

## **PENYULUHAN *DIGITAL PARENTING* KEPADA PARA GURU DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL FALAH SAWANGAN DEPOK**

**Fajar Kurniadi<sup>1)</sup>, Nur Amega Setiawati<sup>2)</sup>, Deden Ibnu Aqil<sup>3)</sup>**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial  
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

### **Abstrak**

Mendidik anak di era digital tidaklah sama seperti mendidik anak di era konvensional. Era digital mempunyai kecenderungan kecepatan informasi yang tinggi dan tanpa batas. Hal ini mengharuskan orangtua dan guru dapat mengikuti perkembangannya dan mengadopsinya menjadi pola mendidik anak. Untuk itu, perlu diadakan sebuah penyuluhan mengenai hal tersebut. Tujuan pelaksanaan penyuluhan ini adalah memberikan pemahaman dan penjelasan kepada para orangtua dan guru terhadap pentingnya mengubah cara pandang mengenai pendidikan di era digital ini. Metode yang digunakan adalah dengan penyuluhan dan pembekalan pengetahuan sekaligus pemberian contoh nyata mengenai digital parenting kepada para orangtua dan guru. Hasil yang diperoleh adalah bertambahnya pemahaman dan pembekalan para orangtua dan guru dalam mendidik anak di era digital ini. Diharapkan, para orangtua dan guru mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga mendidik anak sesuai dengan eranya.

Kata Kunci: Digital Parenting, guru, orangtua, siswa

### **Abstract**

*Educating children in digital era is not the same as educating them in conventional era. Digital era has the tendency of high speed information and there is no boundary. This circumstance require parents and teachers to follow the development and adopt it to become a method in educate children. Nevertheless it is necessary to hold a counseling program. The purpose of the counseling program is to give understanding and explanation for parents and teacher the importance of changing point of view in digital era education. The method that is used are briefings and counseling of knowledge also give real example about digital parenting to parents and teachers. The result of the program is knowledge and awareness increased in educating children or students in this digital era. Hopefully, parents and teachers are able to follow the technology development and educate their children or students according their era.*

*Key words: Digital parenting, teachers, parents, children, students*

*Correspondence author: Fajar Kurniadi, [fajar.kurniadi@unindra.ac.id](mailto:fajar.kurniadi@unindra.ac.id), Jakarta, Indonesia*



*This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)*

## PENDAHULUAN

Mendidik menjadi tantangan besar bagi para orangtua dan guru, terlebih di tengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode mendidik dan mengajar konvensional sudah dianggap tidak pas lagi diterapkan pada anak atau siswa yang terlahir sebagai generasi X, Y, dan Z atau Alpha. Zaman di mana seluruh informasi dapat dengan mudah dicari dan diperoleh dengan kecepatan tinggi dan tidak terbatas ruang dan waktu.

Terkadang, kecepatan meraih informasi ini tidak diimbangi dengan ketepatan informasi. Sehingga, rawan terjadi konflik di lingkungan tempat mereka hidup. Pada masyarakat, ketidaktepatan mendapatkan informasi akan menimbulkan keresahan yang berdampak pada stabilitas sosial, bahkan keamanan. Hal ini dapat saja menjadi penyulut kerusuhan yang membawa isu sara. Banyaknya oknum penyebar berita bohong bernada sara pun disinyalir menambah kesemrawutan aliran informasi di masyarakat yang tidak mampu menyaring.

Selain dari masyarakat, kecenderungan perkembangan teknologi informasi pun merambah pada dunia pendidikan. Banyak siswa yang gemar sekali bermain gawai di lingkungan rumahnya, di sekolah, saat sekolah atau pun saat senggang. Sepertinya, gawai merupakan kebutuhan utamanya. Beberapa di antara mereka menggunakan gawai sebagai pemuas keinginan bermain di tengah sempit dan hilangnya lahan atau tempat bermain. Sebagian lainnya menggunakan gawai untuk memperoleh lebih banyak informasi atau satu-satunya informasi di luar informasi dari sang guru. Gawai dengan koneksi internet dianggap lebih cepat, lengkap, dan akurat dibandingkan penjabaran guru di kelas. Sehingga, sebagian dari mereka justru berguru dari internet.

Untuk itu, guru pun harus beradaptasi dengan keadaan ini dengan berbagai cara. Di antaranya dengan belajar menggunakan teknologi yang digunakan oleh siswa dan mengubah cara pandang yang menyatakan bahwa teknologi itu sulit. Diharapkan, dengan kegiatan ini, guru dapat menjadi sosok menyenangkan yang *up to date* atau kekinian.

Guru memiliki tantangan jika berhadapan dengan generasi Alpha. Guru yang masih menggunakan metode klasik di eranya akan berakibat pada perbedaan paradigma dan ketidakcocokan dengan pola pikir anak saat ini. Didiklah anak sesuai zamannya, bukan zamanmu.

Biasanya, satu generasi dibatasi dengan tuntasnya tahapan belajar formal suatu angkatan. Berarti, dapat dikatakan, bahwa satu generasi berkisar antara 10-15 tahun. Hal ini untuk membatasi pemahaman mengenai tiap generasi dan tipikal mereka berpikir, belajar, dan bertindak sesuai dengan era dan teknologinya. Dimulai dari generasi X yang merupakan generasi paling senior dibandingkan generasi lainnya.

Generasi X adalah generasi yang lahir di akhir tahun 1980-an. (Jurnalis, 2019) menuliskan bahwa “Penamaan generasi X ini diambil dari sebuah novel berjudul *Generation X: Tales for an Accelerate Culture* karya Douglas Coupland di mana melihat pola asuh orangtua yang gemar dan menghabiskan waktu untuk bekerja.” Generasi X mengikuti hal itu yakni dengan bekerja, kebutuhan pribadi, dan keluarga secara berimbang. Penggunaan teknologi seperti komputer baru dijajaki beberapa kalangan saja. Teknologi merupakan barang mahal dan menjadi kebutuhan tersier yang tidak banyak diperhatikan oleh generasi X. Melihat perkembangan teknologi pada masa itu, kaum di generasi X memiliki ketertarikan yang kuat. Hanya saja, mereka lebih condong pada pemenuhan kebutuhan primernya dibanding memikirkan hal baru dan tidak begitu berpengaruh bagi hidupnya. Berbeda dengan generasi X, generasi Y lebih menyeimbangkan kehidupannya dengan pemenuhan kebutuhan sekunder.

Generasi Y merupakan generasi yang lahir pada tahun 1981 sampai dengan 1994. Generasi ini senang dengan kebahagiaan bersama, menjalin solidaritas, dan eksistensi diri agar dihargai secara sosial. Generasi ini merupakan saksi pesatnya perkembangan teknologi dan membuat inovasi dari berbagai kesempatan yang disediakan zaman. Penguasa perkembangan inovasi dibarengi teknologi untuk era ini adalah manusia generasi Y. Mereka membuat banyak gebrakan di bidang teknologi ekonomi dengan membuat starup unicorn dengan kemajuan dan peluang maju yang sangat tinggi.

Generasi Z merupakan generasi penikmat teknologi digital. Generasi Z lebih senang menghabiskan waktunya di depan layar monitor atau LCD walau sekadar menggulung media-sosial. Mengetahui perkembangan cerita temannya yang jauh dan memberikan tanggapan dengan *Like, Comment, and Share*. Kecenderungan seperti ini membuat generasi Z memperoleh banyak informasi dengan cepat baik sekadar untuk memenuhi hasratnya dalam berinteraksi, bersenang-senang, hingga pemenuhan kebutuhan saat belajar dan bekerja. Generasi ini menjadikan media sosial sebagai lahan mereka untuk mendapatkan informasi, data, bahkan penghasilan. Mereka pandai memutus mata rantai kesulitan promosi di zaman sebelumnya dengan memanfaatkan media sosial. Berbeda dengan generasi Z, generasi Alpha diprediksi akan lebih responsif terhadap kemajuan teknologi.

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir di atas tahun 2010. Mereka lahir di tengah kemajuan teknologi yang sudah tidak terbandung lagi. Mereka lebih senang menghabiskan waktunya dengan bermain dengan gawai dan perangkat digital lainnya. Hal ini tidak diimbangi dengan pemeliharaan kesehatan dan penyeimbangan pemahaman menyerap informasi yang memadai. Akibatnya banyak dari mereka yang kesehatannya menurun karena kecanduan gawai atau terjadi konflik sosial karena tidak pandai menyaring informasi atau terbawa berita dari sumber tidak terpercaya. Kecenderungan ini membuat generasi Alpha berisiko mempunyai pola hidup menghabiskan uang atau boros. Namun, ini belum dapat diprediksi karena umur tertua untuk generasi ini adalah sembilan tahun.

Kecepatan dan keandalan gawai yang digunakan generasi X hingga Alpha di atas harus dibarengi dengan ketepatan penempatan dan pendampingan dari pada orangtua dan guru. Jika tidak, generasi alpha akan tersesat di tengah riuhnya informasi yang berkembang tanpa mampu melawan atau membela diri. Belum sempat mengonfirmasi kepada orangtua atau guru, mereka sudah dijejali informasi yang banyak dan terkadang salah. Sebuah teori klasik menyatakan, kesalahan yang dilakukan banyak orang pada akhirnya akan dianggap sebagai kebenaran. Inilah jurus jitu para penebar berita bohong untuk memengaruhi pola pikir generasi X hingga Alpha. Terlalu banyak terpapar informasi dari gawai berkoneksi internet akan dapat mengubah pola pikir anak. (Izza, 2019) dalam laporan yang ditulisnya di Buletin Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan “Hasil survei APJII 2017 mencatat adanya peningkatan pengguna internet di Indonesia dari 132,7 juta jiwa menjadi 143,26 juta jiwa dari total 262 juta jiwa penduduk Indonesia.” Hal ini menyiratkan bahwa pertumbuhan pengguna internet semakin berkembang yang harus dibarengi dengan kecerdasan meraih dan menyaring informasi yang cakup. Ditambahkan oleh (Santosa, 2019) yang menyatakan bahwa “Berdasarkan data statistik pengguna internet di Indonesia, rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan waktu mengakses informasi selama 5,5 jam per hari. Sementara penggunaan internet melalui *smartphone* atau telepon genggam sekitar 2,5 jam per hari.” Berdasarkan paparan data di atas, perlu tindakan khusus oleh orangtua atau guru.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan melakukan penyuluhan kepada para guru di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Sawangan Depok mengenai pengenalan generasi X, Y, Z, dan Alpha. Selanjutnya, tim melakukan pembekalan mengenai pentingnya digital parenting bagi generasi Alpha terlebih lagi para guru yang secara langsung berinteraksi dengan mereka. Penyuluhan ini dilakukan selama satu hari kerja.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perhatikan waktu**

Generasi Z dan Alpha yang sudah akrab dengan teknologi, khususnya penggunaan gawai. Orangtua dan guru harus dapat memberikan kesempatan mereka berkembang sesuai dengan usia dan generasinya. Tetapi, juga harus memperhatikan bahwa kebutuhan yang diterima oleh anak bukanlah hanya dari teknologi saja. Generasi ini juga membutuhkan asupan informasi orangtua dan pihak lainnya. Oleh karenanya, orangtua dan guru diharapkan dapat memberikan batas atas dan batas bawah penggunaan gawai di lingkungan terdekatnya. Misalnya, di rumah, orangtua memberikan pemahaman kepada anaknya untuk menggunakan gawai dalam kurun waktu yang aman. Batas aman untuk anak usia 7-10 tahun adalah 20-60 menit per hari. Ritmenya dapat berupa tiga puluh menit sepulang sekolah dan tiga puluh menit setelah menyelesaikan tugas sekolah dirasa waktu yang cukup untuk anak.

Hal ini juga untuk kebaikan anak. Terlalu lama terpapar gawai juga akan berdampak negatif bagi kesehatan anak, kesehatan mata, kesehatan mental dan interaksi sosial. Terlalu lama berdiam dengan gawai akan membuat anak pasif, ototnya akan lemah atau tidak terlatih, cenderung malas, dan risiko obesitas akan semakin tinggi.

Mata anak juga akan mendapatkan reaksi negatif jika terlalu lama terpapar radiasi dari sinar ultraviolet yang dihasilkan layar gawai. Apalagi dengan jangkauan tangan mereka yang dekat, maka jarak antara mata dan gawai tergolong tidak aman. Mata akan terlalu dekat dengan gawai. Jika hal ini berkelanjutan, dikhawatirkan mata anak menjadi lelah bahkan rusak.

Mental anak yang terlalu lama bermain dengan gawai juga ikut terpengaruh. Mereka akan asyik dengan dunianya sendiri tanpa menghiraukan sekeliling. Terkadang mereka berkumpul tapi sibuk dengan gawainya sendiri. Interaksi sosialnya berkurang bahkan hilang. Hal ini akan menimbulkan luntarnya empati mereka pada lingkungan sekitar. Jika ini berlanjut, maka akan muncul generasi cuek dan tidak punya empati. Gawai dapat mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

### **Perhatikan batas usia**

Melihat pada periodisasinya, generasi Alpha barulah berusia sembilan tahun. Artinya, siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah saat ini tergolong sebagai generasi Alpha. Anak dengan usia demikian adalah anak dengan rasa ingin tahu yang sangat besar. Ia akan rela menghabiskan banyak waktu untuk mengeksplorasi hal baru dan menarik. Sayangnya, hal menarik itu disajikan dalam konten yang mungkin tidak cocok dengan usianya. Tengok saja saluran berbagi video yang sangat digemari siswa adalah saluran yang berisi konten tidak sesuai dengan usia mereka. Banyak konten yang

mengajarkan bahasa, lagu, gaya, dan cara berpikir yang tidak baik untuk generasi Alpha. Pembalikan bahasa, salah satunya. Kata *Yuk* dibalik menjadi *Kuy*, *slow* menjadi *selow* dan dibalik menjadi *woles*, dan masih banyak lagi. Anak di generasi Alpha lebih akrab dengan lagu yang bergenre percintaan, perselingkuhan, kekerasan, dan sarkasme dibandingkan lagu bergenre hiburan, rekreasi, keindahan alam, dan sopan santun. Gaya berpakaian atau tampilan yang tidak cocok dengan usianya. Penggunaan *make up* berlebihan dengan maksud menarik perhatian lawan jenis mereka gunakan karena salah panutan. Oleh karenanya, perlu pengawasan ekstra ketat orangtua dan guru dalam hal konten yang tidak jelas batas usianya. Siswa harus diberikan pemahaman bahwa ada beberapa konten yang harus dihindari karena tidak sesuai dengan usianya.

### **Alihkan dengan aktivitas fisik**

Kecenderungan penggunaan gawai yang berlebihan berakibat pada terbatasnya aktivitas fisik anak. Butuh trik khusus bagi para orangtua untuk dapat membuat anaknya tertarik pada aktivitas fisik. Sesekali, ajaklah anak untuk bermain di luar rumah, bermandikan cahaya matahari pagi, menghirup segarnya pagi, menyantap makan favoritnya di luar rumah, berjalan-jalan, bersepeda, bermain bola, berkebun, dan aktivitas asyik lainnya yang membuat anak sibuk dengan dunia yang sesuai dengan pertumbuhan usianya. Ajak mereka berinteraksi dengan anak seusianya dengan bermain di taman. Penting untuk dilakukan adalah tidak perlu membawa gawai dan jika pun orangtua harus membawa gawai, pastikan tidak digunakan di hadapan anak atau dalam mode dering diam. Jangan sampai timbul anggapan, anaknya dilarang orang tuanya melakukan.

### **Mendampingi dan menyeleksi**

Generasi yang lahir berbarengan dengan munculnya gawai termutakhir akan sulit lepas dari gawai. Generasi ini disebut juga sebagai *digital native*. Menurut Marc Prensky dalam (Deputi Bidang Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak, 2018) *digital native* adalah sebutan untuk seseorang yang terlahir dengan lingkungan yang akrab dengan teknologi, sehingga dalam kehidupannya sangat bergantung dan tidak dapat lepas dari teknologi.

Karakteristik *digital native* adalah sebagai berikut, 1. Cenderung aktif dalam mengemukakan identitasnya pada dunia, terutama dunia maya; 2. Cenderung lebih terbuka, blak-blakan, dan *open minded*; 3. Sangat menggilai kebebasan sehingga mereka tidak suka diatur dan dikekang; 4. Ingin memegang kontrol terhadap suatu hal.

Orangtua harus menjadi pendamping untuk melakukan seleksi dari konten di gawai anak. Orang tua juga harus pandai memilih usia tepat anak diizinkan mendapatkan fasilitas gawai pribadi.

Seluruh aplikasi dan konten di gawai anak harus dapat dipantau oleh orangtua. Pada games contohnya, pastikan rating game, genre, deskripsi dari pembuat dan pengembang games, batas usia minimal, kemungkinan munculnya pop-up iklan, biaya, dan lainnya. Untuk aplikasi berbagi video, orangtua juga dapat memberikan perhatian berupa pengaktifan fungsi filter pada mode terbatas. Pada Youtube, misalnya, orangtua dapat mengaktifkan mode terbatas dengan cara menekan tombol Setting, lalu General, lalu aktifkan mode terbatas. Ini merupakan salah satu cara orangtua memberikan filter pada tayangan Youtube di gawai anak.

### **Peran serta orangtua, guru, dan lingkungan**

Orangtua sebagai guru pertama dalam kehidupan anak harus dapat memberikan pemahaman terhadap penggunaan gawai dan internet. Gunakan gawai dan internet secara sehat dan bijak agar tidak menjadi kerusakan di sana-sini. Orangtua juga tidak boleh melarang secara penuh dalam penggunaan gawai anak. Biarkan dia hidup seperti pada zamannya, hanya perlu diberikan batasan oleh orangtua. Jangan melepasliarkan anak dengan gawai berkoneksi internet. Setelah diberikan pemahaman, buatlah kesepakatan dengan anak dalam hal penggunaan gawai, durasi, dan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak.

### **SIMPULAN**

Penyuluhan ini berlangsung dengan lancar dengan beberapa simpulan

1. Orangtua dan guru harus menjadi pendengar, pemerhati, dan penyeleksi yang baik bagi generasi Alpha.
2. Gawai berkoneksi internet memiliki keburukan, tapi juga banyak memiliki manfaat bagi generasi Alpha. Maksimalkan manfaatnya dan minimalkan keburukannya dengan melakukan filter pada beberapa aplikasi.
3. Orangtua dan guru harus mau belajar hal yang berkaitan dengan teknologi dan digitalisasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Deputi Bidang Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak. (2018). *Parenting di Era Digital*. Jakarta .

Izza, J. (2019). *Pertumbuhan Pengguna Internet*. Jakarta : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia .

Jurnalis. (2019, Februari 23). *Mengenal Generasi X, Milenial hingga Alpha* . Diambil kembali dari Okezone.com: <https://news.okezone.com/read/2019/02/22/65/2021335/mengenal-generasi-x-milenial-hingga-alpha>

Santosa, T. E. (2019). *Pola Asuh Efektif untuk Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Gramedia.