



Pengasuhan di Era Digital



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta
Tahun 2017

Kata Pengantar

Keluarga dan orangtua sebagai komponen pendidikan yang pertama dan utama bagi perkembangan potensi anak. Tantangan yang dihadapi dalam era digital adalah kemajuan iptek yang dengan segala piranti dan programnya telah dirancang untuk memudahkan serta mencapai efektifitas dan efisiensi kinerja manusia.

Tujuan modul ini dirancang bagi orangtua agar dapat benar-benar memahami dan dapat melakukan bimbingan dan pendampingan terhadap anak dalam penggunaan *gadget* sekaligus dapat mengontrol pemakaian dan mengoptimalkan kegunaan *gadget* dalam upaya sinergi dan kolaborasi pendidikan dengan satuan pendidikan.

Buku panduan ini diharapkan dapat menjelaskan pengasuhan anak di era digital. Pentingnya pengasuhan anak di era digital, kondisi teknologi di era digital dan perkembangan teknologi komunikasi di era digital serta strategi membangun karakter.

Yogyakarta,

2017

Kepala BP Paud & Dikmas DIY

Drs. Bambang Irianto, M.Pd

NIP. 19610111 198103 1 004



Tim Penyusun

Drs. Hikmat Widayat
Endang Titik Setianingsih, S.Pd., M.M.
Yohanes Lilik Subiyanto, M.Hum.

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta
Tahun 2017**



Daftar Isi

	Halaman
Kata Pengantar	ii
Tim Penyusun	iii
Daftar Isi	iv
Petunjuk Penggunaan	1
Indikator	2
Pengasuhan Anak di Era Digital	3
Fungsi Positif Penggunaan Gadget	5
Dampak Negatif Penggunaan Gadget	6
Kebaikan dan Keburukan Penggunaan Teknologi Gadget	7
Tips Pembelajaran Melalui Gadget	9
Tips Menjaga Keseimbangan dalam Penggunaan Gadget	10
Gadget yang Sesuai dengan Usia Anak Sekolah Dasar	11
Pentingnya Pengasuhan Anak di Era Digital	12
Peran Penting Orangtua	13
Strategi Membangun Karakter Anak	14
Intervensi untuk Anak	19
Hal yang Harus Diketahui di Dunia Maya	20
Penghargaan Untuk Anak	21
Pertimbangan Hukuman Untuk Anak	22
Penutup	23



Petunjuk Penggunaan

Agar bahan ini dapat mempercepat pembelajaran, maka sebaiknya:

1. Narasumber membaca secara keseluruhan naskah, sedangkan peserta didik boleh membaca dahulu pada bagian uraian materi
2. Peserta didik dengan bimbingan narasumber mendiskusikan isi uraian materi, bila ada isi materi yang belum dipahami, konsultasikan dengan narasumber
3. Para orangtua menemukan kebiasaan anak saat bermain *gadget*
4. Para orangtua merancang kegiatan pendampingan di era digital



Indikator

Setelah selesai mempelajari panduan ini, anda dapat :

1. Menjelaskan pengertian pengasuhan bijak di era digital
2. Menjelaskan tujuan penyusunan panduan pengasuhan bijak di era digital
3. Menjelaskan manfaat penyusunan panduan pengasuhan bijak di era digital
4. Menjelaskan focus dan sasaran pengguna panduan pengasuhan bijak di era digital
5. Menjelaskan pelaksana dan pihak yang terlibat dalam pengembang modul.



PENGASUHAN ANAK DI ERA DIGITAL

Membesarkan anak di zaman *millenial* butuh usaha ekstra dibanding puluhan tahun yang lalu. Perkembangan dunia digital tak hanya memberi kemudahan, malah kadang membuat *gap* antara orangtua dan anak. Tak jarang berakhir dengan anak yang membangkang atau masalah lainnya.



Adapun bentuk kegiatan pengasuhan anak di era digital ini anak diberikan antara lain :

1. Pemahaman mengenai gadget

GADGET adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.

Jenis - jenis gadget : handphone, smartphone, tablet, kamera pocket, mp3 player, handycam, flashdisk

2. Rujukan untuk mencari materi pendidikan pada laman

<http://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id>,

TVe.kemdikbud.go.id,

Video.kemdikbud.go.id,

Radioedukasi.kemdikbud.go.id,

M_edukasikemendikbud.go.id,

Suaraedukasi.kemdikbud.go.id





Fungsi Positif Penggunaan Gadget

1. Media pembelajaran dan mempermudah anak mencari bahan materi pelajaran dan tugas-tugas
2. Merangsang anak untuk belajar mandiri dan kreatif
3. Mampu menerima dan mengolah informasi yang diberikan oleh pihak sekolah secara cepat. Sekaligus dapat menjadi bahan bagi orangtua untuk dapat memantau kegiatan anak di sekolah.
4. Melatih kemampuan kognitif dan motorik anak. Biasanya hal ini bisa dilakukan dengan bermain game.
5. Melatih kemampuan berbahasa.



Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Resiko terkena radiasi

Mengganggu kesehatan mata

Mengganggu struktur tulang

Menghambat tidur dan mengganggu pola tidur anak

Menjadi sebuah kebiasaan yang tidak produktif/kecanduan

Lambat memahami pelajaran

Beresiko terhadap perkembangan psikologis anak



Kebaikan dan Keburukan Penggunaan Teknologi *Gadget*

Kebaikan:

1. Membantu meningkatkan perkembangan motorik halus misalnya menekan papan keyboard dan menggerakkan mouse, termasuk melukis dan mewarna secara digital membuat terampil gerakan tangan selain membuat anak-anak menjadi lebih kreatif. Membantu melatih koordinasi antara tangan dan mata.
2. Anak belajar dengan suasana yang menyenangkan dan berkesan.
3. Anak-anak lebih mudah paham dan cepat belajar melalui gambar yang bergerak dan bunyi. Membantu perkembangan intelektual dan pemahaman anak-anak.
4. Gadget memberikan pengalaman baru bagi anak
5. Aplikasi yang digunakan sebagai alat pembelajaran memberi kelebihan kepada anak-anak karena selalunya ia lebih menarik, tidak membosankan dan mudah dipahami oleh anak-anak untuk belajar sendiri.





Keburukan:

1. Kurang bergaul atau bersosialisasi secara tatap muka, sebaliknya lebih banyak waktu dihabiskan didepan tablet, telepon atau gadget lainnya. Anak-anak perlu bergaul dengan teman sebayanya, keluarga serta orang disekitarnya untuk membantu perkembangannya seperti berinteraksi dan berkomunikasi.
2. Kurang waktu bermain yang mendidik anak berpikiran lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*) misalnya cara menyusun balok permainan supaya ia tidak jatuh atau mencampurkan jumlah tanah dan air secukupnya supaya ia menjadi lumpur yang bisa digunakan untuk membentuk sesuatu.
3. Kecerdasan motorik kasarnya kurang terstimulasi. Anak kurang bergerak secara fisik karena banyak duduk di depan *gadget*.
4. Anak-anak akan menjadi terobsesi dan ketagihan kepada teknologi. Apabila mereka tidak dapat menggunakan tablet, komputer atau *gadget*, akan menyebabkan mereka menjadi resah, terganggu dan mungkin melepaskannya dalam cara menangis dan mengamuk.



Tips Pembelajaran Melalui *Gadget*.

1. Pastikan anak bersifat interaktif. Bantu anak dengan banyak bertanya mengenai apa yang dipelajarinya dari aplikasi yang digunakannya.
2. Sesuaikan aplikasi dengan perkembangan usia anak. Baca buku elektronik bersama-sama dengan anak dan cari aplikasi yang dibutuhkan anak-anak untuk menulis, merekam, melukis.
3. Pengetahuan yang didapat dari aplikasi dapat diterapkan dalam kehidupan sebenarnya atau sehari-hari, misalnya gerakan senam, pengetahuan dan ketrampilan yang bisa dipraktekkan selepas melihatnya di aplikasi. Misalnya proses membuat rangkaian bunga, melukis dengan berbagai media.
4. Kenalkan pengetahuan teknologi pada anak dengan pendampingan.



Tips Menjaga Keseimbangan Penggunaan Gadget:

1. Matikan TV dan simpan telepon anda waktu makan dan jadikan kesepakatan keluarga.
2. Dijauhkan piranti gadget, terutamanya TV dan komputer dari ruang tidur.
3. Olahraga seperti badminton, berjoging atau berkebun (anak-anak senang bermain dengan kotoran dan lumpur).
4. Simpan semua gadget 30 menit sebelum tidur, membaca kisah dongeng atau menyanyikan lagu sebelum tidur kepada mereka.
5. Terapkan jam bebas gadget dalam satu hari, misalnya 1921 yaitu bebas hp antara jam 19.00-21.00 untuk waktu belajar.
6. Memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anak seperti gobak sodor, sunda manda, catur, congklak, jamuran dan lain-lain.
7. Kembali ke alam. Bawa keluarga untuk memancing atau mendaki gunung.
8. Kegiatan bersama keluarga seperti membaca, melukis, memasak, beres-beres rumah dan lain-lain.
9. Terlibat secara aktif dengan anak apabila mereka menggunakan teknologi-teknologi interaktif untuk belajar.



Gadget Yang Sesuai Dengan Anak Usia Sekolah Dasar

1. Anak usia sekolah dasar mulai siap dengan teknologi, mereka mulai bisa menggunakan *Ipad*, *PC*, *Netbook*, *Laptop*.
2. Mulai diperbolehkan main game, pakailah browser khusus anak-anak misalnya *Kidsui* atau *KIDO'Z*.
3. Pilih aplikasi yang sesuai dengan usianya, Misalnya: Aplikasi Anak Cerdas.



Pentingnya Pengasuhan Anak di Era Digital



Orangtua memegang peran penting dalam upaya menegakkan kembali peran keluarga dalam menanamkan nilai-nilai luhur pada anak. Orangtua harus mampu mengelola secara tepat dan memanfaatkan teknologi untuk tujuan positif, orangtua perlu belajar menyesuaikan cara mendidik anak agar lebih bisa diterima. Hal-hal yang tidak baik yang tidak kalah penting ialah melindungi anak dari pengaruh negatif *gadget* dan cara menangkalnya.

Upaya ini akan berhasil apabila orangtua bersedia mengubah dirinya sendiri terlebih dulu dan memosisikan dirinya sebagai *role model* yang baik bagi anak. Kesiapan orangtua dalam memfasilitasi kebutuhan dan membiasakan hal-hal baik akan memberikan penguatan terhadap upaya ini. Harapannya, anak belajar dari lingkungan aslinya (keluarga) dan tidak menggantungkan pada fasilitas teknologi yang sedang berkembang.



Peran penting orangtua:

1. Kemudahan dalam mengakses internet bagi anak.

Bapak dan ibu perlu memahami dunia internet dan mengajarkan pengasuhan kepada anak secara bijak. Anak-anak makin mudah untuk memasuki dunia online. Para orangtua dihimbau untuk membantu anaknya belajar berperilaku yang pantas dan aman ketika berinternet, bukan hanya mencari tentang situs mana yang aman dan pantas diakses. Orang tua harus menambah wawasan agar lebih paham penggunaan internet beserta perangkat pengamanannya.

2. Mendapatkan beberapa konten

Anak terhubung dengan internet, mendapatkan beragam konten (informasi) secara otomatis tanpa saringan. Tugas orangtua mendampingi anak untuk berpikir kritis dan analitis tentang apa yang mereka dapat.

3. Anak ingin kebebasan

Orang tua perlu memberikan arahan melalui diskusi tentang topik-topik terkini dengan anak. Sehingga anak merasa mendapatkan kebebasan dan orangtua dapat mengontrol dengan cara yang nyaman dalam penggunaan internet.



Strategi Membangun Karakter Anak

Upaya membangun karakter yang perlu dilakukan oleh orangtua adalah menciptakan dan melibatkan anak-anak dalam kegiatan keluarga, baik aktivitas rutin, aktivitas terprogram, maupun spontan.



Contoh Aktivitas Rutin

1. Waktu bangun tidur
 - a. Buat kesepakatan dengan anak tentang aktivitas yang dilakukan pada saat bangun tidur, misalnya: melipat selimut, merapikan bantal dan spre, serta menyapu dan ruang tidur.
 - b. Tidak menghidupkan televisi, agar perhatian anak tetap pada pekerjaan paginya.
 - c. Tidak memegang alat komunikasi jika sekedar untuk membuka aplikasi atau mengecek pesan masuk sebelum selesai mengerjakan pekerjaan pokoknya, kecuali ada telepon masuk.
 - d. Selanjutnya anak mengerjakan aktivitas rutin lainnya seperti mandi, makan pagi. Pada saat makan pagi, usahakan makan di ruang makan, tidak di depan televisi, karena anak akan lebih memperhatikan acara televisi daripada aktivitas makan paginya. Dengan menonton TV sambil makan akan menyebabkan anak terlambat berangkat ke sekolah. Alangkah baiknya TV dimatikan sewaktu makan pagi.
 - e. Pada saat anak berangkat ke sekolah, orangtua sebaiknya memberikan pesan yang bermanfaat dan memotivasi anak, misalnya untuk tidak bermain HP pada sat jam pelajaran maupun jam istirahat.
 - f. Langkah ini akan efektif, apabila sekolah menerapkan tata tertib yang sama, yaitu tidak menghidupkan HP saat pelajaran sedang berlangsung, dan sekali waktu merazia HP untuk mengantisipasi adanya berita/ gambar/video yang memuat kekerasan dan *content* lain yang berpotensi merusak mental anak.
 - g. Bagi anak yang masih diantar dan dijemput orangtua, terutama anak usia dini sampai kelas 3 SD, sebaiknya selalu diingatkan untuk tidak menggunakan HP untuk alasan yang tidak penting agar pada saat membutuhkan komunikasi, HP bisa digunakan dan bisa dihubungi.



2. Waktu pulang sekolah

Pada saat anak tiba di rumah, maka hal yang sebaiknya dilakukan oleh anak, antara lain:

- a. Berganti pakaian atau menempatkan pakaian kotor di ember atau keranjang baju kotor, meletakkan sepatu pada tempatnya dan membersihkan diri, cuci tangan kemudian makan siang.
- b. Waktu istirahat bisa dimanfaatkan untuk bermain, menonton TV, dan tidur siang. Jika memiliki pekerjaan rumah, sebaiknya anak diminta dan dibimbing untuk menyelesaikan PR sebelum mereka bermain atau PR dikerjakan di malam hari, menonton acara televisi.
- c. Ajak anak untuk bermain bersama teman sebaya. Permainan akan memberikan efek positif apabila dapat menstimulasi tumbuh kembang anak. Perjumpaan dan tatap muka dengan teman sebaya secara langsung merupakan interaksi yang bermanfaat dan berkualitas daripada berkutat dengan HP atau laptop di rumah sendirian.
- d. Beri batasan pada anak dengan membuat kesepakatan, kapan waktu yang tepat menggunakan HP, memilih tontonan televisi atau bermain *games*, sehingga waktu bermain mereka memberikan manfaat.

3. Waktu berangkat tidur

- a. Ingatkan anak untuk pergi tidur tidak terlalu larut. Sebelum anak berangkat tidur, pastikan anak menyiapkan peralatan dan seragam yang akan digunakan keesokan harinya. Orangtua mengecek kembali hal-hal yang telah disiapkan oleh anak.
- b. Pastikan bahwa HP tidak dibawa anak saat mereka pergi tidur. Matikan atau letakkan HP atau gadget jauh dari jangkauan anak, sehingga tidak mengganggu waktu istirahatnya, tidak lupa berdoa sebelum tidur.



Contoh Aktivitas Terprogram

1. Misalnya pada hari libur, memanfaatkan hari libur bersama dengan anak dengan melaksanakan kegiatan bersama-sama, mulai dari kerja bakti bersih-bersih rumah dan halaman, berkunjung di rumah keluarga, maupun bertamasya, berwisata.
2. Pada saat melakukan aktivitas bersama dengan keluarga, buat kesepakatan untuk tidak sibuk dengan gadget, tetapi isi kegiatan dengan aktivitas bersama dan dialog santai antar anggota keluarga. Pada saat dialog, orangtua dapat mengambil inisiatif untuk mengevaluasi kesepakatan yang telah dibuat, libatkan anak untuk memperbaiki kesepakatan yang telah dibuat, akibat serta konsekuensinya apabila melanggar atau melakukan kesepakatan dengan baik.
3. Saat kebersamaan ini pula orangtua dan anak dapat menetapkan aktivitas apa saja yang akan mereka lakukan , misalnya; minggu I, kerja bakti dan membersihkan rumah; minggu II, berkunjung ke rumah nenek/keluarga/ sahabat; minggu III, bertamasya/piknik; minggu IV, acara bebas, sebagai cadangan apabila dalam minggu sebelumnya bersamaan dengan kegiatan insidental, sehingga minggu ini bisa digunakan untuk acara lain yang telah diprogram sebelumnya.



Contoh Aktivitas Spontan

Misalnya, menerima telepon, kedatangan tamu, tetangga minta tolong, dsb.

1. Pada saat menerima telepon, ajari anak untuk menerima dengan sopan dengan menyapa, menanyakan nama dan asal penelepon, tujuan, dan pesan yang disampaikan, serta ucapan terimakasih. Apabila yang bersangkutan sedang tidak berada di tempat, maka siapkan catatan untuk disampaikan pada yang bersangkutan. Jika menerima telepon dari orang yang telah dikenal baik, sebaiknya manfaatkan waktu dengan baik dan tidak berlama-lama. Demikian pula jika bertelepon, usahakan untuk menyampaikan pesan yang akan dikirim secara efisien, karena selain menghemat waktu, baterai, dan pulsa juga untuk kesehatan bersama.
2. Pada saat menerima tamu, ajari anak menyapa dengan ramah dan sopan. Jika tamu tersebut adalah keluarga, ajak anak untuk menemui tamu, duduk bersama di ruang tamu atau di ruang santai. Matikan atau kecilkan volume radio/tape/dan televisi apabila berpotensi mengganggu waktu mengobrol bersama keluarga. Letakkan HP dan *gadget* lainnya, tegur anak jika pada saat berkumpul bersama keluarga, mereka asyik bermain *gadget*. Manfaatkan kebersamaan dengan mengobrol dan bersendagurau bersama.
3. Jika tetangga membutuhkan bantuan, bersegeralah untuk memberikan pertolongan, terutama jika keadaannya mengkhawatirkan dan mendesak. Misalnya jika tetangga membutuhkan bantuan karena jatuh dari tangga atau kecelakaan kecil di dapur, maka segera hubungi tetangga terdekat lainnya atau menelepon pihak-pihak yang terkait lainnya, misalnya rumah sakit, dokter, polisi, satpam, RT, RW setempat. Usahakan orangtua memiliki nomor-nomor penting, menempelkan di dinding atau menyimpan di *handphone*. Bimbing dan beritahu anak, kapan dan bagaimana menghubungi pihak-pihak tersebut.



Intervensi Untuk Anak

Saat memberikan intervensi pada kegiatan anak, nasehat atau petunjuk wajib diberikan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang hal-hal yang sebaiknya dilakukan dan hal-hal yang harus dihindari atau tidak dilakukan. Orangtua juga harus banyak belajar tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak dengan cara banyak membaca, sharing dan diskusi dengan orangtua lainnya, sehingga pada saat orangtua memberikan petunjuk, apa yang disampaikan adalah benar dan dapat diterima oleh anak.

Misalnya tentang bagaimana tata krama menjawab telepon atau menulis pesan singkat (sms)



Hal Yang Harus Diketahui di Dunia Maya

1. Menahan diri untuk tidak mengumbar masalah dan keluhan melalui media sosial, sebaiknya masalah diselesaikan dalam keluarga, dan biasanya keluarga yang tidak tahu justru dari orang lain tahu, jangan sampai terjadi.
2. Meminta anak untuk tidak memposting foto-foto narsis yang tidak layak dikonsumsi publik, misalnya yang mengandung unsur seksualitas, atau foto yang menggambarkan mereka terlibat dalam perilaku yang tidak pantas. Foto-foto ini kadang diposting hanya untuk menarik perhatian, namun sayangnya mereka tidak sadar kalau hal ini bisa merusak harga diri mereka kelak
3. Ingatkan anak untuk menjaga etika, bahwa media sosial bukanlah tempat untuk melakukan *bullying* atau memfitnah orang lain. Gunakan kata-kata yang baik saat mengomentari masalah dari orang lain/mengejek malah membantu permasalahan orang lain. postingan orang lain, jangan pernah memposting sesuatu yang dapat menyakiti orang lain. (Suryahap: 2016)



Penghargaan Pada Anak Antara Lain:



Pemberian kepercayaan



Senyuman, Pandangan, Tepukan Punggung



Hadiah



Pertimbangan Bentuk Hukuman Pada Anak:

1. Macam dan besar kecilnya pelanggaran
2. Akibat-akibat yang mungkin timbul dalam hukuman
3. Pilihlah bentuk-bentuk hukuman yang pedagogis:
4. Terdapat tiga cara menghukum anak yang benar dan mendidik dibandingkan dengan memberikan hukuman fisik, yaitu:
 - a. Mendinginkan anak waktu sendiri untuk dapat merenungi kesalahannya
 - b. Memberikan anak tambahan tugas rumah,
 - c. Melarang anak melakukan aktivitas favoritnya untuk sementara waktu



Penutup

Di era digital, pengasuhan anak merupakan tantangan bagi orangtua. Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, akan sangat mempengaruhi lingkungan pergaulan anak. Jika anak belajar dari lingkungan yang baik, maka akan memberikan pengaruh yang baik pada anak, namun jika lingkungan kurang baik, maka akan mempengaruhi pembentukan karakter anak.

Hal yang paling utama adalah sebelum orangtua mengasuh pada anak, orangtua harus berani untuk mengubah dirinya, menjadi teladan yang baik bagi anak-anaknya, memberikan aktivitas yang bermakna bagi kehidupan anak, kemudian secara bertahap membiasakan membangun pola pikir positif, melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik, sehingga proses mengasuh anak dapat terlaksana dengan baik.



