan baik, maka dia akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungannya ketika dewasa kelak.⁵

Dalam setiap fase perkembangan, anak mempunyai kebutuhannya sendiri. Yang utama yaitu kasih sayang keluarga terdekat, teman-teman, dan bermain. Ketika kebutuhan tersebut ada yang tidak terpenuhi, maka anak akan gelisah dan bereaksi tidak menyenangkan. Misalnya dengan merajuk, rewel, bahkan menangis.

Sayangnya, karena kurangnya kesadaran orang tua, atau kesibukan yang teramat padat, banyak yang mengalihkan kegelisahan anak tersebut kepada gawai. Mirisnya, itu dilakukan sejak dini. Misalnya ketika balita menangis, cara mendiamkannya adalah dengan menyetel video di ponsel. Hal itu tanpa terasa sudah menanamkan kecanduan

³ As'adi Muhammad, *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*, (Yogyakarta: Power Books Publishing, 2009), hlm. 47

⁴ Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak di Era Digital*, Terj. Adji Annisa, (Jakarta: Noura Books, 2014), hlm. 51

⁵ *Ibid.*, hlm. 50

pada anak terhadap ponsel. Anak-anak mempunyai rasa penasaran yang tinggi. Begitu dia diperlihatkan pada gawai, selanjutnya dia akan berusaha mengoperasikannya sendiri.

Lambat laun anak-anak akan terseret dari dunia nyata menuju dunia maya. Perkembangan alami mentalnya mengalami gangguan, sehingga anak-anak ini meskipun berkembang secara fisik dan intelektual, akan tetapi kurang memiliki empati terhadap sekitar. Inilah yang oleh Yee-Jin Shin, Psikiater dari Korea, diistilahkan dengan “matang semu”.

Berikut adalah dampak buruk dari kecanduan gawai pada anak-anak:

1. Turunnya daya konsentrasi anak

Ketika menggunakan gawai, terutama dalam bermain game, otak anak menerima stimulus kuat di layar berupa warna-warna yang mencolok dan berganti secara cepat, disertai pula dengan suara yang menghentak. Jika otak anak terbiasa terpapar dengan stimulus kuat seperti itu, maka dia akan kebal dengan stimulus biasa di dunia nyata.

Kondisi dimana otak anak terbiasa menerima stimulus kuat di layar perangkat digital, sehingga otak merespons stimulus itu dengan meletup-letup, biasa diistilahkan dengan *popcorn brain*.⁶

2. Lemahnya pengendalian emosi

Otak yang biasa terpapar stimulus kuat, membuat anak selalu mencari hal-hal yang semakin lama semakin brutal, impulsif, dan menarik. Permainan seperti bersepeda, berlari, berseluncur, tidak lagi menarik hatinya.

Padahal jika beraktivitas fisik, tubuh anak akan menghasilkan Hormon Serotonin. Semakin banyak hormon ini dihasilkan, anak akan semakin bahagia. Hormon ini akan dihasilkan dengan sempurna jika dia bermain di luar rumah bersama teman-temannya.

Sementara ketika bermain game, anak juga merasa senang karena tubuhnya menghasilkan Hormon Dopamin. Namun hormon ini memiliki karakteristik yang berbeda dari hormon serotonin. Jika hormon serotonin merupakan hormon bahagia yang diproduksi tubuh secara konstan, sementara dopamin hormon bahagia yang sangat singkat.

Maka dengan dopamin itu anak-anak akan menjadi kecanduan game. Baginya tidak ada stimulasi yang lebih kuat dari pada game. Dia akan mencari game baru untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi. Yang dia dapatkan bukanlah kebahagiaan hakiki, melainkan hanya kegelisahan untuk mencapai target yang lebih tinggi lagi.⁷

Di usia 10 tahun mestinya anak sudah harus bisa berpikir abstrak, yaitu harus mampu memahami arti tatapan, raut wajah, mimik, dan kata-kata orang lain. Namun otak anak yang terpapar gawai tidak mampu mengembangkan hal itu dengan baik. Sehingga anak tidak mempunyai kepekaan terhadap sekitar.

⁶ *Ibid.*, hlm. 112

⁷ *Ibid.*, hlm. 150

3. Gangguan Kesehatan

Menurut sebuah riset, paparan radiasi dari gawai sangat berbahaya bagi kesehatan dan perkembangan anak-anak. Radiasi gawai beresiko tinggi mengakibatkan gangguan terhadap perkembangan otak dan sistem imun atau kekebalan tubuh anak.

Selain itu, anak yang kecanduan gawai cenderung malas bergerak sehingga mengakibatkan penumpukan lemak yang pada akhirnya menyebabkan obesitas. Gawai juga dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan dan pendengaran.⁸

Itulah beberapa dampak buruk dari kecanduan gawai pada anak yang tentu saja tidak diinginkan oleh orang tua manapun. Disadari atau tidak, pemberian *gadget* sedini mungkin sama halnya dengan menyebabkan kerusakan sejak dini.

KOMUNIKASI INTERAKTIF ANTARA ORANG TUA DAN ANAK DALAM AL-QURAN

Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi dapat berarti juga hubungan.⁹

Menurut Everett M. Rogers, “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud mengubah tingkah laku mereka.”¹⁰ Sedangkan interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, dan saling aktif.¹¹

Dengan begitu, definisi komunikasi interaktif bisa diartikan sebagai komunikasi yang muncul karena adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Dalam keluarga, komunikasi interaktif antara orang tua dan anak mutlak dilakukan dengan lancar dan baik. Untuk itu kita perlu menelaah berbagai macam bentuk komunikasi interaktif antara orang tua terhadap anak, seperti yang terdapat dalam nash-nash Qur'an.

1. Komunikasi interaktif antara Ibrahim AS. dan Ismail AS.

Suatu ketika, Nabi Ibrahim AS bermimpi menyembelih putera kesayangannya, yang kehadirannya ke dunia sudah ditunggu-tunggu, yaitu Ismail AS. Mimpi seorang Nabi bisa dipastikan kebenarannya, bahkan bisa menjadi salah satu bentuk wahyu. Namun Nabi Ibrahim tidak serta merta melaksanakan apa yang ada dalam mimpinya, melainkan masih mengkomunikasikannya dengan Ismail AS.

⁸ Asep Komarudin, *Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Kesehatan dan Perkembangan Anak*, dalam <http://www.solusisehatku.com/pengaruh-negatif-gadget-terhadap-kesehatan-dan-perkembangan-anak>, diakses pada tanggal 12 April 2017

⁹ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), hlm. 721

¹⁰ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 69

¹¹ Tim Penyusun, *op. cit.*, hlm. 542

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَا بُنَيَّ إِنِّي أَرَى فِي الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى قَالَ يَا أَبَتِ
افْعَلْ مَا تُؤْمُرُ سَتَجِدُنِي إِِنْ شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّابِرِينَ¹²

“Maka ketika anak itu sampai (pada umur) sanggup berusaha bersamanya, (Ibrahim) berkata, “Wahai anakku! Sesungguhnya aku bermimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka pikirkanlah bagaimana pendapatmu?” Dia (Ismail) menjawab, “Wahai ayahku! Lakukanlah apa yang diperintahkan (Allah) kepadamu; insyaAllah engkau akan mendapatiku termasuk orang yang sabar.”¹³

2. Komunikasi interaktif antara Nabi Zakaria dan Maryam

Sepeninggal Imran, Allah memilih Nabi Zakaria yang merupakan salah satu pamannya, untuk mengasuh Maryam. Nabi Zakaria mendidik Maryam dengan baik, dalam lingkungan yang baik pula. Maryam yang selalu menghabiskan waktunya di mihrab untuk beribadah, sering memperoleh rezeki berupa makanan di dekatnya. Itu membuat Nabi Zakaria bertanya-tanya.

فَتَقَبَّلَهَا رَبُّهَا بِقَبُولٍ حَسَنٍ وَأَنْبَتَهَا نَبَاتًا حَسَنًا وَكَفَّلَهَا زَكَرِيَّا كُلَّمَا دَخَلَ عَلَيْهَا زَكَرِيَّا الْمِحْرَابَ وَجَدَ
عِنْدَهَا رِزْقًا قَالَ يَا مَرْيَمُ أَنَّى لَكِ هَذَا قَالَتْ هُوَ مِنْ عِنْدِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَرْزُقُ مَنْ يَشَاءُ بِغَيْرِ حِسَابٍ¹⁴

“Setiap kali Zakariya masuk menemuinya di mihrab (kamar khusus ibadah), dia mendapati makanan di sisinya. Dia berkata: “Wahai Maryam! Dari mana ini engkau peroleh?” Dia (Maryam) menjawab: “Itu dari Allah”. Sesungguhnya Allah memberi rezeki kepada siapa yang Dia dikehendaki tanpa perhitungan.”¹⁵

3. Komunikasi interaktif antara Lukman Al Hakim dan anaknya

Dalam kisah Lukman al Hakim yang termaktub di Al-Qur’an terdapat beberapa nasihat yang baik kepada anaknya, yang disampaikan dengan komunikasi yang baik. Diawali dari penanaman prinsip Tauhid dan larangan perbuatan syirik. Kemudian tentang bagaimana menyikapi orang tua dengan santun, bahkan yang kafir sekalipun. Selanjutnya tentang keadilan Allah dalam setiap perbuatan manusia, dan bahwa Allah Maha Teliti. Nasihat setelahnya adalah tentang shalat, dan perbuatan *amar ma’ruf nahi mungkar*. Yang terakhir adalah mengenai bagaimana berakhlak yang mulia dengan menghindari kesombongan. Nasihat Lukman mencakup Tauhid, Syari’at, dan juga Akhlaq.

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ (١٣) وَوَصَّيْنَا
الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي عَامَيْنِ أَنْ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ
الْمَصِيرُ (١٤) وَإِنْ جَاهَدَاكَ عَلَى أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبْهُمَا فِي
الدُّنْيَا مَعْرُوفًا وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ (١٥) يَا بُنَيَّ إِنَّهَا
إِنْ تَأْكُلْ مِنْ ثَمَرِهِ فَسَبِّحْهُ مِنْ حَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي السَّمَاوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ يَأْتِ بِهَا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ
لَطِيفٌ خَبِيرٌ (١٦) يَا بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ
إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ (١٧) وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا

¹² QS. As Shaffaat [37]:102

¹³ Sahm Al Nour , *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Al-Mubin, 2013), hlm. 449

¹⁴ QS. Âli Imron [3]:37

¹⁵ Al Nour , *Al-Quran dan Terjemahannya*, hlm. 54

يُجِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ (١٨) وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ
لَأَصْوَاتُ الْحَمِيرِ (١٩)¹⁶

Dan ingatlah ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, “Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah benar-benar kezaliman yang besar.”(13) Dan kami perintahkan manusia (agar berbuat baik) kepada orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orangtuamu. Hanya kepada Aku kembalimu(14)Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu tentang itu, maka janganlan engkau menaati keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku tempat kembalimu, maka Aku beritahukan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan (15) (Lukman berkata), “Wahai anakku! Sungguh, jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di bumi, niscaya Allah akan memberinya (balasan). Sesungguhnya Allah Mahahalus, Mahateliti(16). Wahai anakku! Laksanakanlah shalat dan suruhlah (manusia)berbuat yang makruf dan cegahlah dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting (17). Dan janganlah kamu memalingkan wajahmu dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri(18). Dan sederhanakanlah dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu, sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.”¹⁷

4. Komunikasi interaktif antara Nabi Nuh dan Kan'aan

Nabi Nuh AS. mempunyai seorang anak yang tidak mau mengikuti seruannya kepada Tauhid. Ketika datang banjir besar yang menenggelamkan semuanya dan hanya bahtera Nabi Nuh AS. yang selamat, beliau berusaha menyelamatkan anaknya dengan mengajaknya naik ke kapal.

وَهِيَ تَجْرِي بِهِمْ فِي مَوْجٍ كَالْجِبَالِ وَنَادَى نُوحٌ ابْنَهُ وَكَانَ فِي مَعْزِلٍ يَا بُنَيَّ ارْكَبْ مَعَنَا وَلَا تَكُنْ مَعَ
الْكَافِرِينَ¹⁸

“Dan bahtera itu berlayar membawa mereka dalam gelombang laksana gunung. Dan Nuh memanggil anaknya, sedang anak itu berada di tempat yang jauh terpencil: ‘Hai anakku, naiklah (ke kapal) bersama Kami dan janganlah kamu berada bersama orang-orang yang kafir.’”

MENGATASI KECANDUAN ANAK PADA GAWAI DENGAN MODEL KOMUNIKASI INTERAKTIF ORANG TUA DAN ANAK BERDASARKAN AL-QURAN

Sudah seharusnya antara orang tua dan anak terjalin hubungan yang erat dan komunikasi yang lancar. Orang tua yang mendidik anaknya dengan pola asuh otoriter cenderung memperlakukan anaknya dengan tegas, memberi hukuman jika dianggap

¹⁶ QS. Lukman [31]:13-19

¹⁷ Al Nour , *Al-Quran dan Terjemahannya*, hlm. 412

¹⁸ QS. Hud [13]:42

tidak sesuai dengan keinginan orang tua, kurang simpatik, dan mudah menyalahkan anak.¹⁹

Sebaliknya orang tua yang permisif cenderung memberikan kebebasan pada anak seluas mungkin, anak tidak dituntut untuk bertanggung jawab, memberikan hak anak sama dengan orang dewasa, dan orang tua tidak banyak mengatur ataupun mengontrol.²⁰

Al-Quran sebagai pedoman hidup, sudah mencontohkan beragam model komunikasi interaktif antara orang tua dan anak, yang memegang prinsip keseimbangan. Tidak otoriter, dan tidak pula permisif. Diantaranya dengan beberapa hal berikut:

1. **Menghargai dan mendengarkan pendapat anak.** Ada kalanya orang tua mendapat perintah yang berkenaan dengan anaknya. Walaupun orang tua sendiri sudah punya pendapat dan sikap, namun alangkah baiknya jika mendengarkan pendapat anak. Setidaknya hal itu untuk mengukur tingkat kematangan berpikir si anak. Komunikasi semacam inilah yang dicontohkan oleh Nabi Ibrahim AS dan putranya, Ismail AS. Berkenaan dengan gawai, alangkah baiknya jika dibuat aturan yang disepakatibersama antara orang tua dan anak. Bilakah mereka diperbolehkan memegang gawai, dan kapan pula waktu-waktu dilarangnya.
2. **Kritis dan penuh selidik terhadap perilaku anak.** Ada saatnya orang tua memberikan kepercayaan penuh pada anak, namun harus tetap melakukan kontrol. Berkaitan dengan gawai, sesekali orang tua perlu menanyakan situs apa saja yang dibuka oleh anak, siapa saja temannya yang terhubung di media sosial, dan jika perlu menjadi teman anak di medsos agar bisa memantau apa saja yang dialami si anak. Kewaspadaan dalam berkomunikasi ini seperti yang dicontohkan oleh Nabi Zakaria AS terhadap putri angkatnya, Siti Maryam.
3. **Memberi nasihat yang lengkap dan menyeluruh.** Kebanyakan orang tua memasrahkan anaknya begitu saja ke lembaga pendidikan, terutama pondok pesantren. Anak dianggap sudah mendapatkan segala macam ilmu dan nasihat dari guru-gurunya. Padahal tidak selalu demikian. Ada beberapa hal yang orang tua tetap perlu menasihatkan kepada anaknya, walaupun si anak sudah bersekolah ataupun berada di pesantren. Misalnya tentang prinsip Tauhid, pelaksanaan syari'at, dan juga akhlaq. Sebagaimana yang dinasihatkan oleh Lukman Hakim kepada putranya.
4. **Memberi peringatan keras jika melihat kesalahan pada anak.** Ketika melihat hal-hal yang sudah melewati batas pada anak, hendaknya orang tua memberi peringatan. Bisa diawali dengan peringatan yang lembut, dan secara bertahap menjadi peringatan keras jika anak tidak mengindahkan. Sebagaimana yang dicontohkan oleh Nabi Nuh AS kepada anaknya, Kan'aan. Hal ini bisa diterapkan pula pada anak yang sudah kecanduan gawai.

Dengan menggunakan model komunikasi interaktif antara orang tua dan anak sebagaimana yang dicontohkan dalam Al-Qur'an, diharapkan orang tua dapat menemukan cara terbaik dalam menasihati anaknya. Jika komunikasi antara orang tua

¹⁹ Muallifah, *Psycho Islamic Smart Parenting*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 46

²⁰ *Ibid.*, hlm. 48

dan anak sudah terjalin dengan baik, maka orang tua akan lebih mudah dalam menasihati anak-anaknya. Termasuk menasihati agar membatasi penggunaan gawai, dan pada akhirnya anak dapat terbebas dari kecanduan gawai.

SIMPULAN

Zaman yang semakin modern ditandai dengan munculnya berbagai macam piranti dan gawai membawa berbagai kemudahan bagi manusia. Namun dibalik kemudahan itu ada ekses yang dirasakan sebagian orang. Diantara penyebabnya adalah jika yang memakai gawai tersebut anak-anak yang jiwanya belum matang.

Gawai membawa dampak buruk bagi anak-anak jika pemakaiannya tidak diatur dengan baik. Diantara dampak buruknya adalah turunnya daya konsentrasi, lemahnya pengendalian emosi, dan gangguan kesehatan.

Untuk mengatasi hal ini, orang tua hendaknya melakukan komunikasi interaktif dengan anak-anak, berdasarkan Al-Quran. Antara lain dengan mendengarkan dan membuat kesepakatan bersama anak seperti yang dicontohkan Nabi Ibrahim As, kritis dan penuh selidik ala Nabi Zakariya As, nasihat yang lengkap seperti Lukman Al-Hakim, dan memberi peringatan keras ala Nabi Nuh As. Dengan bermacam-macam model komunikasi ala Quran tersebut, diharapkan orang tua dapat menyelamatkan anak-anak mereka dari kecanduan terhadap gawai. □

DAFTAR PUSTAKA

- Al Nour, Sahm. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Pustaka Al-Mubin, 2013.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>, diakses 12 April 2017
Jawa Pos. 15 Desember 2016
- Komarudin, Asep. *Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Kesehatan dan Perkembangan Anak*, dalam <http://www.solusisehatku.com/pengaruh-negatif-gadget-terhadap-kesehatan-dan-perkembangan-anak>, diakses pada tanggal 12 April 2017
- Muallifah. *Psycho Islamic Smart Parenting*. Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Muhammad, As'adi. *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books Publishing, 2009.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Shin, Yee-Jin. *Mendidik Anak di Era Digital*. Terj. Adji Annisa. Jakarta: Noura Books, 2014.
- Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012.