

# PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MENGHADAPI ERA DIGITAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SETIABUDI KECAMATAN KARET JAKARTA SELATAN

Fahrurrozi & Sutrisno

e-mail: fahrurrozi@unj.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

Jl. Taman Setiabudi I No. 1 Jakarta Selatan

**Abstrak:** Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berdampak terhadap perkembangan psikologi anak khususnya anak usia sekolah dasar. Untuk mencegah dampak negatif penggunaan maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah 1) melakukan sosialisasi tentang pentingnya memahami dampak negatif terhadap penggunaan gawai secara berlebihan 2) memberikan materi dengan menghadirkan ahli untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan akan pentingnya orang tua dalam melakukan pendampingan terhadap penggunaan gawai 3) memberikan pengetahuan tentang cara melakukan pengawasan terhadap situs- situs pada gawai anak. Dengan demikian, diharapkan anak akan terhindar dari dampak negatif.

Kata-kata kunci: orang tua, era digital. siswa sekolah dasar

## PARENTS' APPEARANCE IN FACING THE ERA DIGITAL FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

**Abstract:** Current developments in technology and information have an impact on the psychological development of children, especially elementary school children. To prevent the negative impact of food use can be done by steps 1) to disseminate the importance of excessive negative impact on the use of gadget 2) provide material by presenting experts to provide understanding and knowledge of the importance of parents in providing assistance to the use of gadget 3) provide knowledge on how to supervise sites in children's gadget. Thus it is expected that children will be prevented from negative impacts.

*Keywords:* parents, digital era. elementary school students

### PENDAHULUAN

Di abad 21 ini, anak-anak dihadapkan dengan era digital. Saat ini, anak-anak menggunakan gawai setiap hari. Gawai merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman, dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. Berdasarkan hasil survei satu dari tiga anak bahkan mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur tiga tahun (Republika, 2014).

Sejak masih balita, anak-anak abad ini sudah terampil menggunakan gawai. Dengan jari-jari yang mungil, anak-anak dapat menggunakan gawai mulai dari bermain *game*, mengambil foto, hingga berselancar di dunia maya. Bahkan banyak orangtua yang merasa kalah dibandingkan anak-anaknya untuk urusan teknologi.

Apabila gawai digunakan secara salah

atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gawai dapat berpengaruh negatif yaitu terhadap dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di daerah Setiabudi kecamatan Karet Jakarta Selatan terlihat anak usia 6 sampai dengan 12 tahun sudah menggunakan gawai. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak yang diakibatkan oleh penggunaan gawai yang berlebihan. Dengan demikian, perlu adanya pendampingan kepada orang tua dalam mengatasi penggunaan gawai yang berlebihan oleh anak khususnya anak usia sekolah dasar.

Gawai memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diketahui oleh orang tua. Oleh karena itu,

peran orang tua dalam upaya menjaga anak agar tidak memperoleh dampak negatif.

Dampak bagi siswa yaitu menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentunya mengubah pola hidup masyarakat. Banyak hal yang dapat dilakukan secara *online*.

Teknologi gawai yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan gawai yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi (Mubashiroh, 2013).

Saat ini informasi yang melimpah datang dari segala penjuru dunia dapat diakses melalui internet. Tidak semua informasi yang ada di dalam dunia maya baik bagi anak. Sangat sulit apabila harus mengawasi aktivitas anak berinternet. Pastilah suatu saat dengan sengaja atau tidak sengaja akan menemukan konten radikal, antitoleransi, pornografi, penipuan, ataupun *hoax*. Gawai dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi (Manumpil, Ismanto & Onibala, 2015)

Peran orangtua dan guru sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat mempergunakan teknologi secara bijak dan tepat sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh orangtua dan guru adalah mengetahui konten yang diakses anak, membuat kesepakatan penggunaan internet, menggunakan internet untuk belajar, dan menggunakan *software* untuk menangkal situs berkonten negatif.

Anak-anak harus diberitahu mengenai konten yang baik dan buruk dan diarahkan untuk melaporkan apabila menemukan konten-konten negatif. Dengan begitu, maka anak akan dapat memilih sendiri konten-konten yang baik.

Gawai merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh anak khususnya anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua harus memberikan batasan kepada siswa dalam hal intensitas dan pemanfaatan gadget bagi siswa (Rozalia, 2017). Siswa sekolah dasar belum mampu untuk memilah-milah konten yang disediakan oleh penyedia layanan. Dengan demikian, perlu adanya pendampingan orang tua.

Siswa sekolah dasar sudah banyak memiliki media sosial. Media sosial banyak digunakan bukan hanya di Indonesia. Studi yang dilakukan oleh Perrin selama 2005-2015 tentang profil penggunaan media sosial melalui gawai, dinyatakan bahwa 65% orang Amerika, remaja adalah pengguna media sosial. Penelitian tentang pengaturan media sosial (Grosbeck dan Hotescu, 2008; Kabilan, Ahmad dan Abidin, 2010; Lenhart, Purcell, Smith dan Zickuhr, 2010; McCool, 2011; Wright, 2010) telah ditunjukkan bahwa media sosial dapat digunakan dalam proses administratif, kebutuhan sosial, mencari informasi, dan hiburan untuk tujuan pendidikan.

Dabbagh dan Kitsantas (2011) menyatakan bahwa media sosial mendukung formal dan pembelajaran informal dan memungkinkan pembelajar untuk mengatur pengaturan belajar pribadi sendiri.

Menurut sebuah studi yang dilakukan pada kebiasaan penggunaan media sosial (Fernández, 2011; Kocadere dan Aşkar, 2013; Lenhart dkk., 2010; Vural dan Bat, 2010) itu diamati bahwa media sosial kebanyakan digunakan untuk mengomentari profil orang lain, membaca *posting* blog, mendengarkan musik, membuat permintaan pertemanan, serta memeriksa status orang lain.

Media sosial hadir sebagai bagian dari perkembangan internet. Kehadirannya menawarkan cara berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi yang mudah dan baru dengan dukungan fitur yang menarik. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia didominasi kalangan remaja sehingga dampaknya sangat banyak dirasakan oleh remaja. Penggunaan yang baik dapat meningkatkan prestasi, sebaliknya penggunaan yang buruk dapat berakibat negatif terhadap diri anak dan remaja (Retnowati, 2015).

Berdasarkan studi literatur di atas dapat dikemukakan bahwa perlu peran orang tua dalam upaya pendampingan anak dalam penggunaan gawai. Dampak negatif yang sering dialami pengguna-pengguna gawai, terutama dalam masalah psikologis yaitu mengurangi interaksi dengan orang lain, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, menumbuhkan sikap egosentris, menurunnya konsentrasi, terganggunya perkembangan anak. Dengan demikian, orang tua perlu mengetahui dampak tersebut dan cara mencegahnya. Sosialisasi ini perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan orang tua untuk tetap memberikan pengawasan terhadap penggunaan gawai kepada anak.

## METODE PENELITIAN

Tujuan pelaksanaan adalah agar tenaga pengajar di rumah belajar ceria memiliki kemampuan/kemauan dalam mengembangkan rumah belajar sehingga bermanfaat bagi siswa serta menarik minat siswa di lingkungan Setiabudi untuk belajar di rumah belajar ceria. Metode yang digunakan dalam melaksanakan pendampingan adalah diskusi, tanya jawab, demonstrasi, serta implementasi. Jika pelaksanaan kegiatan pendampingan rumah belajar ceria berdasarkan kuesioner menunjukkan kriteria baik. Skor yang diperoleh dari hasil instrumen pendampingan menunjukkan kriteria baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa hal yang patut dibahas dari hasil pengabdian yang telah dilaksanakan yaitu berkaitan dengan antusias guru untuk mengikuti pelatihan ini. Keantusiasan ini tentu saja sesuatu yang dapat disebut sebagai fantastis. Keantusiasan orang tua dalam mengikuti kegiatan pelatihan mencapai 100 %. Hal ini dikarenakan orang tua sangat membutuhkan informasi mengenai hal yang harus dilakukan dalam mendampingi anak dalam era digital saat ini.

Keantusiasan orang tua terlihat dari kehadiran dan kedisiplinan para orang tua selama pengabdian. Semua orang tua hadir dalam pengabdian ini. Motivasi yang tinggi dari guru saat mengikuti kegiatan pengabdian ini tampaknya menjadi sebuah temuan yang pantas untuk dibahas. Kegiatan ini memberikan kontribusi yang besar kepada orang tua dikarenakan kegiatan pendampingan ini jarang dan hampir tidak pernah dilakukan. Selama ini, orang tua memperoleh informasi hanya melalui internet namun penjelasan tidak diperoleh.

Salah satu ungkapan yang sering didengar "Didiklah anak-anakmu sesuai dengan jamannya, karena mereka hidup bukan di jamanmu". Ungkapan tersebut memberikan pesan untuk para orang tua, bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini akan berubah. Ketika zaman berubah tentu tantangannya pun berubah, baik itu tantangan untuk bertahan hidup, dalam pergaulan, menuntut ilmu, cara berkomunikasi dengan anak, dan tantangan-tantangan lainnya. Orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang ditawarkannya.

Revolusi digital adalah mengubah budaya komunikasi dan perilaku masyarakat untuk beralih ke media yang cepat dan memudahkan. Di banyak negara maju, teknologi digital telah

menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran, sumber informasi, pembelajaran berbasis pada teknologi elektronik (*e-learning*), termasuk juga *e-library* (terkatalogisasi secara digital), sarana pengembangan diri, sarana bersosialisasi dengan teman secara *online*, lintas batas sehingga memperluas jaringan pertemanan, membangun kreativitas, serta mendorong pertumbuhan usaha. Tidak hanya itu, dampak positif media digital juga dapat memperbaiki pelayanan publik, komunikasi lebih mudah, mampu memecahkan masalah, logika anak berkembang, motorik halus berkembang, kemampuan *visual spatial* berkembang, melepas ketegangan, kemampuan mendengar semakin baik, anak menjadi mandiri dan imajinatif. Sementara, dampak negatifnya adalah sangat berpengaruh kepada kesehatan, intelektual, sosial, fisik, dan psikis.

Peran orangtua dan satuan pendidikan juga selalu membatasi penggunaan media digital dengan membuat jadwal atau buku harian media dan pendampingan terhadap generasi digital, hadirkan *parental control*, buat kesepakatan untuk acara televisi yang boleh ditonton dan pastikan acara tersebut memang diperuntukan untuk anak-anak.

Dorong anak untuk melakukan aktivitas lainnya dengan teman sebaya dan bersama orang tua, seperti bercocok tanam, bermain sepeda, main layang-layang, main bola, main gasing, petak umpet, main catur, berolahraga dan membaca buku. Jadilah *role model* (teladan) untuk anak anda. Jadikan kegiatan membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, pupuklah gairah anak untuk membaca sejak dini karena membaca merupakan kunci pembuka jendela dunia.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak dalam menghadapi era digital. Dampak positif dan negatif perlu diperhatikan dan menjadi pertimbangan dalam mengantarkan anak menghadapi revolusi digital. Berikut ini merupakan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan 1) antusiasme orang tua dalam kegiatan yang ditandai dengan berbagai pertanyaan serta pelaksanaan kegiatan berjalan lancar, 2) hasil pemahaman orang tua berdasarkan kuesioner yang diberikan menunjukkan kategori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal learning

- environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and higher education*, 15(1), 3-8.
- Faqih, M. (2017, Januari). Survei: Jutaan anak usia SD kecanduan gadget. *Republika*. <http://republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>
- Grosbeck, G. & Holotescu, C. (2008). *Can we use Twitter for educational activities? The 4th International Scientific Conference: eLearning and software for education*. Retrieved on 10 September 2015, from: [https://adlunap.ro/eLSE\\_publications/papers/2008/015.-697.1.Grosbeck%20Gabriela-Can%20we%20use.pdf](https://adlunap.ro/eLSE_publications/papers/2008/015.-697.1.Grosbeck%20Gabriela-Can%20we%20use.pdf).
- Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Abidin, M. J. Z. (2010). Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education? *The Internet and Higher Education*, 13(4), 179-187.
- Kocadere, S. A., & Aşkar, P. (2013). Sosial medya araçlarının katkıları ve kullanım sıklıkları: öğretmenlik uygulaması örneği. *İlköğretim Online*, 12(4), 1120-1132. Retrieved on 12 May 2016 from: <http://ilkogretim-online.org.tr>
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. (2010). *Social media & mobile internet use among teens and young adults. millennials. Pew internet & American life project*. Retrieved on 10 October 2015 from: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED525056.pdf>.
- Manumpil, Beauty, Ismanto, Y. & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2).
- McCool, L. B. (2011). *Pedagogical use of Twitter in the university classroom*. Unpublished Master's Thesis, Iowa State University, Ames, Iowa.
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <http://www.jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>
- Retnowati, Y. (2015). *Urgensi literasi media untuk remaja sebagai panduan mengkritisi media sosial*. (Diunduh tanggal 2 Oktober 2016)
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722- 731
- Vural, Z. B. A. & Bat, M. (2010). Yeni bir iletişim ortamı olarak sosyal medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine yönelik bir araştırma. *Journal of Yasar University*, 20(5), 3348-3382