

PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA ANAK DI DESA SUBUR

Rina Hayati Maulidiah¹, Anggie Novita², Dewi Sartika³, Dwi Anisya Putri⁴, Nita Nurzanah⁵, Putri Rahayu⁶, Renna Lania⁷, Siti Nur Irfah⁸, Sri Handayani⁹, Suci Tia Melati¹⁰

Universitas Asahan
Rinahayati.maulidiah@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan bermain di rumah dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak dimana mereka dapat bergerak bebas serta menggunakan ragam media yang tersedia di rumah sehingga perkembangan anak dapat berkembang lebih optimal. Penelitian kualitatif menjadi metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Pendekatan ini digunakan agar dapat dipaparkan upaya pendampingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan media digital secara mendalam. Kegiatan ini dirancang untuk mengukur keberhasilan pateri agar dapat melaksanakannya. Keahlian serta pengetahuan dasar yang sudah dimiliki oleh anak akan terus berkembang ketika mereka mendapatkan ruang berekspresi, menjelajah dengan bebas dengan bantuan orang tua sebagai pengamat yang baik. Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan gadget anak juga sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab. Para orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan dari pemakaian gadget yang berlebihan. Tujuan penelitian ini, adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi anak, sehingga anak dapat memaksimalkan perannya dalam pendampingan untuk menjadikan generasi anak Indonesia yang unggul.

Kata Kunci : Pendampingan, Orang Tua, Teknologi Digital, Gadget, Anak

ABSTRACT

Playing activities at home can be a fun activity for children where they can move freely and use a variety of media available at home so that children's development can develop more optimally. Qualitative research is a research method used to examine natural objects, where as a qualitative research instrument is more meaningful than generalization. The approach used is to describe the efforts of parents to assist their children in using digital media in depth. This activity is designed to measure the success of the presenters to be able to carry it out. The skills and basic knowledge already possessed by children will continue to develop when they get space for expression, exploring freely with the help of parents as good observers. The involvement of parents in controlling the use of children's gadgets is also very much needed, both in the form of motivation, affection, and responsibility. Parents should be more careful about the risks posed by excessive use of gadgets. The purpose of this study is to understand the role of parents in assisting children, so that children can maximize their assistance in creating superior Indonesian children.

Keywords: Assistance, Parents, Digital Technology, Gadgets, Children

1. PENDAHULUAN

Keahlian serta pengetahuan dasar yang sudah dimiliki oleh anak akan terus berkembang ketika mereka mendapatkan ruang berekspresi, menjelajah dengan bebas dengan bantuan orang tua sebagai pengamat yang baik (Iskandar et al., 2022). Kegiatan bermain di rumah

dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak dimana mereka dapat bergerak bebas serta menggunakan ragam media yang tersedia di rumah sehingga perkembangan anak dapat berkembang lebih optimal (Iskandar et al., 2022).

Terdapat kecenderungan yang terjadi di era digitalisasi, dimana anak yang mendapatkan fasilitas digital terbiasa menggunakannya terbantu untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan dengan pendampingan dari orang dewasa (Potensia, 2020). Orang tua memiliki peran sebagai pengajar utama dengan kepemilikan tanggung jawab yang besar untuk membentuk dan membina anak-anak secara fisik dan psikologis (Asmawati, 2021). Ada beberapa peran orang tua untuk mendidik anak di era digital, antara lain: (1) memberikan batasan anak dalam penggunaan media digital, (2) mendorong anak melakukan aktivitas motorik lainnya, (3) memberikan pilihan media atau tayangan yang tepat bagi anak, (4) memantau tayangan yang telah diakses anak, (5) melakukan pendampingan aktivitas anak saat mengakses media sosial, (6) menunjukkan teladan yang baik dan positif menggunakan media sosial, serta (7) advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, supporter bagi anak usia dini untuk menggunakan media social (Santosa, 2015).

Anak-anak di era digital cenderung memiliki ketergantungan terhadap gawai (internet), sehingga apa yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap pembentukan. Karakter di era milenial. Anak-anak di era digital sangat aktif dalam media sosial seperti: Facebook, Twitter, YouTube, dan Instagram maupun media sosial lainnya (Purbasari & Suryanto, 2020).

Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan gadget anak juga sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab (Warisyah, 2015). Para orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan dari pemakaian gadget yang berlebihan. Dari hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi terbukti berhasil meningkatkan kemampuan anak sehingga tenaga pendidik perlu memahami bentuk teknologi pembelajaran, prosedur pengoperasiannya, dan cara menginteraksikan teknologi dengan peserta didik selama proses pembelajaran (Barovich et al., 2020).

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pendampingan sangat erat hubungannya dengan bagaimana kemampuan orangtua dalam memberikan perhatian baik berupa waktu berharga dan dukungan dalam segala aspek perkembangan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan social emosional (Purbasari & Suryanto, 2020). Oleh karena itu, peneliti melakukan kajian tentang "Pendampingan orang tua terhadap penggunaan teknologi digital pada anak". Tujuan penelitian ini, adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi anak, sehingga anak dapat memaksimalkan perannya dalam pendampingan untuk menjadikan generasi anak Indonesia yang unggul.

2. METODE

Penelitian kualitatif menjadi metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sumardi, 2014). Pendekatan ini digunakan agar dapat dipaparkan upaya pendampingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan media digital secara mendalam.(Iskandar et al., 2022)

Tindakan penelitian ini yaitu pemanfaatan teknologi digital anak usia dini terhadap peran orang tua (Asmawati, 2021). Metode ini dipilih karena peneliti ingin mengidentifikasi respon orang tua melalui sosialisasi terhadap pemanfaatan teknologi serta beberapa peran orang tua terhadap anak selama memanfaatkan teknologi tersebut (Asmawati, 2021)

Pada pengolahan data, peneliti mengolah hasil sosialisasi yang telah dilakukan dengan partisipan kemudian dilakukan pengelompokan tema sesuai dengan tujuan penelitian, tema

yang memiliki keselarasan atau kesesuaian pernyataan dengan konsep yang ingin diteliti, kemudian memberikan penjelasan sesuai dengan kelompok tema yang telah dibuat.(Purbasari & Suryanto, 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran orang tua juga sangat berpengaruh pada peningkatan keaktifan anak pada semua hal seperti contoh dengan adanya peran orang tua anak aktif belajar, aktif berorganisasi, aktif bersosialisasi, aktif menggunakan teknologi digital dengan baik dan benar sesuai yang sudah diajarkan oleh orang tua, aktif(Wati et al., 2022).

Kegiatan ini dirancang untuk mengukur keberhasilan pemateri dalam Sosialisasi yang dilakukan dan menerima masukan dari pemateri. Beberapa hal penting tersebut antara lain:

1. Perangkat desa dan masyarakat aktif menggunakan teknologi sebagai sumber bantuan bagi anak-anak.
2. Perangkat desa dan masyarakat mampu menerapkan konsep pendampingan anak berbasis digital modern.
3. Perangkat desa dan masyarakat mampu memantau, mengevaluasi serta mengembangkan solusi untuk membantu anak.

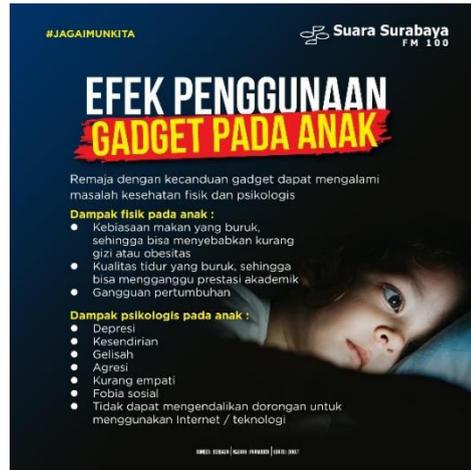


Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan di lapangan

Pihak desa berpartisipasi sebagai penyedia tempat pelatihan, Bertempat di Aula Balai Desa Subur, Kecamatan Air Joman. Para mitra sangat menyambut baik dan terbuka terhadap kunjungan tersebut hingga acara akhirnya dilaksanakan.

Teknologi digital yang semakin maju memberikan pengaruh terhadap karakter dan tumbuh kembang anak dalam keluarga. Internet yang merupakan saah satu teknologi digital dapat memberikan dampak negatif maupun positif bagi anak (Purbasari & Suryanto, 2020). Dampak negatif dari gawai untuk perkembangan anak antara lain: 1) dapat merugikan kesehatan. Paparan layar terlalu lama membuat mata menjadi lelah dan sakit, postur tubuh menjadi buruk karena tulang belakang yang dipengaruhi posisi saat menggunakan gawai. obesitas, hingga terjadi kelambatan dalam tumbuh kembang terutama bayi dan balita; 2) mengalami kecanduan. Hal ini terjadi karena terlalu sering menggunakan gawai dan tidak ada batas waktu. Jika dilarang maka akan muncul perilaku agresif hingga stres; 3) mempengaruhi pandangan dan pola pikir anak, terutama jika sering mengakses konten/ berita negatif seperti kekerasan, pornografi, dll. Hal ini dapat menimbulkan perilaku bullying, dll; 4) mengganggu psikologis dan perilaku anak seperti lebih suka menyendiri dan tidak peduli dengan apa yang

terjadi di sekitar anak



(Dyna & Gilang, 2018).

Gambar 2. Informasi efek penggunaan Gadget



Gambar 3. Tips agar anak tidak kecanduan

Selain hal tersebut di atas penggunaan teknologi khususnya Gadget sudah sangat mengkhawatirkan dimana sering dijumpai penyalahgunaan tindak tutur yang mengarah kepada penghinaan atau pencemaran nama baik kepada seseorang, instansi, ataupun organisasi tertentu sehingga menyebabkan tindak pidana hukum, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini;



Gambar 4. Tutaran yang mengandung unsur penghinaan



Gambar 5. Tutaran yang mengandung unsur pencemaran nama baik.

Berdasarkan contoh permasalahan tindak tutur diatas dapat dijerat hukum pidana yang tentunya merugikan sipenutur itu sendiri. Karena dalam KUHP Pasal 27 ayat (3) UUT ITE “Seseorang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi atau dokumen elektronik dengan muatan penghinaan atau pencemaran nama baik” sanksinya adalah pidana penjara selama 6 tahun.

Politeknik Caltex Riau

PENGHINAAN ATAU PENCEMARAN NAMA BAIK

DASAR HUKUM = Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

PERLU DI INGAT !! "Seseorang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi atau dokumen elektronik dengan muatan penghinaan atau pencemaran nama baik" (Pasal 27 ayat (3) UUT ITE)

Jika Dilanggar, APA SANKSI-NYA?

PIDANA PENJARA SELAMA 6 TAHUN

ATAU DENDA SEBANYAK : 1 MILIAR RUPIAH
Pasal 45 ayat (1) UU ITE

BERAPA JUMLAH KASUS-NYA?
Dari 1.000-an kasus cyber, paling banyak mengenai kasus pencemaran nama baik melalui media sosial.
source : <https://news.detik.com/>

MENGAPA PENTING?
kasus ini merupakan delik aduan = dapat diproses dengan hukum jika ada pengaduan dari pihak yang melapor

ETIKA PROFESI Sylvia Divalona - NIM .1557301078

Gambar 6. Sanksi Pidana Penghinaan dan Pencemaran Nama Baik

dan masih banyak lagi dampak negative terkait penggunaan gadget pada anak tanpa pendampingan dari orang tua. Seperti yang terlihat pada informasi di bawah ini;

Risiko & Bahaya Internet

4. Kekerasan menggunakan media internet (cyberbullying), seperti pelecehan melalui tulisan, ancaman, tuduhan, dll. Lebih parah lagi dapat mengarah ke kekerasan fisik berupa pelecehan seksual terutama ke pengguna internet berusia muda atau anak-anak (pedophilia).
5. Konten ilegal, seperti perjudian dan pornografi. Situs-situs yang berisi konten ilegal biasanya menjerat pengguna dengan memunculkan iklan yang tidak dikehendaki (pop-up trap).
6. Pelanggaran hak cipta jika material yang ditampilkan melalui internet tanpa melalui persetujuan pemiliknya.

WASPADA CYBER BULLYING!

Gambar 7. Resiko dan Bahaya Internet

Adapun dampak positif dalam penggunaan gawai pada anak meliputi: 1) mempermudah komunikasi. Penggunaan gawai dapat melancarkan komunikasi dengan cara SMS, telepon, WA, instagram, facebook, dan aplikasi lain yang ada di dalamnya; 2) menambah pengetahuan dapat diterapkan dengan menggunggah informasi sesuai usia anak di situs berita seperti Kompas.com, penggunaan google translate, konten ruang guru, YouTube, google classroom, kakatu school, dll; 3) menambah teman dan jejaring sosial; 4) menambah kreatifitas untuk berkarya, membuat tulisan, dan metode pengajaran yang baru (Dyna & Gilang, 2018).

Kegiatan yang dinilai sangat bermanfaat berdasarkan sosialisasi dengan pemateri yang diberikan kepada masyarakat Desa Subur antara lain:

1. Strategi pemanfaatan teknologi digital
2. Pendampingan anak berbasis digital
3. Kewirausahaan menggunakan media digital.
4. Sanksi bagi penyalagunaan media sosial.

4. KESIMPULAN

Keahlian serta pengetahuan dasar yang sudah dimiliki oleh anak akan terus berkembang ketika mereka mendapatkan ruang bereksresi, menjelajah dengan bebas dengan bantuan orang tua sebagai pengamat yang baik. Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan gadget anak juga sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab. Para orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan dari pemakaian gadget yang berlebihan. Tujuan penelitian ini, adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi anak, sehingga anak dapat memaksimalkan perannya dalam pendampingan untuk menjadikan generasi anak Indonesia yang unggul.

5. SARAN

Meskipun penulis sudah berusaha untuk menyempurnakan susunan karya tulis ilmiah,tapi nyatanya penulis masih banyak memiliki kekurangan yang harus diperbaiki.

Oleh karena itu,berbagai macam kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat diharapkan guna bahan evaluasi kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak desa serta masyarakat desa Subur Kecamatan Air joman sehingga pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan lancar. Kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang selalu memberikan sumbang saran bagi kesuksesan pelaksanaan KKN ini, kepada YLBHI-CNI sebagai narasumber dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4192–4201.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>
- Mazdalifah, M., & Moulita, M. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105–116.
<https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316>
- Purbasari, Y. A., & Suryanto, S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Anak Digital Native. *Prosiding Seminar Nasional 2020 Fakultas Psikologi UMBY*, 38–48.
- Wati, K. S., Sakir, M., & Mulyani, P. S. (2022). Peran Orang Tua Pada Pembelajaran Daring Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Informatika Dan Teknologi ...*, 2(1), 6–12.
<http://jurnalitp.web.id/index.php/jitp/article/view/19>

- Mariah, M., & Nurbaiti, D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Sumber Informasi Pendampingan Terhadap Anak. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v1i1.107>
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 11(2), 1–23.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Rahmat, S. T. (2018). Pola Asuh yang Efektif dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Journal Education and Culture Missio*, 10(2), 143.
<https://repository.stikisantupaulus.ac.id/122/1/Artikel-jurnal-missio>
- Atmojo, A. M., Sakina, R. L., & Wantini, W. (2021). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965–1975. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1721>