



Digital Parenting





KATA PENGANTAR

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (dalam Okezone, 2019) mengungkapkan data penetrasi dan profil perilaku pengguna internet di Indonesia. Dari hasil laporan survei yang dilakukan APJII tersebut juga terungkap penetrasi pengguna internet 2018 berdasarkan umur. Adapun pengguna internet terbanyak ada pada usia 15 hingga 19 tahun. Sementara itu, pengguna terbanyak kedua berada pada umur 20 hingga 24 tahun. Anak-anak berumur 5 hingga 9 tahun pun juga menggunakan internet, bahkan mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada umur tersebut. dan 66,2% populasi anak usia 10- 14 tahun telah mengakses internet. Selanjutnya, populasi remaja usia 15-19 tahun menjadi pengguna internet yang tertinggi (91%) dibanding semua kategori usia. Data-data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak dan hampir seluruh remaja Indonesia telah terkoneksi dengan internet dari perangkat digital (*gadget*) yang dimiliki. Individu ini disebut sebagai *digital natives* (Prensky, 2001).

Melihat harga *gadget* yang saat ini relative murah dengan fitur lengkap menjadi salah satu alasan orang membeli *gadget*, karena *gadget* dapat digunakan untuk menambah informasi dan sebagai hiburan. Tuntutan zaman dan banyaknya manfaat dari *gadget* membuat banyak orang tua sudah mulai mengenalkan *gadget* sejak usia dini. Sekarang kita dapat melihat secara langsung bahwa banyak anak usia dibawah 6 tahun sudah pandai menggunakan *gadget*. Memberikan *gadget* pada anak dapat memiliki dampak dan pengaruh yang signifikan pada perkembangannya. Dampak tersebut dapat berupa negatif maupun positif, tergantung bagaimana seorang anak dalam memanfaatkan *gadget* serta sejauhmana keterlibatan dan pengawasan orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget*. Elfiadi (2018) mengungkapkan secara umum dampak *gadget* bagi anak berpengaruh pada aspek-aspek perkembangannya yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik dan motorik, aspek sosial dan emosional, serta aspek perkembangan bahasa.

Ketidakadilan gender pada orang tua, terutama hanya memberikan beban kepada ibu dalam pendampingan anak di Era Digital, adanya sistem Patriarki (laki-laki sebagai pemegang kekuasaan utama dan mendominasi dalam peran kepemimpinan) serta kurangnya pengawasan orang tua dalam membimbing generasi digital Natif, menambah daftar panjang dampak negatif dari pengaruh teknologi digital. Oleh Karena itu sudah saatnya orang tua bergandengan tangan secara Bersama-sama melakukan pendampingan, mengawasi dan melindungi anak dari pengaruh buruk di Era Digital. Perlu Mendorong kesetaraan gender orang tua dalam



menghadapi era digital agar beban pendampingan tidak hanya dibebankan pada ibu. Ketika Pengasuhan Anak hanya dibebankan pada Ibu sedangkan ayah hanya fokus mencari nafkah, Ibu memiliki peran ganda yaitu mengasuh anak, mengurus rumah tangga, di sisi lain Ibu juga bekerja untuk mencukupi kebutuhan keluarga.

Peran ayah dan ibu dalam mengasuh anak merupakan peran yang sangat penting hingga idealnya ayah dan ibu mengambil peran yang saling melengkapi. Dalam berinteraksi dengan anak ayah dan ibu memiliki peran yang berbeda, menurut Lamb dalam (Santrock:2007) interaksi ibu berpusat dalam aktivitas perawatan anak seperti mengganti popok, memandikan, memberi makan, juga menggantikan pakaian. Interaksi ayah dan anak lebih banyak terlibat dalam bermain yang menimbulkan semangat. Untuk itu perlu dikembangkan program yang mengedukasi ayah dan ibu bahwa mereka punya tanggung jawab yang sama dalam membimbing anak di era digital serta mengajak orang tua untuk peduli mengawasi apa yang dilihat anak serta mengajak orang tua untuk mendorong anak untuk hanya melihat hal yang baik.

perlu Mengedukasi ayah dan ibu bahwa mereka punya tanggung jawab yang sama dalam membimbing anak di Era Digital serta mengajak orang tua untuk peduli, serta mengawasi apa yang dilihat anak serta mengajak orang tua untuk mendorong anak untuk hanya melihat hal yang baik

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa serta atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kurikulum sederhana/Modul **DIGITAL PARENTING** telah berhasil disusun.

Banyak orangtua yang tidak mengetahui bagaimana cara mengurangi perilaku kecanduan *gadget* pada anak. Sehingga dibutuhkan edukasi terhadap orangtua untuk mengurangi dampak penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu edukasi yang dapat diberikan terhadap orangtua adalah dengan melakukan penyusunan Kurikulum sederhana/modul dan akan disosialisasikan baik secara konvensional dengan Workshop/sosialisasi, brosur maupun Edukasi melalui Media Sosial

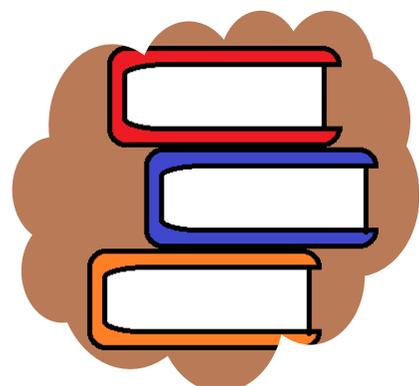
Dukungan dari berbagai pihak sangat berperan terhadap keberhasilan dalam proses penyusunan ini. Dalam Modul ini telah dimuat beberapa konsep Eduparent yang bisa membantu orang tua dalam memahami perkembangan anak, perkembangan digital, problematika anak, Eduparent ke anak dan beberapa aplikasi dan saluran digital yang dapat menunjang kemajuan anak.



DAFTAR ISI



A. KATA PENGANTAR.....	1
B. DAFTAR ISI.....	3
C. LATAR BELAKANG.....	4
D. TUJUAN.....	8
E. ISI	
1. PERKEMBANGAN ANAK.....	9
2. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL.....	19
3. DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DAN TEHNOLOGI (INTERNET)	21
4. PROBLEMATIKA ORANGTUA DI ERA DIGITAL.....	25
5. PERAN DAN STRATEGI AYAH DALAM MENGASUH ANAK DI ERA DIGITAL.....	34
6. DIGITAL PARENTING	41
7. DIGITAL PARENTING SESUAI USIA ANAK	43
8. APLIKASI DAN SALURAN DIGITAL YANG MENUNJANG PERKEMBANGAN ANAK.....	49
F. DAFTAR PUSTAKA.....	51





A. LATAR BELAKANG

Secara Umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun acapkali ada pandangan bahwa kecakapan teknologi adalah hal yang utama. Padahal Literasi Digital adalah sebuah konsep dan praktek yang bukan sekedar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi. Seorang pengguna yang mempunyai kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mengoperasikan alat, tetapi juga mampu bermedia digital secara bertanggungjawab.

Pada Program Literasi Digital Nasional, Presiden Joko Widodo mengungkapkan bahwa infrastruktur digital tidak berdiri sendiri. Saat jaringan internet sudah tersedia harus diikuti dengan kesiapan-kesiapan penggunaannya agar manfaat positif internet dapat dioptimalkan untuk membuat masyarakat semakin cerdas dan produktif. Lintang Ratri Rahmaji dalam webinar, pada tanggal 15 Juni 2021, pukul 09.00 WIB, yang bertemakan "Digital Parenting Zaman Now". menyatakan Anak generasi masa kini merupakan anak-anak generasi *digital native*, yaitu anak-anak yang sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir. Pada era digital itu, meski kearah yang lebih baik pasti ada ketidaknyamanan. Orang tua diharapkan mampu melindungi anak dari ancaman era digital, yang termasuk diantaranya Kesehatan mata anak, masalah tidur, kurangnya konsentrasi dan menurunnya prestasi belajar, perkembangan fisik dan sosial, perkembangan otak bahkan kejahatan cyber dan hubungannya dengan penggunaan media digital.

Keluarga merupakan tempat pendidikan yang pertama dan utama bagi pembentukan karakter anak perlu mengembangkan parenting atau pola asuh yang edukatif dan efektif. Orang tua perlu secara bersama-sama mendidik dan mengasuh anak. Tantangan utamanya, adalah bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai kesetaraan dan keadilan gender sebagai nilai hidup keseharian terutama di dalam keluarga.

Instruksi Presiden No. 9 tahun 2000 tentang Pengarusutamaan Gender (PUG),



Gambar 1. Sumber : Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



Indonesia telah berkomitmen terhadap upaya mewujudkan keadilan dan kesetaraan gender dalam pelaksanaan pembangunan. Pengarus utamaan gender adalah upaya untuk membuka kesempatan seluas-luasnya kepada perempuan sebagaimana yang diperoleh laki-laki dalam setiap sektor kehidupan.

Tidak bisa dipungkiri bahwa masyarakat kita yang patriarki telah memegang andil besar dalam ketimpangan gender yang terjadi, dan sayangnya keluarga sebagai pusat pendidikan utama sekaligus pertama manusia, telah ikut melanggengkan nilai-nilai yang berseberangan dengan kesetaraan dan keadilan gender. Ketidakadilan gender termanifestasikan dalam keyakinan bahwa salah satu jenis kelamin dianggap lebih penting atau lebih utama dibanding jenis kelamin lainnya serta pembagian peran-peran yang tidak seimbang antara anggota keluarga laki-laki (ayah, anak laki-laki) dan perempuan (ibu, anak perempuan) seringkali memosisikan laki-laki lebih mendapatkan hak-hak istimewa, sedangkan perempuan sebagai kaum kelas kedua.

Pandangan yang hidup subur di masyarakat, bahwa ibulah yang bertugas untuk mendidik anak. Segala tugas yang menyangkut anak termasuk masalah akademik dan perilaku moralistic adalah urusan dan tanggung jawab ibu. Maka bila ada masalah dengan anak yang selalu disalahkan adalah pihak ibu. Pandangan semacam ini lebih banyak dimiliki pria dibanding wanita. Repotnya, tatkala seorang ibu menuntut lebih banyak keterlibatan dari pihak ayah, para ayah bersikukuh dengan pendapatnya bahwa ibulah yang seharusnya bertanggung jawab atas pendidikan anak. Situasi semacam ini menyebabkan banyak anak telantar, atau bahkan tumbuh dan menghabiskan waktunya dengan *gadget* daripada orang tuanya.

Nilai gender yang dimaksudkan adalah nilai kesetaraan, keterbukaan dan kerja sama yang diharapkan mewujud dalam keseharian individu dan keluarga. Nilai kesetaraan berarti kesamaan akses bagi istri, suami dan anak, dalam keluarga untuk memperoleh kesempatan yang sama dalam pengambilan keputusan dalam keluarga. Nilai keterbukaan berarti menghargai dan menerima semua perbedaan kepentingan, pikiran dan pendapat setiap anggota keluarga dan membuka akses informasi yang seluas-luasnya kepada anggota keluarga. Nilai kerja sama adalah usaha yang dilakukan bersama-sama atau saling membantu antara semua anggota keluarga.



Gambar 2. Sumber : Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Literasi Digital diperlukan bagi orang tua millennial yang sedang mengasuh anak usia dini. Dimana anak usia dini ini adalah anak generasi Z yang di didik oleh



orang tua generasi millennial (generasi Y) yang notabene gemar akan teknologi. Harapannya adalah orang tua yang mempunyai anak usia dini bisa menerapkan pola pengasuhan dan parenting yang tepat, yang pada akhirnya mampu menjadikan anak usia dini tidak menjadi generasi “*Lost Child*” atau kehilangan masa bermain kanak-kanaknya.

Di dalam Keluarga, orang tua merupakan penanggung jawab utama selama proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Komunikasi antara orang tua dan anak menjadi hal utama yang harus dilestarikan dengan mengontrol, memantau, mendukung anak, dan menyadarkan anak mengenai pentingnya pendidikan, orang tua perlu mengetahui cara menyikapi penggunaan gadget pada anak. Orang tua harus lebih berkompeten dan tahu lebih mendalam tentang penggunaan aplikasi yang akan digunakan anak, sehingga orang tua tetap bisa mengontrol aktivitas anaknya ketika menggunakan *gadget*.

Sejumlah permasalahan akan dihadapi oleh keluarga ketika nilai gender tidak diimplementasikan misalnya, kekerasan dalam rumah tangga, meningkatnya angka perceraian dan kehamilan yang tidak diinginkan, pernikahan usia anak, *stunting* dan lain sebagainya. Ketika peran gender antara suami istri diterapkan dengan pembagian peran dan pengambilan keputusan maka hal ini akan membentuk keharmonisan keluarga sehingga tujuan keluarga dapat tercapai. Keluarga yang berfungsi dengan baik dan memiliki ketahanan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang menghambat pembangunan nasional dan mewujudkan ketahanan nasional.

Menurut penelitian Rebecca stolfshouz menemukan bahwa ketidakadilan gender mempengaruhi kejadian *stunting*, dimana *stunting* ini juga mempengaruhi kesehatan anak spti kerentanan terhadap infeksi, masalah metabolisme tubuh yang dapat berakibat pada masalah munculnya penyakit degenerative pada masa dewasanya nanti. Permasalahan yang di hadapi antara lain kekerasan dalam Rumah Tangga, meningkatnya angka perceraian dan kehamilan yang tidak diinginkan, pernikahan usia anak, *stunting* dan lain sebagainya. Ketika peran gender antara suami istri diterapkan dengan pembagian peran dan pengambilan keputusan maka hal ini akan membentuk keharmonisan keluarga sehingga tujuan keluarga dapat tercapai. Keluarga yang berfungsi dengan baik dan memiliki ketahanan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang menghambat pembangunan nasional dan mewujudkan ketahanan nasional.

Merujuk data statistik Kependudukan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Bantul Tahun 2018, Tahun 2019 dan Tahun 2020 kelompok anak usia 5 tahun sampai dengan 14 tahun bahwa jumlah anak usia tersebut untuk Tahun 2018 sebanyak 148.299 orang, Tahun 2019 sebanyak 141.737 orang sedangkan Tahun



2020 sebanyak 152.483 orang. Berdasarkan data tersebut walaupun anak usia 5 Tahun sampai 14 tahun tren nya menurun akan tetapi tantangan kemajuan teknologi di era globalisasi berbanding terbalik dengan perkembangan digital yang lebih canggih disetiap tahunnya. Kita melihat bukan pada jumlah angka penurunan tetapi resiko yang gencar dihadapi akan kemajuan teknologi Berdasarkan Hasil Penelitian Vita, Fitria, and Sun Choirol, Ummah (2011) dalam <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/25341> Peran gender dalam keluarga di wilayah Bantul masih didominasi oleh pengaruh kultur budaya dan masyarakat Jawa yang menempatkan laki-laki sebagai pencari nafkah dan perempuan mengerjakan pekerjaan rumahtangga. Pandangan yang hidup subur di masyarakat, bahwa ibulah yang bertugas untuk mendidik anak. Segala tugas yang menyangkut anak termasuk masalah akademik dan perilaku moralistic adalah urusan dan tanggung jawab ibu. Maka bila ada masalah dengan anak yang selalu disalahkan adalah pihak ibu. Pandangan semacam ini lebih banyak dimiliki pria dibanding wanita. Repotnya, tatkala seorang ibu menuntut lebih banyak keterlibatan dari pihak ayah, para ayah bersikukuh dengan pendapatnya bahwa ibulah yang seharusnya bertanggung jawab atas pendidikan anak. Situasi semacam ini menyebabkan banyak anak telantar, atau bahkan tumbuh dan menghabiskan waktunya dengan gadget daripada orang tuanya. Oleh karena itu perlu dilakukan edukasi parenting bahwa orangtua memiliki peran yang sama di keluarga dalam pengasuhan anak terutama di Era Digital melalui Edukasi Parenting Terpadu Digital Melalui Sosial Media untuk Mewujudkan Persamaan Gender dalam Keluarga Menuju Kabupaten Bantul Layak Anak dan Ramah Perempuan.



TUJUAN

Banyak orangtua di era digital ini merasa sulit menemukan cara terbaik mengasuh anak. Di satu sisi, penggunaan teknologi digital seperti Internet dan video game dalam kehidupan keluarga tak terelakkan namun di sisi lain anak-anak dapat mengalami dampak negatif media itu. Oleh karena itu modul ini dapat membantu orang tua sebagai panduan pola asuh terhadap anak di era digital. Secara lebih rinci tujuan yang diharapkan agar orang tua mampu :

1. Memahami perkembangan anak
2. Memahami perkembangan teknologi digital
3. Memahami dampak penggunaan media digital dan teknologi (internet)
4. Memahami problematika orang tua di era digital
5. Memahami peran dan strategi ayah dalam mengasuh anak di era digital
6. Memahami pengertian *digital parenting*
7. Memahami *digital parenting* sesuai usia anak
8. Memahami aplikasi dan saluran digital yang menunjang perkembangan anak



PERKEMBANGAN ANAK



1. PERKEMBANGAN KOGNITIF/PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERPIKIR

Mengutip artikel Fatimah Ibda berjudul Perkembangan Kemampuan Berpikir: Teori Jean Piaget 2015, studi Piaget yang berfokus pada struktur kognitif manusia dilakukan dalam rentang waktu yang panjang. Dia melakukan penelitian dan menulis subjek perkembangan kognitif pada kurun 1927-1980. Piaget kemudian merumuskan kesimpulan yang merevisi pandangan sejumlah ahli psikologi. Ia menemukan bukti bahwa cara berpikir anak berbeda secara kualitatif dengan orang dewasa. Hasil penelitian Piaget menunjukkan ada sejumlah tahap perkembangan kemampuan intelektual individu. Tahapan itu memperlihatkan bahwa perkembangan usia menentukan kemampuan manusia dalam menyerap pengetahuan. Piaget pun memberi penjelasan tentang struktur Perkembangan Kemampuan Berpikir yang melandasi cara anak-anak mengembangkan konsep pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. Piaget membagi masa perkembangan Kemampuan Berpikir anak ke dalam empat tahap periode. Penjelasan mengenai 4 tahap perkembangan Kemampuan Berpikir itu adalah sebagai berikut.

a. Tahap pertama

Saat masih berusia balita (0-2) tahun, anak memiliki kemampuan sensor motorik untuk menangkap objek-objek di sekitarnya. Pada periode ini, anak mengeksplorasi lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan dasarnya menggunakan skema, asimilasi, dan modifikasi dengan proses meniru. Perkembangan intelektual anak pada usia balita merupakan respons refleks dan kemampuan skemata. Pada usia ini orang tua dapat memberi memberikan senyuman, dekapan serta pelukan terhadap anak, sehingga anak merasa aman dan nyaman. Mengenalkan berbagai benda yang memiliki tekstur (kasar, lembut, keras), serta berbagai macam rasa (manis, pahit, asin). Memberikan pengalaman yang menyenangkan melalui inderanya dengan cara memainkan permainan yang berwarna warni dan berbagai bentuk serta bunyi-bunyian yang menarik. Mengajak anak mengenal anggota tubuhnya dengan cara bertanya. Contoh: mana hidungnya? sambil menunjukkan anggota tubuh yang dimaksud. Menunjukkan gambar-gambar yang menarik dari majalah, buku cerita, album, sambil bercerita...ini gambar apa? Dan minta anak untuk menceritakan kembali



b. Tahap kedua

Pada tahap pra-operasional (2-7) tahun, aktivitas kognitif anak dimulai dengan memahami realitas dengan simbol. Meskipun begitu, sistem berpikirnya belum terorganisir serta tidak logis, sistematis, dan konsisten. Pada tahap ini, anak juga bersifat egosentrisme, yang berarti anak melihat dunia dengan kehendaknya sendiri dan belum mampu berpikir dengan perspektif lain. Pada usia ini orang tua dapat mengenalkan berbagai benda di sekitar rumah sesuai dengan fungsi dan cara menggunakannya. Mengajak anak untuk mengelompokkan benda-benda yang sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran. Mengajak anak untuk membereskan mainan setelah bermain, agar anak belajar mandiri, mengelompokkan dan mengenali bentuk, ukuran, dan warna benda-benda tersebut, Memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kreatifitas. Mengajak anak untuk menggambar apa yang disukai. Memberikan kesempatan anak untuk mendengarkan cerita. Melakukan kunjungan lapangan untuk menambah wawasan anak tentang alam serta Memberikan kesempatan anak untuk bermain menggunakan alat permainan dan bermain peran bersama teman-teman sebaya dalam rangka memperkaya pengalaman.

c. Tahap ketiga

Pada tahap operasional konkret, yang terjadi di usia 7-11 tahun, anak telah dapat melakukan aktivitas pemikiran logis dalam menghadapi objek fisik. Namun, di rentang usia 7-11 tahun, anak belum dapat menarik kesimpulan secara konkret, meski telah berhasil mengidentifikasi dan menghubungkan beberapa dimensi dalam satu waktu. Pada usia ini orang tua dapat mendorong anak untuk berpikir kritis dengan cara mengajukan pertanyaan untuk memahami makna kalimat dalam pertanyaan tersebut. Memperlakukan anak sesuai kemampuan karena anak bukan SUPERMAN yang serba bisa meskipun anak sudah bisa berpikir abstrak dan logis. Mengakui ide/pendapat anak dan mendukung merealisasikan ide-ide tersebut.

d. Tahap keempat

Pada tahap operasional formal (11-16), anak telah mampu berpikir secara abstrak dan mengembangkan hipotesis dengan logis. Anak mampu memecahkan masalah dan membentuk argumen karena kompetensi operasionalnya berkembang menjadi lebih kompleks. Pada usia ini orang tua dapat mengajak anak untuk berolahraga, seperti berenang, main bola, bulu tangkis atau yang sesuai minatnya. memberikan tanggung jawab kepada anak untuk mengerjakan beberapa tugas rumah tangga sederhana seperti membersihkan rumah. Pada usia ini orang tua dapat menjadikan anak-anak sebagai teman berdiskusi dengan topik yang sesuai dengan minat dan bakatnya, atau yang berkaitan dengan masalah yang sedang ramai dibicarakan



orang. Memberikan kesempatan anak untuk menyimpulkan topik yang sedang dibahas. Memberikan kesempatan anak untuk membaca buku dan mencari informasi dari perangkat digital, serta memintanya untuk memberikan pendapat atau komentar tentang isi buku atau informasi tersebut. Memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan diri ke arah yang positif melalui hobi, mengisi waktu luang yang bermanfaat (kesenian, olah raga, organisasi atau menulis di media digital).

2. PERKEMBANGAN PSIKOMOTOR

Perkembangan psikomotor adalah perkembangan mengontrol gerakan-gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara saraf pusat dan otot. Dimulai dengan gerakan kasar yang melibatkan bagian besar dari tubuh, seperti duduk, berjalan, berlari, meloncat, dan lainlain. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi gerakan halus, seperti meraih, memegang, melempar, dan sebagainya yang keduanya diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu yang wajar. Hal tersebut dianggap sebagai suatu kemampuan otomatis, sehingga perkembangannya kurang diperhatikan. Pencapaian kemampuan tersebut mengarah pada pembentukan keterampilan. Adapun karakteristik perkembangan psikomotorik peserta didik dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Karakteristik perkembangan psikomotorik pada masa anak usia 3 tahun. Tidak dapat berhenti dan berputar secara tiba-tiba atau secara cepat, dapat melompat 15-24 *inchi*, dapat menaiki tangga tanpa bantuan, dengan berganti kaki, dapat berjingkrak.

Pada usia ini orang tua dapat memberi kesempatan anak untuk bermain sesuai dengan fantasi dan persepsinya, Mengajak anak bermain kartu gambar dengan menebak objek atau memasang gambar yang sama. Memberi anak latihan sederhana bagaimana mengurus diri sendiri seperti membuka dan memasang sepatu

- b. Karakteristik perkembangan psikomotorik pada masa anak usia 4 tahun. Lebih efektif mengontrol gerakan berhenti, memulai, dan berputar, dapat melompat 24-33 *inchi*, dapat menuruni tangga, dengan berganti kaki, dengan bantuan, dapat melakukan jingkrak 4 sampai 6 langkah dengan satu kaki.

Pada usia ini orang tua dapat mengajak anak menggambar sesuai keinginannya dengan menggunakan peralatan menggambar. Mengajarkan anak lagu-lagu sederhana yang menyenangkan dan mengajak untuk menggerakkan tubuhnya



sesuai irama, Mengajarkan anak menangkap menendang bola dan mengayunkan kaki dengan baik.

- c. Karakteristik perkembangan psikomotorik pada masa anak usia 5 tahun. Dapat melakukan gerakan start, berputar, atau berhenti secara efektif, dapat melompat 28-36 *inchi*, dapat menuruni tangga tanpa bantuan, berganti kaki, dapat melakukan jingkrak dengan sangat mudah.

Pada usia ini orang tua dapat membiasakan anak untuk mengurus dirinya sendiri misalnya berpakaian, mandi, menyisir dan kegiatan sederhana lainnya. Melatih anak menggunakan sepeda roda dua agar dapat mengimbangi badannya. Mengajarkan anak bagaimana menggunting kertas dengan pola sederhana.

- d. Karakteristik perkembangan psikomotorik pada masa anak usia 6-12 tahun.

Pada masa anak perkembangan keterampilan dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori yaitu keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan menolong orang lain. Keterampilan berkaitan dengan orang lain, keterampilan sekolah, dan keterampilan bermain.

Pada usia ini orang tua mengajarkan anak teknik dan aturan dalam sebuah permainan olah raga seperti bermain bola, Mengajarkan anak untuk terampil dan kreatif dalam membuat sesuatu serta memberi kebebasan anak untuk bereksplorasi

- e. Karakteristik perkembangan psikomotorik pada remaja.

Keterampilan psikomotorik berkembang sejalan dengan pertumbuhan ukuran tubuh, kemampuan fisik, dan perubahan fisiologi. Pada masa ini, laki-laki mengalami perkembangan psikomotorik yang lebih pesat dibanding perempuan. Kemampuan psikomotorik laki laki cenderung terus meningkat dalam hal kekuatan, kelincahan, dan daya tahan. Secara umum, perkembangan psikomotorik pada perempuan terhenti setelah mengalami menstruasi. Oleh karena itu, kemampuan psikomotorik laki-laki lebih tinggi dari pada perempuan.

- f. Karakteristik perkembangan psikomotorik pada masa dewasa.

Pada usia dewasa keterampilan dalam hal tertentu masih dapat ditingkatkan. Puncak dari perkembangan psikomotorik terjadi pada masa ini. Latihan merupakan hal penentu dalam perkembangan psikomotorik. Melalui latihan yang teratur dan terprogram, keterampilan yang maksimal akan dapat ditingkatkan dan dipertahankan. Karakteristik perkembangan psikomotorik ditandai dengan peningkatan keterampilan dalam bidang tertentu. Semua sistem gerak dan koordinasi dapat berjalan dengan baik.



3. PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL

Perkembangan psikososial adalah perkembangan yang berkaitan dengan emosi, motivasi dan perkembangan pribadi manusia serta perubahan dalam bagaimana individu berhubungan dengan orang lain. Saat anak mulai menginjak bangku sekolah, pada masa inilah pola perilaku sosial anak akan terlihat. Berbeda ketika anak masih bayi atau batita, misalnya, yang hanya mengenal keluarga dan orang-orang terdekatnya. Saat memasuki usia sekolah, anak sudah mampu bersosialisasi lebih luas, yakni dengan teman sebaya, guru, adik dan kakak kelas, dan lainnya. Berikut ini empat tahap perkembangan psikososial anak Menurut Erik Erikson, seorang ahli psikologi, dalam bukunya "*Childhood and Society*" ada beberapa tahap perkembangan psikososial anak, yaitu :

a. *Trust VS Mistrust*

Tahap pertama perkembangan psikososial anak ini terjadi sejak bayi baru lahir hingga usia 2 tahun. Menurut Erikson, tahap ini merupakan konflik dasar masa bayi, karena mereka dapat mempercayai lingkungannya. Anak akan mengembangkan kepercayaan dalam dirinya, jika kebutuhan dan perawatan dirinya dipenuhi secara rutin dan berkesinambungan, ditambah dengan kasih sayang yang membuatnya nyaman. Orang tua dapat memenuhi kebutuhan kasih sayang, rasa aman, dan nyaman untuk anak. Hal tersebut akan menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi si kecil, sehingga akan tumbuh rasa percaya diri. Namun jika terjadi sebaliknya, maka hal tersebut akan menjadi pengalaman yang kurang menyenangkan, sehingga akan menimbulkan rasa curiga pada diri anak.

Pada usia ini orang tua dapat mengajak anak

- melakukan permainan yang berinteraksi dengan anak lain.
- memperkenalkan anak dengan anggota keluarga yang lain dan orang-orang yang belum dikenalnya
- Memberi kesempatan anak untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya dengan menggunakan suara

b. *Autonomy VS Shame And Doubt*

Tahap perkembangan psikososial pada masa ini terjadi ketika anak berusia 2–4 tahun, dimana anak mulai mencapai tingkat kemandirian tertentu. Selama periode ini, orang tua harus membuat sebuah keputusan yang tegas, yakni mereka harus "protektif namun tetap tidak over-protektif." Sulit memang rasanya, namun hal ini akan sangat memengaruhi perkembangan anak.

Pada usia ini orang tua dapat mengajak anak



- Mengajarkan anak mengenal dirinya (anggota tubuhnya) dengan menggunakan alat peraga
- Mengajarkan anak memahami mana yang boleh dan tidak
- Memberi kesempatan anak bermain dengan teman sebaya

c. *Inisiatif VS Guilt* (Antara 4-6 Tahun)

Tahap perkembangan psikosisal anak yang selanjutnya ini terjadi ketika anak berusia 4 – 6 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan berbagai kegiatan secara mandiri, namun ia akan menghadapi tantangan tersendiri bahwa tidak setiap keinginan bisa diwujudkan. Apabila anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam lingkungannya, dan juga orang tua selalu menjawab pertanyaan anak, maka anak akan cenderung memiliki inisiatif lebih banyak dalam menghadapi masalah yang ada di sekitarnya. Sebaliknya apabila anak selalu dilarang atau dihalangi keinginannya, dan orang tua selalu menganggap sepele pertanyaan anak, maka ia akan selalu merasa bersalah.



Melalui bermain, anak belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, mengerti aturan, bisa berbagi dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek sosial adalah:

- a. Ajak anak bermain teka-teki mengenai nama tetangga. Di sebelah kiri, kanan, dan depan rumah. Misalnya, "Siapakah nama bapak yang rumahnya ada di depan rumah kita?"
- b. Saat anak bermain dengan teman-temannya, ajarkan agar ia mau berbagi mainan

Pada usia ini orang tua dapat mengajak anak

- Memberikan contoh perilaku yang baik kepada anak dan membiasakan anak melakukan hal yang sama.
- Memberi kesempatan pada anak untuk memilih teman sebaya sesuai dengan yang diinginkannya
- Mengajarkan anak untuk mendapat dukungan dari teman sebaya dengan melakukan perilaku yang baik.



d. *Industry VS Inferiority*

Tahap terakhir perkembangan psikososial anak ini terjadi ketika anak berumur 6 tahun hingga usia praremaja. Pada tahap ini anak mulai melihat hubungan antara ketekunan dan perasaan senang bila sebuah pekerjaan selesai. Anak mulai menyadari bahwa ia harus berjuang untuk mencapai suatu hal. Sehingga ia harus menguasai suatu keterampilan tertentu, timbul rasa puas dan berhasil pada dirinya. Namun jika orang tua terus menganggap anak sebagai anak kecil, maka yang timbul adalah rasa rendah diri sehingga ia malas untuk belajar atau melakukan tugas-tugas yang bersifat intelektual. Yang lebih parah lagi, anak tidak akan percaya bahwa ia akan mampu mengatasi masalah yang dihadapinya.

Pada usia ini orang tua dapat mengajak anak

- Mengajak anak untuk menjadi teman diskusi.
- Mengajarkan anak untuk berperilaku positif di lingkungannya dengan cara memberikan contoh yang nyata
- Membimbing anak untuk memilih tokoh idola yang baik dengan cara melakukan diskusi

4. PERKEMBANGAN EMOSI ANAK

Anak mengalami masa kanak-kanak, prapubertas, dan remaja awal. Pada masa anak-anak inilah interaksi sosial anak berkembang pesat. Ia punya teman baru, dan mulai memiliki hubungan jangka panjang. Hubungan pertemanannya pun lebih kompleks, dan sering diwarnai dengan selisih paham. Untuk bisa melewati tahap penting ini, tentu orangtua perlu memahami tahap perkembangan emosi anak pada usianya. Berikut adalah perkembangan emosi anak sesuai usianya :

a. Usia 0-1 Tahun

Pada usia ini orang tua dapat memenuhi kebutuhan kasih sayang, rasa aman, dan nyaman untuk anak. Menciptakan suasana yang menyenangkan dengan memberikan senyuman, belaian, pelukan, sehingga anak merasa percaya bahwa orang tua dan orang-orang di sekitarnya sangat menyayanginya

b. Usia 1 – 3 Tahun

Pada usia ini orang tua dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan dengan cara anak mencoba atau menjelajah. Membimbing anak melalui berbagai kegiatan untuk meningkatkan rasa percaya diri. Memberikan dukungan atau semangat apabila anak mengalami kegagalan atas hasil karyanya.

c. Usia 3 – 5 Tahun

Pada usia ini orang tua dapat memberikan anak kebebasan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi dan keseimbangan motorik kasar dan halus.



Mendorong anak untuk mencoba hal-hal baru tidak hanya meniru anak-anak lain. Memberikan pujian dan penghargaan terhadap keberhasilan anak. Memberikan dorongan dan semangat ketika anak mengalami kegagalan adalah proses menuju keberhasilan.

d. Usia 5 – 6 Tahun

Sebagian anak masuk SD di usia 6 tahun. Di usia ini, bermain bersama teman sebaya menjadi hal yang sangat menyenangkan baginya. Untuk itu, jangan memperlakukan seperti bayi lagi. Di usia ini, anak sudah bisa mengikuti peraturan dan perintah sederhana. Orang tua perlu mengajari kemampuan sosial dasar seperti meminta maaf, dan menghargai orang lain.

Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi marah, tidak mudah menyerah, dan dapat mengemukakan perasaan mereka.

Contoh kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan

emosi misal saat bermain bersama

teman, lalu mereka rebutan mainan, maka anak akan belajar mengatur emosi mereka. atau anak bermain peran sebagai guru, dapat melatih rasa percaya diri.



Gambar 3. Sumber :

<https://www.dreamstime.com/angry-boy-shouting-action-to-friend-children-quarreling-kids-raging-each-other-image141487535>

e. Usia 7 - 8 Tahun

Perkembangan emosi pada masa ini anak telah memahami rasa malu dan bangga. Anak juga akan semakin memahami arti pertemanan, dan mulai memiliki teman akrab atau sahabat. Ia akan belajar mengatasi masalah yang lebih rumit. Rasa tanggung jawabnya pun makin berkembang. Jangan memanjakan dan mengurus segala keperluan anak dari A – Z, berikanlah anak kepercayaan untuk melakukan pekerjaan rumah tangga sederhana. Misalnya merapikan kamar, menyiapkan buku dan seragam sendiri. Ini akan melatihnya untuk lebih mandiri dan bertanggungjawab.

f. Usia 9 - 10 Tahun

Pada usia ini orang tua dapat mendorong anak untuk membuat atau melakukan sesuatu yang anak inginkan dengan menggunakan benda-benda disekitarnya,



sehingga menghasilkan suatu produk. Mengajak anak untuk bermain sesuai aturan permainan yang sudah ditetapkan.

g. Usia 11-15 Tahun

Anak dapat mengatur ekspresi emosi dalam situasi sosial dan dapat merespon terhadap stres emosional yang terjadi pada orang lain. Pada tahap ini, orang tua juga akan menyadari anak lebih mengutamakan teman ketimbang keluarga. Ini tahap perkembangan anak yang harus orangtua terima dengan lapang dada, anak akan bertambah dewasa dan dunianya makin luas. Inilah periode di mana anak makin mandiri dan mulai membuat keputusannya sendiri.

Pada usia ini orang tua dapat mendorong anak untuk

- berpartisipasi dalam membuat suatu aturan atau keputusan yang akan ditetapkan di keluarga. Mengajak anak untuk berdiskusi tentang perubahan yang terjadi dalam perkembangan fisiknya, terutama hal-hal yang berkaitan dengan ciri kematangan seksual secara obyektif.
- Melatih kemandirian anak sedikit demi sedikit mulai dari mengurus diri sendiri sampai mengatur dan memenuhi kebutuhan tugas praktis sehari-hari.
- Mendorong anak untuk bergaul dengan teman-teman sebaya, agar dapat menyesuaikan diri di lingkungannya dengan baik.
- Memberikan saran kepada anaknya, untuk bergaul dengan kelompok yang dinilai baik dan menghindari kelompok yang tidak baik.

5. PERKEMBANGAN MORAL ANAK

Berikut tahap perkembangan moral pada anak yang perlu Anda ketahui:

a. Bayi

Seorang bayi belum memiliki kapasitas untuk mengembangkan kecerdasan moralnya. Yang ia miliki hanyalah rasa benar dan salah terhadap sesuatu yang berlaku untuk dirinya sendiri. Contohnya seorang bayi, rasa lapar itu adalah salah, sehingga ia menangis saat lapar.

b. Batita

Menginjak satu tahun, anak belum memiliki kemampuan untuk menilai sesuatu sebagai benar atau salah. Patokan baginya hanyalah apa yang mama dan papa katakan padanya.

c. Prasekolah (3 - 7 tahun)

Inilah saat di mana anak mulai memasukkan nilai-nilai keluarga ke dalam dirinya. Apa yang penting bagi mama dan papa juga akan menjadi penting baginya. Di sinilah Anda mulai dapat mengarahkan perilakunya, sehingga sesuai dengan aturan



dalam keluarga. Dalam tahap inilah seorang anak mulai memahami bahwa apa yang mereka lakukan akan memengaruhi orang lain.

d. Usia sekolah (7 - 10 tahun)

Otoritas orang dewasa (mama, papa, guru) tidak lagi terlalu menakutkan buat anak usia sekolah. Mereka tetap tahu bahwa orang tua adalah sosok yang harus ditaati, tetapi mereka juga tahu bahwa jika melanggar aturan, maka mereka harus memperbaikinya. Perasaan bahwa benar dan salah sudah mulai tertanam kuat dalam diri mereka. Dan, anak usia sekolah ini juga mulai memilah mana saja perilaku yang akan mendatangkan keuntungan buat mereka.

e. Praremaja dan remaja

Di usia ini, anak akan berusaha untuk menjadi populer. Tekanan teman sebaya dan nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya akan membuat mereka terus memilah mana nilai-nilai akan menjadi bagian dari diri mereka. Praremaja dan remaja mungkin akan terombang-ambing dan mencoba nilai yang berbeda dengan nilai keluarga untuk melihat mana yang cocok. Bisa jadi, nilai keluarga yang telah dianutnya sejak lama justru dibuang karena kalah dengan nilai baru yang dikenalnya di luar.



PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL



Sejarah perjalanan teknologi di dunia ini, ikut juga mewarnai para-para pemikir dunia untuk melakukan sebuah penelitian. Karena seiring berjalannya waktu, teknologi mengalami perkembangan yang semakin pesat, sehingga dari perkembangannya tersebut tidak lagi bisa untuk di ramalkan. Teknologi yang tidak terlepas dari media atau sebagai penyampai yang dimulai dengan memerlukan waktu yang lama, sekarang hanya hitungan perdetik, pesan tersebut sudah bisa sampai. Dari perjalanan demi perjalanan itulah, banyak pemikir sosial untuk melihat perkembangan teknologi.

Teknologi mengalami sejarah perjalanan yang menimbulkan dampak “trendsetter” yang artinya “*One that sets a trend*”. Dalam arti komunikasi “trendsetter” artinya perjalanan media dari waktu ke waktu. Media yang artinya sebagai perantara, digunakan pada masa era pemerintahan kerajaan, yang mana pada waktu itu, belum ditemukan alat tulis sehingga yang menjadi media pada pertama kalinya adalah menggunakan cerobong asap dan diutus sebagai perantaranya adalah manusia untuk menyampaikan pesan tersebut kepada raja yang lain, yang tinggal di daerah yang berbeda. Setelah alat tulis ditemukan, maka manusia menggunakan perantara burung merpati untuk menyampaikan pesan (Bakti & Meidasari, 2014). Dengan ditemukannya alat tulis, tetapi masih mengalami hambatan, karena jumlah yang ditulis hanya sedikit sehingga hanya sedikit juga yang menikmati dari hasil tulisan tersebut.



Gambar 4. Sumber: [freepik.com/free-photos-vectors/technology-cartoon](https://www.freepik.com/free-photos-vectors/technology-cartoon)

Pada tahun 1450, ditemukanlah mesin cetak oleh Johan Gutenberg, tetapi masih saja mengalami hambatan, karena masyarakat masih banyak yang buta huruf. Bagi yang bisa membaca, menikmati hasil tulisan tersebut., sementara yang tidak bisa membaca hanya sebagai penikmat pendengar. Namun, perkembangan teknologi bukan hanya sebatas itu saja, sehingga ditemukanlah media elektronik lainnya yakni radio. Masyarakat yang tidak bisa membaca, maka bisa mendengar melalui pesan radio. Kemudian, berkembang dengan pesatnya, yang bukan hanya radio, tetapi sudah mulai televisi, ponsel pintar dan teknologi lainnya. Hasil perkembangan mutakhir teknologi di



era digital ini adalah internet (Mujiburrahman, 2015). Perkembangan internet ini juga, baru mulai booming, sejak tahun 1996. Dalam kurun waktu 15 tahun, berdasarkan dari statistik BLS American Time Use Survey data global Web index, negara Indonesia merupakan pengguna internet dan media terbesar di Asia (Santosa, 2015). Dari perkembangan internet tersebut sehingga jaringan sosial mulai diperkenalkan bagi pelaku sosial dan ekonomi, baik “MySpace, Facebook, Twitter, Instagram, Line, dan lain-lain” (Setiawan, 2017; Sugihartati, 2014). Dalam hal ini, peneliti dari Amerika Serikat yang meneliti tentang perkembangan teknologi yakni Don Tapscott (Wuryantai, 2004), menjelaskan bahwa berkembangnya teknologi membuat manusia mengalami dinamika perubahan masyarakat yang baru. Ungkapan tersebut adalah “information is the lifeblood that sustains political, social and business decision”

Manusia mengalami perubahan yang luar biasa di zaman ini. Segala-galanya telah mengubah hidup manusia menjadi mudah, murah, tergantung manusia memanfaatkan teknologi tersebut. Wuryantai (2004) dalam memaknai perkembangan teknologi mempunyai sifat yang konvergen, dengan melalui tiga tahapan. Pertama, perubahan dalam proses komunikasi yang meliputi “digitalisasi, perluasan teknologi serat optik dan networking technology. Kedua, perkembangan “soal networking”, yang mana teknologi mampu menghadirkan dengan berbagai macam bentuk, baik angka, simbol, warna, gerak dan lain sebagainya. Ketiga, “teknologi multimedia” yang telah mengubah komunikasi tradisional menjadi digital. Jika dilihat dari perkembangan teknologi ini, bahwa perkembangannya tidak terlepas dari jaringan. Dalam istilahnya, jaringan ini lebih dikenal dengan perantara, sehingga disebutlah media. Namun, perantara di zaman dahulu dengan sekarang sudah mengalami perubahan. Dan jaringan yang paling dianggap mutakhir saat ini adalah internet. Akan tetapi, setiap yang menjadi perantara, maka tidak terlepas dari hambatan-hambatan. Pada saat pesan melalui asap, yang menjadi hambatannya adalah masalah angin. Karena kita tidak bisa menentukan arah, tetapi hanya ditentukan oleh angin. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diutuslah orang yang menyampaikannya, tetapi memerlukan waktu yang lama. Pada saat menyampaikan pesan melalui burung merpati, maka yang menjadi hambatannya adalah memerlukan burung yang memang-memang benar terlatih. Sejak dari itu, setiap teknologi mengalami perubahan dan perkembangan, maka tidak terlepas dari hambatan-hambatannya dan dampaknya. Saat ini, internet merupakan teknologi yang sungguh luar bisa untuk menyampaikan pesan, tetapi hambatannya adalah uang. Jika tidak ada uang, maka tidak bisa juga untuk memakai internet



Gambar 5. Sumber :
<https://www.freepik.com/>



DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DAN TEKNOLOGI (INTERNET)



Manusia yang hidup di era digital, tidak dibatasi dengan kecanggihan yang ada, sehingga dampak positif maupun negatif ikut juga menaunginya. Akan tetapi, bagi yang memanfaatkan teknologi secara positif, maka teknologi bermanfaat bagi dirinya, dia menguasai teknologi. Sementara, jika berlebih-lebihan dalam memanfaatkan teknologi, sehingga teknologi membawa dampak negatif, maka teknologi telah menguasainya, bahkan telah merubahnya menjadi monster yang menakutkan. Menurut Alvin Toffler (dalam Santosa, 2015), dampak teknologi dapat mengakibatkan *“our technological powers increase, but the side effects and potential hazards also escalate”*. Sementara, menurut Setiawan (2017) dari Universitas Pendidikan Indonesia, bahwa dampak Positif dan negatif teknologi di era digital ini,

DAMPAK POSITIF ERA DIGITAL

- a. Informasi yang dibutuhkan lebih cepat dan mudah dalam mengaksesnya
 - b. Melatih anak berpikir kritis (mudah mengakses berbagai macam informasi, anak memiliki banyak referensi)
 - c. Merangsang kreaivitas anak
 - d. Merangsang kemampuan motorik anak
 - e. Kemudahan dalam bekerja karena di dukung oleh teknologi digital
 - f. Sumber pengetahuan masyarakat semakin meningkat, karena kehadiran media dalam digital
 - g. Kualitas sumber daya manusia semakin meningkat, karena bisa belajar dari teknologi digital;
 - h. membangun jejaring sosial,
 - i. mempermudah komunikasi dengan orang lain.
- perkembangan teknologi digital yang semakin canggih memberikan peluang terjadinya pembelajaran jarak jauh, mengakses media pembelajaran atau tutorial dari berbagai macam aplikasi,



- j. Kualitas pendidikan semakin meningkat karena adanya kehadiran sumber belajar
- k. mendorong pertumbuhan usaha dan membangun kreativitas dengan munculnya bisnis toko on-line, yang mana masyarakat bisa saja pesan melalui online, tanpa lagi perlu keluar rumah untuk membeli barang-barang yang diperlukan.

DAMPAK NEGATIF ERA DIGITAL

- a. Mengganggu pertumbuhan otak anak saat anak berusia 0-2 tahun, anak sedang berada pada masa golden age di mana otaknya sedang berkembang dengan pesat.
- b. dapat mengakibatkan anak tantrum
- c. mengganggu proses belajar anak, dan meningkatkan sifat impulsive
- d. melambatnya perkembangan kognitif anak
- e. Menurunkan konsentrasi anak
- f. kurang tidur
- g. radiasi HP
- h. agresif
- i. gangguan mental
- j. kecanduan
- k. Pelanggaran atas “Hak Kekayaan Intelektual (HKI)” yang dapat menyebabkan plagiarisme tulisan orang
- l. Pikiran semakin pendek dan kurang konsentrasi
- m. Penyalahgunaan pengetahuan, seperti menerobos sistem perbankan
- n. gangguan kesehatan yang ditimbulkan
- o. Akses yang tidak terbatas terhadap informasi,
- p. Tidak Sabar
- q. Obesitas dan penyakit lain yang disebabkan
- r. ancaman negatif dalam pertemanan sebaya atau bahkan terjadi interaksi dengan orang asing/tidak dikenal yang mungkin mereka temui saat berselancar di dunia maya

Perubahan teknologi tidak terlepas dari dampak positif maupun negatif. Oleh karena itu, sebagai selaku orangtua harus mengantisipasi perilaku anaknya terhadap teknologi yang digunakan oleh anak. Lebih-lebih lagi saat ini, permainan anak di zaman era 80-an telah tergantikan oleh telepon pintar, tablet pintar sehingga keseharian anak hanya berkutat dilayar kecil dengan berbagai macam tipe permainan.aplikasi game, sehingga keseharian anak dihabiskan dengan barang-barang teknologi (Santosa, 2015).



Perkembangan media tersebut yang berdampak pada keluarga, sebagaimana yang diutarakan oleh Ogburn, bahwa perubahan pada keluarga saat ini telah menjadi kebudayaan adaptif (Ihromi, 2004). Selain itu juga, pola asuh dari orangtua kepada anaknya mengalami perubahan disebabkan oleh kemajuan ekonomi, teknologi dan persamaan derajat (Ihromi, 2004).

Penggunaan media digital dan teknologi tidak hanya berimplikasi positif, tetapi juga berdampak negatif jika seorang anak dan remaja menggunakannya secara berlebihan dan lepas kendali. Andriyani (2018:65) mengatakan bahwa berdasarkan data statistik pengguna internet di Indonesia, rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan waktu mengakses informasi selama 5,5 jam perhari. Sementara penggunaan internet melalui smartphone atau telepon genggam sekitar 2,5 jam perhari. Data ini memperlihatkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan dan lepas kendali ternyata membawa dampak tertentu bagi anak dan remaja. Andriyani (2018:68) mengangkat sejumlah hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media digital dan teknologi internet yang berlebihan dan lepas kendali bagi anak dan remaja sebagai berikut:

Pertama, penelitian Ramesh Sitaraman dalam studinya mengobservasi bahwa pengguna internet semakin memiliki sikap tidak sabar. Semakin cepat akses internet yang digunakan oleh para pengguna ini, semakin tidak sabar jika koneksi internet menjadi lambat. Hal ini dapat termanifestasi terhadap perilaku anak setiap hari yakni memiliki karakteristik yang menyukai hal yang praktis dan enggan berlama-lama berkuat memecahkan masalah. Sedangkan studi lain mengenai media sosial yang dikemukakan seorang psikolog Andre De Castro mengungkapkan bahwa media sosial memberikan keleluasaan bagi manusia untuk mendesain sosok fantasi mereka.

Dalam hal ini, secara psikologis sangat mengganggu khususnya untuk anak dan remaja yang sedang mencari jati dirinya. Ekspos yang berlebihan terhadap komunitas berskala besar dapat membuat kebingungan dalam proses pencarian identitas diri maupun identitas seksual seorang anak. Kedua, anak zaman sekarang kurang memiliki kemampuan teknik membaca tradisional. Hal ini terjadi karena perkembangan media digital dan teknologi yang begitu pesat. Generasi Net senang mengakses informasi melalui teknik meringkas atau membaca highlight suatu topik. Hal ini tentu berbeda dengan teknik membaca tradisional di mana orang memiliki ketahanan mental dan konsentrasi saat membaca suatu informasi.

Anak zaman sekarang justru kurang memiliki kemampuan teknik membaca tradisional. Ketiga, anak kurang memiliki produktivitas kerja. Penggunaan media digital dan teknologi yang berlebihan justru membuat produktivitas kerja anak semakin berkurang. Atas dasar itulah, maka ada sekolah yang melarang anakanak untuk membawa telepon genggam yang memiliki aplikasi media sosial di dalamnya. Pihak



sekolah mempunyai alasan yang rasional yakni mencegah anak menghabiskan waktu produktif dengan bermain atau berselanjar di jaringan sosial. Keempat, jaringan sosial internet dapat membahayakan zona privasi seseorang.

Ada banyak kasus pelecehan seksual dan penipuan terjadi justru dialami sejumlah gadis remaja akibat komunikasi dan interaksi yang berlebihan dan tidak terkontrol di media social. Kelima, anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan internet justru bertambahnya risiko obesitas, gangguan perkembangan otot saat usia pra sekolah dan gangguan stress. Keenam, penggunaan internet jangka panjang justru berisiko dapat menyebabkan rasa kesepian dan depresi. Penggunaan internet berlebihan membuat anak tidak dapat membedakan stimulasi dunia maya dan realitas yang sering kali tidak sama. Seorang anak yang berkomunikasi dan bersosialisasi dalam jaringan sosial internet ternyata kurang mendapat umpan balik sebagaimana yang umumnya terjadi dalam interaksi atau komunikasi dalam dunia nyata. Hal ini juga menyebabkan seorang anak kurang dapat meningkatkan kemampuan sosial dalam dunia nyata. Anak dan remaja yang kemampuan sosialnya rendah justru berdampak pada rendahnya kemampuan inteligensi emosi (emotional quotient). Ketujuh, anak dan remaja berpeluang untuk melakukan kecurangan dalam bidang akademik. Seorang anak mencari informasi di internet tidaklah salah, namun terkadang terdapat banyak website yang didesain untuk melakukan kecurangan dalam akademik. Dengan itu, anak dan remaja justru menerima dampak negatif dari penggunaan media digital dan teknologi.



Gambar 6. Sumber : Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



PROBLEMATIKA ORANGTUA DI ERA DIGITAL



A. REALITAS DAN PROBLEM

Pesatnya perkembangan teknologi digital dewasa ini menunjukkan bahwa dunia saat ini telah memasuki era baru yang dikenal era digital. Transformasi dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital, lahirnya internet, dan pesatnya perkembangan jejaring sosial seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *twitter*, *line*, dan sebagainya adalah gambaran nyata telah lahir era baru tersebut. Di era digital ini setiap orang dapat mengakses, memberikan, menyebarkan, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktifitas secara daring. Berbagai media dapat digunakan secara bebas dan luas. Didukung lagi dengan akses terhadap informasi yang tak terbatas. Seseorang dalam hitungan menit, bahkan detik dapat mengabarkan informasi ke negara lain dan dengan waktu yang sama pula dapat mengetahui informasi dari belahan bumi lain. Realitas lain yang merupakan masalah serius di era digital ini dapat di jumpai dalam dunia maya, seperti penyebaran berita hoax, perundungan maya, ujaran kebencian, prostitusi online, eksploitasi seksual dan pornografi, perdagangan anak dan lain-lain. Padahal anak-anak saat ini tidak dapat di pungkiri, banyak menghabiskan waktu mereka dengan dunia digital. Sampai dengan tahun 2016, sebagaimana dipaparkan dalam majalah Swara Cita, bahwa anak-anak indonesia menghabiskan waktu sebanyak 7,5 jam perhari di depan TV, Komputer, Gadget. Dalam kaitanya dengan dunia pendidikan anak, era digital sejatinya menawarkan beragam peluang kemudahan namun besarnya ancaman juga tidak dapat dipandang sebelah mata. Anak-anak sebagai bangsa dan umat sekaligus, perlu mendapat perhatian yang serius dalam upaya membangun pribadi yang siap menghadapi tantangan zaman. Oleh karenanya, penting juga bagi orang tua sebagai pendidik utama memahami kondisi dan realitas saat ini.



Gambar 7. Sumber : Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



B. PENTINGNYA MENGENALKAN TEHNOLOGI KEPADA ANAK

Di era revolusi industri 4.0 bahkan telah akan memasuki era 5.0 siapa yang tidak mengenal teknologi. Semua kalangan generasi mulai membiasakan diri dengan adanya teknologi dalam kehidupan keseharian mereka. Teknologi pada sebelumnya menjadi suatu kebutuhan tersier, semakin bergeser menjadi kebutuhan sekunder dan saat ini sebagian orang sudah menempatkan teknologi sebagai kebutuhan primer. Saat ini anak hidup dalam dua jenis teknologi yang di sebut media interaktif dan media non interaktif. Kedua media ini memiliki perbedaan dan dampak yang berbeda dalam penggunaannya. Pentingnya mengenalkan teknologi informasi kepada anak agar anak dapat berfikir kritis, berfikir terbuka dan rasional apalagi dengan adanya teknologi yang menjadikan anak lebih cepat anak dalam menerima informasi, dan semua itu tergantung bagaimana memanfaatkannya. Selanjutnya di era teknologi ini kopetensi lain yang penting dimiliki anak adalah komunikasi yang baik, dan bagaimana komunikasi ini bisa terbentu dalam proses pembelajaran.

Kopetensi yang penting di miliki anak yaitu kolaborasi atau kerja sama, salah satu tuntutan di abad 21 ini yaitu kemampuan kerja sama yang baik di karenakan dengan adanya kerja sama yang baik dapat meningkatkan daya saing yang baik pula. Dan kopetensi selanjutnya yaitu anak perlu memiliki kreatifitas dan bisa berfikir inovatif dalam perkembangan zaman yang sangat cepat ini.

C. ANTISIPASI PROBLEM DIGITAL PADA ANAK

Mendidik anak di era digital merupakan suatu proses pendampingan dan dialog dalam membangun ikatan emosional dengan memberi latihan yang mencakup dalam ajaran, tuntunan, dan pengetahuan tentang akhlak dan moral anak didik dengan menggunakan sistem digital untuk kehidupan sehari-hari. Pada zaman digital ini, masyarakat sudah mempunyai gadget baik kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Oleh karena itu sebagai orang tua sangat penting dalam mendidik anak di era digital karena orang tua harus melindungi anak dari bahaya yang mengancam dan yang akan menjadi dampak negatif media digital tersebut.

Peran keluarga bagi anak di zaman ini sangat penting terutama orang tua. Orang tua merupakan cerminan anak untuk menentukan perilakunya dalam berbicara, bersosialisasi dengan dunia luar. *Gadget* seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif dalam membantu mengasuh dan mendidik dalam stimulasi perkembangan secara lebih efektif, namun overstimulasi dari gadget



akan menghambat anak dalam kepekaannya terhadap stimulasi alami. Namun ada juga yang keliru dalam menggunakan *gadget* dalam mendidik anak tanpa ada batasan dan pengawasan. Adapun upaya orang tua dalam melindungi anak dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- a. Orang tua perlu mengetahui perangkat yang dapat mengakses internet. Banyak orang tua yang mengakses internet melalui *gadget*, perlu juga memperhatikan perangkat lain misal game console
- b. Orang tua selalu mengawasi dalam penggunaan perangkat terutama memeriksa data-data yang disimpan, file gambar maupun foto
- c. Orang tua perlu mengatur (setting) di *gadget* untuk memblokir akses pornografi
- d. Orang tua agar selalu berkomunikasi dengan anak dalam suasana nyaman dan tenang

D JIKA BERTEMU ATAU BERKOMUNIKASI DENGAN ORANG ASING

Anak usia 4 tahun biasanya sudah siap diajak berdiskusi tentang siapa yang dimaksud orang asing. Orang tua dapat memberitahu anak bahwa orang asing adalah orang yang tidak kita kenal sebelumnya. Tekankan kalau orang asing tidak merujuk pada orang baik atau orang jahat, tapi lebih pada orang yang tidak kita kenal sebelumnya. Jelaskan ke anak siapa saja orang dewasa yang bisa anak percaya, selain Ibu, Ayah, Kakek, Nenek, Tante, dan anggota keluarga lainnya. Beri beberapa contoh orang dewasa yang bisa anak mintai bantuan saat ia mengalami kesulitan, seperti orangtua temannya yang bisa dipercaya atau guru. Ibu juga bisa memberikan contoh figur yang memiliki otoritas, seperti petugas keamanan dan penjaga toko agar anak bisa minta bantuan kalau ada orang asing yang berbuat tidak baik padanya.

Bagaimana dengan orang asing yang anak temui saat sedang menggunakan internet atau bermain *gadget*? Untuk mencegah hal ini terjadi, temani anak saat menggunakan media digital agar orang tua dapat memonitor apa yang anak lakukan saat sedang berinternet. Beritahu anak untuk tidak memberi informasi pribadi, menjawab pertanyaan, atau mengisi formulir secara online, tanpa memberi tahu orang tua terlebih dahulu.

Selain itu, beri tahu anak untuk tidak mendengarkan omongan orang asing yang meminta mereka tidak mematuhi permintaan orang tua. Ketika bertemu orang seperti itu, minta anak untuk segera menjauh dan melaporkannya. Termasuk orang tidak dikenal yang meminta anak menyimpan rahasia, meminta masuk kendaraan pribadi, mengikuti mereka ke suatu tempat, dan memberikan makanan tertentu



merupakan ciri sosok asing yang perlu dihindari. orang asing memang tidak selalu berbahaya untuk anak, bahkan beberapa di antaranya bisa membantu. Hanya saja, orang tua pun tetap perlu waspada dengan kehadiran orang tak dikenal di sekitar anak. Anak perlu diberi pengertian, bukan justru dibuat ketakutan ketika berhadapan dengan orang tak dikenal.

Pada zaman digital ini, kita banyak melihat anak sudah meminta *gadget* untuk bermain, dan dengan berikannya *gadget* pada anak akan mengurangi stimulasi dalam perkembangan anak secara maksimal. Para orang tua dapat mendampingi anak ketika bermain *gadget* sehingga diharapkan anak tidak membuka website yang tidak di perbolehkan untuk dilihat. Orang tua juga dapat membatasi anak menggunakan *gadget* dengan beberapa batasan yaitu anak usia 3 tahun tidak di izinkan menggunakan *gadget* menonton TV, Smartphone, Tablet. Pada usia 3-4 tahun di sarankan menggunakan *gadget* selama 1 jam per hari, dan usia 5 tahun menggunakan tidal lebih dari dua jam dalam sehari.

Menurut Jenifer adalah strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik online maupun offline untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya. Eduparent mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital. Orang tua memberikan perlindungan terhadap anak dilingkungan nyata di era digital.

E

EDUARENT YANG HARUS DILAKUKAN ORANG TUA DALAM PENGASUHAN DI ERA DIGITAL YAITU:

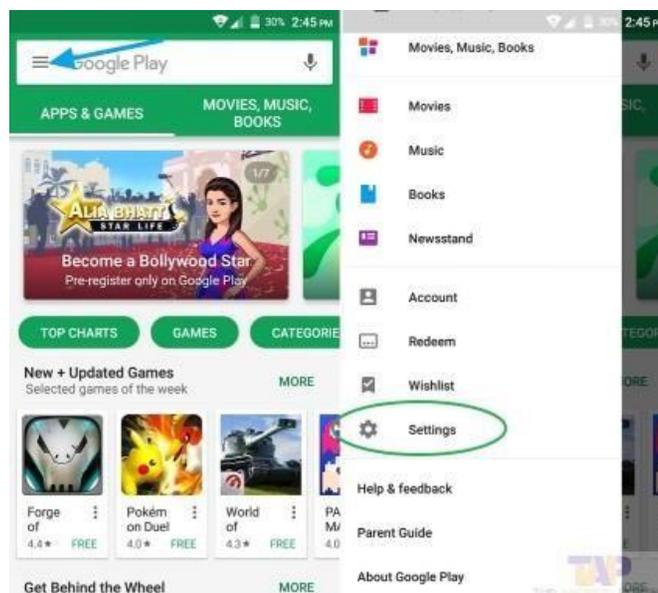
- a. Mendampingi Anak Saat Menggunakan *gadget*/Gawai
- b. Orang tua sebaiknya selalu bersama anak ketika menggunakan *gadget*
 - 1) Pendampingan orang tua saat anak menggunakan *gadget* menjadi bagian salah satu pola Eduparent yang digunakan untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak.
 - 2) Cara pendampingan penggunaan *gadget* yang digunakan oleh para orang tua bisa bervariasi :
 - o mulai dari ikut mendampingi anak dalam mengakses internet saat menggunakan *gadget*,
 - o memberi contoh dan mengajari anak dengan bijak dalam menggunakan *gadget*,



- o berusaha mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan membagi waktu khusus untuk menemani anak bermain
 - o pendampingan dengan mengaktifkan mode anak pada *gadget* yang mereka miliki. Pengaktifan mode anak tersebut membuat anak hanya dapat mengakses aplikasi-aplikasi tertentu yang diizinkan oleh pemilik gadget.
- c. Mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan jelas. (Manajemen Waktu Penggunaan *gadget*). Orang tua mengarahkan dengan komunikasi yang efektif untuk memberikan waktu berapa lama dan kapan penggunaannya. Hal ini perlu ada kesepakatan penggunaan perangkat digital antara orang tua dan anak. memberikan jatah waktu atau membuat jadwal penggunaan gadget untuk anak
- d. Meminjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan. Orang tua dilarang keras memberi atau membeli perangkat digital khusus buat anak Usia dini. Perilaku seperti ini nantinya akan memunculkan dampak negatif dari penggunaan digital. Dengan demikian orang tua di sarankan hanya meminjamkan perangkat digital seperti ipad, gadget dan komputer agar mereka bisa belajar mengendalikan diri dan juga belajar menggunakannya dengan keluarga
- e. Memilihkan program/aplikasi yang positif. Orang tua perlu mengidentifikasi program/aplikasi yang memiliki edukasi misalnya aplikasi pengenalan abjad atau berhitung, piano, lagu anak-anak, belajar wudhu dan sholat, mewarnai dan lain-lainnya

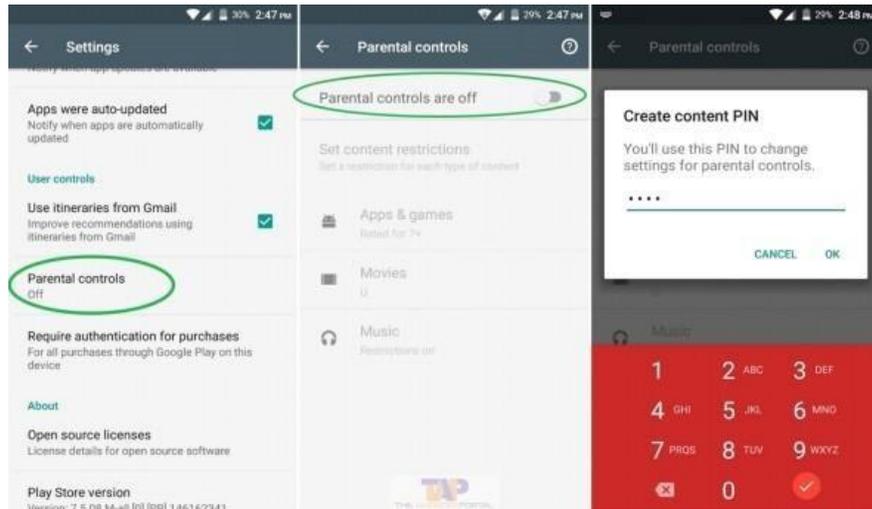
Google Playstore

- Sentuh gambar garis tiga (**menu**) lalu pilih menu **pengaturan setting**

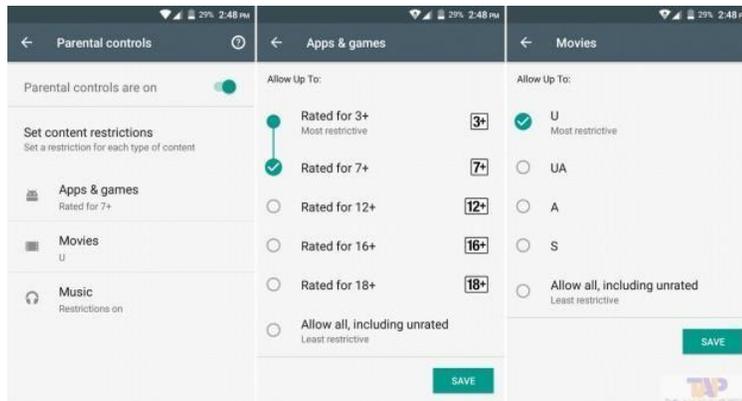




- Cari menu **ParentalControl/KontrolOrangTua**, lalu sentuh tombol di kanan. Masukkan kode sandi pilihan.



- Orangtua kemudiandapat menentukan pengaturan khusus sesuai dengan usia anak.



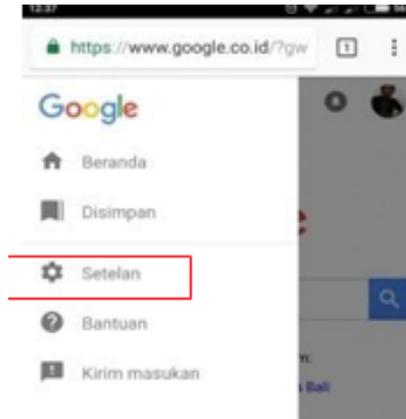
Google Search/Mesin Pencari Google

1. Sentuh tombolmenu (garis tiga) di sisi kiri layar.

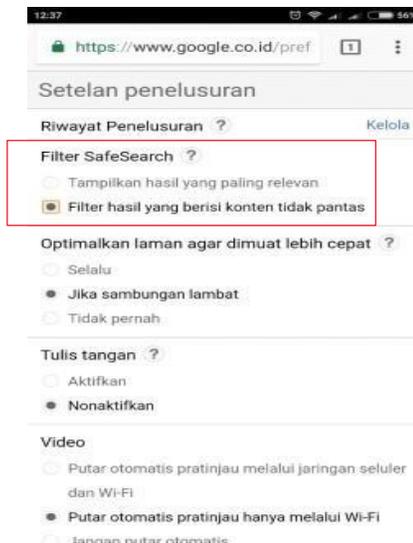




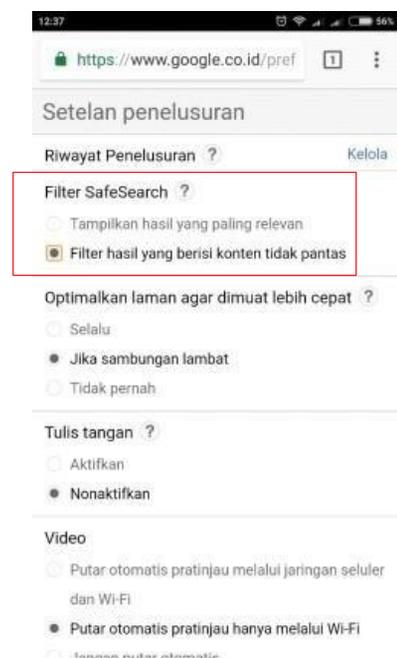
2. Pilih menu Setelan/Setting



3. Cari menu Filter Safe Search lalu aktifkan/centang kotak yang ada.



4. Cari menu Restricted Mode/Mode Pembatasan, lalu aktifkan tombol kanan menu.





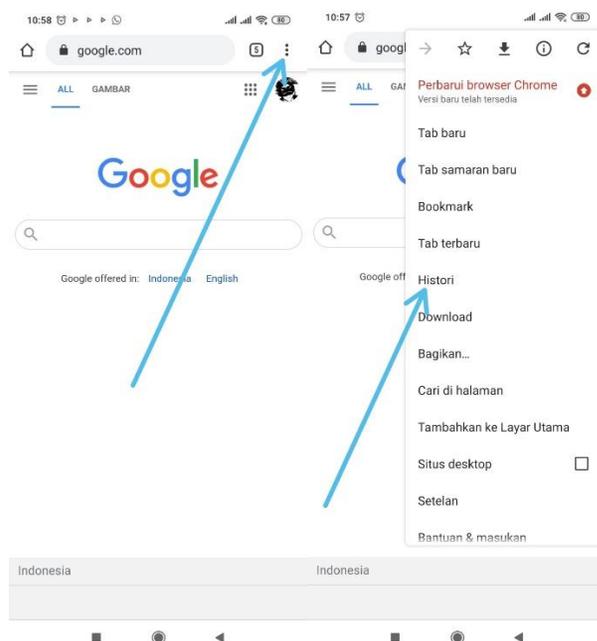
6. Pemanfaatan Aplikasi *Youtube Kids*.

Pemanfaatan aplikasi-aplikasi dari berbagai platform menjadi bagian dari pola Eduparent yang digunakan oleh para orang tua juga kepada anaknya. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak mengakses atau mengonsumsi konten yang tidak baik dari dunia maya penggunaan aplikasi berupa Youtube Kids dapat membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga membantu pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak mereka melalui konten yang ada pada aplikasi *Youtube Kids* tersebut

7. Memantau Aktivitas *Browsing* Anak

Orang tua dapat memonitor situs web yang pernah di kunjungi, dan pastikan anak tidak mengunjungi situs yang tidak sesuai usia.

mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak bisa dilakukan dengan memantau aktivitas atau riwayat browsing anak saat menggunakan gadget. untuk meminimalisir terjadinya kesalahan konten yang dikonsumsi oleh anak. Dengan memantau aktivitas atau riwayat browsing yang diakses membiasakan anak untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget sekaligus sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak. (orang tua bisa melarang untuk mengakses konten tertentu jika konten tersebut tidak sesuai dengan usia anak)





8. Tidak Mengenalkan *Game* pada Anak

Maraknya game yang beredar membuat orang tua menjadi cemas terhadap anak-anak mereka yang secara potensial berpeluang besar untuk kecanduan bermain game di *gadget*.

9. Membuat *Screen Time*

Upaya yang dapat digunakan oleh orang tua adalah dengan membuat *Screen time* pada *gadget*. Cara ini digunakan karena terkadang anak menangis saat *gadget* yang dipakai diambil, jadi jika layar *gadget* yang mereka gunakan mati maka mereka akan meninggalkan *gadget* tersebut dan menuju aktivitas lainnya

10. Mendampingi dan meningkatkan interaksi, orang tua perlu mendampingi dan berinteraksi dengan anak selama penggunaan media digital



Gambar 8. Sumber : Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



PERAN DAN STRATEGI AYAH DALAM MENGASUH ANAK DI ERA DIGITAL



Sepanjang sejarah, pada sebagian masyarakat di dunia, seorang pria bertanggung jawab untuk menafkahi anak dan istrinya. Sedangkan seorang perempuan lebih banyak diharapkan untuk menjaga rumah, menyiapkan makanan secara rutin dan mengasuh anaknya (Duvall, 1977). Tanggapan terhadap perubahan sosial tersebut menyebabkan ibu-ibu bekerja untuk membantu memenuhi kebutuhan keluarga. Jumlah keluarga dimana kedua orang tua bekerja menjadi bertambah. Menurut Soekanto (dalam Wulandari, 2009) bahwa keluarga menurut pola masyarakat yang agraris, menghadapi persoalan dalam menyongsong modernisasi, khususnya industrialisasi. Ikatan keluarga dalam masyarakat agraris adalah atas dasar faktor kasih sayang dan faktor ekonomis, dalam arti keluarga tersebut merupakan suatu unit yang memproduksi sendiri kebutuhan primernya. Dimulainya industrialisasi pada suatu masyarakat agraris, peranan keluarga menjadi berubah. Ayah yang biasanya wajib mencari penghasilan, sekarang seorang ibu apabila penghasilan ayah tidak mencukupi maka ikut mencari penghasilan tambahan.

Sejalan dengan itu, Day & Lamb (dalam Santrock, 2007) mencatat bahwa terjadi perubahan yang sangat besar pada peran ayah dalam keluarga di Amerika Serikat. Selama masa penjajahan di Amerika, ayah terutama bertanggung jawab atas pengajaran moral. Dengan adanya revolusi industri, fokus peran ayah berubah untuk menekankan posisinya sebagai pencari nafkah bagi keluarga. Menjelang tahun 1970, minat ayah sebagai orang tua aktif dan penyayang mulai muncul. Mereka tidak hanya bertanggung jawab untuk mendisiplinkan dan mengontrol anak-anak yang lebih tua dan mencari bagi keluarga, ayah juga melibatkan diri secara aktif dalam pengasuhan anak. Dalam interaksi dengan anak, ayah memiliki peran dalam hal yang berbeda dengan ibu.



Gambar 9. Sumber : <https://pinterest.com>

Lamb (dalam Santrock, 2007) berpendapat bahwa interaksi ibu terpusat dalam aktifitas perawatan anak, seperti memberi makan, mengganti popok dan memandikan



anak. Sedangkan interaksi ayah lebih cenderung pada aktifitas bermain. Ayah banyak terlibat dalam permainan yang bersemangat seperti mengayun-ngayunkan anak ke udara, menggelitik dan lainnya. Ibu juga bermain dengan anak, namun jenis permainannya cenderung tidak bersifat fisik dan bersemangat seperti ayah. Sebuah penelitian mengenai peran ayah terhadap pengasuhan anak yang dilakukan oleh Sukaesih (2001) menunjukkan bahwa peran ayah dalam pola asuh kemandirian berhubungan dengan tingkat perkembangan kemandirian anak prasekolah. Sementara itu, peran ayah dalam pola asuh sosial tidak berhubungan dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah.

1. DEFINISI COPARENTING (PENGASUHAN BERSAMA)

Coparenting atau pengasuhan bersama, didefinisikan oleh Doherty & Beaton (dalam Santrock, 2007) sebagai jumlah dukungan yang saling diberikan oleh orang tua dalam membesarkan anak. Sedangkan Brooks (2008) mengatakan bahwa *coparenting* tidak hanya berfokus pada hubungan dalam pernikahan, tetapi pada bagaimana dua atau lebih *figure parenting* berelasi satu sama lain seperti mereka bekerja bersama dalam membesarkan anak. *Coparenting* ini dapat dilakukan dalam kondisi orang tua masih terikat pernikahan, berpisah (*separated*), bercerai (*divorced*), atau telah menikah kembali. Dengan adanya Pengasuhan bersama ini diharapkan ada kesetaraan dan keadilan gender dalam keluarga.

2. MANFAAT COPARENTING (PENGASUHAN BERSAMA)

Peningkatan yang besar pada penelitian mengenai *coparenting* telah terjadi dalam dua dekade terakhir ini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa koordinasi yang buruk, peremehan yang dilakukan oleh orang tua, kurangnya kerjasama dan kehangatan dan pemutusan hubungan dari salah satu orang tua, merupakan kondisi yang membuat anak menghadapi resiko perkembangan (Mc.Hale dkk dalam Santrock, 2007). Sebaliknya, solidaritas orang tua, kerjasama dan kehangatan menunjukkan ikatan yang jelas dengan perilaku prososial dan kompetensi anak dalam hubungan dengan teman sebayanya. Sebagai contoh, dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Mc.Hale, Johnson & Sinclair (dalam Santrock, 2007) menyebutkan bahwa anak berusia 4 tahun dari keluarga yang tingkat kerjasama dan dukungannya rendah dalam *coparenting*, lebih cenderung mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial dibandingkan teman-teman sekelas mereka di taman bermain.

Ketika orang tua menunjukkan kerjasama, sikap saling menghormati, komunikasi yang seimbang dan penyesuaian terhadap kebutuhan masing-masing, maka akan membantu anak dalam membentuk sikap yang positif terhadap laki-laki maupun perempuan (Biller dalam Santrock, 2007). Lebih mudah bagi keluarga yang bekerja



dalam menghadapi perubahan kondisi, ketika ayah dan ibu bekerjasama dan berbagi tanggung jawab pengasuhan anak secara adil. *Stress* ibu menjadi berkurang dan ia bersikap lebih positif terhadap suaminya ketika suaminya merupakan mitra yang mendukung.

3. DEFINISI PERAN AYAH (*FATHERING*)

Peran ayah atau *fathering* lebih merujuk pada perannya dalam *parenting*. Hal ini dikarenakan *fathering* merupakan bagian dari *parenting*. Idealnya ayah dan ibu mengambil peranan yang saling melengkapi dalam kehidupan rumah tangga dan perkawinannya, termasuk di dalamnya berperan sebagai model yang lengkap bagi anak-anak dalam menjalani kehidupannya (Andayani & Koentjoro:2004). Peran ayah (*fathering*) dapat dijelaskan sebagai suatu peran yang dijalankan dalam kaitannya dalam tugas untuk mengarahkan anak menjadi mandiri di masa dewasanya, baik secara fisik maupun biologis. Peran ayah sama pentingnya dengan peran ibu dan memiliki pengaruh dalam perkembangan anak walaupun pada umumnya menghabiskan waktu relatif lebih sedikit dibandingkan dengan ibu. Hal ini karena cinta seorang ayah didasarkan pada syarat tertentu, berbeda dengan cinta ibu yang tanpa syarat. Dengan demikian, cinta ayah memberikan motivasi kepada anak untuk lebih menghargai nilai-nilai dan tanggung jawab.

4. PERAN AYAH (*FATHERING*) DALAM KELUARGA

Menurut Hart (Yuniardi:2006) menegaskan bahwa ayah memiliki peran dalam keterlibatannya dengan keluarga yaitu :

- a. *Economic provider*, yaitu ayah dianggap sebagai pendukung financial dan perlindungan bagi keluarga. Sekalipun tidak tinggal serumah dengan anak, namun ayah tetap dituntut untuk menjadi pendukung financial.
- b. *Friend & playmate*, ayah dianggap sebagai *fun parent* serta memiliki waktu bermain yang lebih banyak dibandingkan dengan ibu. Ayah banyak berhubungan dengan anak dalam memberikan stimulasi yang bersifat fisik..
- c. *Caregiver*, ayah dianggap sering memberikan stimulasi afeksi dalam berbagai bentuk, sehingga memberikan rasa nyaman dan penuh kehangatan.
- d. *Teacher & role model*, sebagaimana dengan ibu, ayah juga bertanggung jawab dalam terhadap apa saja yang dibutuhkan anak untuk masa mendatang melalui latihan dan teladan yang baik bagi anak.
- e. *Monitor and disciplinary*, ayah memenuhi peranan penting dalam pengawasan terhadap anak, terutama begitu ada tanda-tanda awal penyimpangan, sehingga disiplin dapat ditegakkan.



- f. *Protector*, ayah mengontrol dan mengorganisasi lingkungan anak, sehingga anak terbebas dari kesulitan/bahaya.
- g. *Advocate*, ayah menjamin kesejahteraan anaknya dalam berbagai bentuk, terutama kebutuhan anak ketika berada di institusi di luar keluarganya.
- h. *Resource*, dengan berbagai cara dan bentuk, ayah mendukung keberhasilan anak dengan memberikan dukungan di belakang layar.

Selain tugas pokok sebagai penyedia kebutuhan anak, ayah mempunyai perilaku pengasuhan yang khas antara lain interaksi ayah-anak berorientasi pada gerak dan bermain, membantu anak bereksplorasi dan menyukai tantangan, ayah mampu mengajarkan sikap asertif, kebijaksanaan, pengambilan keputusan, ayah merupakan pendisiplin yang tegas, anak dapat belajar sifat maskulin sekaligus sebagai model pria dewasa, dan ayah merupakan peletak dasar kemampuan intelektual anak. Namun demikian, di sisi lain tetap dibutuhkan peran ayah untuk memberikan afeksi, merawat anak, dan mendukung anak untuk mencapai keberhasilan.

5.FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KETERLIBATAN AYAH

Andayani & Koentjoro (2004) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan ayah berdasarkan beberapa penelitian sebagai berikut :

a. Faktor kesejahteraan psikologis.

Faktor kesejahteraan psikologis diteliti dari dimensi negatif misalnya tingkat depresi, tingkat *stress*, atau dalam dimensi yang lebih positif seperti tingkat *well-being*. Selain itu, identitas diri yang menunjuk pada harga diri dan kebermaknaan diri sebagai individu dalam lingkungan sosialnya juga berkaitan dengan dimensi ini. Apabila kesejahteraan psikologis orangtua dalam kondisi rendah, orientasi orangtua adalah lebih kepada pemenuhan kebutuhannya sendiri sehingga dapat diprediksi bahwa perilaku orangtua terhadap anak lebih terpusat pada bagaimana orangtua mencapai keseimbangan diri.

b. Faktor kepribadian

Kepribadian dapat merupakan faktor yang muncul dalam bentuk kecenderungan perilaku. Kecenderungan ini kemudian diberi label sebagai sifat-sifat tertentu, atau dapat pula disebut sebagai kualitas individu, termasuk salah satu diantaranya adalah kemampuan seseorang untuk mengenali dan mengelola emosinya. Selanjutnya, dalam



Gambar 10. Sumber : <https://www.freepik.com/>



proses pengasuhan anak ekspresi emosi dapat berperan pula pada proses pembentukan pribadi anak.

c. Faktor sikap

Sikap adalah suatu kumpulan keyakinan, perasaan dan perilaku terhadap orang atau objek. Secara internal sikap akan dipengaruhi oleh kebutuhan, harapan, pemikiran dan keyakinan yang diwarnai pula oleh pengalaman individu. Secara eksternal, sikap dipengaruhi oleh nilai-nilai dan budaya dimana individu berada. Dalam konteks pengasuhan anak, sikap muncul dalam area seputar kehidupan keluarga dan pengasuhan, seperti sikap tentang siapa yang bertanggungjawab atas pengasuhan anak. Perubahan perspektif tentang pengasuhan anak mengalami perubahan pada akhir abad 20 sehingga faktor komitmen menjadi satu aspek dari sikap positif terhadap pengasuhan anak. Apabila orangtua mempersepsi dan mempunyai sikap bahwa pekerjaan adalah hal yang paling penting dalam hidupnya, pekerjaan akan menjadi lebih penting daripada pengasuhan anak.

d. Faktor keberagaman

Keberagaman atau masalah spiritual merupakan faktor yang mendukung keterlibatan orangtua dalam pengasuhan. Ayah yang religius cenderung bersikap egalitarian dalam urusan rumah tangga dan anak-anak. Mereka tidak keberatan untuk mengerjakan tugas rumah tangga dan mengasuh anak. Selanjutnya, sikap, legalitarian inilah yang meningkatkan keterlibatan ayah dengan anak-anak.

6. STRATEGI AYAH DALAM MENGASUH ANAK DI ERA DIGITAL

Sebagai ayah, penting untuk mengenal dunia tempat anak-anak bertumbuh. Keterbukaan, pengetahuan, dan sikap ayah terhadap media digital akan memainkan peran utama dalam menjaga kesehatan mental dan kesejahteraan emosional anak saat mereka bernavigasi ke dunia online yang menarik tetapi penuh tantangan. Ada beberapa strategi yang bisa digunakan ayah untuk mengasuh anak di era digital (Pienarr, 2016), yaitu :

a. Memastikan anak-anak tumbuh sehat secara emosional dan mental

Banyak penelitian menuliskan tentang aspek negatif dari dunia digital. *Cyber-bullying*, kecanduan *game*, kecanduan memamerkan *selfie*. Tetapi, dunia digital sebenarnya juga memiliki efek yang sangat positif bagi masyarakat. Jadi, tugas para ayah adalah membantu anak-anak menemukan keseimbangan. Para ayah harus menemukan cara untuk dapat memastikan bahwa anak-anak tumbuh dengan pendekatan yang objektif, masuk akal, dan disesuaikan dengan baik dalam kehidupan anak di era digital.



b. Meluangkan waktu untuk berbicara satu sama lain dan untuk saling mendengarkan

Jika para ayah ingin anak memiliki pendekatan yang seimbang terhadap teknologi dalam kehidupan mereka, berikan contoh yang baik. Misalnya, makan bersama di meja tanpa ada *gadget* yang dihidupkan, luangkan waktu untuk berbicara satu sama lain, dan juga saling mendengarkan. Para ayah dapat menunjukkan minat dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, dan jelaskan bagaimana ayah memutuskan video *YouTube* mana yang ditonton. Demikian pula, jelaskan bagaimana ayah memutuskan kapan tidak perlu menggunakan *gadget*, bagaimana dan mengapa ayah mematikan *gadget*, dan bagaimana ayah dapat menggunakan waktu untuk berkumpul dengan orang lain. Dengan menciptakan tradisi keluarga yang tertata dan penuh kasih sayang sejak dini pada kehidupan anak, maka anak akan selalu ingin melakukan tradisi tersebut.

c. Mencontohkan hal baik ke anak

Anak-anak mengambil kebiasaan dan sikap yang signifikan dari orang dewasa di sekitar mereka. Tidak ada yang lebih penting daripada contoh yang diberikan orangtua untuk anak-anak sejak awal kehidupan mereka. Anak-anak selalu mencontoh kebiasaan dan sikap dari orang dewasa yang signifikan (penting) di sekitar mereka. Bagaimana ayah mengelola penggunaan *gadget* dapat menentukan bagaimana anak-anak dan remaja mengembangkan sikap, kepercayaan, dan nilai-nilai pribadi mereka. Anak muda saat ini tidak hanya harus mengatur kehidupan mereka secara *real-time*, tetapi juga secara *online*. Jika ayah ingin anak-anak masuk ke dunia online dengan dasar kesejahteraan emosional dan mental yang kuat, maka ayah juga harus memberi anak-anak bimbingan, pendidikan, alat, keterampilan, dan dukungan untuk melakukannya.

Anak-anak akan melihat bagaimana orangtuanya menggunakan teknologi dan mereka akan menyalin perilaku orangtuanya, lalu mengabaikan petunjuk apapun yang diberikan jika anak melihat bahwa aturan yang orangtua tetapkan untuk mereka berbeda dengan standar yang ditetapkan untuk orangtua sendiri. Berikut adalah beberapa langkah sederhana untuk memastikan keberadaan *gadget* tidak mengganggu hal-hal penting yang menjadikan kehidupan keluarga lebih istimewa (Shotbolt,:2016) :

- 1) Matikan pemberitahuan untuk menghindari '*ping*' yang konstan
- 2) Gunakan jam weker sehingga tidak perlu membawa *gadget* di kamar



- 3) Jaga ponsel kita tetap *silent* di dalam tas saat menjemput anak-anak dari sekolah
- 4) Cobalah aturan “tidak ada *gadget* di antara jam 6 sampai 7 malam”
- 5) Beberapa orangtua menetapkan 1 hari bebas teknologi digital di keluarganya



DIGITAL PARENTING



Etimologis kata digital parenting berasal dari dua kata yaitu kata digital dan kata parenting. Kata digital berasal dari bahasa Yunani “digitus” yang berarti jari jemari yang berjumlah 10. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata digital sebagai berhubungan dengan angka- angka untuk sistem perhitungan tertentu dan berhubungan dengan penomoran (KBBI Online, 19/03/2017). Dalam perkembangannya, kata digital lebih dikenal sebagai istilah yang berkaitan dengan komputer dan teknologi Sedangkan kata parenting berasal dari kata benda (*noun*), parent dalam bahasa Inggris yang berarti orang tua. Kata tersebut diberi akhiran – ing sehingga berubah menjadi kata kerja (*verb*) yang berarti sedang melakukan pekerjaan sebagai orang tua yaitu mengasuh anak. Jadi digital parenting secara akar kata dipahami sebagai mengasuh anak dalam penggunaan teknologi digital. Terminologi digital parenting merujuk pada pengertian etimologis di atas. Digital parenting didasarkan kepada upaya pendidikan yang dilaksanakan oleh keluarga dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Digital parenting didasarkan pada proses interaksi berkelanjutan antara orang tua dan anak-anak mereka yang meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut: memberi makan (*nourishing*), memberi petunjuk (*guiding*), dan melindungi (*protecting*) anak-anak ketika mereka tumbuh berkembang. *Digital parenting*, sejatinya, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pola pengasuhan yang harus dilakukan oleh orang tua sesuai dengan perkembangan zaman yang kian canggih. Maraknya penggunaan internet sebagai tonggak penopang kemajuan teknologi dengan berbagai dampak negatif terhadap anak membutuhkan orang tua yang cepat tanggap dan melek teknologi agar tidak kehilangan kontrol terhadap anak-anaknya. Ia menyiapkan seperangkat gagasan yang membahas bagaimana cara mengasuh anak di era digital secara efektif dan efisien.

Dalam melakukan Eduparent perlu membangun komunikasi yang efektif dengan anak, yakni orang tua perlu

1. Mendapatkan perhatian anak sebelum berbicara.
2. Berkomunikasi dengan posisi tubuh sejajar dengan anak dan kontak mata.
3. Berbicara dengan jelas agar anak mengerti.
4. Gunakan bahasa yang positif.
5. Menjaga komunikasi dengan cara mendengarkan dan penuh perhatian ketika anak berbicara.
6. Gunakan kata-kata dan tindakan yang positif untuk mendukung anak.



Orang tua perlu memiliki ketrampilan dalam melakukan Eduparent dan empati ketika anak bercerita atau bertanya tentang dunia digital dengan cara

Mendengar aktif secara penuh perhatian, memberikan reaksi dengan gumaman empati: oh, ya, hmm, lalu kemudian merespon dengan bahasa tubuh serta merefleksikan, Menyampaikan pesan kepada anak secara singkat, padat, jelas. serta Memberikan umpan balik.



DIGITAL PARENTING SESUAI USIA ANAK



Ilmu psikologi memandang bahwa pola perkembangan kognitif, sosial dan emosional manusia berbeda pada setiap tahapan perkembangannya. Asumsi itu menjadi dasar untuk mengatakan bahwa penggunaan teknologi digital pada tiap-tiap tahap perkembangan juga berbeda. Misal, penggunaan internet anak usia 7 tahun akan jauh berbeda dengan penggunaan internet anak usia 15 tahun. Jika anak usia 7 tahun menggunakan teknologi digital untuk tujuan mencari kesenangan melalui aneka permainan yang tersedia maka anak usia 15 tahun bisa jadi menggunakan teknologi digital untuk tujuan interaksi dan aktualisasi diri dalam kehidupan. ada beberapa karakteristik Eduparent yang bisa diterapkan untuk anak yaitu:

Pertama, anak usia 1-3 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 1 jam per hari. Sedangkan untuk anak usia 6-12 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 2 jam per hari.

Untuk Anak usia 1 sampai 2 Tahun hindarkan pemaparan layar pada mata anak, Ailhkan perhatian anak pada mainan yang merangsang gerak fisik dan panca indera. Perdengarkan musik instrumentalia pada pagi hari dan sebelum tidur

Untuk balita berilah batasan waktu tayangan pada media digital, memanfaatkan media digital dalam bentuk audio untuk menambah kosa kata, angka dan lagu, memanfaatkan program/aplikasi untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak. Memanfaatkan informasi tentang berbagai macam orang dengan latar belakang yang berbeda untuk belajar mengenal keanekaragaman, menghindari tayangan program media digital yang megandung unsur kekerasan dan seksualitas, hindari tayangan yang menakutkan, hindari tayangan yang menggunakan bahasa yang tidak senonoh dan agresif karena anak dapat mengingat dan mengulanginya lagi, hindari tayangan iklan dengan konten yang tidak tepat untuk usia anak, mendampingi dan berinteraksi dengan orangtua/pengasuh saat menggunakan media, dan hindari penggunaan digital sebagai "pengganti peran orangtua"

Kedua, anak usia 4 tahun perlu memiliki kesepakatan bersama yang memahami dan dijalani anak, memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait dengan kesiapan sekolah, memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman yang ada, membahas persamaan dan perbedaan anak dengan tokoh favorit yang dilihat melalui media,



menghindari tayangan program media digital yang sarat dengan kekerasan dan seksualitas, menghindari program media digital yang bias akan pengenalan dan penyimpangan gender, menghindari program/tayangan media digital yang menunjukkan tokohnya menyelesaikan masalah dengan kekerasan.

Perhatikan sikap tubuh saat mengakses gadget/gawai: posisi mata sejajar, tidak membungkuk, di tempat terang, suara pelan. Keberimbangan waktu bermain dan mengakses gadget/gawai. Konten harus bersifat riang, hindari konten sedih/konflik, Anak tidak diperkenankan memiliki akun media sosial atau e-mail. Belajar menyalakan atau mematikan gawai, menelpon, mengirim pesan dan memotret. Pemaparan layar secara terbatas (maksimal 2 jam/hari) Selalu damping anak ketika mengakses gawai. Orang tua tidak menyediakan gawai pribadi

Ketiga, anak usia 5 – 7 tahun didominasi oleh tujuan mencari kesenangan dengan permainan dan hanya sebagian kecil yang dimanfaatkan untuk mencari pengetahuan. Ulasan yang dimuat dalam *vodafone magazine* (2012: 12) mengatakan “5 to 7 year olds might enjoy catching up with their favourite TV and cartoon characters on websites like Nick Jr, CBeebies or Mr Men, for example”.

Lewat berbagai aplikasi yang menyenangkan itu mereka bisa belajar dan melatih kemampuan motorik halus mereka seperti mengetik, bagaimana memperbaiki koordinasi tangan dan mata mereka dan cara membaca dengan lebih baik. Meski demikian, usia 5 – 7 tahun adalah tahap perkembangan anak sehingga mereka masih belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang kurang baik untuk mereka. Oleh



Gambar 11. Sumber :Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

sebab itu, keterlibatan orang tua dalam intensitas penggunaan teknologi digital anak harus tinggi. Anak usia 5 – 7 tahun ini membutuhkan bimbingan dan pengawasan dari orang tua. Bentuk pengawasan dan bimbingan yang bisa dilakukan oleh orang tua untuk menerapkan Eduparent dapat dilakukan melalui duduk bersama anak dan ikut terlibat saat menggunakan *gadget* dan perangkat lain seperti konsol game, orang tua juga bisa menggunakan fitur atau aplikasi yang membantu dalam mengontrol penggunaan teknologi digital anak. Berikan aturan akses gawai yang ketat misal untuk hiburan dan belajar Ajarkan soal konsep privasi dan informasi privat seperti: alamat, nomer telepon, penyakit dan ruang privat Tunjukan konten-konten negatif yang harus dihindari: kekerasan dan seksualitas, konflik dan kebencian, perisakan Belajar merawat gawai dengan membersihkan, mengisi baterai, menyimpan di tempat aman



Keempat, anak usia 8 – 12 tahun mulai memiliki kesadaran tentang media digital yang sedang mereka gunakan. Mereka menjadikan orang tua, guru dan lingkungannya sebagai preferensi untuk belajar tentang media digital. Mereka mulai memahami apa fungsi dari facebook, instagram termasuk game online lainnya. Mereka juga mulai menjadikan media digital sebagai alat yang bisa membantu mereka dalam belajar. Mereka mulai tertarik untuk menciptakan dunia maya mereka sendiri lalu berinteraksi dengan avatar – avatar yang diciptakan seideal dan semirip mungkin dengan karakter mereka sehingga bisa mewakili eksistensi mereka di dunia maya. Usia 8 – 12 tahun dalam pandangan ilmu psikologi perkembangan adalah usia di mana anak akan meninggalkan dunia kanak-kanaknya dan bersiap menyambut kehadiran fase remaja dalam kehidupannya. perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosi, moral dan motoriknya pun berkembang pesat untuk perubahan ke masa remaja (Yusuf, 2004). Perkembangan sistim reproduksi pun juga meningkat pesat. Hormon-hormon yang mereka butuhkan untuk menjadi manusia dewasa seutuhnya pun mulai aktif. Alhasil, semua tayangan, nilai dan norma yang mereka pelajari melalui teknologi digital memiliki pengaruh besar dalam kehidupan selanjutnya. Apabila mereka aktif menggunakan media digital maka nilai-nilai tersebut, baik positif mau pun negatif akan diserap semuanya. Oleh sebab itu dibutuhkan peran orang tua untuk mem-filter nilai dan norma tersebut. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan oleh orang tua untuk menyikapi hal ini.

Usia 8-12 tahun memiliki kesepakatan yang memahami dan dijalani bersama, memonitori pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensinya atas pelanggaran, dan memberikan apresiasi atas keberhasilan dalam menjalankan kesepakatan, memanfaatkan program atau video yang menunjukkan berbagai pengalaman positif yang menstimulus imajinasi, mendiskusikan perilaku baik dan tidak dari karakter di media yang mereka kenal, diskusikan hal-hal terkait peran laki-laki dan perempuan, menghindari tayangan program media digital yang menampilkan agresivitas, antisocial, dan perilaku negatif lainnya, memberikan pemahaman tentang lelucon mengenai anggota tubuh, menghindari tayangan iklan yang berlebihan terutama mengenai pola nutrisi makanan yang tidak sehat, dan menghindari tayangan gambar atau iklan rokok.

Kelima, anak usia 13 – 15 tahun

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) menyebutkan penggunaan *gadget* adalah hak anak. Tapi, usia ideal anak dapat mengakses *gadget* saat menginjak usia 13 tahun. Hal ini disampaikan Asisten Deputi (Asdep) Pemenuhan Hak Sipil, Informasi, dan Partisipasi Anak pada Deputi Bidang Tumbuh Kembang Anak, Kementerian PPPA Dermawan. Ia mengatakan anak usia 13 tahun sudah cukup memiliki nalar untuk mempertimbangkan yang baik untuk dirinya secara sadar.



Menurut para peneliti yang berasal dari University of Oxford menyatakan bahwa ada batasan durasi penggunaan gadget pada anak remaja. Hal ini disebabkan karena gadget manfaatnya hanya bisa dirasakan dalam kurun atau durasi waktu tertentu saja bagi mereka. Durasi penggunaan gadget pada anak sebaiknya tidak melebihi 4 jam 17 menit dalam sehari. Jika melebihi durasi tersebut, dapat mengganggu kinerja otak remaja.

Hal ini bukan tanpa alasan karena telah dibuktikan sendiri berdasarkan hasil studi desain melakukan survei 120.115 responden berusia 15 tahun. Hasil survei tersebut membuktikan bahwa sekitar 99,9% responden mengaku bahwa menggunakan lebih dari satu perangkat dalam kesehariannya.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya remaja menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya daripada melakukan aktivitas di luar rumah. Menurut Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30–75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2–3 kali/hari setiap penggunaan. Sementara penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Anak Usia 13 – 15 Tahun yang menggunakan *gadget* selama 5-7 jam (300- 420 menit) dalam sehari, berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri. Namun pengaruh tersebut tidak berakibat pada terjadinya kenakalan remaja yang dapat menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang dan membutuhkan penanganan khusus. Oleh karena itu diharapkan orang tua agar selalu mengawasi penggunaan gadget pada remaja, membatasi penggunaannya dan dapat mengatasi perubahan sikap yang terjadi pada remaja agar tidak terjadi perilaku menyimpang.



EduParent yang dapat dilakukan oleh orang tua:

1. untuk anak usia SD (7 – 12) tahun Orang tua harus memberikan pendampingan bagi anak ketika menggunakan media digital mereka. Orang tua tidak boleh berlepas tangan dengan membiarkan anak mengakses situs-situs yang seharusnya belum boleh mereka akses. Pendampingan ini bertujuan agar orang tua dapat mengarahkan anak dalam penggunaan dan pemerolehan informasi kemudian menyaring informasi tersebut sesuai dengan usia perkembangan anak.
2. buat peraturan penggunaan media digital untuk anak atau tetapkan batasan yang harus dipatuhi anak ketika menggunakan media digital. beri pengertian apa yang boleh dan apa yang tidak boleh lakukan dengan media digitalnya. batasan waktu penggunaan internet pada anak supaya tidak terlalu lama dan sering berada di depan media digital karena dapat merusak mata. misal untuk mengerjakan tugas sekolah. Batasan yang harus dipenuhi anak meliputi waktu penggunaan, tujuan penggunaan, aplikasi apa saja yang boleh digunakan dan lain sebagainya.
3. batasi jenis media yang boleh digunakan anak.
gunakan aplikasi yang bisa membatasi penggunaan media digital anak seperti Parental Controls, geogle family dan SafeSearch tanpa mengurangi kontrol dari orang tua. Penggunaan aplikasi dan fitur pembantu bukanlah pengganti pendampingan orang tua karena ia tidaklah 100% efektif. Orang tua harus menyadari bahwa penggunaan media digital anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan orang lain seperti kakak yang lebih tua, teman sebaya termasuk orang tua sendiri.
4. berikan gadget sesuai dengan perkembangan anak
5. ajar anak cara menyimpan perangkat digitalnya
6. Bersikap tegaslah kepada anak. Artinya, jangan mau ditekan oleh anak untuk membelikan aneka perangkat digital yang dirasa belum sesuai untuk anak. Terkadang, anak suka meminta dibelikan game consoles, hp, tablet, komputer dan lain sebagainya tanpa menyadari apakah usia mereka sudah cukup atau belum untuk menggunakannya. Orang tua harus bijaksana menyikapi hal ini. Kalau pun membelikan anak perangkat digital karena kebutuhan mendesak misal untuk menjaga komunikasi dengan anak maka anak diberikan *gadget*,
7. Ajarkan anak untuk bersikap bertanggung jawab di dunia digital dan untuk menghormati anggota komunitas online lainnya
8. Ajarkan anak bahwa mereka wajib menjaga informasi pribadi mereka di perangkat digitalnya agar tidak disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mencari keuntungan dan merugikan diri anak sendiri. Ingatkan anak bahwa media digital adalah tempat umum dan apa pun yang mereka posting



secara online dapat dilihat oleh siapa saja dan dapat tinggal di sana selamanya. Ingatkan juga anak untuk tidak memposting sesuatu yang akan membuat mereka menyesal semisal foto pribadi yang tidak seharusnya diakses dan dilihat oleh orang lain. Ingatkan bahwa apa pun yang mereka pos secara online adalah milik seluruh dunia dan tidak akan dapat ditarik kembali meski telah dihapus oleh anak. Hal itu dikarenakan ketika postingan telah dibuat, orang lain bisa saja menyimpan dan membagikannya ke pihak lain tanpa perlu meminta izin kepada si anak. Kehati-hatian dalam memposting adalah prioritas nomor satu.

9. Buatlah peraturan yang memberi usia sebenarnya saat mendaftar ke situs web dan hanya bermain game sesuai usia/batas usia minimum untuk membantu melindungi anak dari konten dan interaksi yang tidak pantas



Gambar 12. Sumber : Seri Pendidikan Orang Tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



APLIKASI DAN SALURAN DIGITAL YANG MENUNJANG PERKEMBANGAN ANAK



Saat ini banyak aplikasi dan saluran digital yang dapat membantu anak mengembangkan diri..



Duolingo

Duolingo adalah aplikasi untuk belajar bahasa anak. Selain bahasa Indonesia, Duo lingo juga memiliki fitur untuk belajar berbagai bahasa asing.



Kindle

Kindle merupakan aplikasi buku elektronik yang memiliki banyak buku bacaan ramah anak. Buku dapat dibaca melalui smafiphone atau komputer.



How To Make Origami

Aplikasi ini merupakan panduan untuk membuat berbagai kerajinan melipat kertas. Anak-anak dapat mengikuti instruksi yang ditampilkan untuk mebuat origami sendiri.



Kids Coloring Fun

Aplikasi ramah anak ini dapat menstimulasi anak untuk mengenal warna dan mewarnai secara digital. Terdapat berbagai gambar yang dapat diwarnai anak secara mandiri.



PBS Kids

PBS Kids yang beralamat di pbskids.org merupakan pofial berisi berbagai permainan dan video animasi ramah anak produksi PBS Amerika Serikat.



SuperSimpleOnline

Saluranyang beralamat di supersimpleonline.com ini menyajikan lagu-laguanak sederhana. Anak dapat belajar bernyanyi, mengenal huruf, dan menggambardari saluran ini.



Bobo.id

Beralamat di www.bobo.id merupakan versi online dari majalah anak-anak Bobo. Berisikan informasi ramah anak yang menarik dan penuh pengetahuan baru.



DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, B. & Koentjoro, (2004). *Peran Ayah Menuju Coparenting*. Sepanjang : CV. Citra Media.
- Bakti, A. F., & Meidasari, V. E. (2014). Trendsetter Komunikasi di Era Digital: Tantangan dan Peluang Pendidikan Komunikasi dan Penyiaran Islam. *Jurnal Komunikasi Islam*, 4(1).
- Brooks, J. (2008). *The Process of Parenting*. 7th edition. Boston : Mc.GrawHill.
- Dunham, S. M., Dermer, S. B., & Carlson, J. (2012). Poisonous parenting: Toxic relationships between parents and their adult children. In *Poisonous Parenting: Toxic Relationships Between Parents and their Adult Children*.
<https://doi.org/10.4324/9780203852422>
- Duvall, E.M., (1977). *Marriage and Family Development*. 5th edition. New York : J.B.Lippincott Company.
- Ihromi, T. (2004). *Berbagai Kerangka Konseptual dalam Pengkajian Keluarga, Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor.
- KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun", <https://tirto.id/cKJV>
- Mujiburrahman. (2015). *Agama, Media Dan Imajinasi: Pandangan Sufisme Dan Ilmu Sosial Kontemporer* (Cetakan 2). Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahmat, S. T. (2018). Pola Asuh yang Efektif dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Journal Education and Culture Missio*, 10(2), 143.
<https://repository.stikipsantupaulus.ac.id/122/1/Artikel-jurnal-missio>
- Rofiq, A., & Nihayah, I. (2018). Komunikasi Sebagai Modal Utama Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Anak. *OSF Preprints*, 1-15.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/2cxyt>
- Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. Online.
<https://ejournal.stikespku.ac.id/index.pSmartphone/mpp/article/view/124/111>
- Santrock, J.W. (2007). *Child Development*. 11th edition. New York : McGraw-Hill Companies, Inc.
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97-106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823-831.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>
- Santosa, E. T. (2015). *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setiawan, R. (2017). Kebebasan Ekspresi Individual dalam Pembangunan Manusia Era Digital. 1.
- Vodafone Foundation. (2012). *Digital Parenting*. Tersedia :
www.vodafone.co.uk/digitalparenting
- Wulandari, D.D. (2009). *Nilai Anak Bagi Orangtua dan dampak terhadap Pengasuhan*.



- Wuryantaj, A. E. W. (2004). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi. Ilmu Komunikasi, 1(2), 131– 142.
- Yuliawan, A. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Latar Belakang Pendidikan Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. Profesi (Profesional Islam) : Media Publikasi Penelitian, 14(1), 15. <https://doi.org/10.26576/profesi.132>
- Yusuf, Muri. (1982). *Pengantar Ilmu Pendidikan* . Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis* . Bandung : Alfabeta
- KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun", <https://tirto.id/cKJV>
- Teori Jean Piaget" dalam Jurnal Intelektualita (Vol. 3, No. 1, 2015), studi Piaget
- Dyna Herlina S., M.Sc Benni Setiawan, M.S.I Gilang Jiwana A., M.A (2018) Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital
- Shotbolt (2016) "dalam Livingstone & Blumm-Rose