

Pendampingan Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Oleh Anak di Rumah: Konteks RA Salafiyah

Received : 12/01/2024 | Review : 22/01/2024 s.d 09/02/2024 | Published 26/02/2024

Ummu Laelatul Badriyah¹, Neng Ulfa Masyripah², dan Mela Rahayu³

- ¹. RA Salafiyah, Indonesia
Email: ummu.laelatul24@gmail.com
- ². RA Salafiyah, Indonesia
Email: nengolpa@gmail.com
- ³. RA Salafiyah, Indonesia
Email: meeela4684@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the important role of parents in assisting children in using technology at home. In today's digital era, children are often exposed to various types of technology, such as smartphones, tablets and computers. However, uncontrolled use of technology can have a negative impact on children's development. Therefore, parental assistance in using technology by children at home at RA Salafiyah is very important. This research method used a descriptive qualitative approach with the research subjects being parents of the RA Salafiyah school with a total of 4 parents. Data collection techniques were carried out using structured observation interviews. The research results show that parental assistance in using technology by children at home at RA Salafiyah has several important aspects. First, parents need to understand the type of technology used by their children and ensure that their use is appropriate to their age and level of development. Second, parents need to regulate their children's technology use time and ensure that they do not depend too much on technology. Third, parents need to provide appropriate supervision and guidance in the use of technology. Lastly, parents need to be a good example in using technology wisely.

Keywords: Mentoring, Parents, Utilization, Technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan kita. Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk kehidupan anak-anak di usia dini. Anak-anak saat ini terpapar dengan berbagai jenis teknologi, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, yang memberikan akses tak terbatas ke informasi dan hiburan.

Namun, Penggunaan teknologi oleh anak-anak usia dini juga menimbulkan keprihatinan. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengganggu

perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Selain itu, anak-anak juga rentan terhadap resiko seperti konten yang tidak pantas atau tidak sesuai dengan usia mereka, serta kecanduan teknologi.

Dalam konteks ini, peran orang tua dalam pendampingan anak-anak dalam memanfaatkan teknologi sangatlah penting. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa anak-anak mereka menggunakan teknologi dengan bijak dan sehat. Mereka harus memahami jenis teknologi yang digunakan oleh anak-anak, membatasi waktu penggunaan teknologi, dan memberikan pengawasan serta bimbingan yang tepat.

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia. Kompleksitas kehidupan manusia di masa anak, terutama masa anak usia dini, menjadi dasar pijakan utama untuk perkembangan manusia ditahap usia selanjutnya, seperti masa remaja dan dewasa. Kompleksnya perkembangan anak di masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia memulai perjalanan hidupnya di masa bayi dengan mempelajari apa yang ada di sekitarnya, bayi mulai mempelajari hal-hal di sekitarnya lewat pengalaman yang ia alami sebagai bagian dari proses belajarnya mengenal kehidupan, semua aspek dan komponen yang mempengaruhi hidup manusia sejak lahir membutuhkan kombinasi yang sempurna antara faktor genetis dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik.

Tidak dapat di pungkiri zaman yang semakin maju memang menuntut penduduknya diseluruh dunia turut menyesuaikan perubahan yang terjadi. Keluarga sebagai unit terkecil dalam kehidupan juga terkena dampaknya, anak-anak dalam usia dini yang sudah memiliki telepon genggam harus diikuti kemampuan orang tuanya agar melek teknologi.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentumemiliki dampak negatif terhadap tumbuhkembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepatberadaptasi dengan teknologi yang ada.Sehingga anak-anak sering terlena dengankecanggihan gadget dengan fitur-fitur yangtersedia di dalamnya. Anak-anak yang seringmenggunakan gadget, seringkali lupa denganlingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilihbermain menggunakan gadget dari pada

bermain bersama dengan teman-teman dingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Sehingga interaksi sosial antara anak denganmasyarakat, lingkungan sekitar berkurang,bahkan semakin luntur.

Penggunaan gadget yang tidak tepat berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksisosial. Hasil penelitian yang dilakukan olehTrinika diketahui bahwa pada saat anakmenggunakan gadget, waktu yang dihabiskanuntuk bermain game lebih banyak dibandingkanwaktu untuk belajar, terlebih saat anak tidakdidampingi oleh orang tua. Untuk itu peran orangtua dalam penggunaan gadget pada anak harusdiperhatikan (4) . Hal ini didukung dengan hasilpeneitian Warsiyah, dimana pendampingandialogis orang tua dapat mencegah anak daripengaruh negatif pemakaian gadget.

Kemendikbud mengatakan bahwa anak-anak generasi masa kini merupakan generasi digital native, yaitu mereka yang sudahmengenal media elektronik dan digital sejaklahir. Karakteristik anak-anak generasi ini memiliki perilaku ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi digital atau internet.

Keterlibatan orang tua dalam pengontrolan penggunaan gadget anak juga sangatdibutuhkan, baik dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun tanggung jawab. Para orang tua harus lebih berhati-hati terhadap resiko yang diakibatkan daripemakaian gadget yang berlebihan. Dari hasil penelitian, penggunaan media pembelajaranmelalui aplikasi terbukti berhasil meningkatkan kemampuan anak sehingga tenaga pendidikperlu memahami bentuk teknologi pembelajaran, prosedur pengoperasiannya, dan caramenginteraksikan teknologi dengan peserta didik selama proses pembelajaran.

Gadget saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barangpokok yang wajibdimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat

kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan gadget adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan gadgets saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan gadget. Anak-anak lebih senang memakai gadged karena sekarang gadget tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang gadget memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna gadget dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan di download melalui internet.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya, menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

Penelitian anak usia dini Amerika mengatakan bahwa penggunaan teknologi dan media dianggap sebagai bagian penting dalam mendorong pembangunan berkelanjutan, sehingga peran orang tua menjadi sangat penting dan diakui sebagai yang pertama dalam mendidik anak. Namun, jarang ditemukan bukti konkret mengenai apakah dan bagaimana tindakan orang tua mempengaruhi program perkembangan anak. Oleh karena itu, dukungan dan pendidikan orang tua sangat berperan dalam tumbuh kembang anak. Orang tua yang acuh tak acuh atau negatif cenderung mempersulit perkembangan anak.

Orang tua berpendidikan yang terlibat dalam implementasi bermain anak perlu dilakukan untuk membantu perkembangan anak-anak mereka. Setiap orang tua yang berbeda memiliki peran serta cara yang berbeda pula dalam membantu perkembangan anak di rumah. Baik orang tua pekerja maupun mengurus rumah tangga bersepakat proses belajar dalam tumbuh kembang anak memerlukan pendampingan yang tepat. Meskipun orang tua dengan keragaman profesi memiliki kemampuan yang beragam dalam melakukan upaya pendampingan terhadap anak-anak mereka. Hal ini berhubungan dengan beragam faktor penghambat serta pendukung dalam pendampingan perkembangan pendidikan anak pada setiap keluarga.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran penting orang tua dalam pendampingan anak-anak dalam pemanfaatan teknologi di rumah. Dalam era digital saat ini, anak-anak sering kali terpapar dengan berbagai jenis teknologi, seperti ponsel pintar, talet dan komputer. Namun penggunaan teknologi yang tak terkontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, pendampingan orang tua dalam menggunakan teknologi oleh anak di rumah di RA salafiyah sangat penting sehingga dapat menghindari dampak negatif yang dapat menggiring anak-anak pada hal-hal yang tidak baik, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan aspek-aspek anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi orang tua sebagai bahan evaluasi dalam pemanfaatan teknologi bagi anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan gejala, atau kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat suatu, individu, populasi atau daerah tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus untuk menggambarkan secara rinci pendampingan yang dilakukan⁴ orang tua terhadap anak usia dini (5-6 tahun) dengan memiliki kriteria usia 25-35 tahun, memiliki peran terhadap anak belajar di rumah, orang tua murid pengguna aktif dalam menggunakan teknologi berupa media digital yang berlokasi di Kabupaten Pangandaran. Data dikumpulkan dengan melakukan wawancara kepada orangtua. Creswell mengemukakan

bahwa studi kasus dalam penelitian adalah suatu strategi yang didalamnya peneliti menyelidiki aspek-aspek terkait penelitian dengan cermat baik suatu program, peristiwa, proses, aktivitas ataupun individu. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023, berlokasi di RA Salafiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memperhatikan dan menelaah hasil obserbasi, dan wawancara secara mendalam dengan para orang tua dari siswa di RA Salafiyah, maka telah dipaparkan deskripsi umum tentang temuan dan hasil penelitian yang berkaitan dengan pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi oleh anak di rumah di RA Salafiyah. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan urgensi peran orang tua dalam mendampingi anak dalam pemanfaatan teknologi di rumah. Peneliti berpendapat bahwa teknologi dapat memberikan dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak.

Penelitian yang kami lakukan tentang pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi menemukan bahwa orang tua berperan penting dalam perkembangan sikap ataupun sifat sorang anak. Orang tua saat ini dibutuhkan kemampuan dalam memilih konten yang baik bagi anak.

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa orang tua siswa RA Salafiyah, hasilnya menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap pemanfaatan teknologi pada anak sangatlah penting, karena memiliki resiko atau dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak. Dalam wawancara tersebut responden menyampaikan bahwa teknologi dapat menimbulkan kekhawatiran bagi kami para orang tua, Ketika di rumah anak masih dapat di kendalikan atau diarahkan dalam penggunaan gadget agar anak dapat mendapatkan edukasi dari tontonan yang di putar. Namun, ketika anak keluar dan mungkin jauh dari pengawasan atau ketika bermain dengan teman sebaya, disinilah yang membuat orang tua khawatir, anak akan tak terkontrol dalam memutar atau memilih tontonan yang mereka lihat itu, karena tak bisa dipungkiri situs dewasa yang ada di internet tanpa dicari sudah nampak di beranda awal. Hal itu membuat penasaran dan anak akan mudah untuk mengaksesnya. Beberapa responden bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasakan dalam pemanfaatan teknologi tentu bukan hanya dampak

positif yang anak dapatkan namun dampak negatif dari teknologi pun banyak jika orang tua tidak teliti dalam mengawasi anak di rumah.

Sebagai contoh, seorang responden, beliau merupakan orang tua dari siswa RA Salafiyah. Beliau mengemukakan bahwa teknologi telah memberikan dampak negatif pada anaknya, pada awalnya, anak tidak diberi kendali seperti halnya melihat tontonan, namun beriringnya waktu dan perubahan emosional anak maka dengan terpaksa orang tua memberikan gadget pada anak, namun karena kurangnya pengawasan dari orang tua, anak melihat tontonan yang bukan untuk anak usianya, tontonan yang mengandung kata-kata kasar, oleh sebab itu anak menerapkan kata-kata tersebut di lingkungan sekitar, tidak hanya itu anak juga suka melihat konten luar negeri seperti nge-prank yang menurutnya lucu sedangkan ketika anak menerapkan di lingkungan itu sama sekali tidak sesuai dan semenjak saat itu orang tua memberikan kendali dan sudah menemukan solusinya. Sedangkan hal positifnya yaitu karena anaknya cenderung gaya belajarnya audio visual jadi ketika diperdengarkan bacaan ayat-ayat Al-quran atau pun hal lainnya sangat mudah untuk dia fahami, seperti dulu ketika anaknya baru berusia 2 tahun, ketika dia mulai belajar bicara anak sudah dapat melafalkan bacaan surat-surat pendek hal itu merupakan dampak dari selalu di pendengarkannya bacaan ayat al-quran dari sejak dalam kandungan.

Namun berbeda dengan responden satu ini, Beliau belum memperkenalkan atau memberi gadget atau alat teknologi lainnya kendali pada anak. Beliau mengemukakan bahwa anak beliau sudah berusia 4,5 tahun namun beliau belum mengenalkan teknologi secara khusus baik itu hp ataupun laptop, apalagi untuk laptop sendiri belum di kenalkan sama sekali. Hal ini berkaitan dengan berbagai alasan, Untuk sejauh ini hanya di kenalkan dengan gadget itu pun selalu di batasi, bahkan akhir-akhir ini anak jarang menggunakan gadget selama orang tua dapat memantau kegiatan anak, kecuali jika dalam keadaan darurat misalnya orang tuaharus focus ke yang lain dan anak sudah tidak bisa dikondisikan, jadi pemberian gadget itu merupakan solusi terakhir.

Dari hasil wawancara di atas orang tua RA Salafiyah merasa bahwa teknologi sangatlah berdampak pada perkembang anak, jadi pendampingan dan pengawasan orang tua sangatlah diperlukan agar anak tidak terpapar hal negatif dari teknologi, meskipun

memang kita ketahui bersama bahwa dari teknologi memiliki dampak positifnya juga. Temuan sebelumnya melaporkan bahwa manfaat menggunakan teknologi salah satunya melalui media social yakni memberikan kemudahan dalam mencari materi pembelajaran, kemudahan mengakses bahan diskusi dari materi yang tersedia, dan membuka jejaring pertemanan yang lebihluas. Hal ini sebaiknya dilakukan pemantauan oleh para orang tua dan orang dewasa disekitar anak, karena anak dapat meniru apa yang dilihatnya, seperti dalam teori Bandura. Dalam teori Bandura terdapat model pendidikan anak berdasarkan symbolic model, yaitu model-model yang berasal dari perumpamaan, seperti cerita tayangan televisi, bergambar, video, games dan lain sebagainya. Maka dari itu dapat dikatakan anak sebagai peniru ulung, sehingga orang tua perlu untuk memilih konten yang aman sesuai usia anak. Dengan demikian orang tua perlu mengupdate diri terhadap perkembangan dan jangan malu untuk belajar dengan mencari informasi melalui media online, seminar, membaca buku dan lain sebagainya yang berhubungan mengenai apa yang disaat ini dibutuhkan untuk mendukung perkembangannya dikemudian hari.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang kami laksanakan dapat disimpulkan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. Orang tua dapat memberi batasan waktu penggunaan gadget, selektif dalam memilih aplikasi untuk anak, menemani anak saat menggunakan gadget, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan gadget, dan orang tua berusaha mengawasi anak dalam berinterak sisosial dengan baik. Dengan pengawasan dari orang tua, anak lebih banyak menerima hal-hal positif dan terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget. Dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu dapat menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi dan bersosialisasi, sedangkan dampak negatif yang terjadi pada anak usia dini, dapat menimbulkan kecanduan terhadap gadget, mempengaruhi Kesehatan fisik, mental dan emosional anak.

REFERENSI

- 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), 65–78.
- 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>
- Febrinita, F., & Puspitasari, W. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Sumber Informasi dalam Pendampingan Belajar Anak. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–74. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i1.48>
- Fitri, S. (2020). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak: Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4192–4201. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *7(3)*, 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *3(4)*, 2132–2140.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., Ismaya, A., & Yogyakarta, D. S. (2021). Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Correlation Of Parent 'S Role And Duration Of Gadget Use. *3(4)*, 2132–2140.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan. *3(4)*, 527–533.
- Warisyah, Y. (2016). Prosiding seminar nasional pendidikan. 2016(November 2015).
- Yunita, S., Erviana, M., Setia ningsih, D., Winahyu, R. P., Surya ningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *1(2)*, 104–112.