

Peran *Digital Parenting* Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD

Ivan Stevanus¹, Pricilla Anindyta²

^{1,2}UNIKA Atma Jaya Jakarta

¹ivan.stevanus@atmajaya.ac.id

²pricilla.anindyta@atmajaya.ac.id

ABSTRAK

Digital parenting merupakan model pola pengasuhan anak yang disesuaikan dengan kebiasaan anak yang begitu akrab dengan perangkat digital. Prinsipnya, menanamkan sikap bijak berperilaku dalam pemanfaatan teknologi serta tetap menerapkan aturan agar anak tidak sampai kelewat batas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *quantitative method* dimana pengumpulan data melalui penyebaran instrumen kepada orang tua siswa SD. Teknik analisis dimana data dianalisis dengan dideskripsikan dan ditampilkan dalam bentuk tabel. Berdasarkan hasil penelitian tentang *digital parenting*, diperoleh hasil bahwa sebanyak 71 orang tua siswa dengan persentase 54% memiliki tingkat sedang dalam skor peran *digital parenting* terhadap siswa dan jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan jumlah siswa bertingkat rendah yaitu berjumlah 34 orang tua siswa dengan persentase 26% dan bertingkat tinggi yang berjumlah 27 orang tua siswa dengan persentase 20%. Tantangan untuk memaksimalkan potensi anak semakin berat saat anak memasuki era digital. Era digital menawarkan beragam kesempatan baru untuk mengembangkan diri, namun juga menyimpan ancaman. Oleh karena itu, penting bagi orang tua mengembangkan model pengasuhan yang bertujuan menghindarkan anak dari ancaman dan memaksimalkan potensi digital melalui *digital parenting*.

Kata kunci: *Digital parenting, Gawai*

ABSTRACT

Digital parenting is a parenting model adjusted to children's intimacy with digital devices. In principle, this parenting model aims to instill prudent use of technology in the mind of the children so that they may recognize that there is a limit in using it. This research is aimed at describing the role of digital parenting in how the children use gadgets. The research method used in this study is the quantitative method. Data were collected by distributing instruments to the parents of elementary school students, and those collected were then analyzed by describing and putting them into tables. The study reveals that in terms of the role of digital parenting, as much as 71 parents (54%) belong to the medium score category, which is greater than the number of those belonging to the low score category, namely 34 parents (26%), and those belonging to the low score category, namely 27 parents (26%). Nurturing children's potentials is getting harder and harder in this digital era, an era offering various new opportunities to grow and develop one's self. However, it also poses some threats. Therefore, it is important that parents develop a parenting model aimed at mitigating these threats and maximizing the potentials of the digital era through digital parenting.

Keywords: *Digital parenting, Gadget*

PENDAHULUAN

Dampak teknologi digital mempengaruhi karakter dan sikap anak jaman sekarang. Anak sekarang adalah anak yang lahir di era digital atau disebut *digital native*. Ciri-ciri dari anak *digital native* adalah sebagai berikut: a. Anak terbiasa mengerjakan beberapa hal sekaligus dalam satu waktu. b. Anak menyenangi pendekatan tidak linear dalam menyerap informasi dan internet menyediakan kesempatan itu seluas-luasnya. c. Anak juga

suka penyajian informasi yang memang didesain murah dan *user friendly*. Ditambah lagi tampilan internet yang sangat menyenangkan (ada gambar, grafik, warna, gerak, suara yang sangat berbeda dengan buku teks dan sumber belajar yang konvensional). (Yulia Palupi, 2015).

Penggunaan media digital saat ini seolah tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia modern. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2017

jumlah pengguna internet semakin meningkat pesat. Pada tahun 2016 masyarakat Indonesia yang menggunakan internet sebanyak 10,56 juta jiwa dan meningkat jumlahnya pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Ini artinya lebih dari setengah populasi di Indonesia telah terkoneksi dengan Internet. (Wahyudi, 2019). Lebih lanjut (Wahyudi, 2019) memaparkan bahwa dalam kaitannya dengan pendidikan anak, era digital sejatinya menawarkan beragam peluang kemudahan, namun besarnya ancaman juga tidak dapat dipandang sebelah mata. Anak-anak sebagai generasi bangsa dan umat sekaligus, perlu mendapat perhatian yang serius dalam upaya membangun pribadi yang siap menghadapi tantangan zaman. Oleh karenanya, penting juga bagi pendidik, khususnya orang tua sebagai pendidik utama, memahami kondisi dan realitas yang terjadi saat ini.

Kendati demikian, tidak dapat dipungkiri, bahwa konektivitas antara dunia digital dengan dunia anak dewasa ini semakin hari-semakin kuat. Pesatnya teknologi informasi dan semakin meluasnya penggunaan media digital, tak terkecuali oleh anak-anak adalah gambaran yang menunjukkan besarnya pengaruh dunia digital terhadap anak-anak. Karenanya, perbedaan penting yang terlihat dari generasi ini adalah kemampuannya dalam penggunaan beragam teknologi informasi. Kelincahan dalam menggunakan berbagai produk dan fasilitas teknologi yang menyajikan beragam fitur menarik adalah kekhasan fasilitas tersebut. (Wahyudi, 2019)

Menurut David L. Goetch, yang dikutip Jogiyanto (Yulia Palupi, 2015) mengatakan bahwa “*people tools, resources, to solve problems or to extend their capabilities*”. Makna dari suatu teknologi dapat dipahami sebagai upaya untuk mendapatkan suatu produk yang dilakukan manusia dengan memanfaatkan peralatan (*tool*), proses, dan sumberdaya (*resources*). Sedangkan menurut Abdul Kadir dan Terra Ch. Tri wahyuni (Yulia Palupi, 2015) memberikan pengertian bahwa teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri-ciri efisiensi dalam setiap bidang kehidupan manusia.

Adapun ciri generasi digital, sebagaimana dijelaskan (Sukiman, 2016) antara lain:

- a. Menunjukkan eksistensi diri dengan beragam media digital, seperti *Facebook, Twitter, Path, Instagram, dan Youtube*.

- b. Menunjukkan keterbukaan, *blak-blakan*, dan berpikir lebih agresif
- c. Kebebasan berekspresi, tidak ingin diatur dan dikekang. Internet bagi individu menawarkan kebebasan tersebut.
- d. Berkaitan dengan proses belajar, generasi digital menggunakan mesin pencari seperti *Google, Yahoo* dan sebagainya untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Kemampuan belajar individu lebih cepat karena berbagai informasi ada di ujung jari individu.

Lebih lanjut (Yulia Palupi, 2015) memaparkan dampak teknologi digital mempengaruhi gaya anak sekarang. Anak sekarang adalah anak yang lahir di era digital atau disebut *digital native*. Ciri-ciri dari anak *digital native* adalah sebagai berikut:

- a. Mereka terbiasa mengerjakan beberapa hal sekaligus dalam satu waktu.
- b. Anak-anak juga menyukai pendekatan tidak linear dalam menyerap informasi dan internet menyediakan kesempatan itu seluas-luasnya.
- c. Anak-anak juga suka penyajian informasi yang memang didesain murah dan *user friendly*.
- d. Ditambah lagi tampilan internet yang amat menyenangkan (ada gambar, grafik, warna, gerak, suara yang sanagta berbeda dengan buku teks dan sumber belajar yang konvensional).

Akibat yang ditimbulkan dari dampak digital ini adalah anak sulit dipisahkan dengan perangkat digital dan internet. Namun dari pantauan orang tua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal-hal positif dan meminimalisir dampak-dampak negatifnya (Yulia Palupi, 2015). Dampak positif yang dapat kita lihat dan kita rasakan adalah perkembangan teknologi yang dapat dirasakan secara langsung baik dari segi pemeliharaan, kesehatan, pencegahan penyakit, pengetahuan, gaya hidup yang sehat, komunikasi, pembudidayaan tanaman dan hewan, dan peningkatan dalam berwirausaha. Namun demikian dampak negatif dari suatu teknologi digital baik disadari maupun tidak dapat terjadi pada seluruh personil masyarakat dan lingkungannya yang belum dapat memahami kondisi, latar belakang, kebutuhan diri sendiri, dan lingkungan (Yulia Palupi, 2015).

Ciri atau karakteristik di atas seyogyanya menjadi bahan kajian dan perhatian bagi para pendidik tak terkecuali orang tua sebagai pendidik utama. Kajian yang dimaksud adalah kajian berkaitan dengan sikap dan dampak dari kedekatan anak-anak dengan dunia digital. Sementara maksud dari perhatian adalah bimbingan dan pengawasan orang tua terhadap anak-anak di era digital ini. Dengan pendekatan yang mengacu kepada perkembangan zaman inilah diharapkan orang tua dapat mendidik anak dengan pendekatan pendidikan yang tepat. Dengan upaya tersebut harapannya, pendidikan dalam keluarga dapat melahirkan generasi berkarakter yang siap menghadapi tantangan zaman. (Victoria Taylor, 2013).

Bentuk bimbingan dan pengawasan orang tua terhadap anak di era digital ini disebut *digital parenting*. *Digital parenting* atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau *digital parenting* adalah sebagai meningkatkan dan memperbaharui wawasan tentang internet dan gawai. *Digital parenting* merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik online maupun offline untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya (Jennifer A. Rode, 2009). Kualitas pengasuhan mempengaruhi perkembangan anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengasuhan merupakan faktor utama yang mempengaruhi perkembangan anak (Sanders, 2008). Apabila di rumah ada internet, posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet. Orang tua perlu membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gawai dan internet. Orang tua hendaknya memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negatif dari internet dan atau gawai. Kondisi yang dapat terjadi pada anak apabila terlalu lama menggunakan gawai maka anak akan mengalami SDD (*Screen Dependency Disorder*). Ciri anak yang mengalami SDD yaitu terlalu asyik bermain gawai, menunjukkan perilaku yang tidak nyaman ketika tidak bermain gawai, waktu bermain gawai yang terus meningkat, gagal mengurangi atau berhenti bermain dengan gawai, kehilangan ketertarikan dengan dunia luar, tetap bermain gawai, meskipun sudah diberitahu dampak

negatifnya, berbohong mengenai lama penggunaan gawai ke orang tua, menggunakan gawai untuk mengalihkan perasaan (Sigman, 2017). Orang tua perlu secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton. Tidak sedikit orang tua yang khawatir terhadap sejumlah situs web yang memuat informasi seksual yang vulgar. Oleh karena itu, banyak keluarga merasa khawatir dengan kemudahan akses terhadap fasilitas internet yang memungkinkan anak dapat mengakses dengan mudah konten tak layak tersebut (Faisal, 2016). (Endah Triastuti et al., 2017) menyajikan beberapa data hasil studi yang dilakukan oleh beberapa institusi berkaitan dengan aktivitas dan dampak media online terhadap anak, diantaranya data hasil studi Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010-2014 bahwa sebanyak 80 juta anak-anak telah mengakses pornografi online dan jumlah tersebut terus meningkat menjadi 90%. Data hasil studi Indonesia Sejiwa Foundation menunjukkan bahwa sebanyak 2 dari 10 anak Indonesia yang mengakses sosial media mengalami perundungan maya. Pentingnya orang tua menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak. Anak didorong untuk dapat berkomunikasi dengan anak-anak lain dan berpartisipasi dalam permainan, olahraga tim, dan kegiatan lainnya dalam dunia nyata.

Di masa pandemi Covid 19 ini, dampak dari penggunaan teknologi digital menjadi semakin terasa dikarenakan pelaksanaan proses belajar mengajar beralih dari tatap muka ke pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan hasil kunjungan keluarga yang telah dilakukan pihak SD Mardi Waluya ditemukan beberapa masalah yaitu kurangnya kontrol dari orang tua siswa terhadap anak saat bermain *handphone*. Orang tua merasa tidak tega melarang bahkan ada anak yang berani melawan orang tuanya. Selain itu, anak menunjukkan sikap kecanduan bermain *games* dalam gawai mereka. Dalam hal proses belajar mengajar, belum seluruhnya para siswa mengikuti kegiatan belajar selama PJJ dilaksanakan. Nampak pula kesiapan siswa dan orang tua yang belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan PJJ. Oleh karena itu, *digital parenting* semakin dibutuhkan untuk mendukung anak selama masa pandemik ini.

Ada beberapa prinsip dalam *digital parenting* (Yulia Palupi, 2015), diantaranya adalah yang terpenting bukan “apa” jenisnya tetapi kapan anak memerlukannya. Dengan melihat waktu yang tepat untuk

memberikannya yaitu dengan melihat usia dan kematangan anak. Membuat peraturan yang disetujui anak tentang penggunaan perangkat digital sebelum membelikan kepada anak. Kualitas lebih penting daripada kuantitas. Orang tua dapat melakukan pengamatan dan dialog dengan anak. Orang tua dapat menugaskan anak untuk membuat catatan dalam hal anak menggunakan internet yang tidak ada hubungannya dengan tugas sekolah. Anak membuat jadwal untuk menentukan menggunakan internet dan gunakan *timer* untuk mengingatkan waktunya serta anak harus membuat komitmen diri jam berapa harus mematikan gawai. Orang tua dan anak bersama menentukan sanksi jika anak melanggar janjinya. Membuat sanksi terhadap peraturan yang dibuat bersama antara orang tua dan anak. Orang tua konsisten dalam menerapkan sanksi terhadap anak. Orang tua perlu menjelaskan alasan tentang diterapkannya peraturan. Orang tua penting menjelaskan pada anak tentang makna digital, *social media* dan dampak dari perangkat digital. Usia anak berbeda dalam pendekatannya terkait dengan media digital. Orang tua berbagi pengalaman tentang perangkat digital dengan anak. Orang tua mengawasi anak secara rutin dengan suasana yang menyenangkan. Orang tua berteman dengan anak di *social media*. Orang tua menjelaskan fitur yang boleh dan yang tidak boleh diakses oleh anak.

Orang tua berperan penting dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak, sehingga dikatakan orang tua adalah penentu bagi masa depan anak (Suhardi & Utami, 2019). Pemahaman orang tua tentang nilai dari dunia digital menjadi hal pokok yang harus disadari. Banyak orang tua belum mengetahui cara mengasuh anak di era digital. Orang tua menjadikan gawai sebagai *digital babysister* di tengah kesibukan mereka (Budi, M, E, 2020). Hal ini penting agar orang tua tepat dalam menyikapi perkembangan dunia teknologi. Karena era digital sejatinya bukan lagi sebuah pilihan mau atau tidak mau, bukan juga masalah siap atau tidak siap namun merupakan konsekuensi yang tidak dapat dihindari dari derasnya laju perkembangan teknologi yang tidak terbendung. Oleh karenanya, tidak ada pilihan bagi para orang tua saat ini kecuali mampu menguasai dan mengendalikan teknologi secara benar sesuai kebutuhan dan kemaslahatannya bagi pendidikan anak (Setiawan, 2017).

Lebih lanjut (Laely et al., 2017) memaparkan bahwa beberapa hal yang harus

dilakukan oleh orang tua dalam menyikapi era yang membuatarganya konsumtif dan maju dalam melakukan pengasuhan ke anak yaitu diantaranya sebagai orang tua harus belajar dan mengenal TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Teknologi bisa diibaratkan seperti pisau dimana memiliki dua sisi yang berbeda yaitu baik serta buruknya, dan itu semua tergantung seperti apa seseorang mempergunakannya dan itulah hasil yang diperoleh. Jikalau memang teknologi sangat sulit dijauhkan dari anak maka tidak ada salahnya orang tua yang mendekat dan coba memahami kegunaan dari internet dengan menggunakannya sebagai hal-hal positif seperti *games* yang mengasah otak, video-video yang merangsang kecerdasan si anak dan hal-hal positif lainnya. Orang tua harus dapat mempelajari manfaat dari teknologi mulai dari peran sebagai orang tua. Orang tua sangat berperan memang karena dalam hal ini mereka semua adalah “model” si anak dimana anak akan mengikuti apa yang baik dari orang tua maka itu semua berasal dari orang tua sendiri dimana setiap anak mengikuti apa yang orang tua katakan karena menurut anak bahwa orang tua benar dan itulah mengapa tidak hanya si anak yang belajar tetapi sebagai orang tua juga harus mengerti manfaatnya bagi diri orang tua sendiri (Laely et al., 2017).

Dunia digital memang menjadi dilema bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, ibarat dua sisi yang berlawanan arah artinya di satu sisi dapat memberikan manfaat tetapi di sisi lainnya dapat menjadikan anak menjadi rusak akibat pengaruh perangkat digital tersebut. Harapannya jangan sampai generasi muda rusak dan menjadi tidak bermoral akibat dari kecanduan perangkat digital karena disalahgunakan pada tempat yang tidak seharusnya. Oleh sebab itu banyak cara yang dapat dilakukan orang tua terhadap anak dalam menerapkan *digital parenting*.

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini telah menunjukkan bahwa dunia telah memasuki era baru yang sering dikenal dengan era digital. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan situasi perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital. Hal paling nyata yang dapat dirasakan, yaitu pesatnya arus pertukaran informasi. Sejak kehadiran internet, setiap orang dapat mengakses, memberikan, menyebarkan, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas secara online. Berbagai media dapat digunakan secara bebas dan luas. Didukung lagi dengan akses terhadap informasi

yang tidak terbatas. *Digital parenting* menurut merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik *online* maupun *offline* untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya (Jennifer A. Rode, 2009). *Digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital (Sukiman, 2016). Orang tua dan anak memerlukan kesepakatan seputar penggunaan media digital, memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait aspek perkembangan anak, bukannya melarang anak menggunakan gawai. Hal ini tidak berarti orang tua melarang anak sepenuhnya menggunakan digital, tetapi memberi aturan dan batasan penggunaan yang jelas (Maisari & Purnama, 2019).

Dengan segala akses kemudahan yang diberikan, perubahan ini telah mempengaruhi pola kehidupan anak. Tidak bisa dipungkiri bahwa anak-anak di zaman sekarang sangat bergantung pada perangkat digital. Tidak heran juga jika anak-anak saat ini disebut sebagai generasi digital.

Keterlibatan keluarga dalam pendidikan anak merupakan suatu keharusan. Orang tua merupakan pendidik pertama bagi tumbuh kembang anak. Bentuk pendidikan dalam keluarga bersifat pengasuhan. Pengasuhan sangat erat kaitannya dengan kemampuan orang tua memberikan perhatian, waktu dan dukungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental, sosial, emosional bahkan spiritual anak. Ini adalah sebuah proses yang merujuk pada serangkaian aksi, dan interaksi orang tua untuk mendukung perkembangan anak.

Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital (Yulia Palupi, 2015). Berikut adalah solusi yang perlu ditempuh orang tua dalam menerapkan *digital parenting* adalah sebagai berikut:

a. Orang tua membatasi waktu anak dalam penggunaan gawai

Berbagai aktivitas akan berkontribusi terhadap perkembangan anak secara keseluruhan. Pastikan untuk menetapkan batasan yang wajar untuk waktu penggunaan gawai bagi anak-anak di rumah. Hal ini dilakukan demi mendorong anak agar mengisi kegiatannya dengan sesuatu yang lebih bermanfaat, seperti bermain, membaca buku, bahkan menghabiskan waktu bersama keluarga di rumah. Orang tua perlu

menerapkan aturan penggunaan gawai bagi seluruh anggota keluarga. Cara ini berguna bagi si anak, karena ia relatif belum bisa menyaring informasi dengan baik. Misalnya dengan memberi batasan waktu penggunaan gawai. Satu jam dalam sehari, dan tambahan satu jam lagi saat akhir pekan atau libur sekolah. Sehingga orang tua jadi bisa mengarahkan hal-hal positif dan negatif yang sebaiknya anak konsumsi atau hindari di dunia digital.

b. Orang tua menjadi teladan bagi anak

Anak-anak belajar lebih banyak dari apa yang mereka lihat daripada apa yang diajarkan kepada mereka. Orang tua dianggap sebagai guru pertama bagi anak-anak, jadi pastikan untuk menjadi panutan yang baik bagi mereka. Orang tua juga sebaiknya membatasi penggunaan media sosial yang merupakan cara yang sangat efektif ketika ingin memberikan contoh kepada mereka. Orang tua menunjukkan teladan yang baik dan positif bagi anak. Artinya, orang tua harus konsisten dalam memberikan contoh-contoh yang positif dalam memanfaatkan media sosial serta menjalankan kesepakatan yang sudah dibicarakan bersama anak (Nur Ika Fatmawati, 2019).

c. Orang tua hendaknya tidak menggunakan gawai sebagai penenang emosi anak

Belakangan mungkin sering menyaksikan para orang tua menggunakan teknologi sebagai penenang emosi bagi anak-anaknya. Dalam kasus anak membuat ulah atau di luar kendali, yang tak sedikit membuat orang tua menggunakan gawai seperti halnya video game sebagai alat untuk menenangkan mereka. Hal ini justru akan menjadi masalah dalam jangka panjang.

Dikutip dari Sahabat Keluarga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), berikut 5 peran orangtua dalam membimbing anak menggunakan perangkat digital:

- 1) Biasakan kritis pada konten digital apa saja. Pastikan konten atau aplikasi yang akan diakses oleh anak benar-benar aman.
- 2) Diskusi penting tidak hanya melarang, cobalah untuk mendiskusikan secara sederhana dan berikan pengertian tentang batas kebutuhan penggunaan perangkat digital anak.

- 3) Batasi kapan, di manadan konten atau teknologi apa yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak.
 - 4) Patuhi dan sepakati aturan penggunaan dan konsisten dengan kesepakatan tersebut.
 - 5) Orangtua perlu sering untuk menikmati perangkat digital bersama anak untuk dapat menemukan manfaatnya.
- d. Orang tua penting menjembatani kesenjangan komunikasi
- Komunikasi tatap muka secara teratur dengan anak adalah cara yang bagus untuk tetap terhubung dengan mereka, dan membantu orang tua untuk menjembatani kesenjangan dalam berkomunikasi. Kegiatan komunikasi tatap muka sangat penting dalam keterampilan pengembangan bahasa mereka. Dunia digital memang memungkinkan anak untuk mendapat pengetahuan tentang banyak hal, yang mungkin belum pernah ia ketahui sebelumnya. Hindari mengekanginya, melainkan biarkan anak mengeksplor keingintahuannya itu, dan biarkan anak membagikan ceritanya kepada orang tua. Menjadi lebih peduli, bukan berarti orangtua harus mengatur dan mengetahui semua macam hal dan istilah dari perangkat lunak yang dibeli atau telah digunakan oleh anaknya. Selama anak masih tergantung kepada orangtua, maka orangtua wajib mengetahui, bukan membatasi, untuk apa dan bagaimana perangkat dan media digital digunakan oleh sang anak. Orangtua harus memahami bahwasannya perangkat lunak dan media digital tidak dapat lepas sepenuhnya pada era sekarang ini, sehingga orangtua sebaiknya mengawasi anak dengan sebaik mungkin gara anak tidak salah menggunakan perangkat dan media digital tersebut. Hal ini membutuhkan ekstra tanggung jawab karena semakin hari semakin canggih perangkat dan media digital yang digunakan (Lubis et al., 2019).
- e. Orang tua menciptakan zona bebas teknologi di rumah
- Zona tanpa layar di rumah, terutama selama waktu makan, pertemuan keluarga, atau tempat tertentu di rumah akan menjadi praktik yang sangat baik dalam membatasi hal tersebut. Cara terbaik untuk memulai praktik ini adalah dengan mematikan televisi saat jam makan atau diskusi keluarga. Orang tua perlu bersikap tenang dan berpikiran terbuka ketika berbicara dengan anak.

Terangkan dengan bahasa sederhana dan lugas saat mengenalkan soal digital yang ada di sekitar mereka. Hal tersebut membantu dalam membatasi gangguan yang dimiliki anak-anak saat makan. Tak sedikit orang tua yang telah memperhatikan bahwa mereka bahkan tidak ingat apa yang telah dimakan karena konsentrasinya tertuju pada televisi atau telpon selular (ponsel) mereka.

- f. Orang tua harus bekerja sama dengan guru di sekolah
- Orang tua dan guru harus bekerja sama sebagai komunitas untuk membesarkan warga digital yang bertanggung jawab. Banyak sekolah telah beralih ke pembelajaran digital untuk mendidik siswa. Sebagai orang tua, sudah sepatutnya untuk mendukung upaya sekolah dan meningkatkan penggunaan teknologi yang tepat di rumah dengan bimbingan dan pengawasan yang tepat. Orang tua menjalin komunikasi dengan pihak sekolah dan lingkungan (masyarakat). Hal ini bertujuan supaya sikap, perilaku, dan tindakan anak tetap terkontrol dengan baik entah di sekolah dan di lingkungan tempat anak bermain dengan temannya (Nur Ika Fatmawati, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *quantitative method* dimana pengumpulan data melalui penyebaran instrumen kepada orang tua siswa SD berjumlah 132 orang. Adapun sekolah dasar yang dijadikan sampel penelitian adalah SD Mardi Waluya yang terdapat di Jawa Barat. Pemilihan SD tersebut dengan asumsi bahwa mayoritas orang tua siswa adalah bagian dari masyarakat perkotaan yang telah menggunakan media teknologi, khususnya gawai dimana peran teknologi memegang peran penting dalam kehidupan baik bagi orang tua siswa maupun siswa SD. Orang tua siswa SD yang menjadi responden adalah orang tua siswa kelas 1 (satu) sampai kelas VI (enam). Dalam penelitian ini menggunakan metode untuk pengambilan data, yaitu kuesioner. Kuesioner merupakan pengumpulan data dengan menggunakan beberapa daftar pertanyaan dalam bentuk tertulis yang diberikan kepada orang siswa SD. Dalam teknik kuesioner peneliti mengembangkan instrumen berupa instrumen peran *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD. Instrumen pengumpulan data berguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Instrumen berupa

kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah *closed ended questioner* atau kuesioner tertutup yaitu berbagai pertanyaan/ Pernyataan berjumlah 30 item yang dibuat dengan memberikan alternatif jawaban yang telah tersedia, sehingga responden tinggal memilih pilihan jawaban sesuai kondisi sebenarnya.

Langkah penelitian adalah peneliti membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan teori. Kisi-kisi yang disusun adalah peran *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD. Penyusunan instrumen berdasarkan kisi-kisi. Validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan uji coba terpakai dimana akan dianalisis validitas dan reliabilitas setelah data terkumpul. Untuk melakukan pengujian validitas instrumen menggunakan *Eksploratory Factor Analysis* (EFA) dan pengujian reliabilitas menggunakan *Alfa Cronbach*. Hasil reliabilitas menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas sebesar 0,66. Karena hasil *Cronbach's alpha* > 0.60, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel pendampingan orang tua siswa terhadap penggunaan gawai anak SD adalah reliabel.

HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan terhadap orang tua siswa SD dengan tujuan untuk melihat tingkatan secara umum mengenai peran pendampingan orang tua siswa berupa *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD.

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai teknik pengambilan data.

Analisis data statistik dijabarkan dalam bentuk nilai maksimal dan minimum, range, mean, median, modus, standar deviasi, dan juga varians menggunakan bantuan SPSS 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Statistik Variabel

| | Digital Parenting |
|----------|-------------------|
| N Valid | 30 |
| Missing | 0 |
| Mean | 72,20 |
| Median | 73 |
| Mode | 74 |
| SD | 5,127 |
| Variance | 26,286 |
| Range | 22 |
| Minimum | 61 |
| Maximum | 83 |

Berdasarkan tabel.1 dengan variabel *digital parenting* terhadap siswa, diperoleh nilai maksimum sebesar 83 dan nilai minimum sebesar 61; range sebesar 22; mean (nilai rata-rata) sebesar 72,20; median (nilai tengah) sebesar 73; mode (nilai frekuensi terbanyak) sebesar 74; standar deviasi sebesar 5,127 dan variance sebesar 26,286. Berdasarkan pemaparan tersebut, berikut adalah kategorisasi skor variabel *digital parenting* terhadap siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Skor *digital parenting* terhadap siswa

| Kategori | Rentang Skor | Frekuensi | Persentase (%) |
|----------|--------------|-----------|----------------|
| Rendah | 61-68 | 34 | 26 |
| Sedang | 69-76 | 71 | 54 |
| Tinggi | 77-84 | 27 | 20 |

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dilihat bahwa sebanyak 71 orang tua siswa dengan persentase 54% memiliki tingkat sedang dalam skor peran *digital parenting* terhadap siswa dan jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan jumlah siswa bertingkat rendah yaitu berjumlah 34 orang tua siswa

dengan persentase 26% dan bertingkat tinggi yang berjumlah 27 orang tua siswa dengan persentase 20%.

Selanjutnya dipaparkan gambaran singkat mengenai profil peran *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Profil *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD

| No | Item | Deskripsi jawaban orang tua siswa |
|----|--|---|
| 1. | Gawai perlu diperkenalkan orang tua pada anak sejak dini | Orang tua siswa menganggap bahwa gawai perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini. Pertimbangannya adalah sebagai sarana berkomunikasi, sebagai media untuk menunjang belajar baik di sekolah maupun di rumah, sebagai media untuk mencari bahan atau materi belajar dan pekerjaan rumah, dan sebagai media untuk hiburan dan mengisi waktu |

| | | |
|-----|---|---|
| | | luang dengan bermain permainan dan mengakses konten-konten hiburan bagi anak. |
| 2. | Anak harus memenuhi peraturan orang tua dan tidak boleh membantah ketika anak dibatasi waktu saat bermain atau menggunakan gawai | Orang tua siswa merasa bahwa anak harus mematuhi aturan dan tata tertib dalam menggunakan gawai. Hal ini perlu ditanamkan agar anak tidak kecanduan gawai sehingga lupa melakukan kewajibannya sebagai siswa. Disamping itu anak perlu diatur penggunaan gawai agar anak memiliki waktu untuk melakukan aktivitas keluarga dan sosialnya. |
| 3. | Anak dapat melanggar peraturan orang tua dan boleh membantah ketika anak dibatasi waktu saat bermain atau menggunakan gawai | Dalam hal ini anak diharapkan tertib dan tidak melanggar peraturan tentang penggunaan gawai, mengingat ini semua demi kebaikan anak sendiri, khususnya dalam aktivitas bersama keluarga dan kemudahan anak dalam melakukan aktivitas sosialnya. |
| 4. | Orangtua tidak pernah meminta anak untuk berhenti bermain atau menggunakan gawai | Orang tua siswa tetap mengingatkan anak untuk mengatur penggunaan gawai, agar anak tidak kecanduan gawai sehingga melupakan aktivitas lainnya. Orang tua siswa jelas tidak akan membiarkan anak secara terus-menerus bermain gawai karena dapat merusak dan membuat mata lelah. |
| 5. | Orang tua pernah meminta anak untuk bermain atau menggunakan gawai di saat orang tua sedang sibuk | Kondisi ini dilakukan agar anak agar mengisi waktu luangnya ketika orang tua siswa tidak berada di rumah atau sedang sibuk mengerjakan tugasnya. Anak ketika sibuk dengan gawainya, maka orang tua siswa merasa tidak terganggu oleh anak. |
| 6. | Anak tidak mungkin menolak perintah orang tua untuk berhenti bermain gawai karena pasti akan dihukum | Bagi orang tua siswa tidak mudah untuk dapat menghentikan anak dalam bermain gawai. Oleh karena itu orang tua siswa membuat kesepakatan dengan anak untuk penggunaan gawai baik untuk belajar maupun bermain gawai. |
| 7. | Anak dapat menolak perintah orang tua untuk berhenti bermain gawai karena tidak akan dihukum | Anak dapat tidak menuruti perintah orang tua siswa ketika gawai digunakan untuk belajar dan mencari bahan-bahan tugas atau pekerjaan rumah. Kegiatan ini dapat membutuhkan waktu yang lama sekitar lebih dari 2 jam. |
| 8. | Anak tidak bisa menunjukkan keberatan dengan berbagai argumen (pendapat) yang diberikan anak terhadap perintah orang tua untuk berhenti bermain gawai bila sudah terlalu lama bermain gawai | Dalam kondisi ini anak kesulitan beragumen dengan orang tua siswa apabila penggunaan waktu digunakan untuk bermain dalam gawai. Anak menyadari bahwa aktivitas keseharian tidak hanya dihabiskan untuk bermain gawai, namun perlu ada aktivitas sosial lainnya. |
| 9. | Orang tua mengajarkan anak untuk selalu membantu setiap pekerjaan daripada waktu luangnya digunakan untuk bermain gawai | Anak ditugaskan orang tua siswa untuk membantu tugas-tugas di rumah seperti membersihkan kamar, membersihkan rumah, menyapu halaman, mencuci piring dll. Hal ini dilatih untuk dikerjakan anak agar anak tidak menghabiskan waktu dengan gawai mereka. |
| 10. | Orang tua memberi setiap anak perhatian dan pengawasan yang khusus ketika anak sedang menggunakan gawai | Bentuk perhatian dan pengawasan orang tua siswa terhadap anak seperti: mengatur penggunaan waktu gawai, memperhatikan konten dan permainan yang diakses oleh anak, pemanfaatan gawai untuk menunjang belajar anak. |
| 11. | Orang tua menuntut anak harus belajar setiap saat agar lebih berprestasi di sekolah daripada hanya bermain gawai yang dapat menurunkan prestasinya | Orang tua siswa tidak memaksakan anak untuk berprestasi dan mendapatkan nilai tertinggi di kelas. Orang tua siswa menyadari kemampuan akademik anak mereka. Namun sebagai siswa, orang tua siswa tetap mengingatkan anak untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah mereka. |
| 12. | Orang tua memberikan hadiah berupa gawai untuk anak yang unggul/berprestasi di sekolah | Orang tua siswa tidak serta merta menghadihkan gawai kepada anak apabila berprestasi di sekolah. Bentuk apresiasi orang tua bervariasi dalam mensupport anak berprestasi, seperti diberi bonus uang jajan, diajak jalan-jalan dan rekreasi, makan bersama keluarga dll. |

| | | |
|-----|---|--|
| 13. | Orang tua memberi kesempatan pada anak untuk bercerita tentang konten dan aktivitas anak ketika menggunakan gawai | Anak dapat mengungkapkan dan menceritakan konten dan permainan gawai yang diakses anak kepada orang tua mereka. Hal ini dilatihkan pada anak agar ada suasana keterbukaan antara anak dan orang tua siswa. Orang tua siswa juga dapat merespon baik setiap cerita anak tentang gawainya. |
| 14. | Orang tua mengajarkan kepada anak untuk memanfaatkan gawai dalam menunjang belajar anak | Anak selalu diarahkan bahwa gawai memiliki manfaat utama yaitu dalam menunjang belajar anak. Anak perlu menyadari bahwa dengan gawainya, anak menyadari bahwa banyak informasi dan konten yang dapat diakses anak dalam belajar dan mengerjakan tugas anak. |
| 15. | Orang tua menganggap bahwa gawai lebih memberi dampak positif bagi anak daripada dampak negatifnya | Banyak orang tua siswa setuju dan sepakat bahwa gawai memberi dampak positif pada anak. Manfaat yang dapat diperoleh diantaranya: penunjang belajar anak, anak semakin berwawasan dan update dengan informasi terbaru, sebagai media dalam bersosialisasi dengan teman dan orang lain. |
| 16. | Orang tua dan anak mendiskusikan dan memilih konten gawai sesuai usia anak | Anak diberi ruang dan kesempatan untuk berdiskusi dan memilih konten yang bermanfaat bagi anak dalam beraktivitas dalam dunia digital. Apabila anak menemukan konten dan permainan yang tidak sesuai dengan usianya, maka orang tua siswa dapat menjelaskan dan memberi klarifikasi tentang dampak negatif dari konten tersebut. |

Tabel menunjukkan bahwa peran digital parenting orang tua siswa dipandang penting dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gawai anak. Peran orang tua siswa tetap penting memberikan perhatian dan pendampingan terhadap anak dalam mengakses gawai anak. Pendampingan ini diperlukan agar anak dapat secara efektif dan bijak menggunakan gawai anak. Pendampingan terhadap anak dilakukan orang tua siswa agar anak dapat menggunakan gawai untuk kebutuhan mereka dalam belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

KESIMPULAN & SARAN

Dunia digital memang menjadi dilema bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, ibarat dua sisi yang berlawanan arah artinya di satu sisi dapat memberikan manfaat atau dampak positif tetapi di sisi lainnya dapat memberikan dampak negatif bagi anak akibat pengaruh perangkat digital tersebut. Jangan sampai generasi muda rusak dan menjadi tidak bermoral akibat dari kecanduan perangkat digital karena disalahgunakan pada waktu dan tempat yang tidak seharusnya. Harapannya orang tua tidak menyalahkan anak semata-mata, yang perlu orang tua ingat bahwa orangtua yang berperan mengenalkan anak pada perangkat digital. Seringkali orang tua memberikan *handphone* yang sebenarnya belum pantas untuk anak-anak pada usia tertentu. Seumpama sudah terlanjur sebaiknya,

usahakan membangun hubungan yang baik terlebih dahulu. Jangan sampai kemarahan atau kekecewaan kita mempengaruhi relasi atau hubungan orang tua dengan anak. Akibat yang akan ditimbulkan akan sangat besar yaitu kalau anak-anak sudah mengalami kekecewaan dengan sikap orang tuanya akan lebih sulit mendekati hati anak (Palupi, 2015). Bahwasannya sekarang anak-anak sudah masuk dalam era digital yang segala sesuatu informasi dapat dengan mudah anak dapatkan melalui internet. Hal ini tidak menutup kemungkinan juga dapat mendorong anak untuk selalu bermain gawai yang pada dasarnya memiliki dampak positif dan negatif. Oleh karena itu merupakan tugas sebagai orang tua untuk senantiasa mendampingi dan memberikan arahan ketika bermain gawai (Laely et al., 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, M, E, P. (2020). Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gawai di masa golden age. *Jurnal Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 1(1), 23–28. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/insania/article/view/2269>
- Endah Triastuti, P., Dimas Adrianto Indra Prabowo M.Si, & Akmalia Nurul, S. S. (2017). *Kajian dampak penggunaan media sosial bagi anak dan remaja*.

- Puskakom UI, Puskakom UI.FISIP Universitas Indonesia (2017).
- Faisal, N. (2016). Pola Asuh Orang Tua dalam Mendidik Anak Di Era Digital. *Jur. Jurnal An-Nisa*, IX(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Jennifer A. Rode. (2009). Digital Parenting: Designing Children's Safety. *HCI 2009 – People and Computers XXIII – Celebrating People and Technology*.
- Laely, K., Istiningsih, G., Pramita, Y. D., & Ifitah, S. N. (2017). Parenting Pengasuhan di Era Digital dalam Rangka Mendukung Terwujudnya PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) di Daerah Miskin. *URECOL Proceeding 6th University Research Colloquium 2017: Seri Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1–8.
- Lubis, H., Rosyida, A. H., & Solikhatin, N. H. (2019). POLA ASUH EFEKTIF DI ERA DIGITAL. *JURNAL PLAKAT Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat ISSN : 2714-5239 (Online); ISSN : 2686-0686 (Print) Volume 1 No. 2 Desember 2019*, 1(2). <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/plakat/article/download/2967/pdf>
- Maisari, S., & Purnama, S. (2019). *PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGBERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BUNAYYAGIWANGAN*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nur Ika Fatmawati. (2019). LITERASI DIGITAL, MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL BAGI ORANG TUA MILENIAL. *Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2).
- Sanders, M. R. (2008). Triple P-Positive Parenting Program as a Public Health Approach to Strengthening Parenting. *Journal of Family Psychology*, 22(3), 506–517.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan 2017 Seminar Nasional Pendidikan 2017 Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menghadapi Isu-Isu Strategis Terkini Di Era Digital*.
- Sigman, A. (2017). Screen Dependency Disorders: a new challenge for child neurology. *Journal of the International Child Neurology Association*.
- Suhardi, T., & Utami, E. (2019). *Ayah dan bunda mengatasi kecanduan gadget pada anak : peran orangtua dan cara mendidik anak di era digital / Tri Suhardi dan Esti Utami*. Semarang : Syalmahat Publishing, 2019.
- Sukiman. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Victoria Taylor. (2013). Japan to launch “fasting” camps for Internet-addicted students. *NEW YORK DAILY NEWS*, AUG 29, 2013 AT 12:43 PM. <https://www.nydailynews.com/lifestyle/japan-launch-internet-fasting-camps-article-1.1440483>
- Wahyudi, T. (2019). Paradigma Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital (Perspektif Pendidikan Islam). *Jurnal RI'AYAH*, 4(1).
- Yulia Palupi, M. P. (2015). Digital Parenting sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*, 47.