

PERAN ORANG TUA DAN PENDIDIK DALAM PENDAMPINGAN ANAK DI ERA GEDGET

Heri Rusli Effendi

IAIN Palangka Raya

Email: abughifar08@gmail.com

Siminto

IAIN Palangka Raya

Email: siminto@iain-palangkaraya.ac.id

Muslimah

IAIN Palangka Raya

Email: muslimah.abdulazis@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract. Education is the basic thing that is needed by humans to face the challenges of life, education also plays a very important role in determining the future of future generations. The educational process, both the means and methods, always evolves to keep up with the times, so educators or designers of educational methods must always update to adapt to the challenges of the times. So that we are not left behind by the progress of the times and advances in information technology. Currently we are in the millennial era of Generation X or what we are more familiar with calling it the Now Age, so it is imperative that all educational patterns, methods and educational facilities adapt to the Minenia Era or the Now Age Generation. Advances in technology in the field of information and communication is a useful thing in the world of science. Likewise with our children, they live not in our time, they live with the challenges of technological progress and information that is so fast, our children should always be able to keep up with the times and take advantage of technological advances to make it easier for them to carry out the learning process and obtain various information. useful for life. So the authors think it is very important for children to always interact with current information technology developments. However, from the various benefits of information technology for our students, on the other hand information technology can also be a threat to our children if they cannot control the technology or even they are controlled by technology. We can see the negative impact that has occurred with the advancement of this communication and information technology, social media, online games, pornography, bullying, fraud, LGBT and various other cyber crimes are ready to threaten our children when they interact in cyberspace, we cannot avoid our generation of advances in communication and information technology because all of that is already embedded in their lives, it is no longer unusual for elementary school children to already have gadgets, already have accounts on facebook, instagram, line and other social media. Keeping our children away from the hustle and bustle of advances in information and communication technology is certainly something that is impossible, so what we can do is provide assistance in terms of education for today's children. This research was conducted to obtain information on what things parents should do in carrying out the educational process in this day and age. This research is qualitative with a descriptive approach. It is hoped that the results of this research can be used as a reference for how to assist our students in the digital era

Keywords: *Educators, parents, information technology, gadgets.*

Abstrak. Pendidikan adalah hal mendasar yang dibutuhkan oleh manusia untuk menghadapi tantangan kehidupan, pendidikan juga menjadi hal yang sangat berperan menentukan masa depan generasi kedepan. Proses pendidikan baik sarana maupun metode senantiasa berkembang mengikuti perkembangan zaman, maka sebagai tenaga pendidik atau perancang metode pendidikan harus senantiasa meng update menyesuaikan dengan tantangan zaman. Sehingga kita tidak tertinggal oleh kemajuan zaman dan kemajuan tekhnologi informasi. Saat ini kita berada di era milenia generasi X atau lebih akrab kita menyebutnya dengan Zaman Now maka sudah menjadi keharusan semua pola pendidikan, metode maupun sarana pendidikan menyesuaikan dengan Era Minenia atau Generasi Zaman Now. Kemajuan tekhnologi di bidang informasi dan komunikasi merupakan suatu hal yang bermanfaat dalam dunia ilmu pengetahuan. Begitu juga dengan anak anak kita mereka hidup bukan di zaman kita, mereka hidup dengan tantangan kemajuan tekhnologi dan informasi yang begitu cepat, sudah seharusnya anak anak kita senantiasa dapat mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan kemajuan tekhnologi untuk memudahkan mereka dalam menjalankan proses belajar dan mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk kehidupannya. Sehingga penulis berpendapat sangat penting anak anak untuk senantiasa berinteraksi dengan perkembangan tekhnologi informasi saat ini. Namun dari berbagai manfaat tekhnologi informasi bagi anak didik kita, sebaliknya terkhnologi informasi juga bisa menjadi ancaman bagi anak anak kita jika mereka tidak bisa mengendalikan tekhnologi tersebut atau bahkan mereka dikendalikan oleh tekhnologi. Kita bisa liat dampak negatif yang terjadi dengan adanya kemajuan tekhnologi komunikasi dan informasi ini, medsos, game online, pornografi, bullying, penipuan, LGBT dan berbarbagai kejahatan cyber lainnya telah siap mengancam anak anak kita saat mereka berinteraksi di dunia maya, kita tidak bisa menghindarkan generasi kita dari kemajuan tekhnologi komunikasi dan informasi ini karena semua itu sudah melekat dalam kehidupannya, sudah bukan hal yang aneh anak anak Sekolah Dasar sudah memiliki gedget, sudah memiliki akun facebook, instagram, line dan media sosial lainnya. Menjauhkan anak anak kita dari hiruk pikuk kemajuan tekhnologi informasi dan komunikasi tentunya sesuatu yang tidak mungkin, maka yang dapat kita lakukan adalah memberikan pendampingan dalam hal pendidikan kepada anak anak zaman now. Penelitian ini di lakukan untuk mendapatkan informasi Hal apa saja yang seharusnya di lakukan oleh orang tua tenaga pendidik dalam menjalankan proses pendidikan di zaman now ini. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan diskriptif. Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa berguna untuk referensi bagaimana mendampingi anak didik kita di era digital

Kata kunci: Pendidik, orang tua, teknologi informasi, gadget

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, apalagi di saat masa pandemi, pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan berbagai aplikasi yang ada di gadget, dapat menjadi alternatif, karena pembelajaran di sekolah tidak dapat dilaksanakan, bahkan bukan hanya untuk pembelajaran jarak jauh teknologi informasi bisa memudahkan peserta didik untuk dapat mengakses berbagai informasi yang berhubungan dengan pembelajaran di sekolah, namun kebersamaan anak bersama gadget dalam hal pembelajaran, menyebabkan anak-anak, bukan hanya mengakses berbagai aplikasi tentang pembelajaran tapi juga aplikasi dan tayangan lain, seperti game online, tayangan youtube dan berbagai kesenangan yang disukai anak-anak, dengan alasan ungkapan rasa sayang terhadap anak, orang tua memfasilitasi anak-anak berinteraksi dengan gadget tanpa ada batasan. Lalu bagaimana dengan pemberian gadget kepada anak-anak (Haryanti, Hasanah, & Utami, 2022). Gadget adalah alat, sesuai kaidah usul fiqh, bahwa sebuah alat tidak bisa di hukuminya halal atau haram (Permana, 2010). Yang halal atau haram adalah penggunaannya. Sebilah pisau jika digunakan untuk memasak menjadi halal, namun jika digunakan untuk membunuh tanpa hak maka hukumnya haram. Begitu juga gadget, jika digunakan untuk sesuatu yang tidak bermanfaat maka hukumnya makruh, jika digunakan untuk sarana bermaksiat maka terhukuminya haram, namun sebaliknya jika digunakan untuk beribadah, melakukan banyak hal kebaikan, menyebarkan nilai-nilai Islam maka hukumnya menjadi halal.

Orang tua atau pendidik tidak bisa menghindarkan interaksi anak-anak kita dengan gadget, menjauhkan anak-anak kita dengan gadget di era digital ini bukan sebuah solusi, justru anak-anak penting mengenal kemajuan teknologi informasi saat ini, dengan bimbingan dan pendampingan, justru akan berbahaya jika anak-anak mengenal teknologi informasi dari teman-temannya tanpa sepengetahuan orang tua atau pendidik.

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan Uswitch.com menunjukkan, lebih dari seperempat anak-anak diseluruh dunia, memiliki telepon genggam sebelum usianya genap delapan tahun. Hasil survey yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight bersama Samsung Kidstime melalui Mobile Device Usage Among Young Kids yang diselenggarakan pada awal tahun 2014 sebanyak 2500 orang tua di Singaoura, Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina, beberapa temuan yang menarik adalah 98% responden

membbolehkan anaknya menggunakan smartphone/tablet, untuk anak anaknya. Pada umumnya orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan smartphone/tablet untuk keperluan edukasi, membuat anak anak tenang, hiburan dan pengenalan teknologi sejak dini. Sebagian besar orang tua berharap anak anak menggunakan gedget untuk edukasi atau aplikasi pendidikan namun hasil survey The Asian Parent Insigh ini menunjukkan bahwa 72% anak anak menggunakan gedget untuk bermain game, 60% menonton video, 57% Aplikasi Pendidikan, 14% Buku elektronik atau ebook. Fenomena ini menunjukkan jutaan anak mengalami kecanduan gedget dengan penggunaan yang tidak sesuai harapan orang tua.

Interaksi anak anak dengan gedget memang banyak hal positif yang bisa di dapat, namun interaksi dengan gedget tanpa ada pembatasan dan pengawasan bisa menimbulkan banyak masalah bagi anak anak (Chusna, 2017). Masalah yang pertama adalah anak sulit konsentrasi dalam belajar, karena pikirannya senantiasa memikirkan game dan berbagai kesenangan yang ada di dalam gedget, kadang juga anak anak menjadi sulit tidur. Masalah berikutnya dapat menghambat tumbuh kembang anak, baik fisik maupun psikologis, anak anak yang bermain gedget cenderung sedikit bergerak, sehingga rentan mengalami obesitas dan itu bisa menghambat perkembangan fisiknya, selain itu berbagai warna yang silih berganti di gedget akan mempengaruhi perkembangan anak anak balita yang mana saat itu sedang berkembang otak kanannya. Masalah berikutnya dari bahaya gedget buat anak anak adalah anak cenderung lebih agresif, game online yang dimainkan anak anak dapat mempengaruhi karakter anak sesuai game yang mereka mainkan, sehingga anak cenderung agresif, sulit untuk bisa tenang. Dan masalah yang lebih membahayakan adalah anak anak terpapar pornografi, jika kita tidak selektif dalam memilih tayangan tayangan buat anak bisa saja konten konten pornografi muncul pada tayangan tayangan anak anak, bahkan pada game online yang mereka mainkan sangat memungkinkan muncul tokoh tokoh wanita yang menunjukkan auratnya, dan jika ini terus menerus dilihat oleh anak anak maka otaknya bisa terpapar pornografi, bahkan sangat memungkinkan dari group group media sosial yang anak anak kita menjadi membernya ada program LGBT yang terselubung menjerat anak anak kita. Banyak orang tua khawatir anaknya bergaul dilingkungan luar yang orang orangnya tidak mereka kenal, sehingga membatasi anaknya keluar rumah, namun justru memberikan gedget dan membebaskan anak anaknya untuk berinteraksi di dunia maya tanpa batas bisa

membahayakan mereka, kita tidak ingin anak-anak berkomunikasi, megutarakan curahan hatinya, berkeluh kesah kepada orang-orang yang kita tidak mengenalnya, jangan sampai keberadaan orang tua sebagai teman cerhat anak, tergantikan dengan adanya gedit.

Maka sebagai orang tua kita harus senantiasa mendampingi anak-anak kita dalam berbagai kondisi, membimbingnya, mengarahkan jalan hidupnya, memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapinya, sehingga anak senantiasa membutuhkan kebersamaan dengan orang tuanya, jangan sampai gedit merampas kehidupan anak-anak kita sementara kita masih berada di dekatnya.

KAJIAN TEORITIS

Gedit adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Haryanti & Hidayati, 2022). Gedit (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gedit dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

Gedit memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunanya. Fungsi dan manfaat gedit secara umum diantaranya:

1. Komunikasi Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone .
2. Sosial Gedit memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh.
3. Pendidikan Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gedit kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan (Aidah, 2019)

METODE PENELITIAN

Penelitian Mendidik anak di Era gedget merupakan penelitian bagaimana orang tua dan pendidik memberikan pendampingan kepada anak anak di era gedget ini, agar anak anak senantiasa mendapatkan pola asuh yang terbaik (Wulandari & Purwanta, 2020). Penelitian Mendidik anak di Era gedget dapat dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu pendekatan diskriptif dan pendekatan komparatif. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengkaji sumber-sumber yang relevan dengan menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu dengan mengungkap berbagai fakta tentang penggunaan gedget buat anak dan melalui kajian perpustakaan, dengan cara mengumpulkan, mengklasifikasi, menganalisis data-data dari berbagai sumber yang relevan dan juga dengan cara pengamatan atau observasi (Fitri & Haryanti, 2020). Sumber utama dalam penelitian ini buku tentang pengasuhan anak. Didukung sumber lainnya berupa buku, jurnal, yang relevan dengan penelitian ini. Ditambah pengalaman penulis yang terlibat langsung sebagai Konsultan pendidikan dan pengasuhan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyebab anak suka main gedget

Kenapa anak anak kita suka bermain gedget? Anak anak suka main gedget karena ada permainan didalamnya, gedget adalah alat komunikasi orang dewasa bukan mainan buat anak anak, sehingga jika ingin anak anak kita tidak bermain gedget, jangan install permainan di gedget kita atau bisa kita memberikan alternatif permainan edukasi tanpa gedget. Selain adanya permainan, anak anak kita suka main gedget karena adanya video atau tayangan tayangan yang menarik di youtube yang di suguhkan oleh orang tuanya, sehingga anak anak ketagihan menyaksikan tayangan di youtube, jikapun kita akan memberikan hiburan tontonan buat anak anak kita berikan tontonan yang edukatif dan dalam pengawasan orang tua (Siahaan, 2020).

Yang terkadang menjadi permasalahan bagi orang tua adalah saat gedget digunakan untuk menenangkan anak anak, misal disaat orang tua sibuk dengan adanya tamu, banyaknya pekerjaan rumah, sedang disibukan perkerjaan kantor, maka solusi membuat anak tenang dan tidak mencari perhatian orang tuanya atau agar tidak mengganggu orang tuanya adalah dengan memberikannya gedget. Atau kadang gedget

deiberikan untuk hiburan ketika anak kita bersedih, untuk meredakan tangisannya. Sehingga seolah olah gedit menjadi solusi bagi orang tua yang sibuk, ini yang harus kita luruskan jangan sampai kita korbankan anak anak kita di bimbing dengan berbagai aplikasi yang ada di gedit dengan alasan kita sibuk mencari uang buat anak anak kita. Terkadang gedit juga dijadikan rayuan agar anak kita mau makan, mau mandi atau mau melakukan hal yang malas dia kerjakan.

Lingkungan juga dapat menjadi salah satu alasan orang tua memberikan gedit kepada anak, dengan alasan bahwa teman temannya punya gedit semua, kasihan anaknya ketinggalan zaman, akhirnya memberikan gedit kepada anaknya (Indriyani & Yusnani, 2021). Namun faktor utama pemberian gedit kepada anak anak kita adalah banyaknya orang tua yang malas, malas membersamai anak dengan berbagai permainan outdoor yang kreatif dan edukatif, orang tua malas membacakan buku cerita kepada anak anaknya, malas di ganggu keasyikannya dengan anak anak, malas mendengarkan celotehan anaknya, malas mendengarkan cibiran tetangga yang mengatakan anak kita ketinggalan zaman, malas belajar bagaimana mendidik anak dengan pola pengasuhan yang benar, malas mengajarkan berbagai keterampilan dasar buat anak anaknya (Sadikin & Hamidah, 2020). Maka saatnya kita usir rasa malas tersebut untuk dapat memberikan pola pengasuhan terbaik buat anak anak tanpa gedit, yang utama memang butuh kesabaran dalam melakukan proses ini, jangan sampai menyesal setelah anak kita ketergantungan gedit sehingga kesulitan kita untuk membatasi penggunaannya, jangan sampai kita di sibukan dengan anak anak kita justru setelah tua dan tidak mampu lagi mengendalikannya.

2. Peran Orang Tua dan Pendidik dalam pendampingan anak di era gedit

Pertama dan hal yang paling mendasar tentunya kita memberikan pondasi keimanan dan pengetahuan keislaman sehingga anak anak dapat membedakan mana yang benar dan salah dalam kehidupan yang mereka jalani. Kita kenalkan anak anak dengan kebesaran Allah swt, membimbing mereka agar senantiasa menjadikan ridho Allah swt sebagai tujuan hidupnya (Nirmala, Medida, & Widianti, 2020). Menanamkan aqidah yang kuat kepada anak akan memberikan pondasi bagi anak untuk menjalankan kehidupannya, sebagaimana pesan Luqman kepada anaknya dalam Al Quran surat Luqman ayat 13.

قَالَ لَقْمَنْ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ بَيْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

(Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, “Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar.”

Dalam ayat ini dengan tegas luqman peringatkan anaknya agar tidak menyekutukan Allah, karena menyekutukan Allah adalah kedzaliman yang besar, nasihat luqman inilah yang juga harus menjadi pedoman kita dalam mendidik anak, jadikan setiap momentum yang ada dalam kehidupan pasti ada Allah yang berperan di dalamnya, ini bisa dilakukan dengan senantiasa menjalin komunikasi yang baik dan mengambil pelajaran dalam setiap kejadian yang anak anak alami

Selain menanamkan pondasi keimanan yang kuat, kita juga harus memberikan sosok teladan yang akan menjadi rujukan anak anak kita. Maka mengenalkan sosok Rasulullah dan para sahabat, menjadi tugas kita sebagai orang tua dan pendidik, agar terinstal kepribadian Rasulullah dalam benaknya dan berupaya menjadikannya sebagai Qudwah Hasanah. Saat ini begitu banyak tokoh tokoh dan idola yang ada di benaknya anak anak, hal ini di sebabkan pengaruh media informasi yang tanpa filter masuk ke memori anak anak kita, sehingga wajar jika yang menjadi tokoh panutan mereka adalah tokoh tokoh yang ada dalam memorinya, tubuh anak kita seperti hardware, dan kita yang harus menginstall software dengan aplikasi positif sehingga akan terprogram aktivitas aktivitas atau amal amal yang baik dalam kehidupannya, namun jika yang terinstall adalah aplikasi negatif maka akan terprogram aktivitas atau amal amal yang negatif dalam kehidupannya, sehingga kita sebagai orang tua dan mendidik harus benar benar menjaga agar software dalam tubuh anak anak kita software yang baik dan mencegah dari terkena virus negatif (Chalim, 2018).

Hal **kedua** yang dapat dilakukan adalah membangun kedekatan dan kelekatan dengan anak anak kita, proses ini sangat penting sehingga anak anak senantiasa merasa dekat dengan kita, tak sungkan berbagi kegelisahan dengan kita, tak enggan mengemukakan perasaannya kepada kita dan tak malu menceritakan curahan hatinya kepada kita. Dengan adanya kelekatan dengan kita, ini akan meminimalkan anak salah dalam mencurahkan perasaan hatinya kepada orang yang tidak tepat, dan dengan adanya kelekatan kita bisa mengetahui dan mengontrol kondisi anak anak kita, anak anak akan

merasa aman bersama kita. Lalu pertanyaan berikutnya bagaimana cara kita membangun kedekatan dan kelekatan bersama anak-anak kita? kuncinya adalah kita selalu ada untuk mereka.

Moment penting kebersamaan kita dengan anak-anak kita saat kita ada ketika anak kita ingin bercerita dengan kita, upayakan kita selalu berusaha sabar untuk mendengarkan celotehannya, kadangkala kita sebagai orang tua atau pendidik tidak sabar untuk menyediakan waktu untuk mendengarkan celotehan anak-anak kita, terutama saat kita lelah selesai bekerja, padahal saat itulah moment penting membangun kelekatan kepada anak-anak kita, saat anak selalu didegarkan keluh kesahnya bahkan kita meresponnya dengan baik, anak akan sangat terbuka dengan kita dan merasa nyaman bercerita dengan kita (Anita Rahman, 2020). Moment berikutnya yang seharusnya kita berada dekat dengan anak kita adalah disaat mereka membutuhkan bantuan dari kita, entah saat anak-anak kita sedang memiliki masalah sehingga butuh orang yang akan dapat memberikan motivasi, solusi dan membesarkan hatinya dalam menghadapi masalahnya atau ketika anak kita sedang sakit sehingga membutuhkan orang yang dapat menghiburnya sehingga dapat mengurangi rasa sakitnya. Hal penting lainnya dalam kebersamaan dengan anak kita adalah kitaselalu hadir pada moment penting dalam kehidupannya, misalkan saat anak kita mendapatkan prestasi di sekolahnya dan dia akan mendapatkan penghargaan dari sekolah usahakan kita mendapinginya, memberikan ucapan selamat dan memberikan pujian atas prestasinya atau saat anak kita merayakan ulang tahun bersama orang-orang terdekat, kitapun hadir mendapinginya. Kita juga usahakan hadir di saat anak-anak kita menghadapi moment menegangkan bagi anak-anak kita, misalkan, saat pertama anak kita masuk sekolah, kitalah yang hadir untuk mendapingi anak kita, saat anak kita menghadapi ujian, kitapun hadir mendapinginya.

Jika kita mampu untuk senantiasa hadir dalam kehidupan anak kita baik dalam keadaan bahagia maupun berduka, maka anak kita akan senantiasa memberikan kepercayaannya kepada kita dan jika anak-anak sudah kuat kepercayaannya dengan kita, maka anak-anak akan mudah diarahkan sehingga kehidupannya akan searah dengan keinginan orang tua dan pendidiknya, maka sehebat apapun kemajuan teknologi informasi yang ada tidak mudah memengaruhi anak kita.

Ketiga adalah memberikan batasan interaksi anak-anak kita dengan semua alat teknologi informasi dan komunikasi, ada aturan pembatasan menggunakan handphone. Sebaiknya lakukan prinsip tiga D terkait pembatasan handphone terutama kepada anak-anak kita yang belum layak menggunakannya. D yang pertama adalah dibutuhkan, anak-anak boleh menggunakan HP jika memang dibutuhkan oleh anak tersebut, misal untuk kepentingan pembelajaran, untuk komunikasi penjemputan atau hal lain yang menjadi kebutuhan anak, D yang kedua adalah diawasi, saat anak-anak menggunakan HP upayakan senantiasa dalam pengawasan orang tua, jangan berikan kebebasan untuk anak-anak menggunakan Hpnya, selalu cek story youtube, dan media sosial yang dimiliki anak. D yang ketiga adalah dipinjami, anak-anak belum saatnya memiliki HP sendiri sehingga dengan leluasa menggunakannya, maka HP harus tetap milik orang tua sementara anak-anak saat menggunakan statusnya **dipinjami**, sehingga kita bisa setiap saat mengambil HP tersebut jika dirasa penggunaan sudah berlebihan atau tidak sesuai kesepakatan yang ada (Lilawati, 2020). Sebaiknya jura ada SOP dalam menyaksikan tayangan televisi, sehingga kita bisa sepakati acara-acara apa saja yang boleh ditonton oleh anak-anak dan tayangan apa yang tidak boleh disaksikan anak-anak. Berikutnya senantiasa mengontrol penggunaan internet oleh anak-anak kita, upayakan jika di rumah tersedia wifi selalu kontrol dan batasi agar anak-anak tidak mudah mengaksesnya. Butuh kerja keras dan kesabaran tingkat tinggi dalam menjalankan peran kita sebagai pendidik di era digital ini, terutama tentunya kita harus memberikan teladan terhadap aturan dan pembatasan yang kita berikan untuk anak-anak kita, jangan sampai kita yang membuat aturan tapi justru kita yang paling sering melanggar aturan tersebut, jangan salahkan anak jika mereka lebih kreatif untuk “mengakali” aturan yang kita buat, saat mereka melihat kita tidak konsisten terhadap aturan yang telah kita terapkan. Jadilah teladan dan contoh terbaik dalam menjalankan aturan yang telah ditetapkan.

Hiruk-pikuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat menggiurkan anak-anak kita untuk terlena dengan berbagai kesenangan yang ada di dalamnya, maka point ke **empat** yang dapat kita lakukan adalah memberikan alternatif kesibukan kepada anak-anak kita sehingga dengan sendirinya akan mengurangi waktu interaksinya dengan gadget dan internet, berikan fasilitas alternatif untuk menyibukan aktivitas anak-anak kita, kita bisa sediakan berbagai buku bacaan, baik ensiklopedia, sejarah, komik dan novel yang mendidik atau majalah untuk menembah wawasannya. Jangan sungkan kitapun

meluangkan waktu kebersamaan mereka dalam berbagai aktivitasnya, kita dapat mengajak anak-anak kita bermain sepak bola, basket atau berenang bersama. Jika memungkinkan ajak anak-anak kita dalam aktivitas kita, menghadiri pengajian ataupun pertemuan-pertemuan yang kehadirannya tidak mengganggu agenda kita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Saat ini perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kita rasakan begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi informasi. Kini kita dapat berkomunikasi dengan sangat real tanpa terhambat ruang dan waktu. Teknologi seperti gadget saat ini semakin canggih tidak hanya dalam mengirim suara untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Dan yang sangat luar biasa, pengguna teknologi saat ini tidak dibatasi usia. Bahkan kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh kemajuan teknologi informasi. Kini kita dapat melihat anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya dapat benar-benar diawasi oleh orang tua atau pendidik. Mereka tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Maka sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain gadget agar mereka tidak terlalu tergantung dengan gadget dan tidak ketergantungan sehingga sulit untuk fokus terhadap hal yang lain. Menjadi orangtua dari anak-anak yang hidup di era gadget seperti sekarang ini memang tidaklah mudah. Tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dalam zaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Ini menyebabkan peran orangtua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya, tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orangtua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan gadget pada anak dan juga

mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

DAFTAR REFERENSI

- Aidah, S. (2019). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di STIA AL GAZALI BARRU (suatu studi terhadap pemanfaatan model e-learning berbasis software claroline). *Meraja Journal*, 2(1), 1–12.
- Anita Rahman, S. (2020). Penguatan Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 322–331. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2520>
- Chalim, S. (2018). Peran Orang tua dan Guru dalam Membangun Internet sebagai Sumber Pembelajaran (The Role of Parents and Teachers in Building the Internet as a Source of Learning). *Jurnal Penyuluhan*, 14(1).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development*. Malang: Madani Media.
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). pengaruh Game Online Terhadap prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *Cendekia*, 2(3).
- Haryanti, N., & Hidayati, Y. (2022). Inovasi Model Aplikasi Pembelajaran Online Daring di Sekolah. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Indriyani, F., & Yusnani. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar Di Pulau Rona Kecamatan Bangkinang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 90–96.
- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>

- Nirmala, P. O., Medida, V. A., & Widiati, V. A. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Belajar Daring. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3u SE-Articles). Diambil dari <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/955>
- Permana, P. (2010). *E-Learning dan Pembelajaran Online*. Padang: Ilmu Computer.com.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>