

Digital Parenting Pada Anak..... (Lintang Riyana dan Poerwanti Hadi Pratiwi)

DIGITAL PARENTING PADA ANAK USIA DINI DI KAMPUNG CYBER

DIGITAL PARENTING ON EARLY CHILDHOOD IN KAMPOENG CYBER

Oleh : Lintang Riyana dan Poerwanti Hadi Pratiwi

Email : riyanalintang29@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya perkembangan era digital yang membawa pengaruh terhadap penggunaan gawai oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan gawai oleh anak usia dini dan penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di Kampung Cyber. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan model analisis data interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ragam penggunaan gawai pada anak usia dini terbagi menjadi dua, yaitu dilihat dari situs web dan intensitas penggunaan gawai. Sedangkan, penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di Kampung Cyber menunjukkan beberapa aspek diantaranya aspek perkembangan zaman, aspek pendidikan dan pengetahuan orang tua, aspek pendampingan orang tua, aspek pembatasan waktu penggunaan gawai, aspek peraturan penggunaan gawai, dan aspek ketentuan pengguna.

Kata Kunci : *Penggunaan Gawai, Digital Parenting, Anak Usia Dini, Masyarakat Kampung Cyber*

Abstract

This research is motivated by the development of the digital era that has an influence on the use of devices by early childhood. This study aims to determine the description of the use of devices by early childhood and the application of digital parenting in early childhood in Kampong Cyber. This research uses descriptive qualitative method. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The sampling technique used in this study used purposive sampling. The validity of the data in this study uses the technique of triangulation of sources with Miles and Huberman's interactive data analysis models. The results showed that the variety of devices used in early childhood was divided into two, namely viewed from the website and the intensity of the use of the device. Whereas, the application of digital parenting in early childhood in Kampong Cyber shows several aspects including aspects of the times, aspects of education and parental knowledge, aspects of parental assistance, aspects of time limitation for the use of devices, aspects of regulations for the use of devices, and aspects of user provisions.

Keywords : *Use of Gadgets, Digital Parenting, Early Childhood, Kampong Cyber Communities*

PENDAHULUAN

Teknologi digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat di seluruh dunia. Pada era digital ini semua aktivitas manusia dimudahkan dengan teknologi informasi. Seiring berkembangnya zaman, alat komunikasi yang diciptakan semakin canggih seperti gawai atau *smartphone*. Gawai seolah dapat menjawab semua kebutuhan manusia saat ini. Gawai memiliki berbagai fitur yang bisa dinikmati oleh siapa saja baik kalangan tua maupun muda bahkan anak-anak.

Gawai sendiri memiliki dampak positif bagi penggunaannya. Banyak fakta membuktikan bahwa pengguna sosial media di dunia itu adalah kalangan anak-anak. Survei SuperAwesome menunjukkan bahwa 20 persen anak-anak berusia 6-14 tahun di Asia Tenggara, gemar bermain gawai ketimbang permainan tradisional lainnya. Survei tersebut juga menyebutkan 87 persen anak-anak memiliki *smartphone* (Zakaria, 2016). Studi yang dilakukan oleh Hsin, dkk (dalam Hendriani, 2017)

menemukan adanya efek positif penggunaan teknologi digital sebagai sarana memberikan stimulasi perkembangan anak.

Di sisi lain adanya kemajuan teknologi ini terdapat penyalahgunaan internet yang menyebabkan hal-hal negatif terjadi. Disini anak-anaklah yang sangat rentan dalam penyalahgunaan internet. Menurut data KPAI, dari Tahun 2011-2014 jumlah anak korban pornografi dan kejahatan online di Indonesia mencapai angka 1.022 anak (Dullabib, dkk, 2016). Selain itu, beberapa dampak negatif penggunaan gawai di antaranya menyebabkan kecanduan, manja dan malas belajar dan boros (Putri, 2015).

Data tersebut semakin menegaskan bahwa era teknologi digital membawa tantangan yang begitu besar di balik kemudahan yang ditawarkan. Menjadi penting bagi orangtua sebagai pendidik utama untuk memberikan bekal yang memadai bagi anak dalam memanfaatkan teknologi secara tepat. Menurut Fajariyah, dkk (2018), peran

aktif orang tua sangat dibutuhkan dalam membatasi penggunaan gawai oleh anak dan mendampingi anak ketika bermain gawai. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan gawai dapat diminimalisir.

Keterlibatan keluarga dalam pendidikan anak ini merupakan suatu keharusan. Seiring berkembangnya teknologi digital juga mempengaruhi perubahan-perubahan dalam keluarga yang akan berpengaruh pada pola asuh orang tua terhadap anak. Maka, diperlukan suatu model pendidikan dan pengasuhan yang relevan dengan kemajuan zaman. Model ini disebut dengan istilah *digital parenting* yang dapat digunakan orang tua untuk mendidik anak agar terhindar dampak negatif dari gawai. Terkait pola pengasuhan anak di era digital ini, salah satu kampung di Yogyakarta yaitu Kampung Cyber telah menggunakan pola asuh yang disesuaikan dengan perkembangan era digital. Hal ini dikarenakan masyarakat Kampung Cyber dalam aktivitas sehari-hari menggunakan teknologi dan sebagian besar

masyarakatnya sudah melek akan teknologi.

Menurut Purbawisesa (dalam Pradipta, 2015), sebagai sebuah simbol masyarakat di tengah fenomena perkembangan internet yang sangat pesat. Kampung Cyber terkenal dengan seluruh lapisan warganya yang mampu memanfaatkan teknologi internet dengan baik. Warga Kampung Cyber bersepakat untuk menggunakan internet secara positif dan bermanfaat untuk kemajuan kampung. Hal ini dapat menjadi dasar untuk menggambarkan pengasuhan digital atau *digital parenting* di erasekarang.

Oleh karena itu, melihat problematika penggunaan gawai pada anak usia dini yang tidak hanya membawa dampak positif melainkan juga akan berdampak negatif, sehingga dibutuhkan *digital parenting* guna mengawasi anak dalam menggunakannya. Hal ini yang menjadikan peneliti mengkaji mengenai penerapan *digital parenting* yang diterapkan oleh masyarakat Kampung Cyber dalam

mengasuh anak-anaknya di era digital.

KAJIAN PUSTAKA

1. Karakteristik Anak Generasi Digital

Setiap populasi generasi yang muncul dalam kurun waktu setiap 15-18 tahun terakhir memiliki karakteristik demografik yang berbeda dengan generasi sebelum dan setelahnya. Menurut Santosa (2015:19) mengatakan bahwa pembagian suatu generasi berdasarkan periodisasi waktu tertentu dan perbedaan karakteristik kelompok tersebut. Perbedaan karakteristik setiap generasi meliputi perbedaan kepercayaan, keyakinan, karier, keseimbangan kerja, keluarga, peran gender, dan lingkungan pekerjaan. Generasi era saat ini sering disebut dengan generasi milenial. Menurut Santosa (2015:20-28), generasi milenial memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Memiliki karakter yang positif dan optimis dalam menggapai mimpi dalam hidupnya.

b. Memiliki pola pikir yang praktis dan berperilaku instan.

c. Anak generasi ini mencintai kebebasan

d. Anak generasi ini mayoritas memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

e. Anak generasi ini cenderung berpikir kritis dalam berbagai permasalahan atau fenomena yang terjadi.

f. Anak generasi ini mahir menggunakan perangkat digital dan teknologi informasi.

2. Peran Orang Tua Dalam Keluarga

Dalam dokumen Familiaris Consortio (FC) art. 42 (1993) dinyatakan bahwa keluarga merupakan sel pertama dan sangat penting bagi masyarakat (dikutip dari Rahmat, 2018). Menurut Anwar dan Ahmad (2009:17), peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini adalah orangtua sebagai guru pertama dan utama, mengembangkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan otak anak, dan

mengoptimalkan potensi anak. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting karena keluarga merupakan tempat membangun pondasi belajar anak yang pertama dan utama bagi anak. Selain itu, orangtua sebagai salah satu pihak yang bertanggung jawab dalam pendidikan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan anak. Orang tua dalam keluarga harus berupaya keras mendidik dan mendampingi anak menuju masa depan yang lebih cerah sesuai tuntutan zaman yang semakin global, termasuk mengantisipasi dampak negatif dari perkembangan media teknologi dan informasi.

3. Penggunaan Gawai

Penggunaan media digital dan teknologi (gawai) tidak hanya berimplikasi positif, tetapi juga berdampak negatif jika seorang anak dan remaja menggunakannya secara berlebihan dan lepas kendali. Menurut Susanto dalam Alia (2018), dampak positif perkembangan teknologi informasi, antara lain:

- a. Dapat menambah wawasan anak
- b. Dapat memudahkan untuk mencari informasi terkini.
- c. Dapat membangun relasi anak.
- d. Membangun kreativitas anak
- e. Anak dapat menggunakan teknologi perangkat lunak pendidikan.

Sementara itu, menurut Rachman (2016) menyatakan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital, antara lain:

- a. Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.
- b. Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.
- c. Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gawai dini (terutama usia di bawah 2 tahun).
- d. Masalah kesehatan anak meliputi kesehatan mata dan masalah tidur.

- e. Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

4. Digital Parenting

Pengertian pengasuhan menurut Alvita (dalam Utami dkk, 2018), sosialisasi pada anak yang mencakup apa yang harus dilakukan orang tua agar anak mampu bertanggung jawab dan memberikan kontribusi sebagai anggota masyarakat. Menurut Palupi (2015), *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. Sementara itu, menurut Vodafone Foundation UK (2018) tersedia di vodafone.co.uk/digitalparenting, *digital parenting* adalah panduan untuk orang tua agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi digital dan masalah-masalah yang ada, sehingga keluarga dapat memanfaatkan dengan baik dunia digital atau online dan mengoperasikannya dengan aman.

Adanya tuntutan zaman yang saat ini serba digital maka diperlukan pola pengasuhan yang sesuai dengan perkembangan era digital. Berdasarkan karakteristik generasi digital, maka orang tua perlu mendidik anak di era digital dengan menggunakan tipe-tipe pola asuh yang relevan atau sesuai dengan kehidupan anak. Orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkannya. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016a:14-17) menugaskan para orang tua untuk memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Orang tua perlu mengetahui dan memahami dampak negatif penggunaan gawai secara berlebih pada anak usia dini.
- b. orang tua perlu mendampingi anak-anak sebagai generasi digital ketika menggunakan perangkat digital.

c. penggunaan media digital disesuaikan usia dan tahap perkembangan anak.

Menurut Santosa (2016) dalam artikelnya, mengemukakan panduan bagi orang tua dalam mendidik anak di era digital, yaitu:

- a. Orang tua membatasi anak menggunakan gawai dan media digital lainnya.
- b. Orang tua mendorong anak melakukan aktivitas motorik lainnya bukan hanya memperhatikan gawai yang cenderung aktivitas pasif.
- c. Orang tua perlu selektif memilih media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak.

Menurut Herlina, dkk (2018: 14), pola pengasuhan ini harus sesuai dengan rentang usia anak-anak yang selama proses tersebut anak-anak mengalami masa pertumbuhan fisik dan mental yang pesat, sehingga perlu pengelompokan adengan rentang usia. Pengelompokan usia ini akan membantu orang tua untuk mampu lebih teliti menerapkan pola pengasuhan digital yang berbeda-

beda pada masing-masing rentang umur. Pembagian kelompok usia ini juga menjadi panduan bagi orang tua untuk dapat memberi rangsangan, aturan, fasilitas dan pendampingan yang tepat sesuai tahap pertumbuhan.

Menurut Herlina, dkk (2018: 23) ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital, yakni :

- a. Mendampingi anak mengakses gawai.
- b. Menyeleksi konten yang sesuai untuk anak.
- c. Memahami informasi yang disediakan media digital.
- d. Menganalisis konten digital untuk menemukan pola positif dan negatif.
- e. Memverifikasi media digital karena tidak semua informasi digital itu fakta.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami fenomena mengenai *digital parenting* pada anak usia dini di Kampung Cyber.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Kampung Cyber yang berada di Taman KT I/434, Patehan, Kraton, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan ≥ 3 bulan, terhitung dari bulan Desember 2019 hingga Februari 2020.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah orang tua anak usia dini berusia antara 0-7 tahun dan tokoh masyarakat yang memiliki pemahaman terkait *digital parenting*.

4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah warga di Kampung Cyber Yogyakarta dan pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*.

5. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini yaitu melalui wawancara dan observasi secara langsung. Sedangkan untuk sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi dan studi pustaka yang dapat mendukung penelitian ini.

6. Teknik Dan Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:308), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik dan instrumen penelitian yang digunakan yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan dokumenasi.

7. Validitas Data

Penelitian ini menggunakan teknik validitas data berupa triangulasi sumber. Pada penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data yang didapatkan melalui observasi dan wawancara dengan para informan terkait *digital parenting*.

8. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif menurut Miles dan Huberman. Model analisis data ini memiliki 3 tahapan, yaitu tahap pertama kondensasi data (*data condensation*), tahap kedua penyajian data (*data display*), dan tahap ketiga penarikan kesimpulan serta verifikasi data (*conclusion and verification*).

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Ragam Penggunaan Gawai Oleh Anak Usia Dini Di Kampung Cyber

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada masyarakat Kampung Cyber menghasilkan beberapa data. Hasil temuan peneliti ini menunjukkan bahwa ragam penggunaan gawai oleh anak usia dini di Kampung Cyber dilihat dari aspek situs web, diantaranya dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Gawai Digunakan Untuk Melihat Situs Web Video Atau Youtube

Penggunaan gawai pada anak usia dini tak terlepas dari situs-situs yang diakses. Banyak variasi dan fitur-fitur yang memanjakan setiap orang yang menggunakan gawai. Era sekarang banyak orang memanfaatkan konten digital sendiri seperti video, audio maupun foto yang lebih kekinian. Dari hasil penelitian, *platform youtube* sangat digemari oleh semua kalangan baik orang tua, muda hingga anak usia dini. Kebanyakan gawai digunakan oleh anak usia dini di Kampung Cyber untuk mengakses video youtube. Hal ini menegaskan bahwa konten-konten yang ada di youtube sangat menarik dan dapat mencuri perhatian dari anak usia dini.

b. Gawai Digunakan Untuk Bermain Games Online

Perangkat digital pada era saat ini sangat berkembang pesat yang ditandai dengan beragamnya media games untuk memanjakan pengguna digital. Games banyak digemari oleh semua kalangan termasuk anak usia dini. Anak usia dini banyak yang menggemari games karena sifatnya yang menghibur. Selain itu, games saat ini dikemas menjadi game

edukasi yang tentunya dapat melatih konsentrasi anak dan wawasan anak. Dari data penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini di Kampung Cyber dalam menggunakan perangkat digital selain untuk membuka internet, mereka juga mengakses untuk bermain games.

c. Gawai Digunakan Untuk Mengakses Informasi

Pengendalian penggunaan gawai pada anak dinilai sangat tepat untuk diterapkan di era digital saat ini. Akan tetapi, pengendalian gawai pada anak jangan sampai hak anak dibatasi untuk mendapatkan akses informasi. Sebab gawai memiliki banyak informasi yang dapat membantu anak untuk mencari kebutuhan dalam bidang pendidikan. Dari penelitian yang telah dilakukan di masyarakat Kampung Cyber, anak usia dini dalam menggunakan gawai dipergunakan untuk mengakses informasi berupa mencari tugas atau mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang biasanya dipakai adalah membuka situs web brainly. Hal ini sesuai dengan Kemendikbud RI (2016a:11-12), yang menyatakan

bahwa dari proses belajar, generasi milenial memiliki ciri-ciri yakni selalu mengakses dengan Google, Yahoo atau mesin pencari lainnya.

Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa ragam penggunaan gawai oleh anak usia dini dari aspek waktu penggunaan gawai, diantaranya sebagai berikut:

a. Penggunaan Gawai Dengan Intensitas $\geq 0-1$ Jam Perhari

Dalam penelitian didapatkan bahwa orang tua pada masyarakat Kampung Cyber dalam memberikan batasan penggunaan gawai terhadap anak usia dini dalam sehari $\geq 0-1$ jam. Dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak agar tidak terlalu berlebih maka orang tua memberikan pembatasan penggunaan pada gawai. Namun terkadang ada ancaman dari lingkungan di luar rumah yang membuat anak menjadi menggunakan gawai secara berlebih. Pemberian batasan penggunaan gawai pada anak sudah tepat untuk dilakukan, akan tetapi orang tua juga tidak bisa untuk tidak memberikan penggunaan gawai pada anak. Sebab kita tahu pada era

digital saat ini pastinya akses informasi dari perangkat digital sangat diperlukan mengingat untuk saat ini semuanya serba digital. Oleh karena itu, orang tua dapat melakukan pengendalian pada penggunaan gawai bagi anak tanpa harus merenggut hak anak untuk mendapatkan informasi.

b. Penggunaan Gawai Dengan Intensitas \geq 1-2 Jam Perhari

Orang tua mempunyai peran yang sangat besar dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak usia dini. Orang tua dapat melarang anak dalam menggunakan gawai dan tidak memberikan gawai secara pribadi pada anak usia dini. Selain itu, orang tua dapat memberikan batasan intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini. Batasan intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini di masyarakat Kampung Cyber dengan memberikan intensitas penggunaan \geq 1-2 jam perharinya. Sehingga, dengan adanya batasan penggunaan gawai pada anak usia dini ini dapat mengendalikan anak untuk tidak menggunakan gawai secara berlebihan.

c. Penggunaan Gawai Dengan Intensitas \geq 6 Jam Perhari

Selain itu, pada masyarakat Kampung Cyber ada beberapa orang tua yang memberikan gawai pada anak dengan melebihi batas penggunaan gawai pada anak usia dini yakni anak menggunakan gawai dalam sehari intensitasnya \geq 6 jam bahkan bisa sehari penuh. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini yang berlebihan akan menimbulkan dampak negatif. Menurut Santosa (2015), penggunaan media digital dan teknologi tidak hanya berimplikasi positif, tetapi juga berdampak negatif jika seorang anak dan remaja menggunakannya secara berlebihan dan lepas kendali.

2. Digital Parenting Pada Anak Usia Dini Di Masyarakat Kampung Cyber

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, *digital parenting* pada anak usia dini di masyarakat Kampung Cyber terbagi menjadi 3 bagian yakni:

a. Digital Parenting Di Kampung Cyber

Beberapa aspek penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di masyarakat Kampung Cyber diantaranya :

1) Aspek Perkembangan Zaman

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perubahan pola pengasuhan orang tua terhadap anak seiring berkembangnya zaman. Pola pengasuhan saat ini memerlukan perangkat digital meskipun ada beberapa risiko yang harus dihindari oleh orang tua. Pola asuh orang tua saat ini lebih condorong menggunakan perangkat digital karena memang era saat ini identik dengan hal tersebut. Oleh karena itu, banyak orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak menggunakan perangkat digital seperti laptop dan gawai. Hal ini sesuai dengan Santosa (2015:20-28) yang mengatakan bahwa generasi milenial sangat bergantung pada teknologi terutama internet.

2) Aspek Pendidikan Orang Tua

Setiap orang tua memiliki pola pengasuhan yang berbeda-beda yang dapat terlihat dari tingkat pendidikan orang tua. Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan tinggi tentunya dalam mendidik anak di era digital saat ini dapat melaksanakan dan memaksimalkan *digital parenting*, akan tetapi untuk orang tua yang tingkat pendidikan rendah jarang untuk menerapkan *digital parenting*.

Selain itu, tingkat pendidikan orang tua yang mempengaruhi pola pengasuhan anak tentunya orang tua era sekarang juga mempunyai pola pikir yang lebih maju. Orang tua saat ini sadar bahwa pendidikan sejak dini sangatlah penting sehingga banyak orang tua yang menyekolahkan anak ke sekolah pendidikan usia dini, disamping orang tua memberikan bekal pendidikan informal. Menurut Raho dalam Rahmat (2018), keluarga sebagai institusi pendidikan berperan mendidik anggota-anggotanya untuk menjadi orang yang bertanggungjawab. Dalam hal ini, Orang tua memberikan pendidikan

pada anak-anak juga harus sesuai dengan tahapan usia anak.

3) Aspek Pengetahuan Orang Tua

Selain pendidikan, orang tua juga harus memiliki pengetahuan terkait pola pengasuhan terhadap anak-anaknya. Mengenai *digital parenting* sendiri yang merupakan pola pengasuhan orang tua pada era digital ini banyak orang tua di Kampung Cyber sudah memahami akan hal tersebut. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya informan yang memiliki pemahaman bahwa pola pengasuhan untuk saat ini harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Ditambah pula dalam mengasuh anak di era digital perlu adanya pendampingan dan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak-anaknya.

Namun adapula orang tua belum memiliki pengetahuan terkait dengan *digital parenting*. Meskipun *digital parenting* masih hal yang baru dalam dunia *parenting*, bukan berarti orang tua acuh terhadap masalah-masalah dalam perkembangan teknologi terutama bagi anak usia dini. Hal ini

sesuai dengan penelitian Rahmat (2018) bahwa orang tua dan pendidik wajib *meng-upgrade* diri dengan informasi global terkini mengenai dunia dan *trend* anak zaman sekarang.

4) Aspek Pendampingan Orang Tua

Digital parenting sendiri memiliki beberapa panduan bagi orang tua dalam mendidik anak di era digital. Salah satu panduan *digital parenting* adalah orang tua melakukan pendampingan kepada anak usia khususnya anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua pada masyarakat Kampung Cyber mendampingi dan menemani anak ketika menggunakan gawai. Para orang tua di Kampung Cyber dalam mendampingi anak dengan menyeleksi tontonan bagi anak, mengecek tontonan anak dengan mendatangi secara langsung dan mengingatkan kepada anak untuk tidak menggunakan gawai berlebihan.

Hal ini sesuai dengan apa yang dianjurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Republik Indonesia (Juli 2016a:14-17) yang menugaskan para orang tua untuk memperhatikan hal-hal salah satunya orang tua perlu mendampingi anak-anak sebagai generasi digital.

Selain itu, ada beberapa orang tua yang tetap melakukan pendampingan kepada anak namun tidak terlalu intens. Artinya, orang tua memberikan kepercayaan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gawai secara mandiri agar anak dapat leluasa dan menggali informasi yang mereka butuhkan.

5) Aspek Pembatasan Waktu Penggunaan Gawai

Selain panduan bagi orang tua untuk mendampingi anak di era digital ini, orang tua juga memerlukan pembatasan waktu dalam menggunakan gawai. Orang tua memberikan batasan penggunaan gawai kepada anak dengan tujuan agar anak terhindar dari dampak negatif gawai maupun internet.

Mayoritas orang tua di Kampung Cyber memberikan batasan penggunaan gawai kepada anak-

anaknya seperti hanya mengizinkan anak menggunakan gawai pada hari-hari tertentu. Adapula orang tua yang memberikan batasan kepada anak-anaknya dengan durasi waktu penggunaan $\geq 1-2$ jam dalam sehari.

Selain itu, ada orang tua yang tidak memberikan batasan penggunaan kepada anak-anaknya dan lebih membebaskan anak dalam menggunakan gawai. Tujuannya agar anak tidak merasa tertekan. Namun orang tua tidak lepas kendali dan tetap mengontrol anak dalam menggunakan gawai

Menurut Santosa (2016), orang tua harus membatasi anak dalam menggunakan gawai dan media digital. Dalam data penelitian juga mendapatkan bahwa adanya durasi waktu penggunaan gawai pada anak termasuk kedalam prinsip dari *digital parenting*, seperti menurut Palupi (2015) bahwa orang tua harus membuat jadwal untuk menentukan menggunakan internet dan menggunakan timer untuk mengingatkan waktunya serta anak harus membuat komitmen diri jam berapa harus mematikan gawai.

6) Aspek kebebasan
Bertanggungjawab Pada Anak

Dalam penelitian ini didapatkan bahwa setiap informan dalam mengasuh anak tidak memaksakan kehendak orang tua sendiri melainkan memberikan keleluasaan pada anak untuk berkembang sesuai kemauannya sendiri, sehingga anak tidak tertekan, merasa senang dan menyukai apa yang menjadi kesenangannya. Selain itu orang tua pada masyarakat Kampung Cyber tidak mengekang anak-anaknya dengan sesuai apa yang diinginkan orang tua akan tetapi anak lebih dibebaskan namun tetap diberikan bimbingan oleh orang tua.

Hal ini selaras dengan penelitian Rahmat (2018) yang menyatakan bahwa Orang tua harus mendidik anak bukan dengan kekerasan atau paksaan, tetapi memberi kebebasan dengan suatu kontrol yang ketat supaya anak bertumbuh dan berkembang secara positif dan baik.

7) Aspek Peraturan Penggunaan Gawai

Pada masyarakat Kampung Cyber meskipun belum adanya aturan, nilai dan norma yang menyangkut *digital parenting*. Akan tetapi sebagian besar orang tua sudah menerapkan aturan, nilai dan norma dalam menggunakan gawai. Dalam membuat dan menerapkan peraturan kepada anak tentang penggunaan perangkat digital juga harus melibatkan anak. Dengan demikian anak akan memahami dan menerapkan aturan-aturan yang telah disepakati bersama. Artinya orang tua dan anak menerapkan aturan yang berlaku untuk keduanya dalam penggunaan perangkat digital.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian Palupi (2015) tentang prinsip *digital parenting*, salah satunya membuat peraturan yang disetujui anak tentang penggunaan perangkat digital sebelum membelikan kepada anak. Sehingga dengan membuat peraturan yang sudah disetujui oleh anak nantinya orang tua akan lebih mudah mengontrol penggunaan gawai.

8) Aspek Ketentuan Pengguna

Orang tua di Kampung Cyber memberikan batasan dalam menggunakan gawai termasuk tidak diperbolehkannya anak memiliki akun *google* sendiri seperti *instagram*, *facebook* dan lain sebagainya. Sebab dapat mempengaruhi anak untuk menggunakan gawai secara berlebih dan dapat menyalahgunakan akun *google*. Orang tua juga membiasakan anak untuk mengakses informasi yang penting dan sesuai dengan umur anak.

9) Aspek Pendidikan Sex Sejak Dini

Orang tua era sekarang juga harus mengenalkan pendidikan sex sejak dini mengingat banyak sekali pelecehan dan kekerasan pada anak. Orang tua dalam memberikan pendidikan sex sejak dini dimaksudkan agar anak tidak tabu dan mengerti akan hal tersebut. Sehingga jika suatu saat anak melihat atau mendapatkan hal-hal yang menyinggung tentang sex anak tidak merasa *shock* dan bisa menyikapinya dengan benar.

b. Faktor Pendorong Dan Penghambat Digital Parenting Di Kampung Cyber

Digital parenting sendiri tentunya memiliki berbagai macam faktor, baik faktor pendorong maupun faktor penghambat dalam menjalankan pola pengasuhan digital. Faktor pendorong antarlain:

1) Adanya Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi ini merupakan salah satu faktor pendorong keluarga melakukan *digital parenting* pada anak-anaknya dengan memudahkan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak-anaknya. Selain itu, kemajuan teknologi yang membawa dampak terhadap perubahan-perubahan pada pola asuh orang tua, kemajuan teknologi ini juga membawa dampak pada orang tua untuk dituntut mengikuti perubahan yang terjadi sekarang ini. Sehingga peran orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak-anaknya juga harus *diupdate* agar orang tua mengetahui perkembangan anak di era sekarang.

2) Adanya Kekhawatiran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Oleh Anak

Adanya rasa khawatir dan takut apabila anak usia dini dapat ketergantungan pada gawai dan dapat mempengaruhi kesehatan anak maka hal inilah yang menjadikan orang tua melakukan dan menerapkan *digital parenting*. Hal ini dilakukan oleh orang tua agar anak usia dini tidak memiliki dampak yang negatif kedepannya. Hal ini diperkuat dengan adanya catatan riset menunjukkan adanya anak-anak yang mengalami gejala adiksi (Howard-Jones, 2011; Sharma, 2012), mengenai menurunnya kemampuan psikososial, dan berbagai problem perilaku yang lain.

3) Adanya Syarat Atau Aturan Orang Tua

Dalam data penelitian Orang tua pada masyarakat Kampung Cyber dalam memberikan gawai pada anak menggunakan syarat yakni ketika anak sudah menyelesaikan semua tugas-tugasnya seperti mengerejakan

tugas sekolah, makan, dan sholat. Selain itu, dalam memberikan gawai kepada anak-anaknya harus rata dan adil dimana jika salah satu bermain gawai, anak satunya juga harus bermain gawai, namun jika satu anak tidak bermain lebih baik anak yang satunya juga tidak bermain gawai.

4) Adanya Keinginan Orang Tua Untuk Tidak Memberikan Gawai Sejak Dini

Tidak adanya rasa takut akan ketertinggalan zaman ini juga merupakan salah satu faktor pendorong orang tua melakukan *digital parenting* pada anak di Kampung Cyber karena meskipun anak-anak era sekarang lahir pada zaman teknologi yang maju sangat pesat, namun bukan berarti anak juga harus dikenalkan gawai sejak dini oleh orang tuanya. Tidak adanya rasa takut akan ketertinggalan zaman juga salah satu bentuk antisipasi dan pencegahan orang tua terhadap massifnya penggunaan gawai pada anak di era sekarang ini.

5) Informasi Dapat Diperoleh Darimana Saja

Sumber informasi tidak hanya ditemukan dalam sumber internet saja namun sumber informasi juga dapat ditemukan dalam buku dan praktek secara langsung. Sebab tidak semua informasi internet memberikan informasi atau kabar yang benar. Menurut penelitian Setiawan, dkk (2018) juga berpendapat bahwa pencarian informasi di internet juga mengandung beberapa kelemahan besar yakni tidak adanya kepastian bahwa seluruh informasi yang tersedia di internet adalah benar dan tepat. Sehingga dengan adanya pola asuh yang tidak dominan pada informasi digital ini dapat mendidik dan mengasuh anak agar terhindar dari risiko negatif perangkat digital.

Sedangkan faktor penghambatnya sebagai berikut:

1) Belum Adanya Kesepakatan Terkait *Digital Parenting*

Belum adanya kesepakatan terkait *digital parenting* pada masyarakat Kampung Cyber ini merupakan salah satu faktor penghambat dari *digital parenting* itu

sendiri. Hal ini dapat dikatakan faktor penghambat dikarenakan orang tua pada masyarakat Kampung Cyber belum mengetahui dan memahami cara mendidik dan mengasuh anak di era digital sekarang ini.

2) Kemenarikan Gawai Menimbulkan Kecanduan Pada Anak

Menariknya konten pada gawai merupakan salah satu faktor penghambat penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di era sekarang. Hal ini disebabkan karena anak-anak akan cenderung menyukai gawai dan menggunakan gawai secara berlebihan yang mengakibatkan tidak akan terjadinya *digital parenting* pada anak usia dini.

3) Kesibukan Orang Tua

Kesibukan orang tua inilah akan membawa dampak terhadap pola pengasuhan yang memberikan penggunaan gawai secara tidak terbatas. Sehingga anak-anak akan menggunakan gawai sesuka hati mereka karena jauh dari pendampingan orang tua. Biasanya

orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya, waktu luang dengan anak tidak ada. Kebanyakan orang tua sibuk ini justru akan mengalihkan dan memberikan gawai kepada anak agar efektif dan efisien dalam waktu untuk orang tua. Senada dengan Marsal dan Hidayati dalam Irmayanti (2018) yang mengungkapkan bahwa motif pemberian gawai pada anak-anak prasekolah dilatarbelakangi oleh berbagi kepentingan orang tua.

4) Komunikasi Antara Orang Tua Dan Anak Terhambat

Dalam penelitian menunjukkan bahwa faktor penghambatnya anak dengan orang tua dari segi komunikasi menjadi terhambat. Hal ini dikarenakan anak lebih cenderung fokus pada gawai atau gadget itu sendiri sehingga akibatnya anak susah diajak berbicara.

5) Adanya Faktor Sosial Anak Dalam Bermain Gawai

Peran orang tua dalam menjauhkan dan tidak memperbolehkan anaknya menggunakan gawai ketika berada dirumah merupakan satu langkah

konkret adanya *digital parenting*. Namun, ketika anak bersosialisasi di luar rumah satu sisi memberikan efek positif bagi sosialnya, akan tetapi sisi negatifnya terkait dengan penggunaan gawai justru menjadi *boomerang* bagi orang tua yang di dalam rumah sudah menerapkan pola pengasuhan digital atau *digital parenting*.

c. Dampak *Digital Parenting* Pada Anak Usia Dini Di Kampung Cyber

Dampak *digital parenting* pada anak usia dini di Kampung Cyber yakni dampak positif dan negatif. Dampak positif *digital parenting* diantaranya,

1) Anak Memiliki Wawasan Dan Pengetahuan Yang Luas

Teknologi digital sekarang ini yang telah sampai digunakan oleh anak-anak bisa membantu anak dalam meningkatkan kreativitas anak yakni dengan menonton tayangan youtube yang di dalam buku tidak bisa ditemukan. Selain itu anak akan mudah mendapatkan ilmu

pengetahuan sehingga wawasan anak menjadi lebih luas dan beragam.

2) Mempermudah Kegiatan Anak

Dampak positif menggunakan gawai bagi anak salah satunya adalah mempermudah kegiatan anak. Mempermudah kegiatan anak ini seperti anak dengan mudah mencari dan mengetahui informasi terkait materi-materi pendidikannya. Selain itu, anak menjadi lebih dipermudah dalam membantu mengerjakan tugas dari sekolah apabila orang tua tidak bisa mengerjakan tugas anak maupun informasi di dalam buku yang terkadang tidak bisa ditemukan.

3) Dapat Mengontrol Bermain Anak

Dampak positif adanya internet bagi anak akan membawa anak lebih suka di rumah jika dibandingkn dengan keluar rumah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh teknologi digital dapat menjadikan anak nyaman tidak berpergian dan cenderung menyukai di rumah karena sudah ada gawai yang lebih menarik. Tentu kegiatan anak seperti ini tidak baik dan dapat berpengaruh

negatif bagi perkembangan anak karena anak lebih sering menghabiskan waktu dengan menggunakan gawai daripada lingkungan sekitar. Namun bagi sebagian orang tua justru kegiatan anak seperti ini membawa dampak positif bagi orang tua karena anak akan terhindar dari pergaulan bebas yang sekarang ini marak terjadi.

4) Tingkat Kebutuhan Teknologi Digital Pada Anak Meningkatkan

Anak-anak sekarang sudah ada kesadaran bahwa kebutuhan akan internet harus tercukupi bagi anak. Sebab di era sekarang ini semua sudah menggunakan teknologi di berbagai bidang. Sehingga mau tidak mau anak-anak sekarang dituntut mengikuti perkembangan zaman dengan lancar. Maka banyak sekolah-sekolah sekarang yang disetiap mata pelajaran dituntut menggunakan teknologi.

Sementara itu dampak negatif *digital parenting* di Kampung Cyber yaitu:

1) Kurangnya Komunikasi Antara Orang Tua Dan Anak

Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua merupakan dampak negatif dari penerapan *digital parenting* di dalam keluarga. Orang tua harus membatasi penggunaan gawai kepada anak agar komunikasi dengan anak tetap berjalan lancar dan intim. Memang bukan tugas yang sangat mudah bagi orang tua untuk menghindarkan dan membatasi penggunaan gawai pada anak di era sekarang ini.

2) Perilaku Anak Kurang Terkendali

Penggunaan gawai secara berlebih kepada anak usia dini dapat membawa dampak terhadap perilaku dan karakter anak menjadi kurang terkendali. Perilaku dan karakter anak yang kurang terkendali ini menimbulkan anak menjadi lebih emosional dan akan berdampak pada kurangnya waktu istirahat bagi anak.

3) Beban Pengasuhan Orang Tua Bertambah

Dengan adanya beban pengasuhan orang tua menjadi bertambah ini merupakan salah satu dampak negatif penerapan *digital*

parenting kepada anak. Hal ini disebabkan karena anak cenderung bermain gawai terlalu sering yang berakibat berbagai macam. Orang tua semakin bertambah beban karena anak yang sudah ketergantungan gawai akan terus merengek apabila tidak diberikan gawai.

KESIMPULAN

Ragam penggunaan gawai oleh anak usia dini di Kampung Cyber terbagi menjadi dua yakni dilihat dari aspek situs web dan dilihat dari intensitas penggunaan gawai oleh anak usia dini. Ragam penggunaan gawai pada anak usia dini di Kampung Cyber dilihat dari aspek situs web diantaranya yaitu gawai digunakan untuk melihat situs web video atau youtube, bermain games online dan mengakses informasi. Selain itu, dilihat dari aspek intensitas penggunaan diantaranya yakni penggunaan gawai oleh anak usia dini dengan intensitas $\geq 0-1$ jam perhari, penggunaan gawai oleh anak usia dini dengan intensitas $\geq 1-2$ jam perhari dan penggunaan gawai oleh anak usia dini dengan intensitas ≥ 6 jam perhari.

Penerapan *digital parenting* pada anak usia dini di Kampung Cyber diantaranya aspek perkembangan zaman yang membawa pengaruh terhadap pola pengasuhan digital, aspek pendidikan orang tua, aspek pengetahuan orang tua, aspek pendampingan orang tua, aspek pembatasan waktu penggunaan gawai, aspek kebebasan bertanggungjawab pada anak yang memiliki arti bahwa anak diberikan keleluasaan untuk mengakses gawai sesuai keinginannya, aspek peraturan penggunaan gawai dengan memberikan aturan yang telah disepakati bersama anak, aspek ketentuan pengguna yang tidak diperbolehkan untuk memiliki akun secara pribadi dan aspek pendidikan sex sejak ini.

Faktor pendorong *digital parenting* di masyarakat Kampung Cyber diantaranya adanya kemajuan teknologi, adanya kekhawatiran orang tua terhadap penggunaan gawai oleh anak, adanya syarat atau aturan orang tua, adanya keinginan orang tua untuk tidak memberikan gawai sejak dini, dan informasi dapat diperoleh darimana saja. Sedangkan faktor

penghambatnya yaitu belum adanya kesepakatan terkait *digital parenting* dalam kelompok masyarakat, kemenarikan gawai menimbulkan kecanduan pada anak, kesibukan orang tua, komunikasi antara orang tua dan anak terhambat, dan adanya faktor sosial anak dalam bermain gawai.

Selain itu, dampak *digital parenting* yang dirasakan oleh orang tua masyarakat Kampung Cyber yakni dampak positif dan negatif. Dampak positif *digital parenting* diantaranya anak memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas, mempermudah kegaitan anak, dapat mengontrol bermain anak agar tidak keluar rumah untuk hal yang negatif, dan tingkat kebutuhan teknologi digital pada anak meningkat. Sementara itu dampak negatif *digital parenting* di Kampung Cyber yaitu kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak, perilaku anak kurang terkendali, beban pengasuhan orang tua bertambah karena penggunaan gawai pada anak berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

Diakses pada 8 agustus 2019.

- Alia, T dan Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*. Vol.14: No.1.
- Anwar Dan Ahmad. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: CV Alfabeta.
- Dullabib, A.N.F., Mangundjaya, S.H., dan Artalina, N.P.A.D. (2016). Pola perilaku adiksi padaremaja laki-laki. Laporan Penelitian. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Fajariyah, S.N, Suryawan, A. dan Atika. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Sari Pediatri*. Vol 20: No 2.
- Hendriani, W. (2017). Menumbuhkan Online Resilience Pada Anak Di Era Teknologi Digital. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Herlina, et. al. (2018). *Digital parenting: Mendidik Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Howard-Jones, P. (2011). The Impact Of Digital Technologies On Human Wellbeing. Tersedia di: www.nominettrust.org.uk.
- Irmayanti, Y. (2018). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Presekolah. Skripsi. Program Studi Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital, Cet. I. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Juli 2016a.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications.
- Palupi, Y. (2015). *Digital parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak*. Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pradipta, M.A. (2015). *Komunitas Kampung Cyber : Studi tentang Jaringan dan Perubahan Sosial Setelah Inovasi Internet Di Kampung Tamansari*, Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada. Tersedia di: <http://etd.repository.ugm.ac.id/>. Diakses pada 11 Juli 2019.

- Putri, A.V. 2015. Dampak Negatif Penggunaan Smartphone. Tersedia di: <http://www.kompasiana.com>. Diakses pada 10 Juli 2019.
- Rachman, D.M.P. (2016). Tantangan mendidik anak di era digital. Tersedia di <http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital>. Diakses pada 7 Juli 2019
- Rahmat, S.T. (2018). Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. Volume 10, Nomor 2: 137-273.
- Santosa, T. E. (2015). *Raising Children In Digital Era – Pola Asuh Efektif untuk Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Gramedia.
- Santosa, T. E. (2016). Era Digital, Orang Tua Butuh Ilmu agar Tak Salah Mendidik Anak. Tersedia di: <http://edupost.id/parenting/era-digital-orang-tua-butuh-ilmu-agar-tak-salah-mendidik-anak/>. Diakses pada 8 Juli 2019.
- Setiawan, E.P, et. al. (2018). Penggunaan Internet Sebagai Sumber Informasi Dalam Penyusunan Karya Ilmiah Siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* Vol.6, No.2.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, P., dan Mubarak, A. (2018). *Model Pengasuhan Anak Terkait Penggunaan Internet Di Asia*. Universitas Islam Bandung. Vol. 2.
- Vodafone Foundation. (2018). *Digital parenting*. Tersedia di: vodafone.co.uk/digitalparenting. Diakses pada 18 November 2019.
- Zakaria, I. (2016). Miris, 20 Persen Anak di Asia Tenggara Lebih Doyan Main Smartphone. Tersedia di: <http://www.techno.id/tech-news/miris-20-persen-anak-di-asia-tenggara-lebihdoyan-main-smartphone-160114h.html>. Diakses pada 7 Juli 2019.