

Pendampingan Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Oleh Anak Dirumah Kober Miftahul Ulum Jayasari

Esa Eryani¹, Enung Ratna Sunaryati², dan Sulastri Banyutresna³

¹ Kober Miftahul Ulum Jayasari ; esaeryani@stittualfarabi.ac.id

² TK PGRI Bina Harmoni ; ratna.enung31@gmail.com

³ TK PGRI Tri Sula ; banyutresna@stittualfarabi.ac.id

Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Perkembangan
Anak Usia Dini

Vol 03 No 1 January 2024

Hal : 10 - 17

<https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v3i1.309>

Received: 10 January 2024

Accepted: 22 January 2024

Published: 31 January 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 :

The research objectives of assisting parents in the use of technology by children at home can include a better understanding of how parents can support the positive use of technology, involving children in educational activities, and maintaining a balance between online and offline time for optimal child development. Because technology cannot be separated from the lives of children in this increasingly sophisticated era. The existence of technology is undeniable and however children cannot be prevented or prohibited from using it, but proper control and assistance can be the right solution for children. Therefore, this study answers the problems often faced by parents and teachers. This study uses qualitative research with observation and interview techniques in the data collection process, and uses literature study methods from various journals, books, and supporting research results. The research was conducted at KOBER MIFTAHUL ULUM located in Jayasari Village, Langkaplancar District, Pangandaran Regency with 3 subjects of parents and guardians of students at KOBER MIFTAHUL ULUM. This research uses a type of qualitative research to see and understand the subject and object under study. By using observation and interview methods in the data collection process, as well as using literature study methods from various journals, books, and supporting research results. The results of this study show that the average parent guardian has not provided much control and assistance in the use of smartphones in children so that children spend more time playing smartphones than playing with their peers. Meanwhile, in the field of education, technology has not been utilized optimally by teachers. So it is hoped that the results of

this research can be a reference material for teachers and parents in the process of utilizing technology.

Keywords : *Utilization of technology; the role of parents and teachers; Early Childhood Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi bagaimana pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi oleh anak di rumah KOBAR Miftahul Ulum Jayasari. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Subjek penelitian ini adalah para orang tua yang menyekolahkan anaknya di KOBAR Miftahul Ulum Jayasari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata orangtua wali belum banyak memberikan kontrol dan pendampingan dalam penggunaan smartphone pada anak sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain smartphone dibanding bermain dengan teman sebayanya. Sedangkan dalam bidang pendidikan teknologi belum banyak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi guru dan orangtua dalam proses pemanfaatan teknologi. Pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi oleh anak di rumah dapat mencakup pemahaman lebih baik tentang cara orang tua dapat mendukung penggunaan teknologi secara positif, melibatkan anak dalam aktivitas yang mendidik, serta menjaga keseimbangan antara waktu online dan offline untuk perkembangan anak yang optimal. Dikarenakan teknologi tidak terlepas dari kehidupan anak di era yang semakin canggih ini. Keberadaan teknologi tidak dapat dipungkiri dan bagaimanapun anak tidak dapat dicegah ataupun dilarang menggunakannya, namun kontrol dan pendampingan yang tepat dapat menjadi solusi yang tepat bagi anak. Oleh karena itu, penelitian ini menjawab permasalahan yang sering dihadapi oleh orangtua dan guru. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara dalam proses pengumpulan data, serta menggunakan metode studi literatur dari berbagai sumber jurnal, buku, dan hasil penelitian yang mendukung. Penelitian dilakukan di KOBAR MIFTAHUL ULUM yang terletak di Desa Jayasari kecamatan Langkaplancar kabupaten pangandaran dengan jumlah subjek 3 orang tua wali siswa di KOBAR MIFTAHUL ULUM. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk melihat dan memahami subjek maupun objek yang diteliti. Dengan menggunakan metode observasi dan wawancara dalam proses pengumpulan data, serta menggunakan metode studi literatur dari berbagai sumber jurnal, buku, dan hasil penelitian yang mendukung.

Kata Kunci : *Pemanfaatan teknologi; peran orangtua dan guru; pendidikan anak usia dini*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua

lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggam tangan anak (Alia & Irwansyah, 2018).

Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi melalui teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar, misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan gadget-nya. Padahal gadget sama sekali bukan kebutuhan primer anak.

Menurut Manuel Castells Teknologi ialah suatu kumpulan alat, aturan, dan juga prosedur yang merupakan penerapan dari sebuah pengetahuan ilmiah terhadap sebuah pekerjaan tertentu dalam suatu kondisi yang dapat memungkinkan terjadinya pengulangan.

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 (Rowan, 2013). 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.

Masyarakat khususnya orangtua yang memiliki anak usia dini tidak lepas dari penggunaan teknologi seperti smartphone, televisi, dan VCD player atau semua hal yang berkaitan dengan gadget. Penggunaan smartphone, televisi, ataupun gadget dikalangan anak-anak bukan hal baru, bahkan 90% orangtua menyampaikan bahwa gadget yang banyak digunakan oleh anak mereka dalam rentang usia 4-6 tahun adalah smartphone cara penggunaan smartphone, dan anak lebih banyak menggunakan smartphone untuk melihat video dan game melalui situs youtube dan keadaan ini belum dapat dikontrol dengan baik oleh orangtua (Asmawati, 2021). Berdasarkan hasil observasi di KOPER Miftahul Ulum yang terletak di Desa Jayasari Kecamatan Langkaplancar diketahui bahwa

anak-anak usia 3-6 tahun telah banyak mengenal smartphone serta cara penggunaannya. Anak sudah dapat mengakses aplikasi youtube dan games dan memainkannya, tidak jarang tanpa adanya pendampingan dari orangtua.

Selain itu aktifitas yang banyak dihabiskan anak setelah pulang dari sekolah selain bermain dengan smartphone adalah menonton televisi, dan banyak dari anak-anak menggunakan gadget tanpa pendampingan orangtua yang mengakibatkan tontonan atau games yang dimainkan anak kurang dapat memberikan pembelajaran dan aktifitas anak banyak tergantung dengan gadget. Kondisi kecanduan gadget ini biasa disebut dengan Screen Dependency Disorder (SDD) yang disebabkan oleh penggunaan gadget berlebihan tanpa adanya kontrol dari lingkungan disekitarnya, dan faktanya 70 persen orangtua di Indonesia mengakui memberikan gadget pada anak mereka mulai usia 6 bulan sampai 4 tahun agar orangtua dapat sambil melakukan pekerjaan rumah tangga, sedangkan 65 persen melakukan hal yang sama agar anak tidak rewel saat berada ditempat umum, dan kondisi ini perlu diantisipasi oleh orangtua agar anak tidak sampai masuk dalam kondisi SDD dengan adanya arahan dan pendampingan yang tepat dari orangtua (Murdaningsih & Mansyur, 2019).

Selain dalam kehidupan sehari-hari teknologi juga banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran termasuk dalam pendidikan anak usia dini. teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengenalkan konsep bilangan, dan penalaran pada anak.

Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk melihat dan memahami subjek maupun objek yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini yaitu 3 orang tua wali murid di KOPER MIFTAHUL ULUM yang terletak di desa Jayasari Kecamatan Langkaplancar. Dengan menggunakan metode observasi dan wawancara dalam proses pengumpulan data, serta menggunakan metode studi literatur dari berbagai sumber jurnal, buku, dan hasil penelitian yang mendukung.

Hasil dan Pembahasan

Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari

masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi baru adalah salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginsiprasi terciptanya masyarakat baru (Alia & Irwansyah, 2018)

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk tablet telah membuat anak-anak, bahkan balita akrab dengan media yang merupakan pengembangan dari gabungan komputer dan handphone ini. Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk juga anak-anak. Anak-anak era generasi digital menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi. Karenanya orangtua menghadapi banyak tantangan dalam membesarkan dan mengasuh anak-anak di era seperti sekarang. Karakter tidak bisa diajarkan dengan pendekatan teori untuk anak-anak, tetapi harus diajarkan dengan perilaku dan contoh perbuatan. Bagaimana mungkin orang tua mengajarkan anak untuk tidak kecanduan gadget jika orang tua sendiri malah lebih sering memperhatikan gadgetnya daripada menghabiskan quality time bersama keluarga. Bagaimanapun peran orang tua sangatlah penting dalam hal ini.

Pola asuh orang tua kepada anaknya (parenting) menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya. Dalam keluarga, sang anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif (Iskandar et al., 2022). Bukan untuk membentuk sang anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu naif, karena orang tua pun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, sang anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi. Jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya. Hampir semua anak telah mengerti penggunaan gadget, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi gadget beserta kemudahan akses. Orang tua tentu harus bertanggung jawab. Bila anak tidak diawasi dan didampingi, kemudian melakukan hal yang tidak diinginkan, misalnya mengakses situs-situs porno, yang akan merusak otak anak. Anak usia dini adalah peniru ulung dengan kepolosannya sangat mudah anak untuk diarahkan kepada hal yang negatif. Sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena usia dini adalah usia meniru, maka orang tua adalah 'model

percontohan' bagi anaknya. Semakin sering anak melihat orang tuanya asyik bersama gadget, maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap gadget. Oleh karena itu, keluarga menjadi ujung tombak dalam perkembangan sosio-emosinya.

Orangtua merupakan sekolah pertama dan lingkungan pertama bagi anak dan orangtua yang bertanggungjawab penuh terhadap apapun yang dilakukan dan yang terjadi kepada anak, peran orangtua sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak termasuk dalam mengontrol dan memilihkan tayangan yang tepat saat anak menonton televisi (Warisyah, 2015).

Orangtua yang tidak memberikan batasan dalam penggunaan gadget menjadikan anak menggunakan waktu senggangnya untuk bermain game, atau melihat youtube, sehingga menjadikan waktu istirahat anak terganggu. Selain itu anak cenderung kurang responsif saat dipanggil atau saat diajak berkomunikasi oleh orangtua, dan anak yang lebih sering menggunakan gadget diwaktu senggang cenderung kurang mampu dalam hal kecakapan hidup, yaitu seperti tidak mau makan sendiri, mengembalikan tempat makantau gelas pada tempatnya dan hal-hal yang menyangkut kemandirian anak (Alfian Nur, 2019). Hal tersebut dikarenakan anak kurang banyak mengamati dan diajak terlibat dalam kegiatan keseharian yang dapat membantu kecakapan hidup anak. Anak banyak menghabiskan waktu untuk dirinya sendiri dan orangtua cenderung membiarkan dan memaklumi karena masih dalam usia dini. Beberapa orangtua yang lebih banyak membiarkan anak tanpa memberikan batasan saat bermain gadget, dikarenakan alasan berupa yang penting anak mau makan walaupun sambil bermain gadget, asal anak tidak keluar rumah, asal anak tidak banyak mengganggu aktifitas orangtua. Berbagai pandangan orangtua tentang posisi dan peran gadget dalam keseharian anak memang beragam, diluar yang telah dijabarkan diatas gadget juga banyak dimanfaatkan orangtua sebagai media dalam membantu dalam memberikan stimulasi pada anak khususnya memberikan motivasi belajar anak.

Untuk mengurangi hal ini lembaga kesehatan Amerika dan lembaga gedung putih yang menangani obesitas pada anak membatasi tontonan pada semua media yang memiliki layar (televisi, smartphone, komputer) dan intensitas menonton khususnya bagi anak-anak dibawah 2 tahun tidak lebih dari 2 jam sehari. Selain itu menurut institusi kesehatan nasional (2011) merekomendasikan pemberian batasan pada anak saat berhubungan dengan media-media berlayar (screen time) meliputi televisi, video, media digital, video game, media yang ada di smartphone, telfon genggam, dan juga internet.

Bagi anak usia dini usia 2 sampai dengan 5 tahun mendapat kesempatan menonton selama 30 menit sehari bagi anak-anak yang sekolah separuh waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada November 2023 diperoleh informasi bahwa orangtua wali siswa di KOBAR Miftahul Ulum memberikan batasan kepada anak saat menggunakan gadget. Batasan yang dimaksudkan adalah adanya pemberian waktu tertentu bagi anak dalam penggunaan gadget di waktu senggang, seperti setelah anak pulang sekolah atau di malam hari. Orang tua yang memiliki anak yang berusia 4 – 6 tahun memberikan batasan waktu kepada anaknya dengan tujuan agar anak tidak terlalu fokus dengan gawai karena dapat membuat mereka mengabaikan aktivitas sehari-harinya serta menghindari gangguan pada kesehatan mata. Batasan waktu yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya ketika menggunakan gawai sekitar 30 menit dalam satu hari.

Hasil observasi yang kami lakukan sejalan dengan institusi kesehatan nasional (2011) yang merekomendasikan pemberian batasan pada anak saat berhubungan dengan media-media berlayar (screen time) meliputi televisi, video, media digital, video game, media yang ada di smartphone, telfon genggam, dan juga internet.

Pemberian batasan yang telah dilakukan untuk meningkatkan kepedulian dan waspada orangtua agar dapat memberikan kontrol dan memberikan tontonan yang lebih tepat pada anak, dan hal-hal diatas dapat menjadi acuan untuk dapat diterapkan pula pada keluarga. Selain memberikan batasan, cara lain yang dilakukan orangtua wali yaitu pada saat dirumah orang tua mengusahakan untuk selalu berkomunikasi dengan anak. Saat anak-anak bermain game atau menonton video atau televisi orang tua menanyakan anak game apa yang sedang dimainkan, atau program televisi apa yang sedang dilihat. Melalui komunikasi ini juga dapat membantu orangtua mengontrol tontonan dan aktifitas anak saat menggunakan teknologi (Hidayati et al., 2023).

Anak usia dini adalah peniru ulung dengan kepolosannya sangat mudah anak untuk diarahkan kepada hal yang negatif. Sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena usia dini adalah usia meniru, maka orang tua adalah 'model percontohan' bagi anaknya. Semakin sering anak melihat orang tuanya asyik bersama gadget, maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap gadget. Oleh karena itu, keluarga menjadi ujung tombak dalam perkembangan sosio-emosinya.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang penelitian maupun praktik. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi pola hidup dan tidak bisa dipungkiri keberadaan teknologi memberikan kemudahan dan kebermanfaatan. Namun teknologi tak lepas dari efek negatif jika tidak digunakan dengan tepat khususnya bagi anak usia dini. Mengacu pada penemuan dan hasil penelitian, bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan dapat berdampak buruk pada anak, baik dari aspek sosial emosional, maupun kognitif. Sehingga untuk mengantisipasi dampak negatif tersebut maka peran orangtua dalam memberikan arahan dan pendampingan serta konsistensi dalam mengatur jadwal penggunaan smartphone bagi anak adalah salah satu solusi tepat untuk mengontrol penggunaan smartphone.

Pengaturan jadwal penggunaan smartphone pada anak, perlu adanya komunikasi antara orangtua dan juga anak, yaitu melalui diskusi dari kedua belah pihak baik orangtua dan anak dengan melakukan kesepakatan bersama atas jadwal yang dibuat. Selain itu, sertai dengan pemberian reinforcement negatif yang juga telah disampaikan kepada anak yaitu dengan mengurangi kesenangan anak sehingga kesepakatan yang telah dibuat bersama dapat terlaksana dengan lebih baik. Adanya kontrol ini bukan berarti anak tidak diperbolehkan mengakses atau menggunakan smartphone sama sekali namun pemberian aturan dan pengawasan adalah solusi yang dapat diberikan untuk mengatur penggunaan smartphone pada anak. Pihak orangtua harus mengawasi dan terus mendampingi anak-anaknya dalam berbagai aktivitas digital yang dilakukan.

Selain di rumah, teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu dalam proses pembelajaran agar pesan pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh anak. Namun tidak semua pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan dan pendampingan dari pemerintah terkait agar pendidik dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Sehingga penulis memberikan tawaran solusi dari sisi perencanaan pembelajaran sampai dengan alur regulasi dengan pemerintah terkait.

Referensi

Alfian Nur, K. (2019). *Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak*.

<https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak%0A%0A>

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).

Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>

Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2023). Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>

Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>

Murdaningsih, D., & Mansyur, F. (2019). *Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget*.
<https://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>

Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.