



LITERASI DIGITAL ORANG TUA ANAK USIA DINI

Irfan Fauzi Rachmat¹, Sofia Hartati²,
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Universitas Negeri Jakarta
email:irfan.fauzi@umc.ac.id¹; sofiapaud@yahoo.com

Abstrak

Zaman telah berkembang dengan pesat, beragam penemuan dan kemajuan teknologi sudah semakin nyata dan berdampak pada setiap aspek lini kehidupan. Perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi, seperti kecanggihan *big data*, *internet of things*, *mobile technology* seperti *smartphone*, *smart home*, *VR*, *AI* dan lainnya. Kemajuan teknologi tidak hanya berdampak pada sektor ekonomi, namun juga berdampak pada sektor lingkungan terkecil, yaitu lingkungan keluarga. Keluarga yang terdiri dari orang tua, anak dan saudara lainnya, menjadi bagian dari unsur anggota keluarga yang mudah terpapar perangkat teknologi digital. Mereka telah dekat dengan kemudahan, kecepatan, dan kemajuan ragam teknologi. Akan tetapi, dibalik kecanggihan dan kemudahan yang diberikan, ada peluang untuk tumbuhnya ragam kejahatan cyber dan terhambat nya ragam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Perangkat teknologi telah ada dalam setiap ruangan dan aktivitas bermain anak. Tantangannya adalah, bagaimana sebagai orang tua bisa menyiapkan anak usia dini untuk bisa beradaptasi dengan teknologi. Digital Parenting merupakan satu istilah yang dikaji dalam artikel ini, bahwa orang tua tidak hanya harus melek teknologi namun sebaliknya, orang tua yang gemar akan teknologi pun akan secara tidak langsung menghambat kualitas interaksi hubungan orang tua dan anak. Tujuan dari artikel ini akan membahas tentang kiat dan cara praktis bagi orang tua millennial yang sedang mengasuh anak usia dini nya. Dimana anak usia dini ini adalah anak generasi Z yang di didik oleh orang tua generasi millennial (generasi Y) yang notabene gemar akan teknologi. Harapannya adalah orang tua yang mempunyai anak usia dini bisa menerapkan pola pengasuhan dan parenting yang tepat, yang pada akhirnya mampu menjadikan anak usia dini tidak menjadi generasi “*Lost Child*” atau kehilangan masa bermain kanak-kanaknya..

Kata Kunci : *Teknologi, Digital Parenting, Lingkungan Keluarga*

Abstrak

Times have grown rapidly, a variety of inventions and technological advances are increasingly real and have an impact on every aspect of life. Changing times are marked by technological advancements, such as the sophistication of big data, the internet of things, mobile technology such as smartphones, smart homes, VR, AI, and others. Technological advances not only have an impact on the economic sector but also have an impact on the smallest environmental sector, namely the family environment. Families consisting of parents, children, and other siblings, become part of the elements of family members who are easily exposed to digital technology devices. They are close to the ease, speed, and advancement of various technologies. However, behind the sophistication and convenience provided, there is an opportunity for the growth of various types of cybercrime, and the variety of children's growth and development is hampered.

Technology devices are available in every room and children's play activities. The challenge is how as parents can prepare early childhood to be able to adapt to technology. Digital Parenting is a term that is studied in this article, that parents not only have to be technologically literate

but conversely, parents who are fond of technology will indirectly inhibit the quality of interaction between parents and children. The purpose of this article will discuss practical tips and ways for millennial parents who are caring for their early childhood. Where this early childhood is a generation Z child who was educated by parents of the millennial generation (generation Y) who incidentally love technology. The hope is that parents who have early childhood can apply appropriate parenting and parenting patterns, which will eventually be able to make early childhood not become a generation of "Lost Child" or lose their childhood playing time ...

Keywords: Technology, Digital Parenting, Family Environment

PENDAHULUAN

Orang tua milenial, merupakan orang tua muda yang berusia 25-35 tahun. Menikah muda dan sedang mengasuh atau mendidik anak usia dini. Dikarunia oleh Allah untuk merawat anak yang dititipkannya kepada orang tua milenial. Mereka mulai untuk menjadi ayah atau ibu di masa usia produktifnya. Alhasil mereka harus mampu membagi antara tuntutan karir pekerjaan dan mengasuh atau mendidik anak usia dini nya.

Orang tua Milenial memiliki karakteristik tersendiri, biasanya orang tua yang berusia 25-35 tahun ini gemar akan teknologi, suka terhadap gadget atau gawai yang canggih. Contohnya adalah penggunaan smartphone, orang tua milenial tidak akan tahan untuk tidak bermain smartphone. Orang tua milenial akan terus melihat dan mengecek notifikasi terbaru apa saja yang ada di smartphone nya. Melihat-lihat informasi, atau bahkan sekedar membuat status di sosial media. Masalah psikologi yang dikenal sebagai FOMO (fear of missing out) pun terkadang menghampiri orang tua milenial. FOMO ini deartikan bahwa ketakutannya seseorang untuk tertinggal update informasi yang ada di luar sana, misalnya selalu ingin tahu

apa saja yang dilakukan teman teman sosial media nya, selalu update informasi yang menjadi kegemarannya, dan khawatir tertinggal update aplikasi atau bahkan game yang terbaru. Jika sudah berlebihan seperti itu, tentu dampaknya kurang baik terhadap kesehatan mental orang tua milenial tersebut.

Teknologi seperti smartphone memang seperti senjata bermata dua. Tajam apabila digunakan untuk melukai seseorang, dan tajam pula apabila digunakan untuk memecahkan masalah atau membantu seseorang (misalnya dokter melakukan operasi dengan menggunakan pisau tajam). Teknologi diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Ia di buat untuk mempercepat, mempersingkat, dan kemudahan-kemudahan lainnya. Ada istilah yang dikenal dengan "*man behind the gun*", orang yang berada di belakang senjata. Sehabat apapun senjata, namun orang yang menggunakannya kurang dapat memanfaatkan dengan baik, justru malah akan membahayakan sendiri. Hal tersebut pun sama halnya dengan teknologi. Teknologi hanya sebuah alat, alat tersebut bisa bermanfaat dan juga bisa menjerumuskan, tergantung dari pelaku penggunaan teknologi tersebut.

Penggunaan teknologi seperti smartphone pun menjadi pemandangan yang sangat mudah ditemukan. Dimana-mana, baik di rumah maupun di tempat umum, orang-orang menggunakan smartphone untuk melakukan komunikasi atau sekedar

untuk mengusir kebosanan menunggu waktu. Begitu pun dengan orang tua milenial, mereka gemar menggunakan smartphone, dan bahkan ada orang tua yang sampai memiliki lebih dari satu smartphone. Alasan mereka menggunakan smartphone pun beragam, ada yang memang keperluan pekerjaan, atau hanya mengikuti gaya hidup dan faktor gengsi.

Dampak lain dari gemarnya orang tua menggunakan smartphone adalah adanya pengaruh dengan anak usianya. Pengaruh tersebut merupakan pengaruh yang secara langsung dan tidak langsung akan berdampak. Pengaruh secara langsung contohnya yaitu anak akan melihat dan meniru tentang aktivitas orang tuanya yang terlalu asik menggunakan smartphone. Akibat anak akan meminjam atau meminta menggunakan smartphone nya sendiri, mereka mulai asik berselancar dan sekedar bermain games atau menonton video di *Youtube* di luar kendali orang tua.

Pengaruh tidak langsung tentunya apabila teknologi digunakan secara berlebihan oleh anak usia dini, maka itu akan menyebabkan masalah-masalah emosional. Masalah tersebut merupakan dampak dari orang tua milenial yang kurang peduli terhadap aktivitas anaknya terhadap penggunaan teknologi digital.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji secara ilmiah tentang berbagai macam interaksi TIK (teknologi informasi dan komunikasi) untuk anak usia dini, serta upaya solusi dan pemecahan masalahnya. Melalui artikel ilmiah ini, diharapkan akan di temukan tips dan trik tentang interaksi orang tua milenial yang gemar menggunakan teknologi dengan di tinjau dari aktivitas dan perilaku anak usianya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *literature review* atau kajian pustaka. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dan kekuatan sumber ilmiah sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan. Sehingga diharapkan dari *literature review* ini di dapatkan beragam teori dan penemuan ilmiah

yang berkaitan dengan masalah yang ditemukan, yang pada akhirnya dapat membentuk sebuah kerangka berfikir ilmiah.

Peneliti meneliti dari beraga artikel dan jurnal yang relevan, dan membuat sebuah konsep dan kesimpulan. Peneliti menyusun penelitian ini dengan menggunakan jurnal yang indeks scopus dan DOAJ, sehingga akan terjamin kehandalan nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Era Digital

Era digital merupakan suatu masa atau era dimana informasi semakin mudah di dapat, dan cepat untuk di sebarluaskan dengan menggunakan perantara teknologi digital. Era dimana kemajuan zaman yang pesat, dan membuat segalanya serba otomatisasi, sistem komputerisasi yang terhubung dengan internet (Kemdikbud, 2018). Contohnya adalah seperti penggunaan *VR (Virtual Reality)*, *AI (Artificial Intelligence)*, *AR (Augmented Reality)*, *IOT (Internet of Things)*, *Smartphone*, *smart home*, *Alexa*, dan *Google*.

Istilah umum dalam era digital saat ini adalah dengan memanfaatkan peranan TIK atau ICT. ICT (*Information*

and Communication Technologies). Istilah ini saat ini banyak digunakan dalam penelitian, kebijakan dan beberapa praktik pendidikan. Istilah ICT atau dalam Bahasa Indonesia sebagai TIK, menggantikan istilah “IT” atau *Information Technology* yang paling sering digunakan dalam beberapa referensi komputer dan internet. Kemudian istilah “informasi cenderung mendominasi dalam literatur tentang TIK. Dalam beberapa tahun terakhir, dimensi “komunikasi” TIK telah memiliki kedudukan yang sama.

Istilah TIK tidak hanya mencakup sekedar komputer. TIK dapat di definisikan sebagai “segala sesuatu yang memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi, untuk berkomunikasi dengan orang lain atau untuk memberikan efek pada lingkungan saat menggunakan peralatan elektronik atau digital (Siraj-Blatchford & Whitebread, 2003)

Pemahaman teknologi digital pun di bahas dalam kajian ilmu teknologi informasi (TI), yaitu mendefinisikan penggunaan teknologi digital sebagai kemampuan literasi digital dalam hal menyimpan, mengambil, mengirim, dan memanipulasi data atau informasi (Taylor, 2015). TI dianggap

sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Istilah TIK dapat mencakup beberapa jenis perangkat keras dan perangkat lunak, seperti : Komputer (termasuk desktop, laptop, dan komputer genggam), Kamera digital dan kamera video digital, Perangkat lunak dan alat komunikasi, Internet, Telepon, mesin faks, telepon seluler, tape recorder, Cerita interaktif/ *flash animation*, lingkungan simulasi, dan permainan komputer, Mainan yang dapat di program dan teknologi “kontrol”, Teknologi konferensi video dan televisi sirkuit tertutup dan proyektor data, papan tulis elektronik, dan banyak lagi.

Penggunaan teknologi digital anak usia dini dapat dijelaskan dengan menggunakan teori belajar yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Bandura mendefinisikan tentang belajar, bahwa belajar dan hasil perilaku seseorang terjadi sebagai hasil dari perilaku pengamatan atau observasi (Bandura, 1977). Anak usia dini belajar dan mengamati lingkungan yang ada di sekitarnya. Seperti menonton TV, melihat perilaku orang tua yang sedang menggunakan telephone genggamnya, dan saat berinteraksi secara langsung

dengan menggunakan media-media digital yang ada di rumah. Sehingga secara langsung maupun tidak langsung, anak akan mulai menirukan apa yang sudah anak amati dan pelajari dari lingkungannya.

Banyak ragam contoh kegiatan anak, guru dan orang dewasa, dalam hal ini orang tua saat berinteraksi dengan anaknya, yang di mediasi oleh perangkat teknologi, seperti dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Ragam Kegiatan anak dengan TIK

Peran TIK	Beberapa Contoh
Anak usia dini menggunakan TIK untuk bermain atau belajar, baik dilakukan sendirian, dengan temannya atau dengan orang dewasa.	- Menggunakan komputer untuk bermain game, mendengarkan cerita atau menggambar. - Menggunakan peralatan TIK dalam permainan atau aktivitas bermain peran.
Anak dan orang dewasa atau guru menggunakan	- Menggunakan internet untuk mencari

<p>TIK secara bersama-sama untuk merancang pembelajaran atau belajar bersama dengan media TIK.</p>	<p>tahu berbagai informasi dan topik</p>
<p>Anak dan orang dewasa atau guru menggunakan TIK secara bersama-sama untuk mendokumentasikan atau merefleksikan pembelajaran, atau untuk berbagi pembelajaran anak dengan orang tua atau praktisi lain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil foto digital, video, atau rekaman audio dari kegiatan bersama. - Orang dewasa dan anak menggunakan TIK untuk membantu dalam mengumpulkan portofolio hasil karya anak, yang nantinya dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan dalam pembelajaran dan perkembangan anak.

Beberapa literatur menyatakan setidaknya ada tiga alasan mengapa TIK penting dalam pendidikan anak usia dini: 1) TIK telah berdampak pada orang-orang dan lingkungan

pembelajaran bagi anak; 2) TIK menawarkan peluang baru untuk memperkuat banyak aspek praktek PAUD; dan 3) Ada dukungan dan minat dari seluruh sektor pendidikan untuk pengembangan dan integrasi TIK ke dalam kebijakan, kurikulum, dan praktek pendidikan.

Penggunaan TIK untuk anak usia dini pun dapat menstimulasi kreativitas. Kreativitas anak akan tumbuh lebih cepat dengan stimulasi informasi yang diterima melalui media digital. Anak dapat menuangkan ide dan keinginannya dengan menggunakan aplikasi dan sumber belajar digital yang beragam. Selain mengasah kreativitas, anak usia dini pun mudah dalam melaksanakan proses bermain sambil belajar, dari beragam aplikasi yang ada, anak-anak dapat mengenal warna, bentuk suara, percobaan dan pemecahan masalah sederhana melalui aplikasi, dan sebagainya.

Kemampuan anak untuk bisa menggunakan *smartphone* sendiri, sudah menjadi pemandangan umum. Anak usia dua tahun pun sudah bisa menggunakan *voice note* untuk mencari video kesukaannya di YouTube. Untuk mencari informasi apapun, walaupun anak belum dapat mengenal huruf, dan

belum bisa menulis atau membaca, namun kecanggihan teknologi dapat mengatasi itu dengan *voice note* yang ada di smartphone. Alhasil anak usia dini dapat mencari apapun yang dia inginkan, hal yang berdampak buruk adalah anak mencari dan membuka informasi yang kurang baik. Oleh karena itu, ada baiknya orang tua dapat menelusuri kegiatan anak di dunia maya.

Disamping beragam manfaat dan kemudahan yang didapatkan dari penggunaan TIK untuk anak usia dini, beberapa gangguan dan ancaman bahaya pun kerap menjadi perhatian bersama. Misalnya seperti gangguan fisik (apabila menggunakan teknologi digital secara berlebihan). Gangguan Kesehatan Mata (memicu penglihatan yang buruk, karena ketajaman cahaya dan jarak yang terlalu dekat. Masalah tidur yang kacau pun akan menjadi akibat negatif dari buruknya perhatian orang tua terhadap anak yang menggunakan perangkat teknologi digital.

Dampak negatif lainnya adalah, anak akan kesulitan konsentrasi. Anak akan sulit untuk fokus dalam sesuatu hal. Misalnya saat anak di dalam kelas, anak kurang memperhatikan apa yang

guru sampaikan. Saat bermain sesuatu pun, anak akan merasa mudah bosan, dan cepat meninggalkan permainan dan beralih untuk bermain lainnya, dan itu pun tidak berlangsung lama.

Dari sisi perkembangan motorik kasar dan halus anak, bagi anak yang terlalu banyak menggunakan teknologi digital maka akan mengalami ketidakseimbangan, menyebabkan anak kurang menggerakkan seluruh anggota tubuh. Karena anak yang banyak menggunakan perangkat digital seperti smartphone misalnya, anak akan terbatas gerak nya, hanya duduk diam tanpa banyak aktivitas. Resiko gangguan pencernaan pun kerap terjadi. Anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan. Dampaknya pada ketidak seimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus)

Resiko berikutnya adalah adanya gangguan perkembangan bahasa dan sosial. Anak yang terpapar media digital terlalu lama akan tertunda Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak. Terutama untuk anak-anak usia dua tahun dan di bawahnya. Sebuah studi menemukan bahwa dua dari lima anak telah akrab menggunakan tablet atau

smartphone jauh sebelum mereka bisa berbicara satu kalimat lengkap. Hal ini menjadikan penggunaan perangkat *mobile* di kalangan anak usia dini menjadi sangat pesat dibandingkan dengan media lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh organisasi *Common Sense Media* menjelaskan, terdapat sekira 38 % anak-anak dibawah usia dua tahun kerap menggunakan perangkat *mobile* untuk bermain game, menonton video dan lain sebagainya (Huber et al., 2018).

Terdapat banyak penelitian yang telah menunjukkan dampak negatif dari adanya teknologi digital untuk anak usia dini. Seperti terlalu sering anak menggunakan komputer sejak dini, dapat mempengaruhi banyak bidang kehidupan anak, salah satunya adalah keberhasilan akademis.

Menurut Ivan Goldberg, gejala-gejala kecanduan perangkat digital anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) Sering lupa waktu, 2) gejala menarik diri, 3) Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan, 4) Kebutuhan akan peralatan yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki, dan 5) sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara

sosial, dan kelelahan (Nurmandia et al., 2013). Perangkat teknologi digital terkadang membuat seorang anak mengalami isolasi sosial. Dengan fasilitas games atau *video* pada perangkat gadget nya, seorang anak terkadang lebih asyik berinteraksi dengan layar *smartphone/ TV* dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk dengan anak seusia nya. Mungkin anak memiliki banyak teman dalam dunia maya, namun tidak dalam dunia yang sesungguhnya. Akibatnya, kemampuan sosial anak menjadi terhambat.

B. Parenting4.0

Sebagai orang tua millennial, dimana orang tua yang lahir diantara tahun 1980-2000, memiliki keluarga kecil yang baru memulai kehidupan rumah tangganya, mereka memiliki anak usia dini sekitar usia 0-8 tahun, sudah saatnya harus mengetahui bagaimana teknologi berdampak pada pengasuhan anak. Teknologi dapat memberikan keuntungan besar bagi orang tua, namun juga memiliki dampak negatif yang sangat besar apabila orang tua mengabaikan dampak negatif tersebut.

Banyak orang tua yang masih meyakini dan percaya bahwa pengasuhan tradisional-(pengasuhan yang mereka miliki dengan orang tua mereka sendiri) akan sama efektifnya dengan zaman dulu. Namun zaman sudah berubah, lingkungan anak usia dini terus berkembang dengan kemajuan teknologi nya. Oleh karena itu, orang tua zaman now pun harus menggunakan pola asuh dan strategi parenting yang berubah.

Interaksi antara anak dengan orang tua yang sedang menggunakan ragam perangkat digital dapat menjadi salah satu pengganggu terhadap kualitas interaksi orang tua dan anak. Aktivitas anak akan merasa terganggu dengan orang tua yang sibuk menggunakan atau menonton TV, bermain game dalam perangkat nya, atau lainnya. Dengan demikian, penggunaan media dan sikap orang tua terhadap media tersebut dapat secara langsung mempengaruhi pengalaman interaksi antara orang tua dan anak. Hal ini dikemukakan oleh Rideout bahwa hampir sebagian besar (83%) orang tua dari anak usia dini yang berusia 6 tahun, menggunakan secara aktif beragam media layar dalam kesehariannya (Rideout & Hamel, 2006), yaitu

menghabiskan rata-rata 1 ½ jam menonton TV dan 1 ½ jam menggunakan komputer.

Parenting 4.0 dapat digambarkan sebagai cara atau teknik baru dalam pengasuhan yang digunakan di dunia modern saat ini. Anak-anak generasi millennial bisa dikatakan sebagai generasi yang telah menjadi mandiri, oleh karena itu, membesarkan anak generasi millennial tidak lagi menjadi masalah utama dalam pikiran orang tua masa kini. Sebaliknya, anak usia dini yang termasuk ke dalam generasi Z, menimbulkan masalah unik, karena harus membutuhkan dukungan dan bimbingan orang tua secara penuh, karena orang tua yang membesarkan anak generasi Z, hampir tidak mungkin untuk memantau dan menangani kegiatan anak-anak mereka. Hal ini disebabkan telah terpapar media digital atau *screen time* lainnya.

Seperti yang dikatakan oleh James Baldwin bahwa "*anak-anak tidak pernah pandai mendengarkan orang tua mereka, namun mereka tidak pernah gagal meniru mereka*". Jadi, apabila orang tua gagap teknologi atau minim literasi digital nya, maka itu merupakan satu penyebab masalah bagi anak.

Anak usia dini dan teknologi, suka atau tidak suka, ragam media teknologi ada dalam kehidupan anak. Orang tua tidak bisa membendung lingkungan anak usia dini nya untuk tidak sama sekali terpapar dengan ragam perangkat teknologi. Ada istilah nya bahwa anak saat ini adalah penduduk Asli digital(Ciaran Haughton et al., 2015), tali pusar bayi yang baru lahir, diganti dengan kabel listrik gadget.

Sebuah penelitian dilakukan oleh FOSI (Family Online Safety Institute)(FOSI, 2014) dan Hart Research(Hart et al., 2003) telah mengungkapkan beberapa fakta-fakta data menarik. Hampir seluruh orang tua yang di survey (di Maryland) mengakui bahwa anak mereka memiliki atau memiliki akses gratis ke gadget elektronik: 90% anak memiliki komputer, 93% memiliki konsol permainan video, 88% memiliki ponsel, 81% memiliki tablet, dan 70% orang tua melaporkan bahwa anak memiliki MP3 player sendiri.

Ditambahkan pula menurut penelitian sebuah survei, oleh perusahaan AVG di AS, bahwa 92% anak memiliki akun aktif secara online pada saat anak baru berusia 2 tahun(Reid

Chassiakos et al., 2016). Contohnya beberapa akun Facebook miliknya atau instagram yang dibuat khusus oleh orang tuanya, untuk sekedar mendokumentasikan dirinya ke dalam jejaring sosial. Temuan yang menarik bahwa keterampilan berupa swipe layar smartphone atau gadget merupakan keahlian pertama sebelum anak bisa memegang crayon dengan benar. Revolusi digital dalam dua dekade terakhir ini telah memicu “kepanikan moral” dalam mengasuh anak.

Dunia semakin dekat dengan teknologi, mengakibatkan anak akan mudah mendapatkan kesempatan belajar tentang segala hal dengan perangkat digital nya. Namun juga menghadirkan tantangan pengasuhan yang semakin kompleks, salah satunya adalah tentang perlindungan dari kejahatan dunia maya, dan konten online yang tidak sesuai dengan usia anak(Mattson & Curran, 2018). Butuh peranan tiga serangkai dalam upaya mendidik anak, yaitu orang tua, anak, dan guru memainkan peran penting untuk mengajarkan anak memiliki etika berselancar atau ber internet ria. Oleh karena itu, orang tua sendiri harus melek digital.

Orang tua yang kurang cakap terhadap perkembangan teknologi, atau gagap teknologi akan beresiko terhadap privasi dan keselamatan anak-anak. Orang tua tersebut akan merasa bangga me posting gambar atau video atau informasi anak-anak mereka secara online. Tidak terlalu menyadari pelanggaran hak privasi anak-anak, membuka kesempatan kejahatan online. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki orang tua adalah manajemen privasi di Internet dan jejaring sosial, agar orang tua tidak sembarangan dalam memposting privasi anak ke dalam media *online*. Orang tua harus mulai memahami akan bahaya yang mungkin muncul terhadap *cyber* secara *online* (Prensky, 2018). Karena jika orang tua gagal memahami itu, maka akan menimbulkan resiko bagi masa depan anak.

C. Literasi Digital Orang Tua

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, dan menyusun informasi yang jelas melalui tulisan dan media lain di berbagai platform digital. Literasi digital dinilai berdasarkan tata bahasa, komposisi, keterampilan mengetik, dan

kemampuan individu untuk menghasilkan tulisan, gambar, audio, dan desain menggunakan teknologi (Jenkins, 2015). Sementara literasi digital pada awalnya berfokus pada keterampilan digital dan komputer yang berdiri sendiri, namun munculnya Internet dan penggunaan media sosial, telah menyebabkan beberapa fokusnya bergeser ke perangkat seluler.

Literasi media mencakup praktik-praktik yang memungkinkan orang untuk mengakses, mengevaluasi secara kritis, dan membuat media. Literasi media tidak terbatas pada satu media (Potter, 2010), oleh karena itu definisi literasi media telah berkembang seiring berjalannya waktu. Literasi media telah didefinisikan sebagai keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan semua media. Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Literasi Media yang berbasis di AS mendefinisikannya sebagai serangkaian kompetensi komunikasi dengan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan berkomunikasi dalam berbagai bentuk yang dapat dicetak ataupun tidak. Mereka menemukan bahwa literasi media memungkinkan orang untuk menjadi pemikir kritis dan kreatif dalam

banyak pesan seperti gambar, bahasa, dan suara (Leaning, 2017).

Literasi digital untuk orangtua tidak hanya bergantung pada orang tua yang mengetahui tentang ragam alat teknologi yang ada untuk anak, tetapi juga pada komitmen pribadi orang tua untuk memberikan contoh atau sebagai figure teladan yang baik. Diawal disebutkan bahwa apabila orang tua gagap teknologi dapat menyebabkan satu jenis masalah bagi anak-anak, namun orang tua yang memiliki kegemaran dalam teknologi (*smartphone addiction*) pun dapat meningkatkan serangkaian masalah yang sama seriusnya. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dan gadget orang tua sendiri, ada resiko yang sangat nyata yang akan muncul, yaitu terputusnya hubungan sosial dengan anak-anak mereka, orang lain, lingkungan dan seringkali orang tua itu sendiri. Putus hubungan ini dapat memiliki efek serius pada perkembangan anak.

Penelitian di Kanada menunjukkan bahwa orang tua menghabiskan rata-rata 3,5 menit per minggu dalam percakapan yang bermakna dengan anak mereka(Inc, 2019). Contohnya di sebuah ruang

tengah di keluarga, terdapat televisi yang dapat di lihat oleh seluruh anggota keluarga. Sehingga pada saat TV menyala percakapan keluarga akan terganggu karena anak-anak lebih terpaku pada TV atau mungkin gadget di genggamannya. Penelitian yang mengejutkan muncul dari Sherry Turkle, dari MIT menemukan bahwa terlalu sering menggunakan teknologi dapat memupuk perasaan terluka, cemburu dan kompetisi pada anak-anak(Turkle, 2012).

Penelitian terbaru di negara maju seperti Amerika melaporkan bahwa sekitar 90% orang dewasa di Amerika selalu membawa smartphone kemanapun, dan sekitar 76% tidak pernah atau jarang mematikan telephone mereka (Rainie & Zickuhr, 2015). Orang dewasa menyatakan bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa teknologi, seperti ponsel, internet, dan Facebook (Rainie & Keeter, 2006). Wawancara dari penelitian kualitatif pun mengungkapkan bahwa banyak orang dewasa menunjukkan ketidaknyamanan saat mereka harus terputus dengan internet atau mematikan telepon untuk jangka waktu tertentu (Jarvenpaa & Lang, 2005).

Bagaimanakah peranan orang tua dalam mendidik anak usia dini di era digital seperti saat ini? Ada beberapa alternatif dan cara yang bisa dilakukan oleh orang tua, yang pertama adalah orang tua harus terus belajar dan menambah pengetahuan, pengetahuan tentang dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi. Orang tua harus sudah sadar bagaimana cara menggunakan perangkat teknologi dengan baik, *smartphone* yang dimiliki oleh orang tua tidak hanya sekedar untuk kegiatan pribadinya saja, namun untuk aktivitas kegiatan bermain yang positif lainnya.

Yang kedua, orang tua harus terus mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan tepat. Orang tua dan anak harus bersama sama konsisten dan disiplin dalam menggunakan ragam aplikasi yang ada di *smartphone* untuk membuka informasi yang baik. Orang tua harus memfilter beragam konten yang ada, seperti konten di YouTube yang menunjukkan kekerasan, pornografi dan lainnya, untuk di blokir atau di batasi.

Kemudian yang ketiga, di zaman teknologi saat ini sepertinya tidak mungkin anak usia dini sama sekali tidak terpapar teknologi. Orang tua

tidak akan pernah bisa membendung anak untuk tidak sama sekali untuk aktif dengan teknologi, namun orang tua dapat mengimbangi waktu penggunaan media digital dengan interaksi di dunia nyata. Orang tua harus memiliki jadwal atau peraturan dalam rumahnya, bahwa anak boleh memanfaatkan teknologi digital, namun tetap ada batasan dan diimbangi dengan aktivitas bermain di luar.

Untuk anak usia dini yang merengek mencoba merayu orang tua agar meminjamkan perangkat teknologinya, bukan serta merta orang tua langsung tidak membolehkannya, namun tetap orang tua yang memegang kendali dan aturan, disesuaikan dengan keperluan anak. Orang tua lah yang menjadi aktor ketegasan kapan saatnya boleh meminta atau meminjam gawai dan kapan saatnya melarang. Meminjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan adalah cara yang tepat.

Bagi anak yang senang dengan bermain game atau sekedar menonton video, orang tua harus dapat memilih program atau Aplikasi positif. Program yang hanya mengajarkan kekerasan, bullying, prank yang membahayakan, budaya konsumerisme, dan lainnya yang negatif harus dihindari. Orang tua harus

memahami dan mengetahui ragam program yang di buka oleh anak dengan melihat history yang ada dalam gawainya. Dari situ orang tua dapat melihat tayangan apa saja yang telah di buka oleh anak. Apabila ditemukan riwayat rekam jejak anak yang mengarah pada hal negatif, sebaiknya punishment yang mendidik harus di berikan kepada anak.

Orang tua harus mendampingi anak pada saat sedang berinteraksi dengan perangkat teknologi, agar setiap kali ada pertanyaan dari anak, saat menemukan ragam informasi yang memantik rasa ingin tahunya untuk bertanya, maka anak langsung menanyakannya kepada orang tua. Harapannya adalah anak mendapatkan jawaban yang sesuai dari orang yang memang di percayainya. Hal yang paling penting adalah bukan meningkatkan interaksi dengan teknologinya, namun interaksi dengan orang tua dan anaknya.

Pada intinya adalah orang tua dan anak harus menggunakan perangkat digital secara bijaksana, tidak ada kegiatan yang dilakukan secara berlebihan, semuanya pada porsi dan kegiatan yang sesuai. Karena apapun itu apabila dilakukan secara berlebihan

maka bukannya menjadi baik, namun dapat berdampak menjadi buruk.

Beberapa saran dan rekomendasi dari Association American Pediatrics (AAP) tentang permasalahan penggunaan perangkat teknologi digital di lingkungan keluarga agar tidak berdampak buruk, beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan menurut AAP adalah:

1. Buat rencana keluarga dalam menggunakan media keluarga. Jangan sampai adanya media dapat menggantikan banyak kegiatan penting seperti interaksi tatap muka, waktu bersama keluarga, bermain bersama di lapangan sekitar rumah, dan waktu tidur yang berkualitas. Oleh karena itu disarankan keluarga membuat perencanaan melalui bantuan situs online healthy children(AAP, 2015), dalam merancang *media use plan*.
2. Memperlakukan media sebagaimana orangtua memperlakukan lingkungan lain dalam kehidupan anak. Misalkan saat orang tua menetapkan batasan kepada anak, kapan boleh bermain dengan media digital, dan kapan tidak boleh.

Kemudian orang tua harus mengenal teman anaknya dengan baik, baik itu teman online nya atau pun teman offline nya. Cari tahu dan kenali beragam platform, perangkat lunak, dan aplikasi yang digunakan oleh anak. Seperti situs yang anak kunjungi di web, dan apa saja yang anak lakukan di situs tersebut.

3. Menetapkan batas penggunaan perangkat teknologi digital adalah pilihan yang tepat. Membatasi tidak hanya durasi penggunaan, namun juga perangkat yang boleh dan tidak boleh di akses pun harus disepakati secara bersama. Lebih di tingkatkan kegiatan bermain bersama anak adalah lebih utama daripada terus menerus memberikan batasan penggunaan teknologi digital anak usia dini.
4. Menggunakan media digital tidak harus selalu saat sendirian. Artinya bahwa orangtuaharus mampu mengajak anak untuk melihat bersama, bermain bersama dan bekerja bersama dengan anak lainnya. Seperti

bermain games bersama, ini merupakan cara terbaik agar mampu mendorong anak agar tercipta sportifitas dalam bermain game di media digital, dan juga berinteraksi sosial secara online.

5. Orang tua tidak menjadi figure yang memberikan larangan dan peraturan kepada anak, namun lebih bijak nya adalah orang tua harus menjadi teladan dan contoh role model yang baik bagi anak usia dini. Anak tidak bisa di didik dengan hanya mendengar dan menerima aturan, namun anak usia dini harus diberikan contoh dan keteladanan sikap yang patut di tiru oleh anak.
6. Memahami pentingnya komunikasi tatap muka. Sering-seringlah mengajak anak untuk berkomunikasi bersama. Karena ini untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak. Berkomunikasi melalui *video call* pun dapat dilakukan, anak akan terbiasa untuk menggunakan *mobile digital*, tidak hanya untuk bermain dan menonton video secara pasif, namun juga bisa

berkomunikasi dan berdialog secara dua arah (aktif).

7. Batasi media digital untuk anggota keluarga. Orang tua harus mampu menghindari media digital untuk balita yang berusia kurang dari 18 bulan hingga 24 bulan. Batasi penggunaan layar media untuk anak prasekolah, yang disarankan menurut AAP adalah 1 jam sehari untuk usia 2- 5 tahun.
8. Membuat zona bebas teknologi. Jaga waktu makan malam keluarga dari paparan media digital. Matikan televisi yang tidak keluarga tonton, karena TV dapat mengganggu waktu tatap muka dengan anak.
9. Tidak menggunakan teknologi sebagai obat penenang emosional anak. Media bisa sangat efektif dalam menjaga anak agar dapat tenang, namun disarankan untuk orangtua agar tidak menggunakan cara ini. Anak perlu diajari cara mengidentifikasi dan menangani emosi yang kuat, membuat kegiatan untuk mengatasi kebosanan, dan mampu berbicara

tentang cara menyelesaikan masalah, serta menemukan strategi lain untuk menyalurkan emosi.

10. Ketahui ragam aplikasi yang baik untuk pendidikan anak. Lebih dari 80.000 aplikasi diberi label pendidikan, namun sedikit penelitian yang menunjukkan kualitas dari ribuan aplikasi tersebut. Orang tua harus peka dan jeli dalam memilihkan ragam aplikasi yang cocok untuk anak.
11. Pahami kepada anak tentang menjaga privasi dan bahayanya terhadap ancaman yang diberikan dari media digital. Anak sedini mungkin harus diberikan pemahaman, bahwa sekali konten dibagikan atau di upload, maka mereka tidak akan dapat menghapus atau menghapusnya sama sekali.

Penggunaan teknologi digital secara tepat akan sangat bermanfaat bagi penggunaannya, tetapi jika digunakan secara berlebihan akan mempunyai resiko negatif (Turkle, 2012). Beberapa aplikasi atau platform yang dapat digunakan untuk orang tua dalam hal memantau dan memberikan batasan penggunaan teknologi digital adalah

dengan memanfaatkan beragam aplikasi, yaitu *Quostudio*, *Mobicip*, *KidlOgger*, *Stayfocused*. Ditambah ada pula aplikasi seperti *FamiSafe* yang membantu orang tua pada perangkat digital nya. Alat tersebut bermanfaat untuk membatasi dan memantau ragam aktivitas anak di dunia maya.

SIMPULAN

Mendidik anak usia dini di zaman yang penuh dengan kemajuan teknologi tidaklah mudah. Butuh kesabaran dan batasan yang dilakukan oleh orang tua. Kesabaran, konsistensi dan peraturan yang diterapkan kepada anak tidak bisa dilakukan secara instan. Menanamkan kebiasaan anak untuk memiliki literasi digital butuh waktu dan proses. Anak usia dini yang memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang besar, suka dengan hal-hal yang baru, merupakan satu peluang untuk orang tua untuk memberikan ragam pengalaman dan pembelajaran yang bermakna. Salah satu alternatif memberikan pengalaman dan pembelajaran yang bermakna adalah dengan menggunakan perangkat teknologi yang ada, seperti smartphone, TV, gadget atau lainnya. Harapannya adalah, adanya teknologi dapat memberikan kesempatan bagi anak

untuk bereksplorasi dengan ragam informasi dan komunikasi, sehingga anak tidak merasa gagap teknologi. Hal yang harus di hindari adalah mengakses konten-konten yang tidak bermanfaat, terlebih anak menghabiskan waktu bermain nya di depan gawai, merupakan hal yang memiliki ragam resiko negatif. Resiko negatif baik untuk pertumbuhan anak maupun perkembangannya.

Orang tua sebagai orang dewasa yang dititipkan amanah oleh Allah untuk mengasuh dan merawat anak usia dini harus menjalankan tugas nya dengan sebaik baiknya. Salah satu tantangan terbesar orang tua dalam mengasuh dan membesarkan anak adalah dengan kemajuan zaman dan teknologi yang semakin tak terbendung majunya ini. Ada beberapa tips dan trik yang bisa dilakukan oleh orang tua, yaitu dengan mengajak anak untuk tidak terlalu aktif dengan perangkat teknologi, seperti mengajak nya bermain di area terbuka, mengalihkan ke kegiatan-kegiatan fisik yang menyenangkan dan pahami kepada anak bahwa anak harus mampu untuk menjaga privasi di media online dan sebagainya. Sudah saatnya orang tua saat ini untuk dapat meleak teknologi, dan anti gagap teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- AAP. (2015). *Family Media Plan*. Healty Children. Org.
<https://www.healthychildren.org/English/media/Pages/default.aspx#wizard>
- Bandura, A. (1977). Self-Efficacy: Toward A Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(1), 191–215.
<https://doi.org/10.1017/S0003055400259303>
- Ciaran Haughton, Mary Aiken, & Carly Cheevers. (2015). Cyber Babies: The Impact of Emerging Technology on the Developing Infant. *Journal of Psychology Research*, 5(9), 504–518.
<https://doi.org/10.17265/2159-5542/2015.09.002>
- FOSI. (2014). *Parenting in the Digital Age: How Parents Weigh the Potential Benefits and Harms of Their Children's Technology Use*. 1–20.
https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1300/J070v12n01_06
- Hart, C. H., Newell, L., & Olsen, S. (2003). Parenting skills and social-communicative competence in childhood. *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*, January 2003, 753–797.
- Huber, B., Yeates, M., Meyer, D., Fleckhammer, L., & Kaufman, J. (2018). The effects of screen media content on young children's executive functioning. *Journal of Experimental Child Psychology*, 170, 72–85.
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.01.006>
- Inc, C. R. T. S. and Z. P. (2019). *The Perfect Storm – We are Destroying Children*. Wokshop Grow and Succeed.
<https://doi.org/http://www.zoneinworkshops.com/the-perfect-storm-we-are-destroying-children.html>
- Jarvenpaa, S. L., & Lang, K. R. (2005). Managing the paradoxes of mobile technology. *Information Systems Management*, 22(4), 7–23.
<https://doi.org/10.1201/1078.10580530/45520.22.4.20050901/90026.2>
- Jenkins, H. (2015). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. In *Hacking Web Intelligence*.
<https://doi.org/10.1016/b978-0-12-801867-5.00008-2>

- Kemdikbud. (2018). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital*. Kemendikbud.
[http://repositori.kemdikbud.go.id/470/1/Buku Saku Mendidik Anak Di Era Digital-edLina.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/470/1/Buku_Saku_Mendidik_Anak_Di_Era_Digital-edLina.pdf)
- Leaning, M. (2017). Integrating Media and Information Literacy. *Media and Information Literacy*, 3–14.
<https://doi.org/10.1016/b978-0-08-100170-7.00001-9>
- Mattson, K., & Curran, M. B. F. X. (2018). Digital Citizenship Education. In *International Handbook of Media Literacy Education*.
<https://doi.org/10.4324/9781315628110-13>
- Nurmandia, H., Wigati, D., & Masluchah, L. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 107–119.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Potter, J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675–696.
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2005.tb03027.x>
- Prensky, M. (2018). Digital Natives, Digital Immigrants. *New Media and Society*, 20(11), 3961–3979.
<https://doi.org/10.1177/1461444818783102>
- Rainie, L., & Keeter, S. (2006). Americans and their cell phones. *Online*, 1–9.
<https://doi.org/10.1080/00150190490429231>
- Rainie, L., & Zickuhr, K. (2015). Americans' Views on Mobile Etiquette. *Pew Research Center*, 39.
<http://www.pewinternet.org/2015/08/26/americans-views-on-mobile-etiquette/>
- Reid Chassiakos, Y. (Linda), Cross, C., Moreno, M. A., Radesky, J., & Christakis, D. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics*, 138(5), e20162593.
<https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Rideout, V., & Hamel, E. (2006). *The Media Family: Electronic media in the lives of infants, toddlers, preschoolers and their parents*.
<https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/7500.pdf>
- Siraj-Blatchford, J., & Whitebread, D. (2003). Supporting Information and Communications Technology in The Early Years. In *McGraw-Hill*

Education (1st ed., Issues 1–7).
Open University Press.
https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2004.00432_12.x

https://doi.org/https://www.ted.com/speakers/sherry_turkle?language=en

Taylor, A. M. (2015). Dictionary of Physics. *Physics Bulletin*, 9(10), 271–271.
<https://doi.org/10.1088/0031-9112/9/10/008>

Turkle, S. (2012). *Connected, but alone?*
TED- Ideas Worth Spreading.