

BAB IV

POLA ASUH ANAK TINJAUAN PSIKOLOGI

Masyarakat Indonesia terutama orangtua sedang di berikan sebuah tantangan hebat, di era milenial yang sekarang segala informasi bisa di akses secara bebas melalui televisi, Internet dan Telpon genggam. Perkembangan yang tak bisa cegah juga menjadi pekerjaan rumah yang besar bagi orangtua. Menurut Lenhart, dkk dari jumlah remaja menggunakan media online setiap harinya yang difungsikan untuk mengerjakan tugas sekolah, untuk berhubungan dengan teman-teman mereka, bermain *game*, menunjukkan kreasi digital mereka, atau untuk alasan yang lain. Bahkan data dari Kementrian Komunikasi dan Informatika (Komenkominfo) menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2013 mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial seperti *facebook* dan *twiter*. Karena remaja adalah usia rawan dan masih begitu labil sifatnya, perkembangan yang terjadi membutuhkan peran orang tua dalam mengarahkan mereka yang dapat mengarahkan internet sebagai produksi yang positif .

Menurut lembaga riset pasar e-Marketer, populasi pengguna internet tanah air mencapai 83,7 juta orang pada 2014. Angka yang berlaku untuk setiap orang yang mengakses internet setidaknya satu kali setiap bulan itu mendudukkan Indonesia di peringkat ke-6 di dunia dalam hal jumlah pengguna internet. Pada 2017, e-Marketer memperkirakan, jumlah pengguna internet Indonesia akan mencapai 112 juta orang, mengalahkan Jepang pada peringkat ke-5, yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lamban. Secara keseluruhan, jumlah pengguna internet di seluruh dunia diproyeksikan bakal mencapai 3 miliar orang pada 2015. Tiga tahun setelahnya, pada 2018, diperkirakan sebanyak 3,6 miliar manusia di bumi bakal mengakses internet, setidaknya sekali tiap satu bulan.

Top 25 Countries, Ranked by Internet Users, 2013-2018 (Million)

No	Negara	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1.	China	620.7	643.6	669.8	700.1	763.2	777.0
2.	Us	246.0	252.9	259.4	264.9	269.7	247.1
3.	India	167.2	215.6	252.3	283.8	313.8	346.3
4.	Brazil	99.2	107.7	113.7	119.8	123.3	125.9
5.	Japan	100.0	102.1	103.6	104.5	105.0	105.4
6.	Indonesia	72.8	83.7	93.4	102.8	112.6	123.0
7.	Russia	77.5	82.9	87.3	91.4	94.3	96.6
8.	Germany	59.5	61.6	62.2	62.2	62.7	62.7
9.	Mexico	53.1	59.4	65.1	70.7	75.7	80.4
10	Nigeria	51.8	57.7	63.2	69.1	76.2	84.3
11	Uk**	48.8	50.1	51.3	52.4	53.4	54.3
12	France	48.8	49.7	50.5	51.2	51.9	52.5
13	Philippines	42.3	48.0	53.7	59.1	64.5	69.3
14	Turkey	36.6	41.0	44,7	47.7	50.7	53.5
15	Vietnam	36.6	40.5	44,4	48.2	52.1	55.8
16	South Korea	36.6	40.4	40.6	40.7	40.9	41.0
17	Egypt	34.1	36.0	38.3	40.9	43.9	47.4
18	Italy	34.5	35.8	36.2	37.2	37.5	37.7
19	Spain	30.5	31.6	32.3	33.0	33.5	33.9
20	Canada	27.7	28.3	28.8	29.4	30.5	31.3
21	Argentina	25.0	27.1	29.0	27.6	30.5	31.1
22	Colombia	24.2	26.5	28.6	29.4	30.5	31.3
23	Thailand	22.7	24.3	26.0	27.6	29.1	30.6
24	Poland	22.6	2.9	23.3	23.7	24.0	24.3
25	South Africa	20.1	22.7	25.0	27.2	29.2	30.9
	Worldwide	2.692.9	2.892.7	3.072.6	4.246.3	3.419.9	3.600.2

Momo, blue whale hanya sedikit dari berbagai *challenge* yang berbahaya yang di suguhkan akhir-akhir ini, masih begitu banyak *challenge* yang lain pula yang perlu banyak di waspadai orang tua masa kini, penyebaran yang begitu cepat melalui media sosial menuntut orangtua harus pandai mengikutinya serta berusaha membuat dinding pembatas sehingga anak tak ketinggalan informasi namun tetap mendapatkan *filter* dari orangtua. Berbagai *challenge* yang sedang terjadi memiliki dampak bagi anak-anak atau remaja, antara lain:

A. Dampak *Game/Challenge* terhadap remaja:

1. Dampak psikis

Dampak psikis dari *challenge/game* adalah anak/remaja memiliki tingkat konsentrasi dan sosialisasi yang sulit, karena mereka terus-terusan keasyikan bermain bahkan dapat menyebabkan kecanduan, seringkali dalam tahap perkembangan juga dapat menyebabkan anak bolos sekolah serta penurunan dalam prestasi belajar. Karena lebih banyak waktu mereka di gunakan untuk mengolah internet dan kehilangan waktu belajarnya karena waktunya telah banyak habis di depan layar ponsel. Bahkan kecanduan juga sangat bahaya terlebih lagi jika menjadikan seorang anak/remaja lupa akan tanggungjawabnya atau kemudian akan melupakan kegiatannya. Serta hal yang lebih ekstrem anak/remaja akan sampai malas untuk makan karena kecanduan tersebut. selain hal tersebut *game/challenge* juga menyebabkan rugi secara finansial, sebab seorang yang tersambung dengan internet pasti membutuhkan paket data, dan jika anak/remaja bermain *game* yang

kelas atas, maka akan lebih mengeluarkan banyak modal, seperti membeli peralatan game atau mungkin untuk merakit sebuah PC Gaming.¹

2. Dampak sosial

Sedangkan dampak sosialnya adalah membuat anak menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar, karena anak akan lebih fokus dalam satu arah yaitu di layar komputer/ponsel. Dan akan sangat di khawatirkan dapat mengunduh konten dewasa seperti pornografi dan konten-konten lain yang belum pantas di akses seumuran anak-anak, serta biasanya ketika seorang anak terus fokus terhadap ponsel akan terjadi begitu banyak penipuan.

3. Dampak Fisik

Dampak fisik yang di terima adalah akan merusak syaraf mata karena radiasi dan otak. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat terlalu banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main, mudah lelah. Hal sederhanya anak/remaja akan menjadi kurang tidur, jarang mandi karena pengaruhnya seperti kecanduan. Bahkan dampak fisik yang lebih parah adalah cyber bullying dan bisa jadi berawal dari media sosial berujung pada kematian, bisa sebab pelecehan sosial atau yang lainnya,

Selain dampak negative, sebenarnya juga muncul dampak yang positif anak/remaja yaitu dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menganalisa sebuah kasus, memiliki titik fokus yang lebih dibandingkan dengan yang lain, membuat pola fikir semakin cepat, hal ini berpengaruh dalam seorang anak/remaja mengambil sikap dan

¹ Eka Safitri, *dampak Negatif dan positif bermain game*, <https://www.google.com/search?q=ilmuti+eka+safitri&og=ilmuti+eka+safitri+&aq=chrome..69i57.8465j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8> di akses pada tanggal 03 September 2018, Pukul 20:00 WIB

menyusun strategi dalam permainan, jika dalam dunia fungsi media sosial adalah dengan penggunaannya penggunaan perangkat informasi interatif seperti CD-ROM multimedia secara bertahap dapat menggantikan fungsi papan tulis, berkembangnya metode pembelajaran. Dapat menghilangkan stress ketika si anak/remaja terlalu banyak di sibukkan dengan tugas sekolah atau kegiatan ekstra yang lain. dari kepenatan aktivitas sehari-hari, menambahkan teman. Karena seorang gamers akan banyak bertemu orang baru yang memiliki kemampuan dan keahlian yang sama. dan juga bagi remaja secara tak langsung juga bermain untuk menguasai beberapa bahasa asing.² bahkan di sebutkan pada tahun 2012 dalam hasil penelitian *National Institue of Mental Healt* penggunaan media sosial dapat mengobati dari depresi dan ketakutan. Bahkan dikatakan oleh sujudi bahwasannya usia remaja masih begitu rentan mengalami masalah psikososial, yakni masalah psikis atau kejiwaan sebagai akibat terjadinya perubahan sosial.

B. Analisis Penggunaan *challenge* terhadap remaja perspektif Psikologi

Game merupakan suatu yang tak asing bagi remaja sekarang, mulai dari game yang memberikan edukasi sampai *game* yang membuat seorang merasa tak bisa lepas dengan penggunaannya. Salah satu *game* yang banyak beredar sekarang adalah munculnya berbagai *challenge* yang cepat beredar melalui media social apapun itu. *Challenge* kekinian masuk dalam kategori *game* jenis *advanture* dan *action* sebab didalamnya mengandung sebuah tuntutan pemain untuk mengoprasikan *challenge* dan menjalankan sesuai perintah dari pusat. Seperti halnya permainan yang lain *challenge* merupakan suatu yang membuat seorang anak kecanduan dalam memainkannya. Seorang yang kecanduan akan *challenge* ataupun *game online* sebenarnya hampir sama dengan kecanduan yang lain, akan tetapi untuk kecanduan hal tersebut masuk ke

² Eka Rusnani, “*pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 sambojo*” edisi Volume 1.2013, hal. 12

dalam golongan kecanduan psikologi. Kecanduan merupakan suatu keadaan seseorang yang terkait pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain, kecanduan ini menyebabkan suatu hal yang berlebih lebihan atau disebut *computer game addiction*.

Menurut Chen dan Chang menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan, diantaranya:

1. *Compulsion* merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dalam hal ini merupakan dorongan dalam diri untuk melakukan hal tersebut secara terus menerus.
2. *Withdrawal*, merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan hal tersebut.
3. *Tolerance*, toleransi diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan. Karena biasanya sulit bermain hingga mereka merasa puas dan cukup.
4. *Interpersonal and health-related problems*, merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Orang yang bermain *challenge* akan fokus pada ponselnya sendiri dan menghiraukan kesehatannya, seperti waktu tidurnya, menjaga kebersihannya.

Menurut Yee terdapat 5 faktor motivasi seorang bermain sebuah *game*:

- a. *Relationship*, keinginan untuk berinteraksi dengan pemain yang lain.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan menipu mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.

- c. *Immersion*, di dasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain.
- d. *Excaption*, didasari oleh pemain yang senang bermain didunia nyata hanya sementara untuk menghindar, melupakan dari strees dan masalah yang lain
- e. *Achievement*, keinginan yang kuat di lingkungan virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulusi.

Karena sebuah permainan adalah suatu hal yang sering dikunjungi dan sangat di gemari anak-anak remaja sekarang ini. Permainan dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melahkukan hal tersebut yang tidak memperdulikan apakah akan memberikan sebuah dampak baik atau bahkan buruk untuk dirinya. Bahkan semakin kesini perkembangan *game* akan semakin banyak dan beragam cara penggunaannya, remaja tak bisa untuk tidak memainkannya sebab lingkungan pertemanan juga sangat memengaruhi hal tersebut. Sebenarnya, modernitas dengan hasil kemajuannya diharapkan membawa kebahagiaan bagi manusia dan kehidupannya, akan tetapi suatu kenyataan yang menyedihkan ialah bahwa kebahagiaan itu ternyata semakin jauh, hidup semakin sukar dan kesukaran-kesukaran material berganti dengan kesukaran mental.³

1. Peran orangtua dalam pola asuh anak:

Peran orangtua sangat berpengaruh pada anak mengarahkan mereka. Menciptakan dinding pembatas dengan menyesuaikan dunia mereka. Karena hal tersebut beberapa peran orangtua dalam menghadapi berbagai *challage* yang begitu marak, diantaranya:

Sebagai orangtua harus memiliki pengawasan lebih terhadap anak-anak termasuk juga dalam pembatasan waktu penggunaan anak dengan ponsel mereka, dan juga sebaiknya orangtua dan remaja memiliki sebuah aturan adanya sebuah filter tentang media sosial. Terutama mereka yang masih di bawah 13 tahun. Baik di sekolah, industry, aparat hukum, orangtua agar pemerintah memberlakukan aturan-aturan mengenai penggunaan media sosial bagi anak dan remaja. Selain itu orang tua dan pemangku kepentingan yang lain menekan pada konten sebagai masalah utama di media sosial. Serta mengecilkan aktivitas anak yang berhubungan dengan media sosial. ⁴ bisa juga seorang anak di berikan kesibukan lain ketika anak mulai asik dengan dunia ponselnya, seperti memberikan buku bacaan, menayangkan film kesukaan di anak, atau bisa juga anak di daftarkan ke bimbingan belajar, atau mulai dengan menyalurkan hobinya yang lain. Berekreasi bersama keluarga akan sedikit melupakan dunia ponselnya, memberikan sanksi pada anak agar mau mengurangi jam bermain ponsel, seperti mengurangi uang jajan. ⁵ serta di lakukan control penggunaan internet sesuai usia. Menurut salah seorang pemerhati internet dari Team ICT Watch , orangtua bisa mulai mengenalkan internet sesuai batas usia, seperti:

a. Usia 2-4

Ketika usia tersebut anak mulai berinteraksi dengan komputer yang harus di damping dengan orang yang lebih dewasa. Jikapun anak bermain handphone usahakan berisi tentang konten anak-anak, missal lagu-lagu, do'a sehari-hari, pengenalan huruf dan angka.

⁴ Endah Triastuti, dkk, *kajian dampak penggunaan media sosial bagi anak dan remaja*, Jawa barat: Pusakakom, 2017), hal. 76-77

⁵ Fitria Syari, *upaya orangtua dalam mengatasi anaknya yang kecanduan game playstation*, (Sumatra barat: Stkip PGRI Sumatra barat, 2006), hal. 16

b. Usia 4-7

Di usia ini anak akan mulai tertarik untuk mengeksplor sendiri. di usia ini pun anak harus tetap dalam pengawasan orangtua. Agar tetap terkontrol situs apa yang sering dia kunjungi.

c. Usia 7-10

Dalam masa ini, anak mulai mencari informasi dan kehidupan sosial diluar keluarga mereka. Inilah saatnya peran seorang sahabat berperan dalam perkembangan seorang anak. di usia ini pula anak mulai meminta sedikit kebebasan waktu dari orangtua. Tempatkanlah komputer pada tempat dimana anak dapat di control oleh orangtua. Dan pertimbangkan pula untuk menggunakan software filter, memasang search engine khusus anak-anak sebab situs yang di kunjungi ataupun menggunakan browser yang di rancang khusus bagi anak-anak.

d. Usia 10-12

Pada masa pra remaja ini, anak yang membutuhkan lebih banyak pengalaman dan kebebasan. Di usia ini mulailah mengenalkan fungsi internet untuk membantu tugas sekolah ataupun menemukan hal-hal yang berkaitan dengan hobi mereka. Peran orangtua dalam hal ini adalah mulai mengontrol berapa lamakah dia online dalam sehari, membantu mengarahkan kebebasan yang di pilih. Dan tetap libatkan anak dalam aktifitas yang menyibukkan mereka. Sedangkan menurut Gunarsa dan Gunarsa dalam usia tersebut anak memasuki Remaja awal yang merasa heran terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya dan dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mereka mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis

dan mudah terangsang secara erotis. Ada kekurangmampuan dalam mengendalikan “*ego*”nya.

e. Usia 12-14

Di usia ini anak mulai aktif menjalani kehidupannya. Mulai menyesuaikan dengan teman, dengan lebih sering online chat (*chatting*). Berikan pengertian pada anak untuk tidak membuka hal pribadi pada siapa saja yang baru di kenal, dan buatlah anak merasa nyaman dengan kita dengan saling terbuka satu sama lain. Dan juga di usia tersebut mulai tertarik dengan segala hal yang berbau seksualitas. Merasa memiliki ketertarikan terhadap lawan jenis. Sedangkan menurut Gunarsa dan Gunarsa dalam usia tersebut anak memasuki Remaja Madya yang sangat membutuhkan kawan-kawan. Ada kecenderungan *narcistic*” yaitu mencintai diri sendiri, dengan mempunyai teman-teman yang punya sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu juga sedang berada dalam kondisi kebingungan karena dia tidak tahu harus memilih yang mana: peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau matrealistis dsb.

f. Usia 14-17 Tahun

Masa ini adalah masa yang paling menantang dalam kehidupan seorang anak remaja dan orangtua. Karena usia remaja mulai matang secara fisil, emosi dan intelektual. Mereka haus akan akan pengalaman yang terbatas dar orangtua. Terapkan dalam anak bahwa di usia tersebut control diri berada dalam dirinya masing-masing. Seringlah berkomunikasi unuk mencegah banyaknya kemungkinan

buruk dan ajarkan bagaimana mempertimbangkannya ketika menghadapi masalah yang datang.⁶

Moderenitas yang berkembang tak sebanding dengan moralitas yang semakin menurun. Dalam Psikologi Islam, menurut Bertens ciri-ciri nilai moral antara lain: perbuatan yang bertanggungjawab, berkaitan dengan hati nurani, mewajibkan dan bersifat formal. Moderenitas dengan hasil kemajuannya sebenarnya diharapkan membawa kebahagiaan bagi manusia dan kehidupannya, namun suatu kenyataan yang menyedihkan ialah bahwa kebahagiaan itu nyatanya semakin jauh, hidup semakin sukar dan kesukaran-kesukadarnya berganti dengan kesukaran mental. Beban jiwa semakin berat, kegelisahan, ketegangan dan ketertekanan menimbulkan problem yang bervariasi.⁷ Sedangkan menurut Gunarsa dan Gunarsa dalam usia tersebut anak memasuki Remaja Akhir, pada tahap ini, masa konsolidasi menuju dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima, yaitu:

- 1) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek;
- 2) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan pengalaman-pengalaman baru
- 3) Terbentuk identitas seksual yang akan berubah lagi;
- 4) *Egocentris* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain;
- 5) *Tumbuh* “dinding” yang memisahkan diri pribadi dengan masyarakat umum.

⁶ Suendri, *control orangtua dalam penggunaan tik dan internet bagi anak*. Nizhamiyah, Vol VI, No 1, UIN Sumatera Utara, 2016

⁷ Am. Diponegoro, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: UAD PRESS, 2002), hal, 6

Terjalannya hubungan yang harmonis dalam keluarga melalui penerapan pola asuh islami sejak dini, yakni, Pengasuhan dan pemeliharaan anak dimulai sejak pra konsepsi pernikahan, Pengasuhan dan perawatan anak saat dalam kandungan, setelah lahir dan sampai masa dewasa dst, Memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak, terutama pendidikan agama, Agama yang ditanamkan pada anak bukan hanya karena agama keturunan tetapi bagaimana anak mampu mencapai kesadaran pribadi untuk bertuhan, Memberikan keteladanan, Menjadikan rumah tangga sebagai taman ilmu, Menyediakan wahana kreatifitas, Menghindari emosi yang negatif, Rajin berdo'a

Orangtua wajib mengusahakan kebahagiaan bagi anak dan menerima keadaan anak apa adanya, mensyukuri nikmat yang berikan oleh Allah swt, serta mengembangkan potensi yang dimiliki anak, Mendisiplinkan anak dengan kasih sayang serta bersikap adil, Komunikatif dengan anak dengan menggunakan metode konsesual yaitu komunikasi yang dilahkukan antara orangtua dan anak yang di lahkukan secara terbuka, Memahami anak dengan segala aktivitasnya, termasuk kegaluannya.⁸ Orangtua dan anak ini memiliki orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, yaitu antara orangtua dan anak sering berkumpul bersama dan saling komunikasi yang baik, Pengasuhan dengan tipe permissive indulgent, yaitu orangtua membebaskan anaknya berekspresi namun tetap memberikan batasan dalam setiap aktivitas sehingga anak memiliki ruang bebas.⁹

Secara Psikologi beberapa gejala tanda bahaya yang umum pada remaja ketika menghadapi dunia media sosial, namun harus di pahami orangtua:

⁸ Hidayah rifa, *psikologi pengasuhan anak*. (Malang: Uin malang Press,2009), hal. 15-17

⁹ Dimas Arya, *komunikasi interpersonal orangtua kepada anak dalam memahami dampak bermain game online*. (Surakarta: UMS,21015), hal. 14

- a) Tidak bertanggungjawab, tampak dalam perilaku mengabaikan pelajaran, misalnya untuk bersenang-senang dan mendapatkan dukungan sosial.
- b) Sikap yang sangat agresif dan sangat yakin pada diri sendiri
- c) Perasaan tidak aman, yang menyebabkan remaja patuh mengikuti standar-standar kelompok
- d) Merasa ingin pulang bila berada jauh dari lingkungan yang dikenal
- e) Perasaan menyerah
- f) Terlalu banyak berhayal untuk mengimbangi ketidakpuasan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari
- g) Mundur ke tingkat perilaku yang sebelumnya agar di senangi dan di perhatikan
- h) Menggunakan mekanisme pertahanan seperti rasionalisasi proyeksi, berkhayal dan memindahkan.¹⁰

Namun hubungan yang kurang baik dalam keluarga juga sangat berpengaruh pada tumbuh kembang sang anak, karena seringkali orangtua tidak menolak untuk memperbaiki konsep mereka tentang kemampuan anak mereka setelah anak-anak menjadi besar, akibatnya, mereka memperlakukan anak remaja seperti ketika anak-anak itu masih kecil.¹¹ Sekalipun demikian mereka mengharapkan anak bertindak sesuai dengan usia mereka, terlebih bila berhubungan dengan masalah tanggung jawab, selain itu ada juga kesenjangan generasi antara remaja dengan orangtua. hubungan yang kurang baik dalam keluarga juga berpengaruh dalam psikis seorang anak, untuk itu sebagai orangtua haruslah bersikap adil terhadap anak. Karena, jika tidak anak akan merasa bahwa dirinya tidak orangtua butuhkan, anak akan sering merasa sakit hati, bahkan

¹⁰ Elisabeth, B Hurlock, *Psikologi Perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*, hal. 239

¹¹ R. Soetomo, *Hukum Orang dan Keluarga*, (AUP: Surabaya, 2008), hal. 145

sampai timbul rasa benci, dendam, dan semacamnya terhadap orangtua. Orangtua mempunyai tanggungjawab untuk menghantarkan putra-putrinya menjadi seorang sukses dan bagi orangtua penting memahami dan memperhatikan perkembangan anak. Selain orangtua, teman juga memiliki pengaruh yang cukup besar karena remaja lebih banyak berada di luar rumah, maka dapatlah di pahami bahwa pengaruhnya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku pengaruhnya lebih besar dari pada pengaruh keluarga.

Dalam perkembangan secara psikologis anak memiliki ciri dan catatan yang khas bahwa:

- (1) Mula-mula terlihat timbulnya perubahan jasmani, perubahan fisik yang demikian pesatnya dan jelas berbeda dibandingkan dengan masa yang sebelumnya.
- (2)Perkembangan inteletnya lebih mengarah ke pemikiran tentang dirinya, refleksi diri
- (3)Perubahan-perubahan dalam hubungan antara anak orang tua, dan orang lain dalam lingkungan dekatnya,
- (4)Timbulnya sebuah perubahan dalam perilaku , pengamalan dan kebutuhan seksual
- (5)Perubahan dalam harapan dan tuntutan orang terhadap remaja
- (6)Banyaknya perubahan dalam jangka waktu yang singkat menimbulkan masalah dalam penyesuaian dan usaha untuk memadukannya¹²

Karena hal tersebut internet dapat memiliki dampak bermata dua, yang bisa di artikan hal positif dan negatif mengingat karakteristik anak dan remaja masih dalam tahapan selalu ingin tahu. Bahkan Menurut Sarwono, remaja sekarang berada pada sebuah tahap

¹² Singgih Gunarsa, *Psikoogi Perkembangan anak dan Remaja*,(Jakarta: Pt.Bpk.Gunung Mulia), hal. 60

krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman sebayanya (*peer groups*). Remaja dengan segala karakteristik dan tugas perkembangannya tidak dapat di lepas dari berbagai bentuk fasilitas yang ada pada internet.

Ada beberapa motif yang melatarbelakangi seorang anak/ remaja memainkan permainan dalam internet:

(a) Menyalurkan emosi

(b) Menambah teman

(c) Reward

(d) Mengisi waktu luang

(e) Eksistensi¹³

Secara psikologi islam. dalam dunia media sosial, seorang yang sehat mentalnya adalah orang yang terhindar dari gangguan dan penyakit jiwa, mampu menyesuaikan diri, sanggup menghadapi masalah-masalah dan kegoncangan-kegoncangan yang biasa, adanya keserasian fungsi jiwa, dan merasa bahwa dirinya berharga, berguna dan berbahagia serta dapat menggunakan potensi-potensi yang ada semaksimal mungkin. Ada 8 prinsip dari kesehatan mental yaitu: gambaran dan sikap yang baik terhadap diri sendiri, keterpaduan antara integrasi diri, perwujudan diri, berkemampuan menerima orang lain, melakukakan aktivitas sosial dan menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat tinggal,

¹³ Falyana R Salainty. *Pengaruh Permainan Internet terhadap perilaku remaja di kelurahan Karombasan Utara, Acta Diuma. Vol IV No.1 Tahun 2015*, hal. 6-7

berminat dalam tugas dan pekerjaan, agama, cita-cita dan falsafah hidup, pengawasan diri, rasa benar dan tanggung jawab.¹⁴

2. Peran Teman Sebaya dalam pola asuh anak

Menurut Sentrock teman sebaya merupakan individu pada anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Pada awalnya kelompok teman sebaya aktivitasnya adalah bermain di luar rumah rumah dan bergaul dengan temannya lebih luas dalam lingkup sosial, kemudian pergaulan mereka semakin meluas dan terbentuklah teman sebaya sebagai tempat penyesuaian diri yang di peroleh di luar rumah. Selain itu pengaruh teman sebaya dikarenakan teman-temannyapun hampir keseluruhan memakai ponsel, ini menjadikan pola fikir remaja harus mengikuti apa yang terjadi sekarang di lingkungannya. Di dalam kelompok sebaya individu akan belajar memberi dan meneria dengan sesama temannya. Partisipasi anggota didalam anggota kelompok sebaya akan memberikan sebuah kesempatan yang besar bagi individu mengalami proses belajar sosial dan mendapatkan kebebasan individu, yang di artikan sebagai kebebasan untuk berpendapat, mengeluarkan idenya, bertindak atau untuk menemukan identitas dirinya masing-masing. Karena dalam kelompok, anggota yang lain juga memiliki tujuan dan keinginan yang sama terhadap dengan teman sebayanya. Peran teman sebaya juga membantu dalam menghadapi problemnya, namun teman sebaya yang melahkukan kenakalan juga meningkatkan resiko yang tinggi remaja juga menjadi nakal. Menurut Hurlock usia remaja merupakan masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan yang baik emosi, tubuh, minat pola perilaku, dan juga penuh dengan masalah. Sedingga di usia remaja emosi

¹⁴ Am. Diponegoro, *Psikologi Islam...*,hal. 145

sangatlah labil dan butuh pengarahan dan wawasan dalam bertindak. Masalah umum yang di hadapi remaja adalah emosi. Sedangkan di dalamnya kehidupan sehari hari emosi memegang yang cukup besar. Sedangkkn menurut Ahm bahwa efek dari situs internet memberikakn efek yang positif dan negatif. Berbagai situs internet yang tersaji memiliki efek yang berbeda-beda. Namun jika remaja dapat memilah mana saja yang pantas bagi dirinya untuk membuka seperti situs internet untuk mencari pengetahuan, informasi, membantu mengerjakan tugas amaka hal tersebut dapat membrikan efek yang positif bagi remaja. Hal sebaliknya jika remaja membuka situs internet yang tidak baik seperti *game online* maka akan berefek negative bagi remaja. Dukungan teman sebaya juga mempengaruhi para remaja lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan teman di sekolah. Tidak di pungkiri rasa ingin dihargai dan eksistensi sangat tinggi pada usia remaja. Terutama media sosial yang kini menjadi salah satu alat ukur bagi remaja apakan eksistensinya tinggi. Padahal hal ini tidak berkaitan satu sama lain. Namun terkadang juga tak salah teman sebaya juga bahkan terkadang faktor diri sendiri yang menyebabkannya, bisa jadi dia adalah pecandu media social, karena merasa tak memiliki teman dan remaja merasa tak memiliki keluarga dan mencurahkan masalahnya melalui postingan curhat di *facebook, twitter* atau akun-akun yang lain. Dia merasa bahwa melalui media sosial lah dia merasa tak kesepian. Inilah salah satu mengapa remaja kehilangan ahlaqnya. Menurut Benimof bahwa kelompok teman sebaya merupakan dunia nyata remaja yang menyiapkan tempat remaja menguji dirinya sendiri dan orang lain. Keberadaan teman sebaya dalam dalam kehidupan remaja merupakan keharusan, untuk itu seorang remaja harus mendapatkan penerimaan yang baik untuk memperoleh dukungan dari kelompok teman sebaya, mulai dari berkumpul dengan teman sebaya yang memilih kesamaan dalam

berbagai hal tertentu, remaja dapat mengubah kebiasaan-kebiasaan hidupnya dan dapat mencoba berbagai hal tertentu serta saling mendukung satu sama lain. Sedangkan menurut Hilman pengaruh teman sebaya dalam pengaruh media sosial adalah teman sebaya adalah teman yang merasa senasib, teman untuk berbagi minat yang sama, dapat melaksanakan kegiatan yang kreatif sifatnya, saling menguatkan bahwa mereka dapat berubah ke arah yang lebih baik dan memungkinkan remaja memperoleh rasa nyaman, aman serta rasa memiliki identitas diri. Serta dijabarkan lebih luas oleh Hilman dukungan teman sebaya biasanya terjadi dalam interaksi sehari-hari remaja.¹⁵

Bahkan Jubayer mengatakan pengaruh kuat yang di berikan oleh media sosial terhadap remaja sama halnya seperti memberikan pengaruh yang kuat dalam membentuk kepribadian remaja. Sebab dimanapun remaja berada maka media sosial akan terus ada bersamanya.

Menurut Haditono hubungan persahabatan bersifat timbal balik dan memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Saling pengertian
- b. Saling membantu
- c. Saling percaya
- d. Saling menghargai dan menerima
- e. Saling terbuka
- f. Empati
- g. Mengisi kekurangan yang lain

¹⁵ Amie Ristiani, *Hubungan antara dukungan sosial teman sebaya dengan identitas diri pada remaja di SMA Pusaka 1 Jakarta*, (Univ Gunadharma), hal. 4

h. Relasi yang sangat dekat¹⁶

Bahkan Horrocks dan Benimoff menjelaskan pengaruh kelompok pada masa remaja sebagai berikut:

*Kelompok sebaya merupakan dunia nyata kawula muda, yang menyiapkan panggung dimana ia dapat menguji diri sendiri dan orang lain. Di dalam kelompok sebaya ia merumuskan dan memperbaiki konsep dirinya, disinilah ia dinilai oleh orang lain yang sejajar dengan dirinya dan yang tidak dapat memaksakan sanksi-sanksi dunia dewasa yang justru ingin dihindari. Kelompok sebaya memberikan sebuah dunia tempat kawula muda dapat melahkukan sosialisasi dalam suasana di mana nilai-nilai yang berlaku bukanlah nilai-nilai yang di tetapkan oleh orang dewasa melainkan oleh teman-teman seusianya. Jadi didalam masyarakat sebaya inilah remaja memperoleh dukungan untuk memperjuangkan emansipasinya dan situ pulalah ia dapat menemukan dunia yang memungkinkannya bertindak sebagai pemimpin apabila ia mampu melahkukan bertindak sebagai pemimpin apabila ia mampu melahkukannya. Kecuali itu, kelompok sebaya merupakan hiburan utama bagi anak-anak belasan tahun.*¹⁷

¹⁶ Kadeni, Ninik, *pengaruh media sosial dan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa*, Vol 6, Nomor 1, Januari 2018

¹⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan...*, hal. 206-207