

## GAMBARAN PENGASUHAN ANAK DI ERA DIGITAL

Widya Risnawaty<sup>1</sup>, Monika<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Surel: widyar@fpsi.untar.ac.id*

<sup>2</sup>Jurusan Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

*Surel: monika@fpsi.untar.ac.id*

### ABSTRACT

*The activity of using gadgets and the opportunity for children to access the internet has become a necessity that cannot be avoided anymore. On the one hand, the use of the internet provides positive opportunities for children to access knowledge widely. But on the other hand, the opportunity to access the internet also has potential risks for children if children are not monitored wisely. Parents have an important role in educating, guiding and directing children to be able to use gadgets and access the internet responsibly. Therefore, it is important to explore the parenting methods used by parents in raising children in this digital era. This study aims to obtain an overview of what forms of action parents usually take in the parenting process, especially in this digital era. This research is a type of qualitative research with a survey method. This study involved 6 women who are mothers, still have children at the age of 6 -12 years. Purposive random sampling was used in capturing the research. Based on the results and discussion, it can be concluded that the parenting method related to the use of gadgets and internet access is to mediate restrictions, namely limiting the time of use and the content of shows watched. Another form of mediation that was also carried out by 2 participants was active mediation. In this form of active mediation, participants accompany children when they use their gadgets and actively discuss with them the content of shows that they have just watched together.*

**Keywords:** Parenting, Digital Era, Gadget

### ABSTRAK

Aktivitas penggunaan gawai dan kesempatan anak untuk mengakses internet sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak mungkin dihindarkan lagi. Di satu sisi penggunaan internet memberikan peluang positif bagi anak untuk mengakses pengetahuan secara luas. Namun di sisi lain, peluang mengakses internet juga memiliki potensi risiko bagi anak bila anak tidak dipantau secara bijak. Orangtua memiliki peran penting dalam mendidik, membimbing dan mengarahkan anak agar dapat menggunakan gawai dan mengakses internet secara bertanggungjawab. Oleh karena itu, bagaimana cara-cara pengasuhan yang digunakan oleh orang tua dalam mengasuh anak di era digital ini penting untuk dieksplorasi lebih jauh. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran bentuk tindakan seperti apa yang biasanya dilakukan orangtua dalam proses pengasuhannya khususnya di era digital ini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode survei. Penelitian ini melibatkan 6 orang perempuan yang merupakan seorang ibu, masih memiliki anak di usia 6 -12 tahun. *Purposive random sampling* digunakan dalam menjangkau penelitian. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa cara pengasuhan orangtua terkait dengan penggunaan gawai dan akses internet adalah dengan melakukan mediasi pembatasan, yaitu membatasi waktu penggunaan dan konten tayangan yang ditonton. Bentuk mediasi lain yang juga dilakukan oleh 2 partisipan adalah dengan mediasi aktif. Dalam bentuk mediasi aktif ini, partisipan mendampingi anak saat anak menggunakan gawainya dan secara aktif mendiskusikan dengan anak konten tayangan yang baru saja ditonton bersama.

**Kata Kunci:** Pengasuhan, Era Digital, Gawai

### 1. PENDAHULUAN

Penggunaan perangkat teknologi seperti komputer PC, *laptop*, *smartphone*, *tablet*, *Ipad*, *notepad* dan gawai lainnya telah menjadi suatu gaya hidup dan sumber hiburan bagi anak-anak, yang penggunaannya semakin meningkat di masa pandemi ini. Dalam penelitian Warisyah (2019) dinyatakan bahwa kehidupan anak-anak jaman sekarang telah didominasi dengan penggunaan gawai. Dalam penelitian Trinika (2015) diketahui bahwa anak-anak yang menggunakan gawai mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 38% menjadi 72%. Mengacu pada data survei APJII (2020), pengguna internet tertinggi di Indonesia berada pada rentang usia 0 – 29 tahun (8.12% - 8.31%). Hasil survei KPAI menunjukkan bahwa selama masa pandemi Covid-19, sebanyak 79% anak diizinkan oleh orangtuanya untuk menggunakan gawai selain untuk media belajar. Tercatat sebanyak 71.3% anak memiliki gawainya sendiri (Maimunah, 2021). Merujuk

kembali pada data survei dari KPAI (Maimunah, 2021) tentang durasi waktu penggunaan gawai di luar kepentingan belajar, diketahui bahwa persentase terbesar pada durasi 1-2 jam perhari, yaitu sebesar 36.5%. Kemudian disusul dengan durasi penggunaan selama 2-5 jam perhari (34,8%) dan penggunaan yang lebih dari 5 jam perhari sebanyak 25,4%. Penggunaan internet yang berlebihan selain untuk kepentingan pembelajaran dikhawatirkan dapat menyebabkan adiksi penggunaan internet (Ratulangi, 2021).

Penggunaan teknologi seperti gawai yang terkoneksi dengan internet sebenarnya memberikan manfaat positif yang tidak sedikit, antara lain kemudahan dalam mencari informasi, wadah untuk membangun jejaring sosial, dan mempermudah komunikasi dengan orang lain. Selain itu dapat ditambahkan pula, perkembangan teknologi digital yang semakin canggih memberikan peluang terjadinya pembelajaran jarak jauh, mengakses media pembelajaran atau tutorial dari berbagai macam aplikasi, mendorong pertumbuhan usaha dan membangun kreativitas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Namun di sisi lain, peluang anak-anak untuk bertemu dengan berbagai hal negatif dalam dunia maya pun semakin tinggi dan luas, sehingga potensi risiko yang ditemui pun semakin besar. Akses yang tidak terbatas terhadap informasi, ancaman negatif dalam pertemanan sebaya atau bahkan terjadi interaksi dengan orang asing/tidak dikenal yang mungkin mereka temui saat berselancar di dunia maya, merupakan potensi risiko yang harus diwaspadai. Potensi risiko tersebut membawa pada satu pemahaman tentang pentingnya keamanan dalam berinternet (Siegle, 2010). Tidak menutup kemungkinan saat anak bermain *game online* ataupun media sosial, mereka akan menemukan konten negatif seperti pornografi, radikalisme, perjudian, penyimpangan perilaku dan juga konten-konten kekerasan. Dimana konten-konten tersebut dapat berupa gambar, animasi, tulisan percakapan (*chat*), video atau program *live streaming* (Maimunah, 2021).

Berdasarkan hasil survei KPAI, terdapat beberapa pengalaman negatif yang pernah dialami anak selama mengakses internet, antara lain: melihat tayangan atau iklan yang tidak sopan (22%), melihat iklan judi (18%), diperlihatkan atau dikirim gambar yang tidak sopan (7%), dikirim foto yang tidak sopan (5%), dimintai uang/pulsa (4%), dikirim video yang tidak sopan (3%), ditipu (3%), diajak bertemu orang tidak dikenal (3%), *cyberbullying* (3%), diminta mengirim foto yang tidak sopan (2%), diminta membuat dan mengirimkan video yang tidak sopan (1%) (Maimunah, 2021).

Dalam tulisannya, Benedetto dan Ingrassia (2020) menyatakan bahwa saat anak menggunakan internet mereka dapat membuka situs yang berbahaya, mengalami perundungan secara *online*, dan bertemu ataupun melakukan kontak dengan orang yang berpotensi mengancam keselamatan mereka. Komisioner bidang pornografi dan *cybercrime* memaparkan bahwa terdapat beberapa konten negatif yang tergolong dalam kejahatan siber beredar luas di internet. Konten negatif tersebut dapat berupa berita bohong (*hoax*), ujaran kebencian (*fake news*), *cyberbullying*, dan pornografi (baik berupa tulisan, video atau gambar). Konten negatif yang tergolong dalam kejahatan siber ini dapat menyebabkan dampak psikologis, seperti munculnya rasa ketakutan, gelisah, stres, depresi, pemikiran bahwa hidupnya tidak berharga, menurunnya keinginan untuk bersosialisasi ataupun bersekolah. Berbagai pengalaman negatif tersebut secara umum dapat menyebabkan terganggunya kesejahteraan psikologis (Maimunah, 2021).

Dampak dari perkembangan era digital memang perlu menjadi perhatian orangtua karena ancaman yang muncul cukup beragam, antara lain: a) kesehatan mata anak akibat paparan gawai yang terus menerus, b) masalah tidur dikarenakan lamanya melihat layar digital, c) kesulitan konsentrasi karena teralih oleh media digital, d) penggunaan media digital yang berlebihan dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar anak, e) perkembangan fisik yang terganggu karena anak cenderung kurang aktivitas motorik, f) hambatan dalam perkembangan sosial karena kesulitan memahami berbagai perasaan, g) perkembangan otak yang tidak seimbang karena

kurangnya bermain di dunia nyata, h) tertundanya perkembangan bahasa anak karena anak terlalu banyak mengakses media digital (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Mengingat dampak penggunaan internet dan gawai yang berlebihan dapat membahayakan anak, maka cara pengasuhan anak perlu menjadi perhatian penting. Tentunya cara pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua dari anak-anak yang tergolong *digital native* ini tidak sama dengan cara pengasuhan orangtua dulu. Satu hal yang perlu disadari bersama adalah larangan penggunaan gawai atau pengaksesan internet tidak lagi mungkin dilakukan menilik kebutuhan penggunaan perangkat digital yang semakin tinggi pada segala lini. Oleh karena itu perlu dipikirkan strategi pengasuhan lain yang lebih tepat untuk anak-anak yang tumbuh dan berkembang di era digital ini. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui lebih jauh dari para orangtua tentang bagaimana cara mereka mengasuh anak-anaknya di tengah perkembangan teknologi yang semakin cepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memberikan batasan penggunaan gawai dan akses internet merupakan cara yang umumnya digunakan oleh seluruh partisipan dalam mengasuh anaknya. Pembatasan ini ditujukan untuk mengurangi potensi paparan gawai dan internet pada anak. Selain mediasi pembatasan, cara pengasuhan lain yang digunakan oleh sebagian partisipan adalah mendampingi anak selama anak menggunakan gawai dan mengakses internet. Dalam pendampingan ini, partisipan secara aktif mengajak anak untuk mengkritisi tayangan yang ditonton dengan cara mendiskusikannya. Secara teoretis, hasil penelitian bermanfaat dalam menambah wacana pada bidang ilmu Psikologi Keluarga dan Psikologi Perkembangan tentang cara pengasuhan anak khususnya dalam era digital. Selain itu, hasil penelitian juga bermanfaat bagi masyarakat secara umum, dan orangtua pada khususnya yaitu memberikan paparan contoh-contoh cara mengasuh anak di era digital.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

### **Karakteristik Partisipan Penelitian**

Partisipan penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 6 orang ibu, yang berdomisili di sekitar Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). Adapun karakteristik subyek penelitian sebagai berikut: (a) seorang ibu dan masih terikat dalam pernikahan, (b) tinggal bersama semua anggota keluarga dalam satu rumah, (c) memiliki anak yang masih berusia antara 6 – 12 tahun, (d) anak-anak aktif menggunakan gawai dan mengakses internet, (e) anak-anak memiliki perangkat digital sendiri (*smartphone, laptop, tablet, komputer PC*), (f) tidak dibatasi oleh usia pernikahan, agama, suku bangsa maupun tingkat pendidikan.

### **Desain Penelitian dan Teknik Sampling**

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian survei dengan metode pengambilan data menggunakan panduan pertanyaan terbuka dalam bentuk *google form*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive random sampling* dengan mengacu pada kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi) menggunakan media daring.

### **Instrumen Penelitian dan Pengolahan Data**

Instrumen atau peralatan yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi panduan pertanyaan dan formulir pernyataan kesediaan untuk terlibat dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan model pertanyaan terbuka dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh cara pengasuhan yang dilakukan oleh orang tua di era digital ini.

## Prosedur Penelitian

Pada saat penentuan partisipan penelitian, peneliti memilih dengan cermat calon partisipan dengan memperhatikan kesesuaian antara kondisi partisipan dengan kriteria partisipan penelitian yang sudah ditetapkan. Setelah itu baru memberikan kuis dengan pertanyaan terbuka dalam format *g-form* dan dikirimkan melalui *whatsapp* atau email. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan prinsip analisis konten.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei pendahuluan kepada 6 (enam) orang partisipan yang menjadi narasumber, diperoleh beberapa gambaran, antara lain mengenai (a) gambaran demografik partisipan, (b) gambaran tentang aktivitas anak dalam penggunaan gawai, dan (c) gambaran media atau situs internet yang umumnya diakses oleh anak. Berikut adalah rincian gambaran tentang partisipan yang dipaparkan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1. Gambaran Demografik Partisipan**

Inisial	Usia (tahun)	Domisili	Agama	Suku Bangsa	Pendidikan Terakhir	Profesi
V	47	Jakarta	Katolik	Jawa	S1	Karyawan swasta
M	51	Jakarta	Katolik	Flores/Jawa	D3	Karyawan swasta
L	35	Jakarta	Katolik	Melayu	SMA	Ibu Rumah Tangga
A	47	Jakarta	Kristen	Jawa	S1	Wiraswasta
F	41	Jakarta	Katolik	Jawa	S2	Karyawan swasta
T	46	Tangerang	Kristen	Jawa	D3	Karyawan swasta

Pada tabel 1 diperoleh gambaran bahwa partisipan berada di rentang usia dewasa muda dan dewasa madya. 5 dari 6 partisipan tinggal di Jakarta, hanya 1 orang saja yang tinggal daerah Tangerang. Artinya kriteria domisili dari partisipan telah terpenuhi. Agama, suku bangsa, tingkat pendidikan terakhir dan profesi dalam penelitian ini tidak dibatasi. Secara umum, keenam subyek menganut agama Katolik atau Kristen. 4 dari 6 subyek bersuku bangsa Jawa. Kemudian tingkat pendidikan terendah adalah D3, sedangkan tingkat pendidikan tertinggi berada pada jenjang S2. Profesi partisipan secara umum terbagi menjadi 2 kategori, yaitu berprofesi sebagai karyawan swasta (4 orang) dan sebagai ibu rumah tangga (2 orang).

**Tabel 2. Gambaran Riwayat Pernikahan Partisipan**

Inisial	Tahun Menikah	Usia Pernikahan	Jumlah Anak	Urutan kelahiran anak yang berusia 6 – 12 tahun
V	2004	17	3	Anak ke-2 / 11 tahun / laki-laki Anak ke-3 / 8 tahun / laki-laki
M	2006	15	3	Anak ke-3 / 11 tahun / perempuan
L	2008	13	3	Anak ke-1 / 12 tahun / perempuan Anak ke-2 / 11 tahun / laki-laki
A	2002	19	2	Anak ke-2 / 11 tahun /perempuan
F	2007	14	2	Anak ke-2 / 8 tahun / laki-laki
T	2005	16	3	Anak ke-2 / 12 tahun / laki-laki Anak ke-2 / 7 tahun / perempuan

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui bahwa usia pernikahan termuda dari partisipan adalah 13 tahun, sedangkan usia pernikahan paling lama adalah 19 tahun. Ada 4 orang partisipan yang memiliki 3 anak, dan 2 orang lainnya memiliki 2 anak. 3 orang partisipan memiliki 2 orang anak yang masih berusia 6 – 12 tahun, sedangkan 3 partisipan lainnya memiliki 1 orang anak yang berada para rentang usia tersebut. Di antara anak-anak partisipan tersebut, proporsi jumlah anak laki-laki (66.7%) lebih besar daripada anak perempuan (33.3%).

**Tabel 3. Gambaran Aktivitas Anak dalam Penggunaan Gawai**

Inisial	Anak memiliki gawai sendiri	Jumlah & jenis gawai yang dimiliki anak	Durasi penggunaan gawai	Media online yang pernah diakses anak	Media online yang paling sering diakses	Tujuan penggunaan gawai
V	Ya	Smartphone, Laptop	4 – 5 jam	Pendidikan & Media sosial	Media Sosial	Belajar formal, bermain,
M	Ya	Smartphone, Laptop	5 – 6 jam	Pendidikan & Media sosial	Media Sosial	Mencari informasi/ pengetahuan, belajar formal, bermain, hiburan, bersosialisasi dengan teman
L	Ya	Smartphone, Laptop	7 – 8 jam	Pendidikan & Media sosial	Pendidikan	Mencari informasi/ pengetahuan, belajar formal, bermain, bersosialisasi dengan teman
A	Ya	Smartphone, Laptop	7 – 8 jam	Pendidikan & Media sosial	Media sosial	Mencari informasi/ pengetahuan, belajar formal, bermain, hiburan, bersosialisasi dengan teman, belajar informal
F	Ya	Laptop, Tablet/iPad	5 – 6 jam	Pendidikan & Media sosial	Zoom	Mencari informasi/ pengetahuan, belajar formal, bermain, bersosialisasi dengan teman, belajar informal
T	Ya	Smartphone, Laptop	4 – 5 jam	Media sosial dan e-commerz	Media Sosial	Mencari informasi/ pengetahuan, belajar formal, bermain, bersosialisasi dengan teman,

Data pada tabel di atas menggambarkan bahwa secara umum setiap anak dari partisipan memiliki dan menggunakan 2 perangkat digital. Adapun perangkat digital yang umumnya digunakan adalah *smartphone*, *laptop* dan/atau *iPad/tablet*. PC atau *personal computer* tampaknya tidak digunakan lagi oleh anak-anak partisipan. Durasi penggunaan perangkat digital dari anak-anak partisipan yang paling singkat berdurasi 4 -5 jam perhari, sedangkan durasi penggunaan yang paling lama sekitar 7 – 8 jam perhari. Seluruh anak partisipan biasa mengakses situs pendidikan dan media sosial. Ada satu orang anak yang juga mengakses situs e-commerce. Namun diantara situs yang pernah diakses anak, ternyata media sosial adalah media yang lebih sering diakses oleh anak partisipan. Terdapat 4 orang anak yang lebih sering mengakses media sosial dibandingkan situs pendidikan atau *e-commerce*.

Ditinjau dari aspek tujuan penggunaan gawai, terdapat 2 tujuan utama dari anak-anak partisipan, yaitu untuk mendukung kepentingan belajar secara formal meliputi kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas belajar mengajar di sekolah, dan untuk sarana hiburan. Tujuan kedua dalam penggunaan gawai pada anak adalah untuk mencari informasi atau pengetahuan dan bersosialisasi dengan teman. Internet sebagai media untuk mencari informasi biasanya dilakukan sehubungan dengan tugas-tugas sekolah. Sedangkan tujuan untuk bersosialisasi dilakukan melalui berbagai *platform*, antar lain *Line*, *Instagram*, *twitter*, *telegram*, *facebook* dan lainnya.

**Tabel 4. Gambaran Pengetahuan Partisipan tentang Pengasuhan di Era Digital**

Inisial	Pengaturan penggunaan gawai	Dampak penggunaan gawai pada anak	Pengetahuan tentang pengasuhan di era digital	Pemikiran spontan yang muncul saat mendengar istilah pengasuhan di era digital
V	Membatasi waktu penggunaan, membatasi isi/konten tayangan yang dapat dilihat/diakses	Malas bergerak, mudah mencari solusi/jawaban jika ada pertanyaan apapun	(tidak tahu)	Cara membatasi anak dalam menggunakan gawai sesuai usianya
M	Membatasi waktu penggunaan, membatasi isi/konten tayangan yang dapat dilihat/diakses, mendampingi anak sambil mendiskusikan isi tayangan yang sedang ditonton, dilihat atau dibaca	Perubahan emosi dan perilaku	Pembatasan akses digital ke anak-anak	Pembatasan akses digital ke anak-anak
L	Membatasi waktu penggunaan, membatasi isi atau konten tayangan yang dapat dilihat/diakses, membuat komitmen dengan anak-anak untuk masalah waktu penggunaan.	Perubahan emosi dan perilaku	Pola pengasuhan anak yang jaman sekarang lebih kepada gawai	Pola pengasuhan anak yang lebih ke arah gawai
A	Membatasi waktu penggunaan, membatasi isi atau konten tayangan yang dapat dilihat/diakses, mendampingi anak selama anak menggunakan gawai, mendampingi anak selama anak mengakses internet (menonton berbagai tayangan ataupun aktivitas lain) dengan terus memberikan komentar terhadap isi tayangan yang dilihat, mendampingi anak sambil mendiskusikan isi tayangan yang sedang ditonton, dilihat atau dibaca.	Mengalami kelelahan mata, menjadi lebih kritis, lebih mudah marah (terutama saat kalah main game)	(tidak tahu)	Mendidikan dengan menggunakan media elektronik
F	Membatasi waktu penggunaan, membatasi isi atau konten tayangan yang dapat dilihat/diakses, Mendampingi anak selama anak mengakses internet (menonton berbagai tayangan ataupun aktivitas lain) dengan terus memberikan komentar terhadap isi tayangan yang dilihat.	Semakin banyak berbagi informasi baru yang diperoleh saat melihat tayangan “sisi terang”	(tidak tahu)	Edukasi dalam penggunaan <i>electronic device</i> termasuk memberikan batasan <i>do and don'ts</i>
T	Membatasi waktu penggunaan, membatasi isi atau konten tayangan yang dapat dilihat/diakses	Kelelahan mata, mudah emosi	(tidak tahu)	Cara bagaimana orangtua dapat mendampingi anak-anak dalam berinteraksi menggunakan gawai dan internet

Terdapat 2 cara yang umumnya dilakukan oleh para partisipan terhadap penggunaan gawai anak-anaknya, yaitu membatasi waktu penggunaan gawai dan membatasi atau memilih konten tayangan yang layak untuk ditonton oleh anak. Selain kedua cara tersebut, terdapat 2 orang partisipan yang juga melakukan pendampingan pada anak selama anak menggunakan gawai sambil mendiskusikan isi tayangan jika diperlukan.

Terdapat 3 bentuk strategi mediasi yang dapat dilakukan oleh orangtua. Strategi mediasi yang dimaksud adalah serangkaian peraturan dan strategi yang dapat mendorong orangtua untuk melakukan penilaian kritis terhadap penggunaan media digital (Linder & Warner, 2012 dalam Reginasari, dalam Afiatin, 2018). Mediasi orangtua dapat diartikan sebagai usaha orangtua dalam menerapkan teknik dan pola-pola untuk memberlakukan pembatasan atau larangan, yang didalamnya mencakup kegiatan pemantauan terhadap aktivitas anak dalam interaksinya di dunia maya (Reginasari dalam Afiatin, 2018).

Adapun 3 strategi mediasi yang dimaksud adalah sebagai berikut (Reginasari dalam Afiatin, 2018): (a) mediasi aktif, (b) mediasi pembatasan, dan (c) *co-using*. **Mediasi aktif** yang dimaksudkan di sini adalah orangtua secara aktif terlibat dalam diskusi dengan anak-anak mereka untuk membicarakan isi media yang mereka akses. Isi diskusi ditekankan untuk menentukan jenis pesan apa yang ditangkap oleh anak dan bagaimana isi pesan tersebut mempengaruhi anak. Sebagai contoh: anak dapat ditanya mengenai pesan positif apa yang disampaikan oleh figur pada konten yang ia lihat. Lalu anak didorong untuk mengadopsi isi pesan positif atau nilai-nilai yang terkandung dalam konten tersebut dan tentunya disesuaikan dengan kondisi yang realistis pada anak. Selanjutnya, **mediasi pembatasan**. Pada mediasi pembatasan ini, orangtua dapat membuat aturan yang ditujukan untuk membatasi penggunaan media digital. Aturan pembatasan tersebut dapat mencakup pembatasan waktu, lokasi penggunaan, atau konten. Ketiga adalah **Co-using**. Dalam aspek ini dibahas tentang peran orangtua sebagai *co-view*, yaitu orangtua tetap ada di dekat anak dan turut mendampingi saat anak sedang mengakses media. Orangtua dan anak dapat berada dalam satu ruangan yang sama sehingga memungkinkan terjadinya pengalaman bersama namun tanpa mengomentari konten atau efek dari konten tersebut.

Dalam penelitian terlihat bahwa keenam partisipan memiliki pandangan yang sama dalam pengasuhan anak terkait perilaku penggunaan gawai ataupun mengakses internet, yaitu strategi pembatasan dinilai paling efektif untuk dilakukan. Pembatasan yang dilakukan oleh keenam partisipan adalah pembatasan dalam waktu penggunaan gawai ataupun konten yang ditonton. Seluruh partisipan berpendapat bahwa saat ini tidak mungkin lagi memberikan larangan anak untuk tidak menggunakan *smartphone* ataupun mengakses internet karena tuntutan yang semakin tinggi baik dalam konteks pendidikan ataupun pertemanan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 2 strategi yang dominan digunakan oleh partisipan orangtua dalam mengasuh anaknya adalah mediasi pembatasan dan mediasi aktif. Keenam partisipan menyatakan bahwa strategi mediasi pembatasan merupakan strategi utama yang mereka lakukan untuk membimbing anak agar dapat menggunakan secara bijak. Biasanya pembatasan waktu dan konten menjadi pilihan utama mereka. Adapun pembatasan yang dilakukan antara lain pembatasan waktu penggunaan dan pembatasan konten yang ditonton.

Terkait dengan istilah pengasuhan di era digital, 4 dari 6 partisipan menyatakan belum pernah mendengar istilah tersebut. Sedangkan 2 orang partisipan lainnya menyatakan sudah pernah mengetahui istilah tersebut, antara lain: (a) bentuk pembatasan akses digital pada anak-anak, dan (b) pola pengasuhan anak yang jaman sekarang lebih kepada gawai. Meskipun para partisipan belum pernah mendapatkan informasi atau pengasuhan secara khusus tentang konsep pengasuhan di era digital, namun ada beberapa hal yang muncul dalam pemikiran mereka ketika mendengar istilah tersebut, antara lain: (a) cara membatasi anak dalam menggunakan gawai sesuai usianya; (b) pembatasan akses digital ke anak-anak; (c) pola pengasuhan anak yang lebih ke arah gawai; (d) mendidik dengan menggunakan media elektronik, (e) edukasi dalam penggunaan *electronic device* termasuk memberikan batasan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan, dan (e) cara bagaimana orangtua dapat mendampingi anak-anak dalam berinteraksi menggunakan gawai dan internet. Berdasarkan jawaban para partisipan, dapat ditarik satu pemahaman bahwa pengasuhan di era digital dari sudut pandang partisipan adalah pola pengasuhan pada anak yang dihubungkan dengan pengaturan penggunaan gawai pada anak.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembahasan bahwa cara pengasuhan orangtua terkait dengan penggunaan gawai dan pengaksesan internet yang paling sering dilakukan adalah melakukan mediasi pembatasan, yaitu membatasi waktu penggunaan dan konten tayangan yang ditonton. Mediasi pembatasan dinilai oleh partisipan merupakan strategi yang paling efektif untuk dilakukan saat ini. Terkait dengan penggunaan gawai, para partisipan berpendapat bahwa usia anak-anak dari partisipan yang berada pada rentang 6 – 12 tahun tersebut masih perlu dibatasi dalam durasi penggunaan gawai agar tidak terlalu sering terpapar dengan perangkat digital. Selain untuk mencegah terjadinya kecanduan terhadap gawai, pembatasan ini juga ditujukan untuk memelihara kesehatan tubuh dan mata anak, yaitu dengan cara meminimalkan paparan radiasi sinar dari perangkat digital. Alasan lain yang juga menjadi dasar pertimbangan dari partisipan adalah untuk memberikan keseimbangan kegiatan. Adanya pembatasan waktu penggunaan gawai, membuat anak memiliki waktu luang untuk melakukan kegiatan lain seperti membantu tugas-tugas domestik di rumah, melakukan hobi, mengikuti kursus keterampilan tertentu ataupun mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan pembatasan konten tayangan juga perlu dilakukan karena tayangan di internet sangat beragam, dan anak memiliki potensi yang besar terpapar oleh konten-konten negatif seperti konten yang mengandung unsur kekerasan, seksual dan bentuk tindakan negatif lainnya. Oleh karena itu, para partisipan biasanya sudah menentukan jenis tayangan yang boleh ditonton oleh anak. Beberapa partisipan juga menggunakan aplikasi *family link* untuk membantu menfilter tayangan yang aman bagi anak.

Terdapat bentuk mediasi lain sebagai tambahan yang juga dilakukan oleh 2 partisipan yaitu dengan melakukan mediasi aktif. Dalam bentuk mediasi aktif ini, partisipan mendampingi anak saat anak menggunakan gawai serta mengakses internet. Kedua partisipan berupaya untuk selalu menyempatkan diri menonton tayangan bersama anak-anaknya. Selama menonton tayangan bersama-sama, partisipan berusaha mendiskusikan intisari cerita dan sekaligus menekankan nilai-nilai yang terkandung dalam tayangan tersebut. Tujuan para partisipan melakukan hal tersebut adalah agar anak dapat memperoleh manfaat positif dari tontonan yang ditonton. Kedua partisipan berharap dengan terus memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang nilai dari konten tayangan maka secara tidak langsung partisipan telah memberikan pendidikan tentang nilai-nilai pada anak mereka.

Mengacu pada hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Terkait saran teoretis, terdapat beberapa hasil penelitian yang dapat dikaji lebih jauh untuk diperdalam dengan penelitian lebih lanjut, antara lain: (a) menemukan dasar pertimbangan orangtua lebih memilih menggunakan mediasi pembatasan daripada bentuk mediasi yang lain; (b) mengeksplorasi lebih jauh lagi bentuk mediasi pembatasan dan implementasinya; (c) mengukur efektifitas masing-masing bentuk mediasi. Selain saran teoretis terdapat saran praktis yang ditujukan bagi orangtua pada khususnya dan masyarakat pada umumnya, antara lain: (a) orangtua perlu memantau penggunaan gawai anak secara rutin khususnya pada anak usia 6 -12 tahun, (b) penetapan batas waktu penggunaan gawai perlu memperhatikan aktivitas sekolah anak dan melibatkan kerjasama pihak sekolah, (c) anak perlu mendapatkan arahan dan pemahaman yang jelas mengenai dampak penggunaan gawai secara berlebihan.

#### **Ucapan Terima Kasih** (*Acknowledgement*)

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara Jakarta yang telah memberikan dukungan baik dalam rupa dana maupun proses administrasi. Terima kasih kepada partisipan yang telah berkenan terlibat dalam penelitian ini.



## REFERENSI

- Afiatin, T. (2018). *Psikologi perkawinan dan keluarga: Penguatan keluarga di era digital berbasis kearifan lokal*. Penerbit PT Kanisius.
- Afiyanti, Y. (2008). Focus group discussion (diskusi kelompok terfokus) sebagai metode pengumpulan data penelitian kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(1), 58-62.
- APJII (2019). Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2018. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>
- APJII (2020). Laporan survey internet APJII 2019-2020 (Q2). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/content/read/39/521/Laporan-Survei-Internet-APJII-2019-2020-Q2>.
- Benedetto, L., & Ingrassia, M. (2020). Digital parenting: Raising and protecting children in media world. In *Parenting-Studies by an Ecocultural and Transactional Perspective*. IntechOpen. <http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.92579>
- Hadiono, K., & Santi, R. C. N. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. Proceeding SENIDU. <file:///D:/S3/Jurnal%20Cyber%20Parenting/Menyongosng%20taransformasi%20digital.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Seri Pendidikan Orangtua: Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://dp3a.semarangkota.go.id/storage/app/media/E-book/Buku-Saku-Mendidik-Anak-D-Era-Digital.pdf>
- Lestari, S. (2016). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanaman Konflik dalam Keluarga*. Prenada Media.
- Maimunah, M.A. (2021). Pengasuhan Anak di Era Digital pada Masa Pandemi. <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/pengasuhan-anak-di-era-digital-pada-masa-pandemi.pdf>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 3–6
- Ratulangi, A. G., Kairupan, B. H., & Dundu, A. E. (2021). Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi COVID-19. *JURNAL BIOMEDIK: JBM*, 13(3), 251-258.
- Saputra, N. E., & Annisa, V. (2021). Pengaruh Pemberian Psikoedukasi “Piawai Bergawai” untuk Mengurangi Perilaku Berisiko pada Generasi Digital Natives. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 30-37.
- Siegle, D. (2010). Cyberbullying and sexting: Technology abuses of the 21st century. *Gifted child today*, 33(2), 14-65.
- Syaifuddin, S., Analisa, F., & Lathifaturrahmah, L. (2015). Digital Native dan Digital Immigrant (Studi tentang Penggunaan Teknologi Informasi oleh Guru Madrasah di Kalimantan Selatan).
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel. Tahun Ajaran 2014-2015. Naskah Publikasi, 12(Juni), 1–11.
- Verčič, A. T., & Verčič, D. (2013). Digital natives and social media. *Public Relations Review*, 39(5), 600-602.
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).

---

*(halaman kosong)*