

Digital Parenting: Tuntutan Para Orangtua Pasca Pandemi di wilayah Kelurahan Jamika, Kecamatan Bojongloa Kaler

¹Dindin Dimiyati, Telkom University-Bandung; ²Rudy Erwi Kertiwa, KOBER-PAUD Nurnaima, Bandung; ³Haris Herdiansyah, President University-Cikarang

¹ Prodi IKOM, FKB, Telkom University, Jalan Telekomunikasi No.1 Bandung 40257

² KOBER-PAUD Nurnaima, Jalan Luna IV No. 6/23B RT11/RW04, Jamika, Bojongloa Kaler Bandung

³ Prodi IKOM, Fakultas Humaniora, President University, Jababeka Cikarang, Bekasi.

Corresponding author: Dindin Dimiyati, rakeanwastu@telkomuniversity.ac.id, +6281223834905

Abstrak

Masa pandemi COVID-19 selama dua tahun (2020-2022) dan endemik satu tahun terakhir telah membuat banyak perubahan dalam banyak sisi kehidupan manusia Indonesia, termasuk dunia pendidikan, mulai dari tingkat dasar sampai tingkat pendidikan tinggi. Pendidikan dasar dan usia dini mengalami imbas yang cukup ‘menyedihkan’ karena ketidaksiapan para orang tua untuk menjadi pendamping kegiatan belajar mereka di mode pembelajaran daring. Penggunaan gawai untuk belajar pun memberikan dampak tambahan yaitu ‘kecanduan’ para peserta didik tersebut gawai dan konten-konten yang ada di dalamnya. Tujuan kegiatan abdimas *digital parenting* ini adalah untuk memberikan kesadaran dan pemahaman akan sisi buruk dan sisi baik media digital kepada masyarakat sasaran di kelurahan Jamika, kecamatan Bojongloa Kaler. Kegiatan ini berkolaborasi dengan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nurnaima yang menyelenggarakan Kelompok Bermain (KOBER). Hasil dari kegiatan ini adalah munculnya tingkat kesadaran dan pemahaman yang lebih baik dari masyarakat sasaran akan dampak dan manfaat media digital tersebut dalam dunia pendidikan dan sosial. Masyarakat sasaran selanjutnya berharap akan adanya keberlanjutan kegiatan ini dengan cakupan (*scope*) yang lebih luas.

Kata Kunci: *Digital Parenting, Pandemi Covid-19, Paud, Kober, Pendidikan Usia Dini*

1. Pendahuluan

Masyarakat pada masa sekarang hidup di era pasca pandemi COVID, tiga tahun setelah pandemi COVID-19 dimulai. Pola komunikasi dan perilaku masyarakat berubah karena pandemi. Meski statusnya telah berubah menjadi endemik, beberapa persoalan tetap menjadi pekerjaan rumah bagi seluruh masyarakat di bidang ekonomi, kesehatan, bisnis, pemerintahan, pendidikan, dan perkembangan psikologis. Untuk kembali ke jalur semula, setiap orang yang terkena dampak pandemi harus ditata ulang, diperbaiki, diperbarui, dimulai kembali, atau bahkan dipercepat. fortuneidn.com mencatat laporan yang dirilis pada Juni 2022 menyertakan hasil survei tentang perilaku internet masyarakat. Sejak 11 Januari hingga 24 Februari 2022, 7.568 orang disurvei di berbagai wilayah Indonesia. Responden juga diminta untuk menjelaskan mengapa mereka menggunakan internet. Selanjutnya, masih dalam catatan fortuneidn.com, menurut laporan APJII, berikut beberapa alasan masyarakat: media sosial (98,02 persen), pelayanan publik (84,90 persen), transaksi online (79 persen), belajar dari rumah (90,21 persen), berita atau informasi (92,21 persen). persen), konten hiburan (77,25 persen), jasa keuangan (72,32 persen), transportasi online (76,47 persen), dan email (80,74 persen). Survei yang sama menemukan bahwa 89,03 persen responden menggunakan smartphone atau tablet untuk mengakses internet. Sementara itu, hanya 0,73 persen masyarakat yang mengakses internet melalui komputer atau laptop. Sedangkan 10,24%

melaporkan menggunakan smartphone, tablet, komputer, atau laptop.

Jayani (2021) mencatat, menurut Badan Pusat Statistik (BPS), 78,18% rumah tangga Indonesia menggunakan internet pada 2020. Angka ini meningkat 4,43 poin persentase dari 73,75% tahun sebelumnya. Meningkatnya penetrasi internet seiring dengan pembatasan aktivitas masyarakat selama pandemi virus corona COVID-19. Berbagai aktivitas bekerja, belajar, dan berbelanja banyak dilakukan dari rumah dengan menggunakan teknologi digital.

Tabel Rumah Tangga Yang Menggunakan Internet (2016-2020)



Source: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/06/penetrasi-internet-indonesia-meningkat-saat-pandemi-covid-19>

Merujuk pada fakta dan fenomena tersebut di atas, semua orang tua diyakini menyadari akan kebutuhan mendesak untuk melek digital saat

mendampingi anaknya menyelesaikan pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa literasi digital harus dipahami dan dipersiapkan baik oleh orang tua maupun anak sejak usia dini pendidikan. Karena siswa SMP dan SMA lebih mandiri, penggunaan media internet mungkin tidak menjadi masalah. Ketika pendidikan anak usia dini harus mengikutsertakan internet dan para siswa ini belum sepenuhnya terampil menggunakan *gadget*, berbagai hal terjadi. Sebenarnya masa pandemi memaksa dunia pendidikan dasar, menengah, dan tinggi untuk lebih terlibat dalam penggunaan *gadget* untuk belajar, meskipun tampaknya masyarakat Indonesia dan sistem pendidikan yang ada belum sepenuhnya siap menghadapi kegiatan pembelajaran jarak jauh yang menuntut kemandirian pada saat itu. Oleh karena itu berkenaan dengan hal ini, bagi pendidikan dasar diperlukan apa yang disebut dengan *digital parenting* atau pengasuhan digital. *Digital parenting* merupakan upaya mendidik dan memperkenalkan orang tua kepada *digital natives* agar mereka lebih mempersiapkan anaknya menghadapi kemajuan teknologi yang pesat. Kemampuan tersebut antara lain kemampuan berkomunikasi dengan anak, melindungi *gadget* (gawai) anak, dan bernegosiasi dengan anak. Sederhananya, *digital parenting* adalah pola asuh yang disesuaikan dengan kebiasaan anak yang begitu terbiasa dengan perangkat digital (<https://rs-amino.jatengprov.go.id>; <https://lppm.undiksha.ac.id>)

Thunder (2022) menegaskan bahwa di era yang serba digital ini, *digital parenting* merupakan cara inovatif dalam mengasuh anak. Singkatnya, orang tua dapat mengajarkan kepada anaknya batasan-batasan yang boleh, yang tidak boleh, dan yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan perangkat digital dengan metode *digital parenting*. Hal ini tidak hanya bersifat restriktif, tetapi orang tua juga harus dapat mengawasi dan membimbing anak-anaknya dalam menggunakan perangkat digital yang ada. Tujuan *digital parenting* yang diadakan pada tanggal 21 Oktober 2022 ini adalah agar orang tua siswa lebih mengetahui aspek positif dan negatif dari penggunaan media digital yang berkembang pesat di sekitarnya, sehingga orang tua siswa dapat memahami metode pendampingan penggunaan *gadget* tersebut dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada jenjang pendidikan usia dini.

2. Metodologi

Presentasi dan diskusi digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Metode ini berfokus pada sesi diskusi dimana peserta berbagi pengalaman mendampingi atau mengawasi anaknya di rumah selama masa pandemi dan pasca pandemi, sedangkan masyarakat sasarnya adalah orang tua dari anak-anak kelompok bermain

(kober) pendidikan anak usia dini (PAUD) Nurnaima yang berlokasi di Jamika-Bojongloa Kaler Bandung. Guru-guru kelompok bermain juga mengikuti sesi *sharing*, dan ini membuat kegiatan menjadi semarak. Program ini diikuti oleh dua puluh enam peserta yang semuanya adalah ibu-ibu/orang tua siswa di sekolah tersebut. Mereka terlibat dalam acara sambil menunggu anak-anak mereka yang masih bersekolah pada hari itu.



Gambar 1. Kegiatan sesi ceramah



Gambar 2. Kegiatan sesi berbagi (*sharing session*)

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum memulai diskusi dengan target audience, program *sharing* dimulai dengan mengingatkan mereka tentang beberapa fakta digital dan tips digital parenting. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan buku saku tentang mendidik anak di era digital pada tahun 2016, dan menjadi sumber utama untuk sesi berbagi. Berikut adalah tips yang disebutkan dan didiskusikan selama sesi antara pembicara dan peserta: 1) Membuat aturan penggunaan gawai atau *gadget* dan internet di rumah sangat penting untuk mendidik anak di era digital. Orang tua dapat menyesuaikannya dengan kebiasaan, gaya, dan pola pengasuhan mereka sendiri. Anak-anak, misalnya, tidak diperbolehkan menggunakan internet saat makan, bersiap-siap tidur, atau

menghabiskan waktu bersama keluarga. Sebaliknya, setelah makan, anak bisa bermain dengan alat elektronik atau pergi keluar. 2) Tetapkan batas waktu tayang: Menurut situs web Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) dalam www.kompas.com, waktu tayang untuk anak di atas usia dua tahun harus dibatasi tidak lebih dari dua jam per hari. Ini karena semakin banyak waktu yang dihabiskan seorang anak untuk menatap layar, semakin besar kemungkinan anak tersebut menerima informasi yang tidak pantas untuk usianya. Terlalu banyak waktu melihat layar juga dapat merugikan kesehatan mata anak. 3) Pantau aktivitas anak di dunia maya: Pengawasan tidak berarti membatasi akses anak terhadap informasi. Orang tua dapat dengan mudah membiarkan anak-anak mereka mencari informasi sendiri. Jika anak terlihat menyimpang dari jalan, orang tua dapat menegurnya dengan tepat. Persoalan bagaimana mendidik anak di era digital memang pelik. Orang tua bisa mencoba mendampingi anaknya saat ia sedang fokus bermain *gadget*. Hal ini diperlukan untuk mencegah anak terpapar gambar dan informasi yang tidak sesuai dengan usianya. Tentunya akan lebih baik jika anak-anak menonton atau bermain *video game* di tempat umum, seperti televisi di ruang keluarga. Ini memudahkan orang tua untuk melacak apa yang ditonton anak-anak mereka. 4) Berkomunikasi dengan anak-anak: Yang terbaik adalah menjelaskan situs secara detail dan menunjukkan bahwa seorang anak tidak boleh menonton sebelum memberinya perangkat. Ajari anak-anak kita untuk memberi tahu orang tua atau guru mereka jika menerima ancaman atau pelecehan di bagian komentar jika mereka cukup umur untuk menggunakan media sosial. 5) Hindari penggunaan gawai sebagai alat bantu agar anak tidak rewel: American Academy of Pediatrics (AAP), seperti dikutip oleh www.baliroyalhospital.co.id, merekomendasikan agar anak belajar mengenali dan mengelola emosinya sendiri. Anak harus belajar bagaimana mengatasi kebosanan, rileks, dan menyalurkan emosinya saat senang, sedih, atau marah. 6) Seimbangkan waktu bermain antara dunia maya dan dunia nyata: Orang tua harus menyeimbangkan antara penggunaan media digital dan pengalaman dunia nyata. Berlari, menari, menyanyi, dan aktivitas seru lainnya tersedia di dunia nyata. Bermain dapat membantu perkembangan motorik anak menjadi lebih baik. Ketika mereka berinteraksi dengan teman sebayanya, itu menunjukkan bahwa mereka sedang mengembangkan keterampilan sosial dan emosional di usia muda. 7) Sediakan perangkat sesuai kebutuhan anak. Artinya kita dan pasangan harus berkolaborasi untuk memantau setiap aktivitas online anak agar sesuai dengan usianya.

Usai sesi presentasi dilanjutkan dengan diskusi dan berbagai pengalaman para orang tua ketika mendampingi anak-anak mereka menggunakan gawai sebagai media pembelajaran, terutama pada masa pandemic. Terungkap bahwa para orang tua ini mengalami beragam kesulitan pula dalam mendampingi anak-anak dalam hal pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak-anak mereka. Era digitalisasi pendidikan yang dipicu oleh kebijakan pemerintah sebagai respon terhadap pandemic covid 19 yang mengharuskan masyarakat, termasuk peserta didik semua tingkatan, tinggal di rumah dan menjalani proses Pendidikan di rumah pula dengan banyak kendala, terutama jaringan internet sebagai syarat dasar kegiatan daring.

Informasi dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) seperti yang tercantum dalam tips no. 2 di atas yaitu: waktu layar untuk anak di atas usia dua tahun harus dibatasi tidak lebih dari dua jam per hari, cukup membuat terhenyak khalayak sasaran karena berdasarkan tuturan sebagian besar masyarakat sasar anak-anak mereka yang berusia 3-5 tahun sudah menggunakan gawai lebih dari dua jam per hari. Alasan mode belajar daring sebagai akibat pandemik menjadi pemicu utama kondisi ini. khalayak sasaran pada akhirnya menyadari secara eksplisit mengenai sisi negatif digitalisasi ini bila tanpa pengawasan yang memadai. Contoh buruk yang mereka sadari adalah memberikan gawai untuk memendam mood buruk mereka atau ketika mereka rewel. Khalayak sasaran pada sesi *sharing* ini kemudian menyadari dan memahami pentingnya kemampuan sosialisasi anak didik sebagai bagian dari proses belajar menuju dewasa kelak serta kemampuan motorik dengan bermain sebagai bagian dari proses pembentukan kesehatan fisik serta kompetensi sosial untuk bermasyarakat, seperti yang ditulis oleh Knight dan Lee (2008), Goldstein (2005), Keenan et al. (2016), Berk (2013), dan Schwarzer dan Frensch (2010) dalam riset-risetnya.

Melihat tanggapan masyarakat sasar yang begitu antusias selama sesi *sharing* ini, nara sumber menawarkan kelanjutan dari program ini dengan skala yang lebih luas dan jumlah khalayak yang lebih banyak dari sisi orang tua siswa dan para guru pengampu pelajaran di tingkat pendidikan usia dini. Mitra kegiatan yang juga merupakan penyelenggara pendidikan usia dini (dalam hal ini tingkat Kelompok Bermain/*Play Group*) bahkan menyambut baik masukan dari nara sumber dan tanggapan dari masyarakat sasar dengan menawarkan *sustainable workshop* bagi beberapa PAUD yang berada di wilayah Kecamatan Bojongloa Kaler yang akan dilaksanakan setiap bulan dalam waktu 6-8 bulan di tahun 2023.

4. Kesimpulan

Masa *pandemic covid-19* pada 2020-2021 mempercepat proses adaptasi dan adaptasi teknologi digital dalam dunia Pendidikan, baik dasar menengah maupun tinggi, di hampir semua wilayah di Indonesia.

Literasi digital perlu dimiliki di semua pemangku kepentingan Pendidikan, misalnya guru-peserta didik dan orang tua agar hasil proses belajar maksimal dan sisi negative digitalisasi tereduksi.

Kolaborasi perguruan tinggi yang memiliki perhatian khusus terhadap perkembangan literasi digital dan literasi teknologi dengan pihak pemangku kepentingan Pendidikan dasar menjadi sesuatu yang tidak bisa ditawar-tawar lagi.

5. Referensi

- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Djaja, M., Nirawaty, N., Darnis, S., Rachman, A. G. N., Solihin, A. M., Prabowo, Y. T., Zakaria, M.R. & Hayati, L. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital*. <https://repository.kemdikbud.go.id/4188/>
- Goldstein, S. B. (2005). Cross-Cultural Perspectives in the Psychology Curriculum: Moving Beyond "Add Culture and Stir" in Perlman, B. E., McCann, L. I., & Buskist, W. E. (2005). *Voices of Experience: Memorable Talks from the National Institute on the Teaching of Psychology*, Vol. One. (pp. 45–57). Washington, DC: American Psychological Society.
- <https://baliroyalhospital.co.id/orangtua-ini-5-tips-mendidik-anak-di-era-digital-yang-bisa-dilakukan/>
- <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2021/prosid-ing/file/183.pdf>
- <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/pahami-digital-parenting-mari-jadi-orang-tua-cerdas/>
- <https://www.fortuneidn.com/tech/luky/berapa-pengguna-internet-indonesia-per-2022-berikut-datanya>
- <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36448/internet-primadona-kala-pandemic/0/article#:text=11.08%2D2021>
- <https://www.kompas.com/edu/read/2022/05/31/103951971/berapa-lama-orang-indonesia-menggunakan-internet-setiap-hari?page=all>
- Keenan, T., Evans, S., & Crowley, K. (2016). *An Introduction to Child Development*. Sage.
- Knight, E.B & Lee, E.L., (2008). *A Guide to Teaching Developmental Psychology*. West Sussex: John Wiley & Sons
- Schwarzer, R., & Frensch, P. A. (2010). *Personality, Human Development, and Culture*. Taylor & Francis.
- Tom Thunder (2022.10.27) <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/pahami-digital-parenting-mari-jadi-orang-tua-cerdas/>.