

PERAN ORANGTUA DALAM PENDAMPINGAN ANAK *DIGITAL NATIVE*

THE ROLE OF PARENTS IN ASSISTING NATIVE DIGITAL CHILDREN

Yulia Anjarwati Purbasari¹, Suryanto Suryanto²

¹² Universitas Airlangga Surabaya

¹yulia.anjarwati.purbasari-2019@psikologi.unair.ac.id, ²suryanto@psikologi.unair.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi anak *digital native*. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif *interpretative phenomenological analysis*. Pengumpulan data menggunakan wawancara secara mendalam dan observasi. Hasil dari penelitian ini dapat ditunjukkan melalui *interpretative phenomenological analysis*, di mana ada perbedaan antara peran ayah dan peran ibu dalam pendampingan. Pada pendampingan, peran ayah hanya memantau kegiatan anak, karena mereka lebih banyak bekerja di luar rumah; sedangkan ibu memiliki banyak waktu bersama anak *digital native*, karena sebagai ibu rumah tangga dapat mendampingi anak dalam beraktivitas. Sebagian besar ibu berpendidikan tinggi dapat menemukan alternatif dan cara menarik untuk mendampingi anak *digital native*, yaitu dengan ikut bermain bersama anak sambil mengarahkan anak membuka konten yang bermanfaat untuk perkembangan beajar anak, serta memberikan batasan waktu dan beberapa dalam menggunakan gawai sehingga kemampuan literasi dapat terstimulasi untuk menambah pengetahuan. Ibu yang berpendidikan rendah terlihat kurang memiliki kemampuan dalam pendampingan anak *digital native* secara optimal, sehingga anak-anak tersebut lebih bebas bermain gawai tanpa batasan waktu dan tidak ada kontrol dalam membuka konten-konten negatif. Pengetahuan ayah dan ibu mengenai dampak penggunaan gawai bagi anak merupakan faktor pendukung peran orangtua, sedangkan faktor penghambat dapat dilihat dari peran ayah yang memiliki keterbatasan waktu dalam mendampingi anak karena harus bekerja, dan ibu lebih kepada kurangnya pengetahuan serta pendidikan rendah, serta kelemahan dalam pengasuhan yang cenderung menuruti kemauan anak. Saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan bisa melakukan penelitian mendalam pada peran *digital native education* terhadap upaya membekali orangtua, sehingga mampu mempersiapkan anak menghadapi kecanggihannya perkembangan teknologi.

Kata Kunci: *Digital native*, Pendampingan, Peran orangtua

Abstract

The purpose of this study is to understand the role of parents in assisting native digital children. The method in this research is qualitative Interpretative Phenomenological Analysis. Data collection uses in-depth interviews and observations. The results of this study can be demonstrated through Interpretative Phenomenological Analysis where there are differences between the role of fathers and the role of mothers in mentoring. in mentoring, the role of fathers only monitors children's activities, because they mostly work outside the home. While mothers have a lot of time with digital native children because as a housewife can accompany children in their activities. Most highly educated mothers can find alternative and interesting ways to assist digital native children by playing with children while directing them to open content that is useful for the development of children's learning. As well as providing time limits and some in using the device so that literacy can be stimulated to increase knowledge. Low-educated mothers appear to lack the ability to assist native digital children optimally so that children are freer to play gadgets without time limits and there is no chat in opening negative content. Father and mother's knowledge of the impact of the use of devices for children is a supporting factor for the role of parents. While the inhibiting factor can be seen from the role of fathers who have limited time in accompanying children because they have to work, and more to the lack of knowledge and low education, as well as weaknesses in care that tend to obey the wishes of children. Suggestions for further discussion are expected to conduct in-depth research on the role of digital native education in efforts to equip parents so they can prepare children to face the speed of technological development.

Keywords: *assistance, digital native, role of parents*

PENDAHULUAN

Indonesia termasuk Negara yang memiliki jumlah pengguna internet sangat banyak. Berdasarkan hasil survei pada 133 juta jiwa di bulan April 2016, ditemukan bahwa komposisi pengguna internet terbanyak berdasarkan rentang usia ialah pada usia 35 sampai 44 tahun, yaitu sekitar 39 juta jiwa, sedangkan, pada anak-anak menempati urutan ke tiga, yaitu sekitar 25 juta jiwa. Sisa jumlah komposisi pengguna internet lainnya pada usia 25 sampai 34 tahun dan 55 tahun ke atas (Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Berdasarkan data tersebut, artinya sebagian besar manusia telah melakukan aktivitas melalui internet tanpa memandang rentang usia. Hal ini didukung oleh data pengguna internet keseluruhan di Indonesia sebanyak 281 juta jiwa, sedangkan jumlah penduduk di Indonesia 252 juta jiwa (Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Berdasarkan data tersebut, tampak bahwa jumlah pengguna internet justru lebih banyak dari jumlah penduduk. Hal ini disebabkan karena satu orang bisa saja memiliki dua sampai tiga *handphone* sekaligus. Inilah yang menyebabkan individu tidak bisa seutuhnya menghilangkan internet dari diri individu, sebab dimanapun individu berada internet akan tetap ada di sekeliling individu tersebut.

Fenomena di atas bukanlah fenomena yang ada sejak dahulu. Ini adalah hasil dari proses perkembangan era digital yang berkembang setelah generasi-generasi sebelumnya lahir. Para orang tua yang lahir antara tahun 1960 sampai 1980 kita kenal dengan generasi X. Generasi ini adalah generasi yang belum mengenal internet, sehingga aktivitas mereka dilakukan secara mandiri tanpa ada bantuan internet, meski setelahnya teknologi muncul di akhir tahun 80-an. Sementara itu, generasi yang lahir di atas tahun 1980 hingga 1990 dikenal dengan generasi Y. Pada generasi inilah, perkembangan teknologi seperti internet dan gawai muncul, sehingga generasi ini lebih inovatif dan berpikiran terbuka dibandingkan dengan generasi X. Setelah generasi Y, dikenal lagi generasi Z. Generasi ini lahir di akhir tahun 90-an, di mana semakin mudah dalam mendapatkan akses teknologi dan inovasi.

Hampir semua generasi Z telah melakukan aktivitas melalui internet. Generasi Z inilah yang biasa dikenal dengan istilah *digital native*. *Digital native* adalah gambaran bagi seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi digital sejak lahir (Kemendikbud RI, 2016). Menurut Prensky (2001), *digital native* adalah sebutan untuk seseorang yang terlahir dengan lingkungan yang akrab dengan teknologi, sehingga dalam kehidupan sangat bergantung dan tidak dapat lepas dari teknologi. Karakteristik *digital native* meliputi: 1) cenderung aktif dalam mengemukakan identitasnya pada dunia, terutamaduniamaya; 2) memiliki sifat lebih terbuka, blak-blakan, dan *openminded*; 3) suka kebebasan sehingga tidak suka diatur dan dikekang; 4) berusaha mengontrol suatu hal (Azizah, Susanti & Putri, 2017).

Anak-anak di era *digital* cenderung memiliki ketergantungan terhadap gawai (internet), sehingga apa yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter di era milenial. Anak-anak di era digital sangat aktif dalam media sosial seperti: *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, dan Instagram maupun media sosial lainnya. Teknologi digital yang semakin maju memberikan pengaruh terhadap karakter dan tumbuh kembang anak dalam keluarga. Internet yang merupakan salah satu teknologi digital dapat memberikan dampak negatif maupun positif bagi anak. Dampak negatif dari gawai untuk perkembangan anak antara lain: 1) dapat merugikan kesehatan. Paparan layar terlalu lama membuat mata menjadi lelah dan sakit, postur tubuh menjadi buruk karena tulang belakang yang dipengaruhi posisi saat menggunakan gawai. obesitas, hingga terjadi kelambatan dalam tumbuh kembang terutama bayi dan balita; 2) mengalami kecanduan. Hal ini terjadi karena terlalu sering menggunakan gawai dan tidak ada batas waktu. Jika dilarang maka akan muncul perilaku agresif hingga stres; 3) mempengaruhi pandangan dan pola pikir anak, terutama jika sering mengakses konten/ berita negatif seperti kekerasan, pornografi, dll. Hal ini dapat menimbulkan perilaku bullying, dll; 4) mengganggu psikologis dan perilaku anak seperti lebih suka menyendiri dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar anak (Dyna & Gilang, 2018). Selain dampak negatif, gawai juga membawa dampak positif bagi anak. Dampak positif dalam penggunaan gawai pada anak meliputi: 1) mempermudah komunikasi. Penggunaan gawai dapat melancarkan komunikasi dengan cara SMS, telepon, *WA*, *instagram*, *facebook*, dan aplikasi lain yang ada di dalamnya; 2) menambah pengetahuan dapat diterapkan dengan menggunggah informasi sesuai usia anak di situs berita

seperti Kompas.com, penggunaan *google translate*, konten ruang guru, *YouTube*, *google classroom*, *kakatu school*, dll; 3) menambah teman dan jejaring sosial; 4) menambah kreatifitas untuk berkarya, membuat tulisan, dan metode pengajaran yang baru (Dyna & Gilang, 2018).

Menurut Brooks (2011) orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Menurut Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh *permisif* yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak *temper tantrum* cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan, sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (*temper tantrum*) untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan dan informasi yang diterima anak melalui media digital serta ikut berinteraksi ketika anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). Selain itu, Warisyah (2015) menyebutkan bahwa *modelling* yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada anak. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang anak lihat dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengadakan survei terhadap 10 ayah dan 10 ibu untuk memahami peran mereka dalam pendampingan anak *digital native*. Setiap informan dalam survei awal mengatakan bahwa mereka selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gawai. Namun, dalam kenyataannya lebih banyak membiarkan anak menggunakan sendiri untuk bermain bebas, sedangkan orangtua tetap dengan aktivitas dan kesibukan sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pendampingan sangat erat hubungannya dengan bagaimana kemampuan orangtua dalam memberikan perhatian baik berupa waktu berharga dan dukungan dalam segala aspek perkembangan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan *social emosional*. Oleh karena itu, peneliti melakukan kajian tentang “Bagaimana peran orangtua dalam mendampingi anak *digital native*?”. Tujuan penelitian ini, adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi anak, sehingga anak dapat memaksimalkan perannya dalam pendampingan untuk menjadikan generasi anak Indonesia yang unggul.

METODE

Penelitian ini melibatkan informan dengan karakteristik: (a) orangtua yang terdiri dari ayah dan ibu, (b) memiliki anak usia 4-12 tahun yang menggunakan teknologi digital, (c) dengan anak yang tinggal bersama. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 20 orang yang terdiri dari 10 pasang orangtua, sebagai berikut:

Tabel 1. Informan

No. Subjek	Informan	Status	Usia	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Alamat
1.	SW	Ayah	±32 tahun	S1 Teknik	Karyawan swasta	Citraland, Surabaya
	DR	Ibu	±28 tahun	S1 Bahasa	Ibu rumah tangga	Citraland, Surabaya
2.	PT	Ayah	±34 tahun	D3	Wiraswasta	Menganti, Gresik
	DN	Ibu	±33 tahun	SMA	Ibu rumah tangga	Menganti, Gresik
3.	WD	Ayah	±37 tahun	S1Ekonomi	Wiraswasta	Putat, Surabaya
	SR	Ibu	±29 tahun	S1Manajemen	Ibu rumah tangga	Putat, Surabaya
4.	AL	Ayah	±30 tahun	SMA	Karyawan swasta	Citraland, Surabaya
	LN	Ibu	±27 tahun	S1 Hukum	Ibu rumah tangga	Citraland, Surabaya
5.	GR	Ayah	±34 tahun	S1Ekonomi	Karyawan swasta	Putat, Surabaya
	WL	Ibu	±26 tahun	SMP	Ibu rumah tangga	Putat, Surabaya

6.	RK	Ayah	±35 tahun	SMA	Satpam	Menganti, Gresik
	NK	Ibu	±28 tahun	SMP	Ibu rumah tangga	Menganti, Gresik
7.	YN	Ayah	±45 tahun	SMA	Karyawan swasta	Gubeng, Surabaya
	LM	Ibu	±38 tahun	D3	Ibu rumah tangga	Gubeng, Surabaya
8.	DH	Ayah	±34 tahun	S1 Akuntansi	Wiraswasta	Gubeng, Surabaya
	HR	Ibu	±34 tahun	SMA	Ibu rumah tangga	Gubeng, Surabaya
9.	SS	Ayah	±30 tahun	SMA	Sopir	Wiyung, Surabaya
	DR	Ibu	±27 tahun	SMP	Ibu rumah tangga	Wiyung, Surabaya
10.	DM	Ayah	±50 tahun	S1 Perikanan	Wiraswasta	Graha Family, Surabaya
	YL	Ibu	±44 tahun	S1 Bahasa	Ibu rumah tangga	Graha Family, Surabaya

Teknik yang digunakan dalam memilih informan dalam penelitian ini adalah *qualitative snowball sampling* (Creswell, 2015). Pengambilan sampel *Snowball* menggunakan sekelompok kecil informan awal untuk mencalonkan, melalui jejaring sosial mereka, peserta lain yang memenuhi kriteria kelayakan dan berpotensi berkontribusi pada studi tertentu. Desain Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif *interpretative phenomenological analysis*. Metode penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi dipilih karena merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu (Creswell, 2015).

Pada penelitian ini prosedur yang digunakan dalam pengambilan data adalah wawancara, observasi, sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan *member check*, yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh oleh peneliti kepada informan pemberi data Sugiyono (2013) Partisipan diberikan pertanyaan mencakup bentuk pendampingan, faktor pendukung / penghambat, dan dampak pendampingan. Pertanyaan tersebut bertujuan agar partisipan menjelaskan mengenai aktifitas yang biasa dilakukan baik di luar maupun di dalam kelas. Pengambilan data menggunakan metode wawancara akan mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menganalisis, mendalami, kemudian menginterpretasikan hasil dari wawancara yang telah dilakukan dengan partisipan melalui hasil rekaman wawancara. Peneliti melakukan proses analisis wawancara dan transkrip berdasarkan tahapan analisis dari *interpretative phenomenological analysis* (Pietkiewicz & Smith, 2012). Pada pengolahan data, peneliti mengolah hasil wawancara dan hasil observasi yang telah dilakukan dengan partisipan menjadi transkrip verbatim, kemudian dilakukan pengelompokan tema sesuai dengan tujuan penelitian, tema yang memiliki keselarasan atau kesesuaian pernyataan dengan konsep yang ingin diteliti, kemudian memberikan penjelasan sesuai dengan kelompok tema yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil wawancara terhadap 20 informan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

a. Bentuk-bentuk perilaku pendampingan oleh orangtua terhadap anak *digital native*.

Tabel 2. Hasil Wawancara terhadap Informan

Ayah	Ibu
1. Jarang terlibat mendampingi anak	1. Kebanyakan terlibat bermain gawai bersama anak
2. Terbatas pada pendampingan awal saat mengoperasikan gawai	2. Beberapa ibu yang memiliki pendidikan tinggi dapat memanfaatkan gawai untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan menarik kepada anak, dengan menggunakan konten positif sesuai usia anak, seperti bermain angka dan warna lewat lagu-lagu, dll. Batasan menggunakan gawai yang diberlakukan maksimal 15 hingga 30 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, menyesuaikan pencahayaan dan jarak layar terhadap pandangan anak
3. Membantu mencari konten tertentu seperti <i>youtube</i>	3. Ibu di usia muda (20-30 tahun) cenderung sering menggunakan gawai dihadapan anak-anaknya, ketika anaknya bermain
4. Memantau kegiatan anak dalam bermain teknologi <i>digital</i> .	4. Beberapa ibu berpendidikan rendah terlihat kurang dapat menerapkan aturan dan membebaskan anak
5. Sebagian besar ayah juga menerapkan batasan bermain gawai maksimal 15 hingga 30 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, melarang bermain gawai diluar rumah, mengurangi penggunaan gawai didepananak.	5. Ibu di usia muda (20-30 tahun) sebagian besar senang mengajak anaknya untuk mengisi konten media sosial
6. Sebagian besar ayah tidak membatasi dirinya menggunakan gawai di hadapan anaknya, ketika menunggu anak bermain	
7. Sebagian besar ayah mengajak anak nonton film, main <i>games</i> , mendengar lagu dari <i>youtube</i>	

k

b. Faktor yang mendukung dan menghambat pendampingan oleh orangtua terhadap anak *digital native* dalam penggunaan teknologi *digital*.

Tabel 3. Tabel Faktor Pendukung dan Penghambat pendampingan oleh orangtua terhadap anak *digital native*

Ayah	Ibu
1. Faktor yang mendukung: sebagian besar ayah mengetahui dampak positif dan negative menggunakan teknologi digital. Sebagian ayah memiliki kesadaran untuk mendampingi anak menggunakan gawai	1. Faktor yang mendukung: sebagian besar ibu mengetahui dampak positif dan negative menggunakan teknologi digital. Sebagian ibu memiliki kesadaran untuk mendampingi anak menggunakan gawai.
2. Faktor yang menghambat: waktu ayah yang terbatas dan merasa anak sudah tidak perlu terlalu lama didampingi. Selain itu sebagian besar ayah merasa biasa menggunakan gawai dengan bebas saat bersama anak	2. Faktor yang menghambat: waktu ibu mendampingi anak juga terbagi dengan pekerjaan rumah tangga yang harus selesai. Terkadang ibu juga tidak tega ketika melihat anak mulai merengek. Ibu muda (20-30 tahun) yang suka mengajak anaknya untuk mengisi konten media sosial

c. **Dampak perilaku pendampingan yang dilakukan orangtua terhadap anak *digital native* dalam penggunaan teknologi *digital*.**

Tabel 4. Dampak perilaku pendampingan yang dilakukan orangtua terhadap anak *digital native*

Ayah	Ibu
1. Anak dapat menggunakan teknologi digital untuk kegiatan positif seperti membaca literasi, mencari bahan belajar lewat <i>youtube</i> dan konten positif lainnya. Meskipun beberapa anak masih menggunakan internet ke arah negatif.	1. Anak dapat menggunakan teknologi digital untuk kegiatan positif seperti bermain game edukasi, membaca konten pendidikan, mencari lagu-lagu rohani melalui <i>youtube</i> dll. Namun, juga terdapat anak yang masih menggunakan teknologi digital ke arah negatif
2. Mayoritas anak dengan pendampingan ayah (saat bersama anak masih menggunakan gawai), dapat mengikuti aturan penggunaan teknologi <i>digital</i> . Namun sebagian juga mudah berkompromi dengan dengan ayah (misal: minta main games lebih lama, dan lain-lain)	2. Mayoritas anak dengan pendampingan ibu yang konsisten (saat dengan anak tidak menggunakan gawai), mudah mengikuti aturan penggunaan teknologi digital dan disiplin waktu.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ibu lebih sering beraktivitas bersama anak dan mendampingi anak saat menggunakan gawai, sedangkan sebagian besar ayah lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti membaca koran, menonton televisi, melakukan hobi, bahkan nongkrong di warung kopi, bahkan ayah cenderung asik bermain gawai sendiri tanpa menghiraukan anak. Ibu berpendidikan selalu terlibat dalam pendampingan belajar anak melalui video *youtube* atau dengan bermain *game*, karena ibu menyadari pentingnya waktu belajar anak dalam memanfaatkan gawai. Berdasarkan hasil observasi terhadap ibu yang berpendidikan rendah cenderung membiarkan anak bermain gawai dengan bebas dan merasa bangga karena anak dapat membuka berbagai konten sendiri, karena ketidakpahaman adanya konten negatif dan positif yang mempengaruhi perkembangan anak.

Peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orangtua dalam melakukan aktivitas pendampingan dengan anak. Sebagian besar orangtua dalam penelitian ini memiliki kesediaan untuk mendampingi anak-anak dan terlibat dalam memanfaatkan gawai ke arah yang positif. Perbedaannya, peran ibu lebih banyak dalam pendampingan, ibu terlibat dalam pendampingan yang berdampak positif dalam penggunaan gawai sebagai media pembelajaran. Ibu yang berusia muda (20-30), memiliki peran yang kurang maksimal dalam mendampingi anak, karena terkadang masih asik sendiri dengan gawai, atau bahkan bila mendampingi, juga memanfaatkan kesempatan untuk mengisi media sosial seperti *update* status media sosial, dan lain-lain, sedangkan kebanyakan ayah yang bekerja untuk keluarga sangat jarang turut terlibat saat anak bermain gawai karena lebih banyak di luar rumah, sehingga terbatas waktu dalam mendampingi anak menggunakan teknologi *digital*. Hal tersebut senada dengan pemahaman yang beredar, yaitu bentuk kehidupan keluarga adalah ibu mengurus rumah dan mengasuh anak, sedangkan ayah aktif di luar rumah mencari nafkah (Dagun, 2002). Berdasarkan uraian tersebut, maka terlihat bahwa peran ibu dalam pendampingan anak *digital native* lebih banyak dibandingkan dengan ayah.

Bentuk keterlibatan ayah cenderung terbatas pada cara pengoperasian alat teknologi, cara mencari video di *youtube*, bermain *games* kesukaan anak, dan memantau kegiatan awal anak. Lestari (2012) menjelaskan bahwa komunikasi orang tua-anak, dalam hal ini, hubungan ayah-anak memang memegang peranan penting bagi orang tua untuk melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak, sedangkan keterlibatan ibu lebih kepada kesadaran mereka mengenai pendidikan bagi anak. Para ibu menggunakan gawai untuk membantu anak-anak memanfaatkan internet dengan bijak untuk belajar sesuatu, misalkan dengan melihat berbagai video

pembelajaran di *youtube*, belajar berbahasa melalui aplikasi Bahasa Inggris, Mandarin, dan Bahasa lainnya dengan harapan, anak dapat menguasai berbagai Bahasa yang membanggakan orangtua, serta mengajak anak berlangganan aplikasi berbayar untuk belajar. Ketika bermain *games*, para ibu akan memilih *games* edukasi yang bermanfaat bagi anak. Sejalan dengan itu, Kiftiyah, Sagita, dan Ashar (2017) menyebutkan bahwa salah satu peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah adalah dengan cara menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui video *youtube*. Peran orangtua dalam pendampingan terhadap anak dan berinteraksi saat melihat video di *youtube* dapat menstimulasi audio visual anak. Anak tidak akan merasa asik sendiri dengan media digital, tetapi tetap senang berinteraksi secara nyata sambil belajar atau bermain gawai.

Melihat uraian di atas, peran ibu yang terlibat dalam pendampingan dapat membantu menstimulasi kemampuan literasi anak dan menambah pengalaman, serta pengetahuan anak. Ruhaena dan Ambarwati (2015) juga menyebutkan bahwa salah satu fasilitas yang diberikan oleh orangtua dalam proses pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah yaitu dengan memanfaatkan media digital.

Keterlibatan ibu dalam mendampingi anak juga ditunjukkan dengan memberikan pujian terhadap anak ketika anak berhasil mengoperasikan teknologi digital dengan benar. Kemampuan anak menangkap informasi juga diapresiasi dengan menanyakan apa yang dilihat dan anak dapat menjawab pertanyaan ibu. Pemberian pujian yang dilakukan ibu kepada anak yang bisa menirukan bercerita atau bertanya jawab, dapat membuat anak semakin percaya diri dan bisa mengikuti aturan dalam bermain gawai. Menurut Brooks (2011) bahwa keterlibatan seorang ibu yaitu dalam interaksi positif seperti memberi pujian kepada anak, serta memeluk dan mencium anak sehingga dapat menumbuhkan perasaan positif yang penting bagi perkembangan psikologis anak.

Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Berdasarkan penelitian ini, terdapat 8 dari 10 ibu terlibat aktif dan 2 ibu lainnya tidak pernah turut terlibat. Hal tersebut dirasa kurang ideal, Werdiningsih dan Astarani (2012) menjelaskan bahwa ibu berperan sebagai pendidik pertama dan utama dalam keluarga, sehingga ibu harus menyadari untuk mengasuh anak secara baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Senada dengan pendapat di atas, maka peran ibu dalam pendampingan anak sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan anak.

Keterlibatan secara langsung orangtua dalam mendampingi anak juga terlihat dengan cara menerapkan batasan durasi, yaitu maksimal 15 hingga 30 menit. Temuan ini adalah sama antara sebagian ibu dan sebagian ayah yang menyadari dampak negatif dari gawai bagi anak-anak mereka. Hal ini selaras dengan Edy (2015) bahwa orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan gawai kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gawai. Selanjutnya, orangtua dapat terus memantau dan membatasi anak untuk membuka konten positif yang bermanfaat bagi anak. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ebi (2017) bahwa orangtua bertanggung jawab melakukan pengawasan dan pendampingan penggunaan gawai pada anak prasekolah, serta memastikan bahwa anak-anak menggunakan gawai untuk mengakses informasi- informasi sebagai bahan pelajaran bagi anak. Selain batasan waktu, orangtua juga membatasi anak untuk menggunakan gawai di luar rumah, meredupkan layar gawai, mengunduh video-video edukasi untuk mengurangi anak membuka *youtube*, serta membatasi jarak pandang anak dalam menggunakan gawai.

Beberapa orangtua juga memiliki komitmen untuk tidak menggunakan gawai ketika sedang mendampingi anak bermain dan belajar. Hal tersebut dapat menjadi contoh bagi orangtua lainnya, karena anak belajar dari melihat teladan dari orangtua, terutama anak pra sekolah. Sebagaimana Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa *modelling* yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Melalui pembatasan diri menggunakan gawai di hadapan anak, maka orangtua dapat mengelola diri pula dalam penggunaan gawai. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke, bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang dilihat dari lingkungan sekitar.

Namun, juga masih banyak orangtua yang tidak menghiraukan hal-hal tersebut dan menganggap biasa saja dengan penggunaan gawai secara bebas, sehingga anak-anak juga menganggap bahwa gawai adalah mainan yang bisa digunakan sepuasnya tanpa melihat dampak negatif dari penggunaan gawai terhadap masa depan dan perilaku anak.

Oleh karena itu, kerjasama orangtua memberikan batasan dan aturan terhadap anak *digital native* merupakan cara yang dilakukan orangtua untuk mengantisipasi dampak negatif penggunaan teknologi *digital*. Sebagaimana Brooks (2011) menyatakan bahwa ketika ibu dan ayah merasakan dukungan dari satu sama lain, kompetensi ayah-ibu sebagai orang tua akan tumbuh, dan interaksi dengan anak menjadi lebih efektif.

Faktor-faktor yang mendukung sebagian besar orangtua memberikan gawai kepada anak yang didasari adanya pengetahuan mengenai dampak positif penggunaan gawai pada anak seperti memberikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi *modern* bagi anak, sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan anak tentang dunia luar, dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Terdapat pula orangtua yang menganggap bahwa dengan memberikan gawai maka akan membuat anak menjadi pintar dan agar anak tidak bermain keluar rumah. Rozalia (2017) juga mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena mereka berpikir bahwa gawai mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif bisa membuat anak semakin pintar.

Selain mengetahui dampak positif memberikan gawai pada anak, sebagian besar orangtua juga memiliki pengetahuan mengenai dampak negatif penggunaan teknologi digital pada anak seperti, jika anak terlalu lama bermain dapat mengganggu kesehatan mata anak, seperti yang diungkapkan Rozalia (2017) salah satu pengaruh negatif dari penggunaan gawai yaitu menimbulkan gangguan kesehatan, karena paparan radiasi sinar biru yang terdapat pada gawai dapat merusak kesehatan mata anak.

Orangtua juga mengatakan bahwa orangtua mengetahui gawai juga dapat menjerumuskan anak pada konten negatif, membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang tidak peduli dengan lingkungan sosial. Sebagaimana menurut Ebi (2017) anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gawai, sehingga anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada di sekitar. Berdasarkan hal tersebut, sebagian besar ayah juga mengatakan bahwa teknologi digital dapat membuat anak kecanduan *internet*. Selaras dengan yang diungkapkan oleh Young dan Abreu (2017) bahwa salah satu pengaruh paling berbahaya dari penggunaan gawai adalah kecanduan, terutama kecanduan internet.

Pengetahuan sebagian besar orangtua mengenai manfaat maupun resiko memberikan gawai kepada anak prasekolah tersebut diatas, menumbuhkan kesadaran orangtua akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gawai agar dapat mengoptimalkan dampak positif yang dapat diberikan gawai dan meminimalkan dampak negatif gawai bagi anak. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harfiyanto, Utomo, dan Budi (2015) yang mengungkapkan bahwa peran orangtua sangat penting untuk membatasi penggunaan gawai pada anak prasekolah karena penggunaan gawai tidak hanya memberikan pengaruh positif, tetapi juga memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan anak.

Terdapat perbedaan kendala yang dihadapi ibu dan ayah yang merupakan faktor penghambat pendampingan terhadap anak. Sebagian ibu merasa harus berbagi waktu dengan tugas ibu menyelesaikan pekerjaan rumah tangga, sehingga bila anak rewel, maka para ibu akan lebih mudah menuruti kemauan anak, sehingga tugas para ibu cepat selesai. Sebagaimana dengan penelitian Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai.

Keterbatasan waktu karena harus bekerja di luar rumah menjadi kendala setiap ayah untuk memberikan pendampingan kepada anak-anak. Setiap ayah juga senang jika anak menggunakan gawai dengan alasan untuk mengikuti perkembangan jaman, sehingga dalam penerapannya, ayah cenderung memberikan pendampingan di awal saja dan selanjutnya membebaskan anak bermain sendiri supaya orangtua bisa melakukan pekerjaan. Senada dengan hal itu, Marsal dan Hidayati (2017) mengungkapkan bahwa motif pemberian gawai pada anak-

anak prasekolah dilatar belakangi oleh berbagai kepentingan orangtua, diantaranya untuk memenuhi tuntutan perkembangan teknologi yang semakin canggih, memenuhi permintaan anak, dan demi mempermudah dalam mengasuh anak agar tidak mengganggu pekerjaan orangtua.

Kurangnya pengetahuan mengenai karakteristik anak usia 4-12 tahun juga menjadi faktor penghambat dan berdampak pada penggunaan gawai yang kurang sesuai dengan usia anak. Pada penelitian ini, ditemukan 2 dari 10 ibu memiliki tingkat pendidikan yang tergolong rendah, dimana pendidikan terakhir SMP, dan berusia muda, ibu jarang terlibat dalam pendampingan karena merasa banyak tugas rumah yang harus diselesaikan. Selain itu juga tidak dapat menggunakan gawai dengan membuka konten-konten di dalam gawai seperti anak, sehingga cenderung membebaskan anak dan tidak melakukan pendampingan. Hal tersebut senada dengan pendapat Indira (2017) bahwa ketidaktahuan atau wawasan yang terbatas mengenai pengasuhan anak terkait juga dengan latar belakang pendidikan orangtua yang rendah. Kondisi orangtua yang kurang terdidik melemahkan kapabilitas untuk berfungsi sebagai orangtua, sedangkan orangtua yang memiliki pendidikan lebih tinggi, mempunyai pengetahuan tentang penggunaan gawai dan melakukan pendampingan dengan memanfaatkan penggunaan gawai untuk edukasi seperti permainan edukasi maupun informasi bermanfaat bagi perkembangan belajar anak.

Hasil wawancara juga memperlihatkan bahwa dengan adanya pendampingan yang dilakukan orangtua, maka perilaku anak dapat dikendalikan dalam penggunaan gawai. Anak-anak dapat mengikuti aturan dari orangtua yang membatasi penggunaan gawai yaitu selama 15 hingga 30 menit dan hanya membuka konten atau aplikasi-aplikasi yang diperbolehkan oleh orangtua saja. Anak-anak yang merasakan peran orangtua yang terlibat mendampingi juga lebih mudah memahami informasi positif yang diperoleh dari internet. Anak dapat memilah konten positif dan negatif yang dapat dimanfaatkan, karena orangtua sudah memberikan informasi dan pemahaman saat mendampingi anak. Selaras dengan pendapat Suhada (2016) orangtua merupakan guru pertama dan yang paling berperan bagi pendidikan anak.

Meskipun sebagian besar orangtua yang menjadi informan dalam penelitian ini dapat melakukan pendampingan dengan efektif terhadap anak *digital native*. Namun beberapa anak masih tampak menangis, merengek, bahkan mengamuk saat tidak diberikan gawai. Hal ini selaras dengan pendapat Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak *temper tantrum* cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan, sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (*temper tantrum*) untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara, orangtua juga mengatakan bahwa beberapa anak yang sering bermain gawai terutama usia 4 tahun, menjadi tidak menghiraukan kondisi di sekitar anak. Hal ini senada dengan Venkatesan dan Yashodharakumar (2017) yang menyebutkan bahwa penggunaan gawai pada anak prasekolah dapat membuat anak-anak tidak lagi menghiraukan hal-hal yang ada di sekeliling anak. Pada saat dewasa mereka juga tidak akan menghiraukan sekitar, karena tidak mendapatkan stimulus sosial pada masa prasekolah.

Ibu yang tidak berpendidikan cenderung tidak memahami batasan waktu dalam penggunaan gawai terhadap perkembangan anak-anak, sehingga dalam penggunaan gawai tidak menerapkan aturan-aturan, karena ibu sendiri tidak memahami dampak negatif dari penggunaan gawai, sedangkan anak-anak *digital native*, sangat mudah untuk membuka apa saja yang berhubungan dengan teknologi *digital* di sekitar anak. Menurut Fortino, Gerretson, Button, dan Masters (2014) anak prasekolah belajar melalui panca indera mereka dan dari pengalaman secara langsung dan mengembangkan pemahaman tentang dunia luar melalui kegiatan bermain, eksplorasi, dan melakukan hal kreatif dengan cara mengamati dan meniru orang lain.

KESIMPULAN

Pendampingan yang dilakukan orangtua terhadap anak *digital native* pada saat menggunakan gawai dapat meningkatkan peran orangtua untuk mendidik anak di era digital. Kemajuan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemampuan berpikir dan belajar anak *digital native*. Peran orangtua dalam melakukan pendampingan terhadap anak-anak dalam menggunakan teknologi digital merupakan bentuk tanggung jawab

utama dimana pendidikan pertama haruslah berawal dari keluarga. Pendampingan ayah dan ibu bagi anak pada saat menggunakan teknologi digital dapat memberikan kesempatan bagi orangtua untuk membantu anak menggunakan gawai secara patut sesuai usia anak, sehingga pendampingan mampu menolong anak Indonesia menjadi generasi yang unggul.

Pada penelitian ini, selain subyek penelitian terbatas, juga ditemukan bahwa sebagian besar orangtua masih memerlukan edukasi tentang pendampingan anak yang optimal terutama di era digital. Saran untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan penelitian yang lebih mendalam pada peran *digital native education* terhadap upaya membekali orangtua, sehingga orangtua mampu mempersiapkan anak dalam menghadapi kecanggihannya perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, L. N., M, N. O., Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting Di Era Digital*.
- Brooks, J. (2011). *The process of parenting*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. (2015). *Penelitian kualitatif dan desain riset "memilih diantara lima pendekatan"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dagun, S.M. (2002). *Psikologi keluarga*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Ebi, S. (2017). *Golden age parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Edy, A. 2015. *Ayah Edy menjawab problematika orangtua ABG dan remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Dyna, Benny, & Gilang. (2018). *Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital*.
- Harfiyanto, D., Utomo, C.B., Budi, T. (2015). Pola interaksi siswa pengguna gawai di SMAN 1 Semarang. *Journal of Education Social Studies*, 4(1), 1-5.
- Indira, P. M. (2017). Kapasitas pengasuhan orangtua dan faktor-faktor pemungkinnya pada keluarga miskin perkotaan. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 1-11.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 199-208.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga*. Jakarta: KENCANA.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84.
- Pietkiewicz, I., & Smith, J. A. (2012). A practical guide to using Interpretative Phenomenological Analysis in qualitative research psychology 1. *Czasopismo Psychologiczne*, 18 (2), 361–369.
- Prasanti, D. (2016). Perubahan media komunikasidalampolakomunikasikeluarga di era digital. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 1(1), 69-81.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Ruhaena, L., & Ambarwati, J. (2015). Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah. *The 2nd University Research Coloquium*, 172-179.
- Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2017). Pola asuh orangtua mempengaruhi *temper tantrum* pada anak usia 2-4 tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading, Jatirejo, Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(12), 73-75.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, I. (2016). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Venkatesan, S., Yashodharakumar, G.Y. (2017). Parent opinions and attitudes on toys for children with or without developmental disabilities. *The International Journal of Indian Psychology*, 4(4), 6-20.
- Warisyyah, Y. (2015). Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gawai pada anak usia

dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan*, 130- 138.

Werdiningsih, A. T. A. & Astarani, K. (2012). Peran ibu dalam pemenuhan kebutuhan dasar anak terhadap perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal STIKES*, 5(1),82-98.

Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (Eds). (2017). *Kecanduan internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.