
Keterlibatan Orangtua dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini.

Muniroh Munawar^{a,*}, Fakhruddin^b, Achmad Rifai RC^b, Titi Prihatin^b

^aMahasiswa S3 MP Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237, Indonesia

^bDosen Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237, Indonesia

* Alamat Surel: iramuniroh79@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah adanya informasi yang terputus antara apa yang terjadi di rumah dan di sekolah serta kurangnya berbagi informasi antara sekolah dan rumah. Teknologi dapat menjembatani hubungan antara sekolah dan rumah sehingga dapat memberikan kesempatan bagi guru dan keluarga untuk berbagi dan memperluas kesempatan belajar, memberikan dan menerima informasi tentang pertumbuhan dan perkembangan anak, menciptakan kemitraan, dan memperkuat keterlibatan keluarga. Keterlibatan orangtua disekolah sebagai bentuk komitmen dan partisipasi aktif orangtua pada sekolah dan anak, yang nantinya berujung pada pencapaian kompetensi anak. Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan tentang keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak di Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode survei eksploratif dengan melibatkan 120 lembaga Taman Kanak-Kanak. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 26,1 % orang tua sudah terlibat dalam pendidikan literasi digital anak di sekolah, sedangkan 73,9 % orangtua belum terlibat dalam pendidikan literasi digital anak di sekolah. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak masih sangat rendah. Oleh karena itu, diperlukan kompetensi dan peranan orangtua dalam pendidikan literasi digital pada anak usia dini.

Kata kunci:

Orangtua, Literasi Digital, Anak Usia Dini

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing lagi, baik di bidang akademik maupun nonakademik. Salah satu alternatif yang terkait dengan literasi digital adalah beralihnya bahan bacaan fisik menjadi digital. Dalam kehidupan sehari-hari, pengguna internet di bawah usia 10 tahun juga banyak dijumpai. Di berbagai ruang publik seperti pusat perbelanjaan, restoran, dan bandara, sering ditemukan anak usia 3-9 tahun sibuk dengan perangkat gadget, baik berupa telepon genggam atau tablet. Gadget tersebut mereka gunakan untuk mengakses *game* atau film melalui internet. Saat berhubungan dengan internet, anak-anak juga menunjukkan kecenderungan lebih mudah beradaptasi dengan teknologi digital dibandingkan dengan orang dewasa dalam menanggapi kondisi ini, sebagian orangtua justru merasa bangga ketika anak mereka yang masih berusia sangat muda mampu mengoperasikan komputer maupun gadget lainnya. Para orangtua ini pun tidak segan membelikan atau meminjamkan laptop, tablet, maupun telepon genggam kepada buah hati mereka. Harrison & McTavish, (2018).

Data menunjukkan 12% anak-anak telah mengenal internet pada usia 5 tahun, 4% pada usia 4 tahun, dan 1% pada usia 3 tahun. (Candra, Puspita, Adiyani, 2013:9). Dari temuan penelitian tersebut terlihat pengguna internet berusia muda dan bahkan perkenalan mereka dengan internet dimulai di usia balita. Interaksi anak-anak dalam usia 3 hingga 12 tahun dengan internet secara umum dimediasi oleh orang-orang di sekitarnya. Orang-orang yang memiliki peran memperkenalkan internet untuk pertama kalinya

pada anak-anak, antara lain: orangtuanya (45%), anggota keluarga lain selain orangtua seperti kakak, sepupu atau paman, dan bibi (29%), guru (11%), dan teman (2%), anak-anak yang menyatakan belajar sendiri secara autodidak sebanyak 10%. Sucipto dan Nuril (2016) menyatakan bahwa 27% anak usia dua tahun sudah dikenalkan gadget, dan 54% orangtua membolehkan anak usia 3 – 4 tahun menggunakan gadget, dengan alasan: 1) agar anak mengenal teknologi sejak dini, 2) agar anak tidak rewel, 3) teman-teman anaknya sudah menggunakan gadget. Tren korban anak kecanduan gadget di Rumah Sakit Jiwa Cisarua terus meningkat, saat ini berjumlah 209 anak usia 5 sampai dengan 15 tahun, atau sekitar 60% tempat tidur pasien anak terisi oleh anak-anak korban kecanduan gadget (Elly Marlioni dalam Wartakota.tribunnews.com: 2019). Hanlie dalam Kompas.com (2019) menerangkan, salah satu dampak dari kurangnya stimulasi otak akibat penggunaan gadget berlebihan pada anak adalah timbulnya ciri autistik. Saat ini banyak anak tanpa gangguan medis sama sekali, yang memiliki ciri autistik misalnya, bisa saja berbicara, tapi belum tentu bisa berinteraksi. Selain itu, anak tersebut menjadi kurang peka dengan lingkungan di sekitarnya, sulit mempertahankan kontak mata dengan lawan bicara. Sebab ketika terlalu sering main HP, kemampuan otak, terutama emosi dan sosial anak tidak terlatih dan berkembang dengan optimal. Sebaiknya, anak diperbolehkan memiliki gadget pada usia 14 tahun karena anak-anak usia tersebut sudah mengerti akan konsekuensi.

Davidson (2012) menunjukkan bahwa untuk bisa menggunakan internet dengan positif, anak-anak membutuhkan bimbingan orangtua. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan pembimbingan, orangtua dituntut mempunyai kecakapan baik teknis, pengetahuan, maupun emosi dalam mengakses berbagai informasi maupun hiburan melalui internet. Dengan perkataan lain, dalam penggunaan internet oleh anak-anak di rumah, bimbingan orangtua sangat diperlukan. Pembimbingan ini merupakan sebuah wujud nyata dari literasi digital yang dapat ditularkan dari orangtua kepada anak-anak, terutama yang berusia di bawah 12 tahun. Pentingnya peran orangtua sebagai pendamping anak dalam menggunakan internet tidak lain karena anak belum mempunyai kecakapan teknis, pengetahuan maupun emosi dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan melalui internet. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah tingkat keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak di kota Semarang?. Tujuan penelitian ini adalah memaparkan tentang keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak di Kota Semarang. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah mengetahui tingkat keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak di kota Semarang.

2. Hasil dan Pembahasan

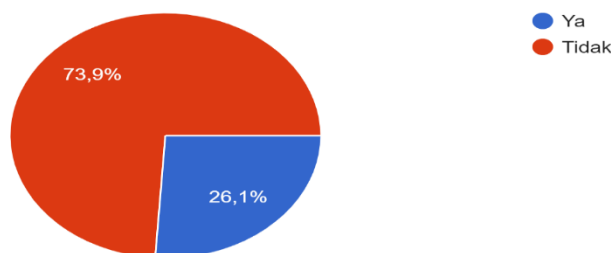
2.1. Hasil

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi. (Kemdikbud: 2018). Literasi digital menurut Potter adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Widyastuti, (2016:6). Selanjutnya, menurut Gamire dan Pearson (2006) literasi digital adalah kemampuan membaca, menulis, dan menghitung beragam teks/objek digital yang ada dalam lingkungan digital. Pertanyaannya, apa yang dimaksud dengan teks/objek dan lingkungan digital? Manusia pada dasarnya hidup di tiga ranah, yakni: *natural world* (segala sesuatu di atas permukaan bumi yang ada tanpa intervensi dan invention manusia), *social world* (semua sistem yang diciptakan manusia untuk kehidupan kolektif mereka), dan *designed world* (hasil modifikasi manusia terhadap *natural world* dan *social world*). Salah satu bentuk *designed world* adalah teknologi informasi dan komunikasi yang diciptakan manusia untuk mengumpulkan, memanipulasi, mengklasifikasikan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi.

Menurut Ismayati (2017:61) kemajuan teknologi informasi dan internet, mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Kondisi siswa-siswi di Indonesia saat ini yang merupakan generasi *digital native* memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap pencarian informasi di internet. Oleh sebab itu, guru selaku pendidik dan tenaga perpustakaan sekolah selaku tenaga kependidikan harus memiliki keterampilan literasi informasi yang baik agar dapat mengajarkan kepada para peserta didik keterampilan literasi informasi pada era digital. Lingkungan digital ini menantang banyak asumsi tentang bagaimana

pendidikan harus disampaikan, bagaimana siswa harus belajar, bagaimana informasi disebarluaskan dan kompetensi digital apa yang diperlukan untuk berfungsi dalam masyarakat yang didorong teknologi. (Al-Qallaf, C. and Al-Mutairi, A. 2016:523).

Melihat kondisi siswa-siswi di Indonesia sebagai generasi *digital native* maka dibutuhkan pendampingan dari orangtua ketika di rumah sebagai tindak lanjut pembelajaran di sekolah. Sebagaimana pendapat yang diungkapkan oleh Davidson (2011), bahwa untuk memanfaatkan media digital secara positif, maka anak-anak membutuhkan pendampingan dari orangtua. Berdasarkan hasil survei pada 120 lembaga PAUD (TK) di kota Semarang, menunjukkan diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Keterlibatan Orangtua dalam Pengembangan Literasi Digital pada Anak Usia Dini

Diagram tersebut menunjukkan bahwa baru 26,1 % keterlibatan orangtua dalam literasi digital sehat pada anaknya, adapun bentuknya antara lain: (1) Pendampingan anak saat main *game* edukatif, baik game edukatif yang diinformasikan dari sekolah maupun *game* yang *download* sendiri oleh orangtua; (2) Penelusuran materi pembelajaran sesuai tema berdasarkan *link* yang diinformasikan oleh sekolah; (3) Pendampingan anak dalam membaca buku digital yang diinformasikan oleh sekolah; (4) Mengedukasi apa yang sedang dilihat oleh anak melalui digital sehingga anak memperoleh penjelasan detail dari orangtuanya; dan (5) Sekolah mengirimkan video kegiatan anak dalam pembelajaran disekolah kepada orangtua, juga video lagu-lagu yang dikenalkan sesuai tema sehingga orangtua dapat mengulang lagu-lagu tersebut bersama anak dan dapat digunakan sebagai bahan komunikasi oleh orangtua dan anak.

Akan tetapi, berdasarkan penelitian ini juga diketahui bahwa 73,9% orangtua belum menerapkan literasi digital yang sehat, dimana orangtua cenderung menggunakan gadget sebagai media pengasuhan anak, karena anak cenderung diam ketika menggunakan gadget. Sedangkan dampaknya di sekolah, anak-anak mengalami gangguan konsentrasi di sekolah, keterlambatan bicara (*speechdelay*), agresif, cenderung menyendiri, ketika dilakukan home visit diketahui bahwa anak tersebut sudah dibiasakan pengasuhan oleh gadget. Sebagaimana Khusma dan Kahija (2017: 387 – 395) bahwa teknologi sebagai sarana hiburan ketika anak tidak dapat bermain bersama teman diluar, dan digunakan sebagai alat untuk mengasuh anak karena anak menjadi tenang ketika orangtua tidak mendampingi anak. Hasil penggunaan teknologi ini menyebabkan: (1) anak menjadi agresif (memukul atau menendang yang dicontoh anak dari youtube); (2) sulit memanggil anak yang sedang menggunakan gadget (anak tidak mengindahkan panggilan, lebih fokus pada gadget); (3) interaksi anak dan orangtua menjadi berkurang karena anak fokus pada gadget.

Keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital pada anak belum sampai pada kesepakatan, seperti: (1) Adanya kesepakatan antara sekolah dan orangtua untuk *controlling* program berinternet sehat bagi anak; (2) Adanya informasi dari sekolah terkait konten-konten yang aman untuk anak; (3) Adanya kesepakatan waktu dalam berinternet dan aktivitas alternatif yang dapat dipilih anak ketika tidak bermain gadget; (4) Orangtua belum menggunakan aplikasi parental control

3.2. Pembahasan

Pola asuh yang efektif di era digital adalah pola asuh *authoritative* dan demokratis, dimana pola asuh ini berupaya menguatkan anak supaya kritis terhadap pengaruh positif dan negatif gadget, bukan mensteril anak dari pengaruh gadget. Fatmawati, N. I. (2019). Livingstone dan Haddon (2009) menunjukkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti bertanya aktivitas apa yang dilakukan anak dengan gadgetnya, berada di dekat anak, serta duduk bersama

ketika anak sedang menggunakan gadget. Selanjutnya, Nurrachmawati (2014) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti menemani dan membimbing dalam penggunaan gadget, membatasi penggunaan gadget, mengontrol isi atau data-data di dalam gadget anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan, memahami kemampuan anak dengan meluangkan waktu untuk menilai seberapa jam anak memilah hal-hal baru, menciptakan lingkungan belajar sesuai keinginan anak, bersabar dan aktif dalam mendidik anak, serta meluangkan banyak waktu untuk anak.

Langkah-langkah pengasuhan digital yang baik menurut Herlina, Setiwan dan Jiwana (Kemendikbud, 2018): (1) Jaga komunikasi dengan anak agar dapat tercapai hubungan yang baik antara orangtua dan anak, (2) Bekali diri orangtua dan terus belajar sehingga dapat mendampingi anak mengakses internet, (3) Gunakan aplikasi Parental Control, untuk membantu orangtua untuk mengawasi aktivitas anak di internet, mengatur waktu penggunaan gawai setiap harinya, melakukan proses filtering konten-konten negatif, melihat aplikasi yang digunakan, dan orangtua juga harus mengetahui cara mengaktifkan fitur-fitur pengamanan di beberapa aplikasi, seperti fitur pencarian aman di google, fitur mode terbatas di youtube dan sebagainya, (4) Buat aturan dasar terkait internet di rumah dengan melibatkan anak, termasuk disepakati pula sanksinya, (5) menjadi teman dan ikuti anak di media sosial untuk membangun reputasi digital yang baik, karena jejak digital tidak bisa disembunyikan dan sangat berpengaruh pada masa depan si anak kelak, (6) Jelajahi, berbagi dan rayakan bersama untuk komunikasi orangtua anak, (7) Jadilah panutan digital yang baik, (8) Memproduksi Konten positif dan produktif bersama, (9) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan produktif terkait media digital, (10) Berkolaborasi menciptakan konten digital, berkolaborasi merupakan puncak dari keterampilan literasi digital.

Menurut Hasugian, (2017: 24) langkah-langkah membangun literasi digital adalah: (1) Meningkatkan pengetahuan orangtua, orangtua tahu situs-situs apakah yang memberi manfaat di internet bagi anggota keluarga, (2) Komitmen teknologi digital sehat, orangtua membuat aturan yang dipatuhi bersama dalam penggunaan teknologi digital. Misalnya seluruh anggota keluarga tidak boleh menggunakan gawai pada saat makan, atau tidak membuka situs yang tidak bermanfaat, membatasi jam penggunaan gawai terutama pada saat jam belajar anak-anak, (3) Menyediakan keragaman aktivitas rekreasi, maka teknologi digital tidak lagi menjadi satu-satunya pilihan, (4) peningkatan kepedulian masyarakat, segala norma dan etika yang berlaku di dunia nyata sepatutnya pula diterapkan di dunia digital. Pendapat Hasugian ini diperkuat juga oleh Palupi, Y dan Wates, P.P.I.P (2015) dalam program digital parenting, dimana program ini memberikan batasan jelas kepada anak tentang hal-hal boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang harus dilakukan orangtua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan dan memperbaharui wawasan tentang internet dan gadget, (2) jika di rumah ada internet posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet, (3) membatasi waktu pada anak saat menggunakan gadget, (4) memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet atau gadget, (5) secara tegas melarang jika ada yang tidak pantas ditonton, (6) menjalin komunikasi terbuka dengan anak-anak.

3. Simpulan

Tingkat keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak di kota Semarang masih sangat rendah, yaitu 26,1%. Bentuk keterlibatan tersebut berupa: (1) pendampingan anak saat main *game* edukatif, (2) penelusuran materi pembelajaran sesuai tema berdasarkan *link* yang diinformasikan oleh sekolah, (3) pendampingan anak dalam membaca buku digital, (4) mengedukasi apa yang sedang dilihat oleh anak melalui digital, (5) mengenalkan lagu anak-anak. Keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital pada anak belum sampai pada kesepakatan, seperti: (1) adanya kesepakatan antara sekolah dan orangtua untuk *controlling* program berinternet sehat bagi anak, (2) adanya informasi dari sekolah terkait konten-konten yang aman untuk anak, (3) adanya kesepakatan waktu dalam berinternet dan aktivitas alternatif yang dapat dipilih anak ketika tidak bermain gadget, (4) orangtua belum menggunakan aplikasi parental control. Oleh karena itu, saran ke depan untuk penelitian selanjutnya adalah perlu adanya model *controlling* melalui digital parenting antara sekolah dan orangtua agar mendukung program berinternet sehat bagi anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Al-Qallaf, C. and Al-Mutairi, A. (2016). Digital literacy and digital content supports learning. *The Electronic Library*, Vol. 34 No. 3: 522-547, 2016.
- Candra&Puspita&Adiyani. (2013).: Penggunaan internet pada anak- anak sekolah usia 6-12 tahun. *Journal UNAIR*, Vol. 1 No. 2, Februari 2013.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Davidson, C. (2012). Seeking the green basilisk lizard: Acquiring digital literacy practices in the home. *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol. 12. No. 1: 24-45.
- Fatmawati, N. I. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, Vol. 11No. 2: 119-138.
- Gamire, E., & Pearson, G. (2006). *Tech tally: approaches to assessing technological literacy*. (E. Gamire & G. Pearson, Eds.), Literacy. Washington D.C., USA: The National Academics Press.
- Harrison, E., & McTavish, M. (2018). 'i'Babies: Infants' and toddlers' emergent language and literacy in a digital culture of iDevices. *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol. 18 No. 2: 163-188.
- Hasugian, J. (2009). Urgensi literasi informasi dalam kurikulum berbasis kompetensi di perguruan tinggi. *Pustaka*, Vol. 4 No. 2: 34-44.
- Kemdikbud. (2018). *Materi Pendukung Literasi Digital - Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Khuzma, R. R., & La Kahija, Y. F. (2018). Pengalaman Menjadi Ibu Di Era Digital: Interpretative Pehnomenological Analysis. *Empati*, Vol. 6 No. 4: 387-395.
- Livingstone, S., & Leslie, H. (2009). *Kids online: opportunities and risks for children*. <https://books.google.co.id/books?id=aPsXzcjf9vMC>.
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. <https://id.scribd.com/doc/229536069>.
- Sucipto & Nuril, H. (2016). Pola bermain anak usia dini di era gadget siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Fenomena* Vol. 3 No. 6: 274-347.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, D. A. R., Nuswantoro, R., & Sidhi, T. A. P. (2016). Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Aspikom*, Vol. 3 No. 1: 1-15.