

DIGITAL PARENTING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI PENGASUHAN ORANGTUA DALAM MELAKUKAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI KOTA SINGARAJA

Ni Komang Arie Suwastini¹, Dewa Komang Tantra², I Gusti Made Arya Suta Wirawan³

¹ Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA; ² Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA; ³ Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan FHS UNDIKSHA
Email: arie.suwastini@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Digital parenting is an effort to introduce the digital native world to parents, as well as educating them to be able to prepare children for the rapid development of technology. These skills include how to communicate with children, how to protect children's gadgets, how to make deals with children, and so on. In Singaraja City itself, there are many parents, especially from workers who have problems in the process of assisting children when using gadgets, especially in a pandemic situation that requires all activities to be carried out digitally. Therefore, this service is made to educate parents how to be wise parents in the digital era by providing an understanding of the positive and negative impacts of gadgets for children. By using a method in the form of counseling, this service activity is not only able to shape parents' understanding of digital native, but also protects their children from the negative impacts of using gadgets.

Keywords: *digital parenting, gadget, digital native, internet*

ABSTRAK

Digital parenting adalah upaya memperkenalkan dunia digital native kepada para orangtua, serta mengedukasi mereka agar mampu mempersiapkan anak menghadapi kancangnya perkembangan teknologi. Keahlian tersebut berupa cara berkomunikasi terhadap anak cara memproteksi gadget anak, cara membuat kesepakatan kepada anak, dan sebagainya. Di Kota Singaraja sendiri banyak orang tua terutama dari kalangan pekerja yang memiliki permasalahan di dalam proses pendampingan anak saat menggunakan gadget terlebih dalam situasi pandemic seperti saat ini yang menuntut segala aktivitas dilaksanakan secara digital. Oleh sebab itu, pengabdian ini dibuat untuk mengedukasi para orangtua bagaimana menjadi orangtua bijak di era digital dengan memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif gadget bagi anak. Dengan menggunakan metode berupa penyuluhan, kegiatan pengabdian ini tidak saja mampu membentuk pemahaman orang tua tentang digital native, namun juga memproteksi anak-anak mereka dari dampak negatif penggunaan gadget.

Kata kunci: *digital parenting, gadget, digital native, internet*

PENDAHULUAN

Para orang tua yang lahir antara tahun 1960 sampai 1980 kita kenal dengan generasi X. Sebagian dari generasi ini adalah generasi yang belum terlalu mengenal internet sehingga aktivitas mereka dilakukan secara mandiri tanpa ada bantuan internet, meski setelahnya teknologi muncul di akhir tahun 80-an. Sedangkan, generasi yang lahir di atas tahun 1980 hingga 1990 dikenal dengan generasi Y. Pada generasi

ini adalah dinamika perkembangan dan penggunaan teknologi seperti internet dan gadget muncul sehingga generasi ini lebih inovatif dan berpikiran terbuka dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Generasi setelah yakni generasi Z yang sebagian besar lahir di akhir tahun 90-an, di mana terjadi ledakan inovasi teknologi di berbagai bidang dengan akses yang semakin mudah dan murah.

Hampir semua generasi Z telah melakukan aktivitas melalui internet. Generasi Z inilah yang

biasa dikenal dengan istilah digital native. Digital native adalah gambaran bagi seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet, animasi, dan sebagainya yang terkait dengan teknologi. Hal inilah yang menyebabkan karakter serta kebiasaan digital native cenderung berbeda dengan generasi sebelum mereka. Mereka cenderung memiliki wawasan, pengetahuan, serta pikiran yang sangat terbuka terhadap perkembangan teknologi, cepat menangkap berbagai informasi, dan dapat beradaptasi dalam situasi apapun.

Para digital native percaya bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, misalnya sambil menonton TV, bermain games, atau mendengarkan musik sambil menonton Youtube. Sedangkan, generasi sebelumnya berpandangan tidak ada proses belajar yang bisa dilakukan dengan cara seperti itu. Belajar adalah proses yang memang seharusnya tidak diiringi aktivitas menyenangkan. Perbedaan pola pikir inilah yang membuat orang tua yang lahir pada generasi sebelumnya kesulitan memahami digital native sehingga diperlukan digital native education bagi mereka agar bisa mengikuti dengan baik perkembangan zaman saat ini. Jika tidak, maka akan terjadi banyak ketimpangan dan kesalahan yang diakibatkan oleh ketudakpahaman generasi sebelum digital native. Misal, kita melarang anak untuk bermain games dan menjauhi gadget, padahal anak bisa saja mendapatkannya dari orang lain. Maka yang perlu kita lakukan adalah membantu mereka menyiapkan diri agar kuat menghadapi kecepatan perkembangan teknologi dan tidak terbawa arus negatif yang dihasilkan dari perkembangan teknologi. Sebab, teknologi internet juga tidak semuanya mengandung konten negatif.

Sesuai arahan Bupati Buleleng, Putu Agus Suradnyana dan ditindaklanjuti Disdikpora Buleleng, yang mewajibkan semua kepala sekolah di semua jenjang satuan pendidikan merumahkan siswa siswinya untuk belajar secara daring/online. Arahan dan himbauan

tersebut diperkuat dengan adanya surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) dan surat edaran Gubernur Bali Nomor :09/Satgas Covid19/III/2020 tentang pelaksanaan pembelajaran di rumah pada satuan pendidikan disampaikan hal-hal tersebut:

- a. Pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) yang direncanakan bulan maret ini ditunda sampai pengumuman lebih lanjut.
- b. Proses belajar mengajar bagi siswa siswi ditingkat PAUD, SD, SMP (Derajat), SKB dan PKBM se-Kabupaten Buleleng dilaksanakan di rumah secara daring/online.
- c. Kebijakan ini berlaku hingga batas waktu yang belum ditentukan.

Lebih lanjut untuk proses belajar mengajar di Kabupaten Buleleng “semua belajar di rumah dalam artian semua guru memberikan tugas kepada anak didik dengan cara memanfaatkan sistem daring/online. Selain itu orang tua juga dihimbau agar selalu mengawasi anaknya agar kondisi ini tidak dimanfaatkan oleh anak didik untuk beraktivitas diluar rumah. Pro dan Kontra memang selalu ada dan tentu proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal, tetapi ini merupakan langkah antisipasi terhadap penyebaran COVID-19 dan demi keamanan serta keselamatan kita bersama wajib harus dilaksanakan.

Sebagai satu-satunya kota besar di kawasan Bali Utara, Kota Singaraja dihuni oleh banyak pasangan pekerja yang akhirnya mengalami kesulitan membagi waktu di dalam melakukan pendampingan terhadap tumbuh kembang anak terutama anak-anak yang sedang menjalani pembelajaran daring. Banyak di antara mereka yang akhirnya memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada sang anak dalam penggunaan gadget yang tak jarang dimanfaatkan atau disalahgunakan untuk hal negatif. Pola dan waktu kerja yang tak sesuai dengan ritme belajar si anak pada akhirnya berujung pada sikap pengabagaian bahkan ketika mereka memasuki waktu weekend yang ternyata

banyak dihabiskan untuk waktu istirahat sehingga interaksi yang minim kembali terjadi tak ubahnya di hari biasa.

Meski demikian, tak sedikit pula orang tua yang sekalipun memiliki waktu untuk berinteraksi dengan anak namun tidak memiliki cukup literasi tentang ekosistem digital sehingga hal tersebut dimanfaatkan oleh anak untuk mengelabui orang tua. Kini anak-anak jauh lebih mahir menggunakan teknologi. Mereka tumbuh dengan ekosistem yang jauh berbeda dengan orang tua mereka terdahulu di mana pola kehidupan dapat dengan mudah dipantau hanya dengan pendekatan konvensional (sederhana). Situasi tersebut semakin diperparah ketika guru di sekolah sang anak juga memiliki keterbatasan literasi yang sama dengan para orang tua.

Digital parenting adalah upaya memperkenalkan dunia digital native kepada para orangtua, serta mengedukasi mereka agar mampu mempersiapkan anak menghadapi kecanggihannya perkembangan teknologi. Digital parenting melibatkan peran orangtua dalam mendampingi anaknya menghadapi era digital sehingga ada keahlian yang harus orangtua miliki agar tidak terkecoh dengan kecanggihan zaman sekarang. Keahlian tersebut berupa cara berkomunikasi terhadap anak cara memproteksi gadget anak, cara membuat kesepakatan kepada anak, dan sebagainya. Oleh sebab itu, pengabdian ini dibuat untuk mengedukasi para orangtua bagaimana menjadi orangtua bijak di era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian terbagi di tiga pusat tempat bimbingan belajar (les) yang memberikan bimbingan bagi siswa SD. Pembagian ini pada dasarnya guna memudahkan penjangkaran orang tua mengingat hingga saat ini Kabupaten Buleleng, khususnya Kabupaten Singaraja belum menjalankan kegiatan pembelajaran tatap muka. Total keseluruhan orang tua yang terjaring dalam kegiatan penyuluhan ini sebanyak 35 orang yang berlatar belakang profesi beragam. Ada pun beberapa anak yang sedari awal diasuh oleh kakek neneknya

sehingga proses penyuluhan diberikan kepada mereka.

Metode dalam kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan penyuluhan baik berkelompok maupun per orang. Satu kelompok hanya terdiri dari dua hingga tiga orang agar proses pemberian pemahaman lebih khusus dan focus mengingat kondisi orang tua yang tidak dalam keadaan murni pembelajar. Pemberian penyuluhan pun lebih ke arah mendengarkan keluhan dan pendapat para orang tua yang saat itu sembari menunggu putra putri mereka selesai mengikuti bimbingan belajar. Dengan semakin banyaknya masukan dari para orang tua penyuluhan maka pengabdian juga mendapatkan wawasan terkait hal-hal yang murni terjadi di lapangan selama proses *parenting*.

Pemilihan tempat bimbel mandiri ini juga dimaksudkan agar orang tua merasa nyaman dan jujur dalam menceritakan situasi kondisinya. Adapun kelebihanannya yakni anak-anak mereka juga bisa ikut terlibat langsung dengan proses penyuluhan terutama saat sesi pemberian pemahaman tentang parenting tools di gadget para orang tua yang selama ini juga digunakan oleh putra-putri mereka.

Terkait konten penyuluhan yang disediakan oleh pengabdian telah melalui perpaduan sumber dari BKKBN dan studi akademik yang bertujuan agar konten yang diberikan sesuai dengan kondisi saat ini yakni masa pandemi dan pembelajaran daring. Selain itu, derasnya perubahan terkait konten digital untuk anak juga menuntut pencermatan agar apa yang disampaikan kepada anak dan orang tua tetap relevan.

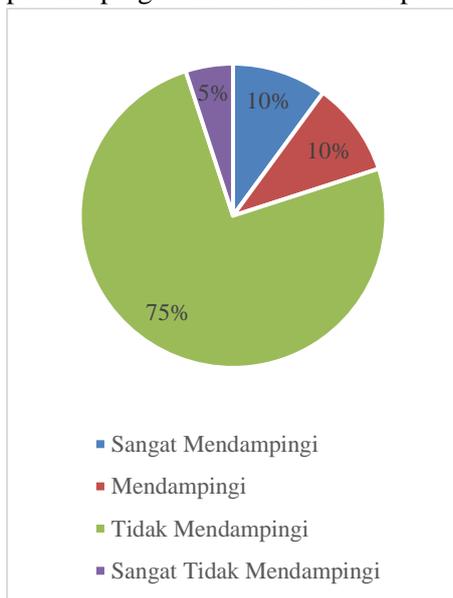
Dalam pelaksanaan penyuluhan dan sosialisasi terkait digital parenting ini, pengabdian juga dibantu oleh mahasiswa dan dua orang guru yang membantu di dalam pendampingan terhadap peserta baik orang tua maupun anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pemetaan dan survey awal pelaksanaan kegiatan ini didapati bahwa 99% menyadari

bahwa anak-anak mereka sudah mengenal dan secara rutin menggunakan gadget. Hal ini diperkuat dengan situasi dan kondisi di tengah pandemic yang mengharuskan setiap anak menggunakan gadget baik laptop, HP atau PC, di mana HP sebagai gadget yang paling sering digunakan untuk keperluan belajar maupun hiburan (*entertainment*).

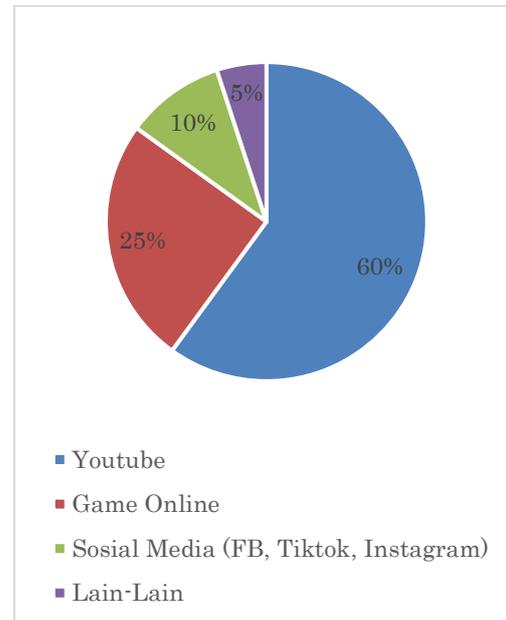
Selain melakukan survey awal mengenai budaya penggunaan gawai di keluarga terhadap peserta penyuluhan, metode dalam kegiatan ini pada dasarnya lebih kepada diskusi di mana para tutor memberikan ruang seluas-luasnya kepada orang tua untuk memberikan pandangan dan pengalamannya. Pertama, hasil survey menerangkan bahwa 75% orang tua tidak memberikan pendampingan terhadap anaknya ketika beraktivitas menggunakan gadget, sekalipun terdapat 10% diantara memberikan pendampingan baik moderat maupun ketat.



Gambar 1. Pola Pendampingan Orang tua

Dari diskusi yang didapat dari para orang tua pada dasarnya mereka semua memahami bahwa gadget memiliki dampak baik positif maupun negatif. Terlebih gadget yang ada saat ini benar-benar digunakan untuk menunjang kegiatan belajar anak. Pihak sekolah juga sudah memberikan sosialisasi bagi para orang tua untuk memberikan pendampingan saat anak

belajar secara daring. Bahkan ada orang tua yang membawa anaknya ke kantor agar mendapatkan sinyal wifi sehingga tidak mengalami kendala sinyal ketika pembelajaran online.



Gambar 2. Ragam Konten Internet

Diskusi lebih mengerucut ketika banyak di antara orang tua yang tidak mampu memberikan pendampingan karena mereka harus bekerja yang mana jam kerja mereka bertepatan dengan aktivitas pembelajaran anak di sekolah. Salah satu kekhawatiran terbesar bagi para orang tua adalah game online di mana ketika anak-anak mereka sudah focus dengan game tersebut maka hal tersebut akan berdampak bagi aktivitas lainnya yang berkenaan dengan kewajiban anak membantu orang tua di rumah. Orang tua pun juga khawatir dengan kondisi kesehatan mata mengingat permainan game online membutuhkan waktu bermain yang tidak sedikit mengingat perangkat yang digunakan bersifat portable.

Dalam kesempatan ini para penyuluh memberikan pengetahuan bahwa arus informasi saat ini luar biasa cepat dan sangat masif. Pada prinsipnya orang tua diberikan pemahaman bahwa agar terciptanya kondisi yang diharapkan dari sang anak maka orang tua harus memahami tentang peran dan fungsi gawai dan tentunya cara bijak penggunaannya. Akan menjadi

kesulitan tersendiri jika orang tua tidak menjadikan dirinya sebagai pihak yang memahami seluk beluk penggunaan gadget atau media digital lainnya sementara mengharapkan hasil maksimal dari budaya pendisiplinan yang dilakukan secara konvensional. Maka, strategi yang tak kalah penting agar bisa menerapkan digital parenting ialah terus belajar. Mencoba beragam aplikasi hingga games terbaru jika perlu. Minimal mengetahui cara memproteksi situs web dan media sosial yang berdampak negatif.



Gambar 3. Pengenalan aplikasi ramah anak

Di dalam kesempatan ini pengabdian memberikan modul Digital Parenting: Strategi Dampingi Anak Menggunakan Gadget yang dapat dibaca baik oleh orang tua maupun anak. Lewat modul tersebut para orang tua diberikan penjelasan mulai tentang cara mengenali anak mereka baik dari segi fisik maupun mental, perkembangan kecerdasan, dan lingkungan sosial anak. Adapun bab yang secara khusus memperkenalkan dunia digital terdapat bab kedua yakni Mengenali Media, di mana orang tua dikenali karakteristik dunia media baik yang konvensional maupun digital. Dalam kesempatan ini sebagian besar orang tua sudah memahami tentang perbedaan media ini, namun banyak di antara mereka yang tidak mengerti bagaimana cara membendung berita-berita hoax sehingga mereka dan anak-anak tidak cepat terbawa pengaruh hal-hal yang kurang baik.



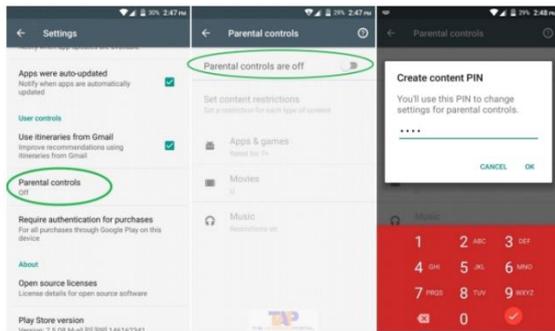
Gambar 4. Memperkenalkan parental control pada orang tua

Setelah memahami beberapa bentuk pengasuhan dan karakter media digital, maka orang tua dapat mengembangkan pengasuhan digital bagi anak-anaknya. Ada

beberapa prinsip umum pengasuhan digital: norma, dampak teknologi, dampak pesan, masalah sensitif, contoh perilaku.

Setiap keluarga memiliki prinsip norma yang berbeda-beda. Keluarga Hindu misalnya, akan memiliki nilai-nilai yang berbeda dengan keluarga muslim. Begitu pula orang Jawa memiliki norma berbeda dengan orang Bali. Maka setiap orang tua perlu menentukan nilai-nilai dasar keluarganya sebelum mengasuh anak sehingga batasan konten baik dan buruk sangat tergantung dengan nilai keluarga. Tidak perlu memaksakan diri menerima atau secara keras menolak prinsip keluarga lain karena hanya akan menimbulkan konflik yang tidak perlu.

Meskipun era digital membuat informasi begitu mudah menyerpa, kita sebagai orang tua dan khalayak juga memiliki kekuatan mengontrol informasi yang masuk. Salah satunya lewat fitur parental control. Parental control adalah fitur yang biasanya terdapat pada berbagai perangkat digital, baik layanan TV digital, system computer dan video games, serta beragam perangkat lunak. Fitur ini memungkinkan orang tua membatasi akses konten yang dirasa tidak cocok bagi anak. Dalam kegiatan ini dijumpai bagaimana mengaktifkan parental control yang terdapat pada google playstore yang terdapat pada HP android peserta penyuluhan.



Gambar 5. Aktivasi Parental Control di Google Playstore

SIMPULAN

Berbagai tips yang sudah disebutkan dalam kegiatan pengabdian ini bisa menjadi panduan bagi orang tua untuk mulai mengoptimalkan teknologi digital untuk mengasuh anak. Meskipun demikian, kunci utama pengasuhan digital adalah adanya kesepakatan antara ibu dan ayah mengenai cara pengasuhan anak yang paling sesuai dengan nilai-nilai yang mereka anut. Terapkan cara pengasuhan itu secara konsisten melalui interaksi langsung, suri tauladan, dan kebiasaan dalam keluarga. Sikapi penggunaan media digital di tengah keluarga secara bijaksana. Peserta penyuluhan diharapkan dapat membuat aturan dan kesepakatan dalam keluarga terkait penggunaan media digital. Pastikan seluruh keluarga mendapatkan lebih banyak manfaat daripada efek negatifnya. Pada dasarnya media digital tidak lebih dari sekedar alat bantu dalam keluarga, sehingga ia tak dapat menggantikan peran orang tua dan interaksi keluarga secara langsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Alia, Tesa. 2018. "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital", dalam *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGOT*, 14, (1), 65-78.
- Alucyna, "Menakar Teknologi dan Perkembangan Kognitif untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini", dalam *Al*

Dalam kesempatan ini pula orang tua juga diperkenalkan fitur parental control yang juga bisa digunakan dengan memanfaatkan aplikasi dari pihak ketiga. Aplikasi ini dapat membantu orang tua dalam memantau penggunaan media digital oleh anak-anak seperti kidlogger, zoodless, dan quostudio.

Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education, 1, (1), 41-52.

Digital Ghaith, G. 2010. *An exploratory study of the achievement of the twenty-first century skills in higher education. Education & Training*, 52 (6/7), 489-498.

Hendriyani, Hollander, E., d'Haenes, L., Beentjes, J. 2014. Views on children's media use in Indonesia: Parents, children, and teachers. *International Communication Gazette*. 76(4-5), 322-339. doi:10.1177/1748048514523527

Ku, D.T., & Soulier, J.S. 2009. *Effects of learning goals on learning performance of fielddependent and field-independent late adolescent in a hypertext environment. Adolescence*, 44, 651-664.

Kumorotomo, Wahyudi. & Agus, Subando Margono. 2004. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Gajah Mada

Prensky, M., 2001. *Digital natives, digital immigrant. On the Horizon*, 9 (5). Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Rode, J.A. 2009. *Digital parenting: designing children's safety: Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology* (244-251). Cambridge: United Kingdom.

Rahmad, Stephanus Turibius. 2018. Pola Asuh Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Volume 10, Nomor 2, Juni 2018, hlm. 137-273

Rumini, Sri. & Sundari, Siti. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Renika Cipta

Tim Penyusun. 2018. *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital*.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga. Ditjen Paud Dikmas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Zaini, M & Soenarto, 2019. “Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 3, No 1, 254-264