

Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Teknologi pada Anak Usia Dini di RA As-Sunah

Nita Lailatul Rohmah¹, Santi Widayanti², Komariah³

¹STITNU Al-Farabi Pangandaran; nitalaelatul@stitnualfarabi.ac.id

²STITNU Al-Farabi Pangandaran; santiwidayanti@stitnualfarabi.ac.id

³STITNU Al-Farabi Pangandaran; komariah@stitnualfarabi.ac.id

Excellent :

Journal Of Islamic Studies

Vol 1 No 2, November 2024

Hal : 64-72

Received: 10 Nov 2024

Accepted: 20 Nov 2024

Published: 30 Nov 2024

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors.

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Abstract :

This study to explain how parents' assistance with the use of technology in RA As-Sunah Bojongmalang Parigi. This research method uses qualitative research methods through observation, interviews and documentation studies. The results showed that 1) The use of technology at school is very good for children's cognitive development by using infocus learning media children can easily understand or recognize. 2) Any activity if done excessively can have an unfavorable impact so that the use of technology for children needs assistance from parents. 3) Educators and parents must be able to cooperate in the use of technology for early childhood development. 4) Assistance provided by parents includes choosing content according to the age of the child, participating when the child uses the gadget, and imposing hours of gadget use.

Keywords: Technology; Digital Era; Early Childhood; Role of Parents.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pendampingan orang tua terhadap penggunaan teknologi di RA As-Sunah Bojongmalang Parigi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan observasi, wawancara serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penggunaan teknologi di sekolah sangat berdampak baik untuk perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media belajar infocus anak bisa mudah untuk memahami atau mengenal. 2) Aktivitas apapun itu jika dilakukan secara berlebihan bisa memberikan dampak yang kurang baik sehingga penggunaan teknologi bagi anak perlu adanya pendampingan dari orang tua. 3) Pendidik dan orang tua harus bisa bekerjasama dalam penggunaan teknologi untuk perkembangan anak usia dini. 4) pendampingan yang dilakukan orang tua diantaranya dengan memilih konten sesuai dengan usia anak, ikut serta ketika anak menggunakan gadget, serta memberlakukan jam penggunaan gadget.

Kata Kunci: Teknologi; Era Digital; Anak Usia Dini; Peran Orang Tua.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016) Sedangkan hakikat anak usia dini (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari untuk bermain gadget. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi

kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Tahir et al., 2019). Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak (Wiresti & Na'imah, 2020).

Kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi menyebabkan anak-anak yang bahkan masih berusia dini pun sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual di saat yang bersamaan membuat anak mampu untuk mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terutama sejak munculnya smartphone yang multifungsi dengan harga yang makin terjangkau telah mengakibatkan makin banyak orang yang mampu memilikinya. Bahkan dalam keluarga tertentu, gadget bisa jadi telah dimiliki oleh anak sekolah mulai dari SD, SMP maupun SMA, termasuk yang masih anak balita. Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan teknologi kepada anak. Tanpa disadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan gadget. Hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gadget. Kalau

belum memakai gadget berarti masih ketinggalan zaman. Orang tua belum mengerti saja bahwa kecanduan gadget sangat berbahaya bagi anak sebab kecanduan gadget dapat mengganggu psikis dan fisik anak. Oleh karena itu orang tua memiliki kewajiban untuk mendidik anak dalam rangka pendampingan orang tua terhadap penggunaan teknologi bagi anak, sebagai mana disebutkan dalam QS. At Tahrim ayat 6 yang menyebutkan bahwa: "Wahai orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka." Dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6 ini menyiratkan kepada kita bahwa tanggung jawab besar orang tua dalam mendidik, membimbing, dan mengasuh anak termasuk melakukan pendampingan pada anak terkait dengan penggunaan teknologi di era sekarang.

Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti masalah sosial, dimana peneliti akan melaporkan hasil penelitian berdasarkan laporan data dan analisa data yang didapatkan lapangan, kemudian deskripsikan dalam laporan penelitian secara rinci dan mendetail. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus membuat peneliti memahami subjek secara mendalam. Dalam hal ini tentang bagaimana pendampingan orang tua dalam penggunaan media teknologi dalam pembelajaran di RA As-Sunah.

Selanjutnya metode kualitatif ini mempunyai beberapa cara yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan data yang diperlukan. Metode penelitian dengan cara deskriptif (wawancara tak terstruktur/ wawancara mendalam, pengamatan berperan serta), analisis dokumen, studi kasus, studi historis kritis, penafsiran sangat ditekankan alih-alih pengamatan objektif (Chapter, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di RA As-Sunah tepatnya di Dusun Bojongmalang, RT/RW: 02/07, Karangbenda Kecamatan Parigi Kabupaten Panganadaran pada tanggal 20 November 2024. Penelitian ini berfokus pada bagaimana peran orang tua mendampingi anak dalam menggunakan teknologi pembelajaran di RA As-Sunah.

Hasil dan Pembahasan

Asmawati (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan gadget berupa mengaji, mewarnai, menggambar, mengenal huruf dan angka, membaca, menghitung, serta games edukasi. Orang tua berperan penting sebagai pembimbing, pendidik, dan pengawas dalam menyikapi penggunaan gadget oleh anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak menyalahgunakan gadget untuk kegiatan lain. Orang tua dapat mendampingi anak saat mengoperasikan gadget sebagai wujud sikap peduli orang tua terhadap anak. Berdasarkan temuan hasil penelitian yang dilakukan di RA As-Sunah Karangbenda mengenai penggunaan teknologi di Sekolah dan Rumah, menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Teknologi di Sekolah

Penggunaan teknologi di RA As-sunah biasanya menggunakan media pembelajaran proyektor. Teknologi ini sangat membantu hanya saja kita harus memberikan batasan waktu, di RA As-Sunah biasanya 1minggu satu kali selama 30 menit, sebelum ke infocus biasanya kita buku dulu habis materi atau penjelasan baru melihat media pembelajaran infocus. Dengan media ini anak bisa cepat tahu dengan penyampaian melalui suara bukan hanya dari gambar.

Selain aturan yang diberikan buat anak dalam penggunaan teknologi, guru juga menegaskan kepada orang tua bahwa jangan sampai ada anak yang dibiarkan bermain gadget dilingkungan sekolah karena ditakutkannya nanti ada anak lain juga yang ikut mau main gadget, sehingga pihak pendidik juga meminta kerjasamanya untuk pendampingan orang tua terhadap anaknya juga.

2. Pemanfaatan Teknologi di Rumah

Teknologi biar bisa bermanfaat bagi anak, kita harus melihat konten apa yang ditonton sama anak contohnya dalam penggunaan gadget berikan konten pembelajaran buat anak. Sehingga teknologi bisa bermanfaat buat anak, apa yang anak belum tahu dia sudah bisa tahu dengan sendirinya, namun perlu diingatkan juga sebuah tantangan buat anak dalam pengunaan teknologi membuat anak menjadi kurang menghabiskan waktu di luar sehingga sekarang dengan adanya teknologi mempersempit anak, konten-konten juga bisa mengganggu stimulasi otak anak jadi anak lebih mengerti apa yang dia lihat bukan apa yang setiap hari dilakukan sehingga bisa menggaggu anak ketika waktunya makan atau mandi dia tidak mau. Dengan adanya teknologi anak bisa jadi

kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga sebagai orang tua harus bisa mendampingi anak biar tidak ada kejadian yang tidak diinginkan.

Gadget juga dimanfaatkan oleh anak-anak untuk mengenal huruf, mengenal angka, membaca, dan belajar berhitung. Sebelum anak dapat membaca, menulis, atau menghitung, tentu anak harus dikenalkan dengan huruf dan angka. Dari hasil penelitian ini, orang tua mengajarkan anak tentang konsep huruf dan angka terlebih dahulu hingga anak dapat berpikir kritis dan mandiri. Setelah anak menguasai huruf dan angka, orang tua dapat menggunakan gadget untuk melatih membaca dan berhitung. Kemampuan membaca berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk menanamkan ide, gagasan, serta perasaan yang ada pada teks (Irhandayaningsih, 2019).

Hasil survey tersebut masih sejalan dengan penelitian sebelumnya, dimana anak-anak menggunakan gambar untuk mengekspresikan, mengartikulasikan emosi, dan mencapai tingkatan berpikir tingkat tinggi (Ramdini & Mayar, 2019), sekaligus sebagai sarana interaksi, berhubungan, dan penyajian berisi ide-ide konkret maupun abstrak untuk memperlihatkan perkembangan pemikiran anak (Nasution et al., 2022). Sementara itu, kegiatan mewarnai menjadi sarana imajinasi bagi anak, alat pengenalan perbedaan warna, sarana pelatihan motorik halus dengan mengkoordinasikan antara tangan dan mata (Suryana & Hijriani, 2021), memusatkan konsentrasi, dan melatih kemampuan penyusunan target bagi anak (Khotimah et al., 2020).

Berikutnya, dapat disimak bahwa pemanfaatan gadget dengan rata-rata paling rendah digunakan anak untuk edukasi. Seperti pada hasil penelitian ini, orang tua mengambil perannya untuk memanfaatkan teknologi dalam hal games edukasi. Game edukasi didefinisikan sebagai sebuah permainan yang dibalut dengan aturan-aturan yang berlaku untuk menstimulasi kognitif dan meningkatkan konsentrasi anak. Selaras dengan pendapat (Humaida & Suyadi, 2021) bahwa bermain game dapat menstimulus kemampuan berpikir anak, contohnya permainan pengurutan balok ditinjau dari warna. Melalui game, penggabungan dari beberapa prinsip game berbasis teknologi dapat menciptakan konten edukasi yang menghibur dan menyenangkan sehingga anak memiliki minat belajar (Qomariah et al., 2024).

Setelah melakukan observasi kepada orang tua anak di R A As-Sunah, didapatkan beberapa informasi penting terutama terkait dengan bagaimana bentuk pendampingan

orang tua dalam penggunaa teknologi bagi anak kuhusnya di rumah mereka, diantaranya:

1. Orang tua senantiasa memamtau anak ketika menggunakan gadget, hal tersebut diyakini dapat menghindari anak dari kecanduan gadget;
2. Orang tua juga senantiasa memilihkan konten tontonan bagi anak. Hal tersebut dapat menghindari dari konten-konten yang negatif yang dapat berpengaruh pada perkembangan anak.;
3. Orang tua juga senantiasa memilihkan konten tontonan bagi anak. Hal tersebut dapat menghindari dari konten-konten yang negatif yang dapat berpengaruh pada perkembangan anak.
4. Pembatasan jam pada penggunaan gadget juga dilakukan oleh orang tua di RA As-Sunah ketika anak di rumah. Hal tersebut dilakukan untuk mengurangi kecanduan anak dalam menggunakan gadget.

Dalam hal ini, orang tua memiliki peranan yang penting dalam mendampingi anak terutama dalam menggunakan teknologi. Orang tua merupakan cerminan bagi anak, perilaku orang tua senantiasa akan ditiru oleh anak. Selaras dengan hal itu, suhada (2016) mengemukakan bahwa orang tua merupakan guru pertama bagi anak. Oleh karena itu, pengasuhan anak merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh orang tua.

Kesimpulan

Orang tua berperan penting sebagai pembimbing, pendidik, dan pengawas dalam menyikapi penggunaan gadget oleh anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak menyalah gunakan gadget untuk kegiatan lain. Orang tua dapat mendampingi anak saat mengoperasikan gadget sebagai wujud sikap peduli orang tua terhadap anak.

Dengan media ini anak bisa cepat tahu dengan penyampaian melalui suara bukan hanya dari gambar. Selain aturan yang diberikan buat anak dalam penggunaan teknologi, guru juga menegaskan kepada orang tua bahwa jangan sampai ada anak yang dibiarkan bermain gadget dilingkungan sekolah karena ditakutkannya nanti ada anak lain juga yang ikut mau main gadget, sehingga pihak pendidik juga meminta kerjasamanya untuk pendampingan orang tua terhadap anaknya juga.

Referensi

- 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>
- Chapter, B. (2023). Metoden. In *Kollegial supervision*. <https://doi.org/10.2307/jj.608190.4>
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 8–17.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.
- Irhandayaningsih, A. (2019). Menanamkan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 109–118. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.109-118>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Nasution, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan*. 4307(3), 588–594.
- Qomariah, D. N., Abidin, J., Apriani, I., Rohmah, N. L., Adawiah, S., Ainunida, R., & Puadah, N. N. (2024). Pelatihan Pembuatan Permainan Edukatif Bagi Para Orang Tua Sebagai Alternatif Media Bermain Anak di TK Sehat. *Society: Community Engagement and Sustainable Development*, 1(1), 1–13.
- Ram dini, T. P., & Mayar, F. (2019). Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1411–1418.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan.

NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 2(1), 39.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>

Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53>