

Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital

Tesa Alia

Kementerian Perdagangan Republik Indonesia
tesalia.uph@gmail.com

Irwansyah

Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Indonesia, Jakarta
dr.irwansyah.ma@gmail.com

Abstract

Technological advances have a significant influence on people's lives including within families. It is undeniable that the current technological advances mainly based on internet services have had both positive and negative impacts on the growth of children in the family. Children born after the 1980's are a living generation who grew up with information technology and diverse online social applications. Electronic gadgets such as smartphones, laptops, computers, tablets, and so forth have made it easy for children to access the Internet almost anywhere and anytime. Parents play an important role in the development of early childhood communication, especially for children under the age of five. One of the efforts of parents in providing education for children in the family in the digital era is by providing assistance in the use of technology for children. Through mentoring, parents can supervise children and direct positive content for children to use technological advancements appropriately in accordance with the child's growth and development.

Keywords: *Technology, digital age, early childhood, parent role.*

Abstrak

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak positif dan juga dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga. Anak-anak yang lahir setelah era tahun 1980-an merupakan generasi yang hidup di tengah majunya teknologi informasi dan beragam aplikasi sosial dimulai secara daring (*online*). Melalui *gadget* seperti *smartphone*, laptop, komputer, tablet, dan lain sebagainya memberikan kemudahan bagi anak untuk mengakses jaringan internet di mana pun dan kapan pun. Orang tua



berperan penting dalam perkembangan komunikasi anak usia dini, khususnya anak di bawah usia lima tahun. Salah satu upaya orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital seperti sekarang adalah dengan memberikan pendampingan dalam penggunaan teknologi bagi anak. Melalui pendampingan tersebut, orang tua dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak.

Kata kunci: Teknologi, era digital, anak usia dini, peran orang tua.

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 gengaman anak.

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.

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 di tahap 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 genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik.

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.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan gadget / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game (Unantenne, 2014).

Kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi menyebabkan anak-anak yang bahkan masih berusia dini pun sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual di saat yang bersamaan membuat anak mampu untuk mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terutama sejak munculnya *smartphone* yang multifungsi dengan harga yang makin terjangkau telah mengakibatkan makin banyak orang yang mampu memilikinya. Bahkan dalam keluarga tertentu, gadget bisa jadi telah dimiliki oleh anak sekolah mulai dari SD, SMP maupun SMA, termasuk yang masih anak balita

Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan teknologi kepada anak. Tanpa di sadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan gadget. Hal tersebut masih di anggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gadget. Kalau belum memakai gadget berarti masih ketinggalan zaman. Orang tua belum mengerti saja bahwa kecanduan gadget sangat berbahaya bagi anak sebab kecanduan gadget dapat mengganggu psikis dan fisik anak.

Kini, waktu yang dihabiskan anak-anak dengan media setiap harinya lebih banyak. Waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi rata-rata 3 jam di hari sekolah dan 7.4 jam pada hari libur, waktu bermain permainan elektronik 3.8 jam dan waktu dihabiskan untuk bermain internet rata-rata 2.1 jam. Data dari Nielsen Media menunjukkan bahwa satu dari setiap empat penonton televisi di Indonesia adalah anak, dan waktu yang dihabiskan anak-anak menonton televisi rata-rata tiga jam per hari (Hendriyani, dkk, 2012). Era digitalisasi saat ini, memunculkan konvergensi media yang memungkinkan anak-anak menjadi partisipan aktif. Partisipasi aktif anak di era digital merupakan sebuah fenomena sosial yang perlu dikaji (Corsaro, 2005).

Anak Usia Dini

Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya (Hermoyo, 2015).

Anak usia dini bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, semakin menunjukkan minat terhadap teman. Hal lain yang di lakukan oleh anak adalah dengan cara bereksplorasi dan berimajinasi. Aktivitas eksplorasi dan imajinasi anak menjadi salah satu ciri karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal (Masitoh, 2007).

Anak usia dini juga memiliki karakteristik yaitu kemampuan dalam mencoba sesuatu dan melakukan hal-hal yang dilakukan oleh orang dewasa. Kegiatan dan aktivitas yang diperankan oleh orang dewasa, anak mulai meniru gerakan secara sederhana dengan rasa senang dan gembira. Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Karakteristik anak usia dini dalam berkomunikasi (Hermoyo, 2015):

1. Anak berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan isyarat tubuhnya.
2. Kemampuan bahasa anak terus didorong untuk membantu anak dalam mengungkapkan keinginan dan menjalin hubungan dengan orang lain.

Saat berkomunikasi dengan anak usia dini, orang tua tak perlu malu, misalnya harus berperan sebagai badut di depan anak, jika dengan cara itu anak akan lebih bisa memahami dan mengerti apa yang orang tua maksudkan (Andrianto, 2014). Anak usia dini merupakan saat seseorang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dalam hidupnya. Oleh karena itulah anak usia dini membutuhkan beragam stimulus yang dapat membantunya untuk berkembang dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan potensinya.

Komunikasi pada anak usia dini terjadi sejak anak sudah bisa mendengar dan berbicara. Anak berbicara juga belum lancar, masih cadel dan kosakata juga masih sedikit. Mereka mulai berkomunikasi dengan orang di sekitarnya, ketika sudah mulai bisa berjalan, anak akan mulai mencari teman sebaya dan mulai bercakap- cakap. Pada umur 1-2 tahun anak berbicara masih cadel dan terkesan menirukan suara orang-orang di sekitarnya. Proses komunikasi pada anak usia dini cenderung ke arah komunikasi primer yakni bahasa lisan dan non lisan. Anak usia dini perlu diajak berkomunikasi menggunakan bahasa yang jelas dan benar dengan cara memberikan contoh secara langsung, minimalisir melalui penggunaan media teknologi.



Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Di sini yang lebih ditekankan adalah persoalan ke dalam (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data.

Peneliti adalah bagian integral dari data, artinya peneliti ikut aktif dalam menentukan jenis data yang diinginkan. Dengan demikian, periset menjadi instrument riset yang harus terjun langsung di lapangan. Karena itu riset ini bersifat subjektif dan hasilnya lebih kasuistik bukan untuk digeneralisasikan. Desain riset dapat dibuat bersamaan atau sesudah riset. Desain dapat berubah atau disesuaikan dengan perkembangan riset. Bahkan untuk riset eksploratif (grounded), periset sama sekali tidak mempunyai konsep awal apa yang diteliti, sehingga tentu saja juga tidak mempunyai desain riset. Dengan tidak mendesain, dimaksudkan agar periset melakukan riset dalam setting yang alamiah dan membiarkan peristiwa yang diteliti mengalir secara normal tanpa mengontrol variabel yang diteliti.

Selanjutnya metode kualitatif ini mempunyai beberapa cara yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan data yang diperlukan. Metode penelitian dengan cara deskriptif (wawancara tak bestruktur/ wawancara mendalam, pengamatan berperan serta), analisis dokumen, studi kasus, studi historis kritis, penafsiran sangat ditekankan alih-alih pengamatan objektif (Mulyana, 2006).

Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi pada hakikatnya adalah penyaluran informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui perangkat telekomunikasi (kawat), radio atau perangkat elektromagnetik lainnya). Informasi tersebut dapat berbentuk suara (telepon), tulisan dan gambar (telegraf), data (komputer), dan sebagainya (Saydam, 2005). Teknologi komunikasi merupakan teknologi yang cepat berkembang, seiring dengan berkembangnya industri elektronika dan komputer. Tren teknologi ini semakin ke arah teknologi *wireless* yaitu tanpa kabel.

Dampak negatif bermain dengan media teknologi pada anak dapat memiliki implikasi yang lebih buruk ketika dampak tersebut tidak disadari orang tua. Dampak negatif yang tidak disadari orang tua bisa menuntun pada hal lain seperti menurunnya kualitas hubungan antara anak dan orang tua. Berdasarkan hasil penelitian dari 55 observasi yang dilakukan pada keluarga di sebuah restoran, 40 diantaranya menggunakan teknologi digital saat sedang di meja makan. Keluarga terdiri dari minimal satu orang tua dan seorang anak. Usia anak berkisar mulai dari bayi hingga anak usia sekolah.

Observasi dilakukan dengan durasi 10 - 40 menit. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa responsivitas orang tua terhadap anak berkurang, sedikitnya perbincangan dengan anak, dan seringnya penggunaan nada tinggi ketika akhirnya ada perbincangan yang terjadi (Radesky, dkk, 2015). Dampak teknologi komunikasi sudah demikian menginvasi hidup manusia hingga mempengaruhi hal seintim komunikasi



antara orang tua dan anak. Dalam hal ini, kemajuan teknologi komunikasi juga membuat kehangatan dalam keluarga menjadi taruhannya.

Determinasi Teknologi Marshall McLuhan

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.

McLuhan memetakan sejarah kehidupan manusia ke dalam empat periode: a tribal age (era suku atau purba), literate age (era literal/huruf), a print age (era cetak), dan electronic age (era elektronik) yang menandai ditemukannya berbagai macam alat atau teknologi komunikasi. Telegram, telpon, radio, film, televisi, VCR, fax, komputer, dan internet. Manusia kemudian menjadi hidup di dalam apa yang disebut sebagai "global village". Media massa pada era ini mampu membawa manusia mampu untuk bersentuhan dengan manusia yang lainnya, kapan saja, di mana saja, seketika itu juga. Menurutnya, transisi antar periode tadi tidaklah bersifat gradual atau evolusif, akan tetapi lebih disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi.

Inti dari teori McLuhan adalah determinisme teknologi. Maksudnya adalah penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi itulah yang sebenarnya yang mengubah kebudayaan manusia. Jika Karl Marx berasumsi bahwa sejarah ditentukan oleh kekuatan produksi, maka menurut McLuhan eksistensi manusia ditentukan oleh perubahan mode komunikasi.

Manusia belajar merasa dan berpikir terhadap apa yang akan kita lakukan karena pesan yang diterima teknologi komunikasi menyediakan untuk itu. Artinya, teknologi komunikasi menyediakan pesan dan membentuk perilaku kita sendiri. Radio menyediakan kepada manusia lewat indera pendengaran (audio), sementara televisi menyediakan tidak hanya pendengaran tetapi juga penglihatan (audio visual). Apa yang diterima dari dua media itu masuk ke dalam perasaan manusia dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari kita. Selanjutnya, kita ingin menggunakannya lagi dan terus menerus. Bahkan McLuhan sampai pada kesimpulannya bahwa media adalah pesan itu sendiri (*the medium is the message*) (Santoso, 2010).

Keberadaan teknologi komunikasi menjadi fokus utama sebagai media bermain dalam penelitian ini dikarenakan banyaknya penggunaan teknologi komunikasi dalam kehidupan anak usia dini sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sudah diuraikan di atas, banyaknya penggunaan teknologi komunikasi di saat penting keluarga seperti saat makan bersama dan banyaknya orang tua yang sudah memberikan akses teknologi komunikasi pada anak yang masih berusia dini menjadi hal yang digaris



bawahi. Anak dengan usia dini yang masih membutuhkan banyak stimulus yang tepat untuk menunjang perkembangannya sudah dihadapkan dengan invasi teknologi di kehidupan mereka. Hal ini berpotensi pada perkembangan anak yang tidak optimal. Padahal perkembangan yang dialami anak di masa usia dini menjadi bekal perkembangan anak di masa perkembangan selanjutnya.

Uses and Gratification: Motif Orang Tua memberikan Teknologi pada Anak Usia Dini

Berbeda orang tua tentu berbeda pula pola pengasuhan anak dan berbeda juga alasan penerapan gaya pengasuhannya. Penggunaan teknologi digital yang sama, akan memiliki perbedaan makna dan hasil bagi masing-masing anak. Berbeda motivasi bermain game online, menonton televisi, memainkan gadget, maka akan berbeda pula kepuasan yang didapatkan dari teknologi digital tersebut. Itu merupakan pemahaman sederhana dari uses and gratification. Poin utama teori yang dikembangkan Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch yakni untuk menjelaskan bagaimana orang menggunakan teknologi untuk memuaskan kebutuhan mereka, memahami motif tindakan berteknologi digital, mengidentifikasi fungsi serta konsekuensi yang menyertai dari kebutuhan, motif dan tindakan tersebut (Guosong, 2009). Ketika industri teknologi informasi menyediakan beragam platform dan konten media dan untuk mengetahui apakah penggunaan media berbahaya atau justru bermanfaat, maka uses and gratification bisa dipergunakan untuk menjajaki motif, manfaat, dan kebutuhan anak terhadap penggunaan teknologi tersebut.

Teori uses and gratification digunakan untuk menjelaskan mengapa masyarakat secara aktif mencari konten televisi tertentu. Setidaknya bisa dilihat tiga aspek penggunaan teori uses and gratification:

1. Menjelaskan bagaimana individu menggunakan teknologi untuk memuaskan kebutuhannya.
2. Mengungkap motif yang mendasari individu menggunakan teknologi digital.
3. Mengidentifikasi konsekuensi positif dan negatif dari penggunaan teknologi digital pada anak usia dini.

Keputusan untuk menggunakan teknologi digital termotivasi oleh tujuan dan kebutuhan dimana penggunaannya berdasarkan keinginan pribadi. Berbeda individu cenderung menampilkan jenis penggunaan yang berbeda, dalam situasi komunikasi yang berbeda dan pada waktu yang berbeda dimana proses komunikasi terjadi (Levy, 1984).

Seperti halnya menonton televisi, penggunaan teknologi tersebut menggambarkan keterlibatan aktif anak menonton siaran program televisi. Anak-anak tertarik secara emosional, mereka memperbincangkan tontonan dalam percakapan dengan teman, merasa terhubung dengan segala yang terjadi di berbagai dunia merupakan bagian dari bentuk khalayak aktif.

Uses and Gratifications, teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan ini berfokus terhadap audiens member dimana teori ini mencoba menjelaskan bagaimana *audience* memilih media yang mereka inginkan. Dimana mereka merupakan audience atau khalayak yang secara aktif memilih dan memiliki kebutuhan dan keinginan yang

berbeda-beda dalam mengkomsumsi media. Pada penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini sangat mempunyai peluang terpapar penggunaan gadget, baik karena merasa terhibur akan konten dalam teknologi tersebut maupun karena orang tua yang merasa lumrah dan wajar memberikan akses gadget pada anaknya di era digital ini.

Hal ini sesuai dengan teori uses and gratification, yang memusatkan perhatian pada penggunaan (uses) teknologi untuk mendapatkan kepuasan (gratification) atas kebutuhan seseorang. Dari uraian yang ada antara teori uses and gratification dan fakta dilapangan memiliki sebuah keterkaitan. Begitu pula dengan teori penguat yaitu determinasi teknologi menunjukkan adanya sinkronisasi antara teori dan fenomena yang terjadi.

Dampak Positif Teknologi bagi Anak

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi (Susanto), antara lain:

1. Dapat menambah wawasan anak.
2. Anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu.
3. Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini.
4. Anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak).
5. Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar.
6. Membangun kreatifitas anak.
7. Teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi.

Dampak Negatif Teknologi bagi Anak

Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Berikut dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital (Rachman, 2016), antara lain:

1. Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.



2. Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.
3. Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun).
4. Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.
5. Masalah kesehatan mata (seharusnya *screen time* dibatasi maksimal 2 jam per hari)
6. Masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecek gadget)
7. Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan)
8. Tidak ada *privacy*, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, *cyber bullying*, dan lainnya.
9. Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

Peran Orang Tua di Era Digital

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 (Webster, 2006).

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. 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.

Kesimpulan

Kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan aktivitas kesehariannya terutama dalam mengakses informasi dengan cepat. Tentunya kemajuan teknologi tersebut harus disikapi secara bijak dan tepat agar memberikan manfaat bagi keluarga terutama dalam mendidik anak. Kemajuan teknologi modern yang begitu pesat telah memasyarakatkan produk-produk teknologi digital baru seperti *smartphone*, komputer, berbagai jaringan sosial maya yang kesemuanya terkoneksi menggunakan Internet, menawarkan aneka jenis hiburan bagi tiap orang tua, kaum muda, dan juga anak-anak. Namun tentunya alat-alat itu tidak bertanggung jawab atas apa yang diakibatkannya.

Membesarkan anak di era informasi ini memiliki tantangan tersendiri. Kalau orang tua tidak pandai-pandai mengantisipasinya, anak-anak bukan menjadi ahli atau pengguna teknologi informasi tapi jadi korbannya. Bermain gadget tidak selalu membawa dampak buruk. Asal digunakan dengan tepat dan sesuai usia anak, gadget bisa bermanfaat. Di antaranya sebagai media belajar interaktif, sarana mengasah kreativitas, dan memberi dukungan untuk anak yang memiliki kebutuhan pembelajaran berbeda

Orang tua bertindak sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, orang tua berbicara dengan anak dengan bahasa yang dipakai sehari-hari dan bahasa non lisan (nirverbal) digunakan ketika komunikator perlu menjelaskan melalui isyarat, baik tubuh maupun benda lainnya sehingga komunikan akan mengerti. Anak usia dini cenderung menggunakan benda yang berwarna untuk memacu perkembangan otaknya. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Komunikasi yang efektif pada anak usia dini syaratnya (Hermoyo, 2015) sebagai berikut:

1. Orang tua perlu memilih waktu yang tepat untuk berkomunikasi pada anak.



2. Bahasa yang digunakan harus bisa dimengerti oleh anak.
3. Sikap ketika berkomunikasi.
4. Jenis kelompok di mana komunikasi akan dilaksanakan.

Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengenal dan membedakan benar salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak. Menimbang untung ruginya mengenalkan teknologi digital pada anak, pada akhirnya memang amat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat menggunakan gadget.

Anak usia dini memiliki tantangan tersendiri mengingat pada periode inilah anak mengalami proses pembentukan karakter dasar, apapun yang terjadi pada masa ini akan berdampak pada anak dan akan terbawa sepanjang masa usia selanjutnya. Namun seiring dengan teknologi yang sudah diperkenalkan pada anak sejak usia dini sehingga menjaga keamanan anak menjadi hal utama yang harus para orang tua pikirkan. Berikut adalah beberapa trik yang dapat orang tua praktikkan dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam penggunaan gadget.

Trik pertama adalah belajar tetapkan batas. Kalau terlalu berlebihan, sesuatu yang baik pun bisa merusak. Orang tua perlu tetapkan batas waktu saat menggunakan teknologi untuk bekerja ataupun menikmati hiburan, dan jangan melanggarnya. Orang tua juga dapat membatasi aktivitas berinternet anak di rumah dengan menyimpan password dan memblokir konten yang berisi pornografi atau mengaktifkan program *kids mode* atau *parental control* di *smartphone* nya.

Trik kedua dengan selalu berusaha mendampingi anak saat menggunakan gadget. Beri penjelasan tentang apa yang sedang dipelajari. Ketika anak tertarik pada hal atau konten yang menurut orang tua kurang sesuai, beritahu mereka mengapa ini baik atau mengapa yang lainnya tidak baik. Trik ketiga adalah orang tua disarankan menerapkan gerakan 1821, yaitu melakukan puasa gadget dan televisi hanya 3 jam mulai dari jam 18.00 sampai dengan 21.00, menghabiskan waktu bersama anak dengan sepenuh hati, sepenuh jiwa raga selama 3 jam saja. Bisa bermain bersama, menemani belajar, mengobrol, aktivitas apapun yang dapat mengembalikan hak-hak anak yang telah dirampas karena gadget.

Gadget memang mempermudah hidup kita. Tapi, perlu diingat bahwa gadget bagaikan pedang bermata dua. Jadi, harus pintar-pintar dalam menggunakannya. Generasi bangsa akan diharapkan menjadi penguasa teknologi dan bukan sebaliknya, menjadi generasi yang dikuasai dan dikendalikan oleh teknologi. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinternet anak. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak mengandalkan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, D. (2014). Komunikasi efektif ortu untuk anak usia dini. Retrieved March 10, 2017, from Cahaya Ilmu: <http://cahaya-ilmu.com/index.php/9-uncategorised/89-komunikasi-efekti-ortu-untuk-anak-usia-dini>
- Corsaro, W. A. (2005). Collective action and agency in young children's peer culture (In J. Qvortrup. *Studies in modern childhood: Society, agency, and culture*. Palgrave Macmillan, London, 231-232. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230504929_14
- Guosong, S. (2009). Understanding the appeal of user-generated media: A uses and gratification perspective. *Internet Research*, 19(1), 7-25. DOI: <https://doi.org/10.1108/10662240910927795>
- Hendriyani, E. H., dkk. (2012). Children's media use in Indonesia. *Asian Jurnal of Communication*, 22(3), 304-339. DOI: <https://doi.org/10.1080/01292986.2012.662514>
- Hermoyo, R. P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1-21. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/21>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zukerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *PEDIATRICS*, 135 (1). DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Levy, M. R., & Windahl, S. (1984). Audience activity and gratifications: A conceptual clarification and exploration. *Communication Research*, 11, 51-78. DOI: <https://doi.org/10.1177/009365084011001003>
- Masitoh. (2007). *Strategi pembelajaran TK*. Jakarta, Indonesia: Universitas Terbuka.
- Mulyana, D. (2006). *Penelitian kualitatif paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmusosial lainnya*. Bandung, Indonesia: PT Rosdakarya.
- Rachman, D. M. P. (2016). Tantangan mendidik anak di era digital. Retrieved March 10, 2017, from Mungilmu: <http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital>
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March 10, 2017, from <http://www.sensomotorische-integratie.nl/CrisRowan.pdf>
- Santoso, M. S. (2010). *Teori komunikasi*. Yogyakarta, Indonesia: Graha Ilmu.
- Saydam, G. (2005). *Teknologi komunikasi, perkembangan, dan aplikasi*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Susanto, H. (n.d.). Dampak positif dan negatif perkembangan teknologi dari usia dini. Retrieved March 10, 2017, from academia.edu:



[https://www.academia.edu/5793332/DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DARI USIA DINI](https://www.academia.edu/5793332/DAMPAK_POSITIF_DAN_NEGATIF_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_DARI_USIA_DINI)

Unantenne, N. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. *The Asian Parent Insight*. Retrieved from: <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>

Webster, F. (2006). *Theories of information society*. London, UK: Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203962824>



