

PENERAPAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK

Farikha Wahyu Lestari, Chr. Argo Widiharto, Dini Rakhmawati, Desi Maulia

Universitas PGRI Semarang

farikha@upgris.ac.id, argowidiharto@upgris.ac.id,
dinirakhmawati@upgris.ac.id, desimaulia@upgris.ac.id

Abstract

Characteristics of the population of Polosiri Village, Bawen District, Semarang Regency, is that they are a rural community with an average livelihood of farming and factory work. With this busy schedule, attention to children becomes less and children are often given gadget so that children can be calm or not disturb their parents at work. Parents' understanding of the impact of using gadget is also still low due to low average education and low literacy levels. Another impact was found in cases of elementary school students who were addicted to games on gadget so they didn't want to go to school anymore, even after the teacher came they still didn't want to. Student learning achievement in Polosiri village is also reported to have decreased. Teacher's information was obtained that parents did not understand how to care for or educate children in the digital era, how to use gadget for education and self-development. To overcome this problem, PKK mothers in Polosiri Village were given an understanding of the application of digital parenting to children. The results of the training showed that parents agreed to limit children's use of gadget, apply positive discipline and provide alternative traditional games as a substitute for playing gadget. Apart from that, most parents have limited their children's use of gadgets and made an agreement with their children regarding gadget use.

Keywords: *digital parenting; gadget addiction; parenting*

Abstrak

Karakteristik penduduk Desa Polosiri Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang merupakan masyarakat pedesaan dengan mata pencarian rata-rata bertani dan pekerja pabrik. Dengan kesibukan tersebut perhatian kepada anak menjadi kurang dan anak sering diberikan HP agar anak menjadi tenang atau tidak mengganggu orang tua dalam bekerja. Pemahaman orangtua terhadap dampak penggunaan HP juga masih rendah karena pendidikan yang rata-rata rendah juga tingkat literasi yang rendah. Dampak lain ditemukan kasus siswa SD yang kecanduan games melalui HP sehingga tidak mau sekolah lagi bahkan setelah guru mendatangi tetap tidak mau. Prestasi belajar siswa di desa Polosiri juga dilaporkan menurun. Informasi yang diperoleh dari guru bahwa orangtua yang tidak memahami bagaimana mengasuh atau mendidik anak di era digital, bagaimana memanfaatkan HP untuk pendidikan dan pengembangan diri. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diberikan pemahaman terhadap ibu-ibu PKK di Desa Polosiri tentang penerapan digital parenting pada anak. Hasil pelatihan menunjukkan orangtua sepakat untuk membatasi penggunaan hp pada anak, menerapkan disiplin positif dan memberikan alternative permainan tradisional sebagai pengganti bermain hp. Selain itu orangtua sebagian besar telah membatasi penggunaan hp pada anak dan membuat kesepakatan dengan anak terkait penggunaan hp.

Kata Kunci: *digital parenting; kecanduan hp; mengasuh anak*

PENDAHULUAN

Polosiri adalah salah satu desa di kecamatan Bawen Kabupaten Semarang, dengan jumlah penduduk desa Polosiri adalah sebanyak 3.141 jiwa terdiri atas 1.510 laki-laki dan 1631 perempuan. Sembilan puluh delapan persen penduduk di Desa Polosiri beragama Islam. Mata pencaharian penduduk di Desa Polosiri 90% adalah petani, peternak dan pekebun sedang 10% sisanya adalah sebagai karyawan. Berdasarkan karakteristik pekerjaan penduduk Polosiri tersebut, maka sebagian besar orangtua di Polosiri memiliki jam kerja yang panjang dan tidak pasti. Hal ini diperkuat dengan wawancara beberapa penduduk yang menyatakan sebagai buruh pabrik atau industri mereka bekerja 8 jam dengan sistem *shift* sehingga seringkali tidak dapat memberikan pengawasan yang baik pada anak dan anak-anak dibiarkan menjalankan aktivitasnya sesuai dengan keinginan anak tersebut. Kondisi ini juga diperparah dengan adanya pengaruh teman sebaya yang tidak semua baik bagi perkembangan anak, apalagi anak-anak juga sudah terpapar media social yang konten-kontennya tidak semuanya baik.

Keadaan sosiopsikologis yang terjadi pada warga Polosiri memunculkan beberapa permasalahan baik masalah social maupun pendidikan terutama pendidikan anak. Seperti yang diungkapkan oleh Utari (2015) bahwa kesadaran masyarakat tentang pendidikan belum menyeluruh yang tercermin sedikitnya siswa yang sekolah di SD N 2 Polosiri. Permasalahan lain yang terungkap pada saat wawancara dengan beberapa guru dan pamong desa yaitu saat ini semakin marak anak-anak menggunakan *gadget* sehingga mengganggu sekolah dan sosialisasi anak berkurang. Dilaporkan juga ada anak yang sudah tidak mau sekolah karena kecanduan game di HP, pada saat guru melakukan kunjungan ke rumah, anak tersebut lari dan masuk ke sungai sehingga tidak dikejar lagi. Masalah lain juga masih terkait dengan penggunaan HP yaitu anak-anak prestasi belajar menjadi menurun bahkan kecenderungan pernikahan dini juga meningkat karena anak sudah hamil lebih dulu.

Orangtua sebagai bagian terpenting dalam pendidikan anak juga memiliki permasalahan tersendiri. Selain waktu yang tidak banyak dalam mengawasi anak karena pekerjaan, orangtua juga tidak memiliki pemahaman dalam pengasuhan anak di era digital dan literasi digital orangtua juga rendah sehingga tidak memahami bagaimana mengarahkan anak dalam memanfaatkan HP secara baik dan benar. Hal ini merupakan salah satu dampak perbedaan generasi. Orangtua sekarang rata-rata termasuk dalam generasi X karena kelahiran mereka di tahun 1960 – 1980 (Suwastini, Tantra & Wirawan, 2021). Sebagian dari generasi ini adalah generasi yang belum terlalu mengenal internet sehingga aktivitas mereka dilakukan secara mandiri tanpa ada bantuan internet, meski setelahnya teknologi muncul di akhir tahun 80-an. Sementara itu anak-anak sekarang yang masih duduk di SD maupun SMP adalah termasuk generasi Z dengan karakteristik telah mengenal internet secara baik sejak kecil.

Perbedaan karakteristik generasi antara orangtua dan anak ini mengakibatkan permasalahan pendidikan bagi orangtua dalam mendidik anak. Generasi Z lebih berpengetahuan tentang teknologi digital daripada orangtua. Mereka adalah penduduk asli digital sehingga sulit bagi orangtua untuk mengawasi anak-anak. Ketidapahaman teknologi informasi bagi orangtua berakibat orangtua tidak dapat mengarahkan anak dalam penggunaan gadget secara benar sehingga memunculkan pembiaran anak dalam penggunaan HP. Bahkan sebagian orangtua sengaja meminta anaknya untuk main HP agar anak tidak rewel dan mengganggu aktivitas orangtua dalam bekerja. Dengan demikian orangtua perlu memahami digital parenting sebagai salah satu solusi. Digital parenting berarti menggunakan teknologi digital sebagai alat pengasuhan anak. Ini melibatkan mediasi penggunaan media digital. Orangtua dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk memantau atau membatasi kegiatan online anak-anak. Digital parenting adalah batasan yang dilakukan orangtua kepada anak mengenai boleh atau tidak dalam penggunaan perangkat digital (Mascheroni, 2014).

Berdasarkan pembahasan di atas, maka permasalahan prioritas dari Desa Polosiri Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang adalah kebutuhan pemahaman orangtua terhadap cara mendidik anak

generasi Z. Diperlukan pemahaman dan pelatihan digital parenting bagi orangtua agar mampu mengatasi permasalahan anak seperti penurunan prestasi belajar anak karena sering bermain HP bahkan ada anak yang tidak lagi mau sekolah karena ketergantungan terhadap game online di HP. Permasalahan-permasalahan anak yang terkait penggunaan gadget atau HP di Desa Polosiri ini akan menghambat perkembangan anak dan kualitas anak dalam pendidikan. Digital parenting ini sejalan dengan program Pemerintah Desa Polosiri yaitu peningkatan mutu SDM melalui pendidikan.

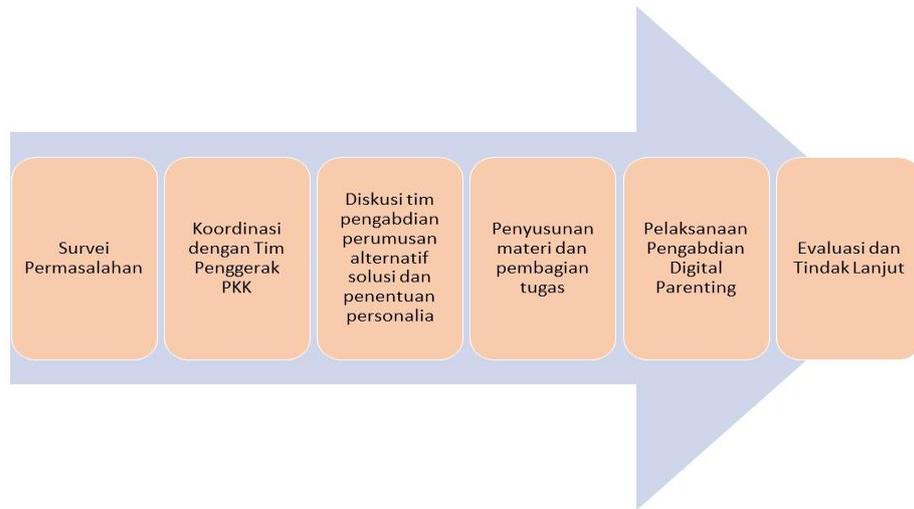
Permasalahan anak tersebut diperlukan beberapa ahli dalam disiplin ilmu berbeda. Untuk cara pengasuhan anak di era digital diperlukan ahli psikologi pendidikan sedangkan untuk mendukung solusi tersebut juga perlu sinergi dengan teman sebaya dalam memberikan pengaruh baik pada anak. Dalam konteks sinergi dengan teman sebaya, maka diperlukan ahli di bidang bimbingan dan konseling teman sebaya. Semua permasalahan tersebut tentunya tidak terlepas dari konteks sosial maka ahli yang memahami situasi sosial dalam konteks psikologi diperlukan.

Solusi yang ditawarkan terkait permasalahan pendidikan anak di era digital oleh orangtua adalah dengan memberikan pemahaman digital parenting kepada orangtua di Desa Polosiri. Pemahaman digital parenting dilakukan dengan memberikan materi terkait digital parenting, pemahaman karakteristik anak di era digital, pengenalan perangkat digital yang dapat dimanfaatkan orangtua dalam mendidik anak dan bagaimana cara orangtua untuk menghindarkan anak dari ketergantungan *gadget*.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode dalam mengatasi permasalahan anak melalui digital parenting di Desa Polosiri dilakukan dengan memberikan pelatihan digital parenting kepada ibu-ibu di Desa Polosiri terutama ibu-ibu yang memiliki anak yang memiliki permasalahan ketergantungan terhadap HP maupun perangkat digital lain.

Tahapan dalam pelaksanaan digital parenting ini yaitu:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh 71 peserta yang terdiri dari tamu undangan (perangkat desa, kepala dusun dan tokoh masyarakat) dan ibu-ibu PKK dari perwakilan setiap dusun yang ada di Desa Polosiri. Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan angket, maka sebagian besar peserta sudah memahami bagaimana cara mengatasi dan mengurangi penggunaan hp pada anak. Dari 71 peserta ternyata hanya ada 68 peserta yang mengisi angket. Orantua telah memiliki kesepakatan dengan anak tentang penggunaan gadget atau HP. Hal ini dapat diketahui dari data ada sejumlah 79,41% orangtua sudah membuat kesepakatan dengan anak dalam penggunaan HP dan ada 20,29% tidak melakukan kesepakatan dengan anak.

Tabel 1: Pembatasan penggunaan gadget atau HP oleh orangtua kepada anak

Jawaban	Kesepakatan		Pembatasan		Lama Pembatasan							
	Jumlah	%	Jumlah	%	Kurang dari 30 menit		30-60 menit		Lebih dari 60 menit		Saat libur	
					Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
n	h		h		h	%	h	%	h	%	h	%

Ya	54	79,4	58	85,2	6	8,8	28	41,1	20	29,4	14	20,5
		1		9		2		8		2		9
Tidak	14	20,5	10	14,7								
		9		1								

Berdasarkan data tersebut, sebenarnya orangtua telah memahami bagaimana harus mendidik anak terutama dalam penggunaan HP atau gadget. Hal ini ditunjukkan ada 79,41% orangtua telah membuat kesepakatan dengan anak terkait penggunaan HP atau gadget. Data tersebut sesuai dengan pendapat Yusuf (dalam Sisbintari dan Setiawati, 2022) yang menyatakan bahwa digital parenting pada dasarnya dimaknai sebagai upaya pengawasan, pembatasan, dan pendampingan orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan gadget atau HP. Lebih lanjut, proses pengawasan, pembatasan, dan pendampingan tersebut dilakukan untuk mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak dan cenderung mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh dari gadget. Peran orang tua dalam konsep digital parenting, salah satunya adalah membatasi anak menggunakan gadget dan media digital lainnya (Pratikno & Sumantri, 2020).

Sementara itu 89,29% orangtua peserta telah melakukan pembatasan dalam penggunaan HP atau gadget. Orangtua membatasi penggunaan HP selama 30 – 60 menit ada 41,18% dan merupakan yang terbesar dari seluruh peserta sehingga dapat disimpulkan bahwa orangtua telah memahami waktu pembatasan penggunaan HP atau gadget untuk anaknya. Waktu pembatasan ini sesuai dengan pendapat Agustina, Murtana dan Handayani (2021) yang menyatakan pembatasan penggunaan HP untuk anak-anak adalah 60 menit. Menurut Yayasan Kita dan Buah Hati (YKBH) dan *American Psychiatric Association* (Azizah, 2017), durasi anak bermain *game* dikelompokkan berdasarkan usia anak, yaitu anak usia 3 – 6 tahun (10 – 20 menit), usia 7 – 10 tahun (20 – 60 menit) dan usia 11 – 12 tahun maksimal 120 menit.

Dalam kegiatan ini, peserta tertarik untuk membahas bagaimana caranya mengurangi penggunaan hp pada anak sementara sekolah juga menuntut penggunaan hp dalam belajar sehingga susah mengontrol anak dalam penggunaan hp sebagai sarana pendidikan atau bermain. Selain itu yang menjadi topik diskusi yang menarik yaitu bagaimana cara menggantikan hp dengan permainan anak yang lain misalnya permainan tradisional atau permainan yang tidak berbasis IT. Permasalahan lain yang muncul yaitu peserta ingin mengetahui bagaimana mendampingi anak sementara orangtua sibuk bekerja dan tidak memahami gadget. Tim pengabdian memberikan alternative cara untuk menggantikan hp dengan mengajak anak memainkan permainan tradisional yang melibatkan teman lain sehingga melatih hubungan sosial anak. Dalam hal pendampingan anak, orangtua perlu membuat kesepakatan dengan anak dan melatih disiplin positif pada anak yang tidak sekedar melarang tetapi memberikan alasan yang jelas mengapa orangtua membatasi penggunaan hp.

Pada kegiatan pengabdian ini peserta juga dilatih tentang cara membuat kesepakatan / aturan penggunaan HP antara orang tua dan anak. Contoh peraturan yang dibuat antara orangtua dan anak seperti : password tidak dirahasiakan, meminjam HP dengan sopan, tidak mengabaikan telfon dari orang tua, jika terjadi kehilangan atau kerusakan pada HP yang disebabkan oleh kelalaian dalam penggunaan maka anak harus bertanggungjawab untuk memperbaikinya. Kesepakatan yang dibuat oleh setiap peserta berbeda-beda bergantung pada karakteristik keluarga yang dimiliki. Penetapan aturan ini juga perlu melibatkan anak sehingga mereka akan merasa dihargai dan merasa berperan dalam keluarga. Hasil studi yang dilakukan oleh Palar dkk (2018) menjelaskan adanya hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negative penggunaan gadget pada anak .

PENUTUP

Simpulan

Materi digital parenting merupakan kebutuhan bagi orangtua terutama ibu-ibu PKK di Desa Polosiri dan merupakan hal baru yang harus dipahami oleh ibu-ibu. Dalam pengasuhan di era digital perlu

disiplin positif yang diterapkan orangtua pada anak dan penggunaan hp harus di tempat yang dapat dikontrol oleh orangtua misalnya ruang keluarga dan jangan di kamar sendiri yang tertutup. Orangtua juga perlu belajar penggunaan hp dengan tujuan pendidikan dan memadukan dengan kegiatan lain sehingga anak tidak bosan. Pemberian alternative permainan tradisional yang melibatkan teman sebaya perlu dilakukan agar anak belajar sosialisasi dengan lingkungan.

Saran

Saran yang diberikan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, masih diperlukannya pendampingan lanjutan terkait dengan mengenali dan mencegah adiksi penggunaan gadget pada anak. Dengan peserta diharapkan lebih heterogen, tidak hanya berasal dari kalangan Ibu akan tetapi peran serta ayah juga diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. 2013. *Fundamentals of Game Design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.

Agustina, NW., Murtana, A., & Handayani, S. 2021. *Bijaksana dalam Penggunaan Gadget : Sekolah Orangtua dan Pendampingan Siswa*. Humanism Journal of Community Empowerment. 3. 1 – 10.

Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 2(1), 107-123.

Azizah, LN., et.al.. 2017. *Modul Pelatihan Parenting Di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Perberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.

Ghuman, D., & Griffiths, M. D. 2012 . *A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players*. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 2(1), 13–29.

- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. 2009. *Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study*. International Journal of Mental Health and Addiction. 7(2), 563–571.
doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. 2015. *Hubungan kecanduan gamedengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling*. Konselor. 4(4), 200–207.
doi: 10.24036/02015446473-0- 00.
- Mascheroni, G. 2014. *Internet di Rumah Tangga Italia: Orang Tua dan Wacana Anak-anak*. Journal of Children dan Media. 8(4). 440-456.
- Nansen, B. 2016. *Intermediasi: Digital Pengasuhan dan Produksi 'bayi iPad' Video di YouTube*. Journal of Media Penyiaran & Elektronik. 60(4). 587-603.
- Novrialdy, E. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi. 27 (2). 148 – 158.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. 2018. *Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara*. Jurnal Keperawatan, 6(2).
- Pratikno, A. S., & Sumantri, S. 2020. *Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak*.
- Rode, JA. 2009. *Digital Parenting: Designing Children's Safety*. HCI 2009–People and Computers XXIII – Celebrating People and Technology.
- Rodhiya, A Y F. 2020. *What We Talk About When We Talk About: "Digital Parenting"*. Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi. 1 (1). 29 – 37.

- Sisbintari, KD. & Setiawati, FA. 2022. *Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6 (3). 1562-1575.
- Stavanus, I & Anindyta, P. 2022. *Peran Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD*. Jurnal Publikasi Pendidikan. 12 (1). 7 – 16.
- Suwastini, NKA; Tantra, DK & Wirawan, IGMAS. 2021. *Digital Parenting sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Pengasuhan Orangtua dalam Melakukan Pendampingan Penggunaan Gadget pada Anak di Kota Singaraja*. Proceeding Senadimas Undiksha. 1343 – 1349.
- Utari, N. 2015. *Fenomena Pendidikan Unik SDN 2 Polosiri, Bawen, Kab. Semarang*. Diakses dari: <https://blog.unnes.ac.id/utarinovia/2015/12/09/22/>.