



Efektivitas Peran Keluarga Dalam Perkembangan Teknologi Digital

Elfi Rimayati¹⁾, *Dwi Asih Kumala Handayani²⁾, Sri Sayekti³⁾, Sri Redjeki⁴⁾

^{1, 2, 3, 4} Universitas Ivet

[*dakhandayani.64@gmail.com](mailto:dakhandayani.64@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1546>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : November 2020

Direvisi : Desember 2020

Disetujui : Januari 2021

Keywords:

Family Role, Digital
Technology

Abstrak

Di lingkungan keluarga, teknologi seperti telepon pintar/gadget memberikan dampak positif seperti antar anggota keluarga bisa tetap saling berkomunikasi tatkala sedang tidak bersama-sama di rumah. Tetapi gadget juga memberikan dampak negatif seperti retaknya keluarga, anak-anak yang a-sosial, penyakit-penyakit mental bahkan penyakit fisik. Perlu adanya elemen-elemen masyarakat yang memberikan edukasi terkait pentingnya peran keluarga dalam mendidik dan mendampingi anak, utamanya dalam hal efek positif dan negatif dalam pemanfaatan gadget. Tujuan kegiatan ini mendiskripsikan penguatan peran keluarga dalam pemanfaatan teknologi gadget pada anak. Kegiatan diselenggarakan dengan metode ceramah atau diskusi interaktif, metode pelatihan atau permainan/simulasi, dan test. Hasil dan pembahasan: berdasarkan deskripsi tersebut dapat dikemukakan bahwa dari 20 peserta, 55 persen menyatakan bahwa keluarga sering memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, 21,5 persen menyatakan selalu memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, 16 persen menyatakan kadang-kadang memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, dan 7,5 persen tidak pernah memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget. Simpulan, Orang tua secara alamiah bertanggungjawab terhadap perkembangan anak dalam segala aspek kehidupan. Penggunaan gadget secara positif merupakan salah satu media untuk membantu perkembangan aspek kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial.

Kata kunci: Peran keluarga, Teknologi digital.

Abstract

In the family environment, technology such as smartphones /gadgets have a positive impact such as between family members can still communicate with each other when they are not together at home. But gadgets also have negative impacts such as family cracks, a-social children, mental illnesses and even physical illnesses. There needs to be elements of society that provide education related to the importance of the role of families in educating and accompanying children, especially in terms of positive and negative effects in the use of gadgets. The purpose of this activity is to describe strengthening the role of families in the use of gadget technology in children. Activities are organized by interactive lecture or discussion methods, training methods or games/simulations, and tests. Results and discussions: 20 participants, 55 percent stated that families often strengthen children in the use of gadget

technology, 21.5 percent stated that always strengthen children in the use of gadget technology, 16 percent stated that sometimes strengthening children, and 7.5 percent never strengthen children. In conclusion, Positive use of gadgets is one of the media to help the development of cognitive, psychomotor, emotional and social aspects.

Keywords: *Family role, Digital technology*

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: dakhandayani.64@gmail.com

p-ISSN : 2715-5757
e-ISSN

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan elemen penting dari kehidupan masyarakat secara makro (Luh et al., 2014). Bangunan masyarakat akan menjadi kokoh manakala bangunan keluarga yang ada di dalamnya juga kokoh. Untuk menjadikan keluarga sebagai pondasi masyarakat yang kokoh, dibutuhkan upaya keras dari semua anggotanya (Putri et al., 2019). Di sini orang tua sangat berperan penting dalam mengelola keluarga. Orang tua harus memiliki wawasan yang cukup untuk bisa mengelola keluarga dengan baik (Yanti, 2020). Tidak hanya wawasan tentang peran, kewajiban dan wewenang orang tua, tapi juga wawasan yang berkaitan dengan perkembangan teknologi (Michael & Ambotang, 2020). Perkembangan teknologi yang semakin pesat berdampak pada semua sisi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat.

Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia (Setiawan, 2017). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan selalu melekat pada perkembangan pikiran manusia, yang berarti bahwa juga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *The development of science and technology will always be attached to the development of the human mind, which means that also the development of science and technology..* (Muksin, 2016). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan yang teramat besar di bidang kehidupan seperti perdagangan, transportasi, pemerintahan hingga dunia pendidikan (Baihaqi, 2017). Dampak positif dan negatif harus disikapi secara cerdas supaya kehidupan tertata dengan lebih baik. Di lingkungan keluarga, teknologi seperti telepon pintar/gadget memberikan dampak positif seperti antar anggota keluarga bisa tetap saling berkomunikasi tatkala sedang tidak bersama-sama di rumah. Tetapi gadget juga memberikan dampak negative seperti retaknya keluarga, anak-anak yang asosial, penyakit-penyakit mental bahkan penyakit fisik. Seiring berjalannya waktu, arus informasi semakin mudah disebarkan. Begitu juga teknologi yang menghantarkan informasi semakin cepat perkembangannya. Publik sebagai sasaran target penyedia informasi tentu sangat diuntungkan dengan perkembangan teknologi komunikasi masa kini. Namun di lain pihak tidak sedikit perusahaan media yang gencar melakukan penyediaan informasi sebagai bisnis menggiurkan yang akhirnya

menciptakan apa yang disebut sebagai industri media. Akan tetapi kenyataan ini tidak diimbangi dengan kecerdasan dalam mengolah informasi (Ahmad, 2012).

Dari segi harga, gadget semakin terjangkau semua lapisan masyarakat, sehingga siapapun akan dengan mudah untuk membelinya. Menurut (Ismail & Winarno, 2017) semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga gadget semakin terjangkau, yang dulunya gadget adalah barang yang elit, sekarang tidak lagi demikian. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak saja memiliki gadget berupa smartphone ataupun handphone sebagai bahan mainan belaka. Alasan mereka menggunakan gadge adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarag, gadget tidak hanya dipakai oleh para pebisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anakpun telah menggunakan gadget. “Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar”. Era teknologi digital telah mengantarkan manusia memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik (Sitompul, 2017).

Dalam kondisi yang seperti ini, banyak masyarakat yang kemudian terlena dan tidak ambil pusing dengan berbagai resiko negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang tidak semestinya. Banyak orang tua yang hidup di kota maupun di desa yang rela memberikan gaded pada anak-anak bahkan anak usia dini sekalipun dalam waktu yang lama hanya supaya anak anteng, tidak rewel dan tidak main keluar rumah. Sehingga orang tua terutama ibu bisa menyelesaikan pekerjaan rumah tangganya tanpa terganggu oleh anak. Mereka tidak menyadari ada bahaya yang mengintai ketika anak-anak bersentuhan dengan gaded dalam waktu yang lama. Demikian juga yang terjadi di wilayah kelurahan Bambankerep Kec.Ngaliyan. Dari hasil survey awal serta laporan mahasiswa Universitas Ivet yang melaksanakan KKN di kelurahan Bambankerep didapat informasi banyak orang tua yang belum menyadari bahaya gadget pada anak-anak. Tingkat penggunaan gadget pada anak-anak termasuk tinggi, dan masih banyak orang tua yang belum memberikan pendampingan pada anak saat anak-anak beraktifitas dengan gadget. Wilayah kelurahan Bambankerep adalah salah satu kelurahan wilayah yang berada di Kecamatan Ngaliyan kota Semarang. Luas wilayah Kelurahan Bambankerep ±322 Ha. Jumlah Penduduk Bambankerep, Laki- laki : 3.024 jiwa , Perempuan : 3.007 jiwa, Jumlah Total : 6.031 jiwa, jumlah KK : 1.858 KK, Jumlah RW

: 5, Jumlah RT :33. Dari sumber data ini dapat diketahui bahwa masyarakat kelurahan Bambankerep secara umum adalah berada pada tingkat tengah-tengah baik secara mata pencaharian maupun tingkat pendidikannya.

Kondisi ini berkontribusi baik dan buruknya dalam hal pengasuhan anak. Untuk itu perlu adanya elemen-elemen masyarakat yang memberikan edukasi terkait pentingnya peran keluarga dalam mendidik dan mendampingi anak, utamanya dalam hal efek positif dan negatif dalam pemanfaatan gadget. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak positif dan juga dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Alia & Irwansyah, 2018). Rumusan masalah pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah: 1) bagaimana Pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget bagi anak-anak? 2) bagaimana penguatan peran keluarga dalam pemanfaatan teknologi gadget pada anak? Tujuan kegiatan ini 1) mendeskripsikan pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget bagi anak, 2) mendeskripsikan penguatan peran keluarga dalam pemanfaatan teknologi gadget pada anak.

METODE

Kegiatan diselenggarakan dengan metode ceramah atau diskusi interaktif, metode pelatihan atau permainan/simulasi, dan test (Sakiyah et al., 2015). Metode ceramah merupakan cara paling mudah dalam pendidikan, dapat dilakukan dengan ataupun tanpa media (Rohim et al., 2017). Kegiatan dilaksanakan dalam kurun waktu enam bulan. Pengabdian pada masyarakat ini ditujukan kepada orang tua di lingkungan kelurahan Bambankerep Kecamatan Ngaliyan Semarang. Materi Kegiatan: a. menjadi orang tua cerdas di era milenial, Interaksi dan komunikasi orang tua terhadap anak serta bagaimana orang tua memperlakukan anak remajanya memberikan pengaruh terhadap sikap remaja yang jika berkelanjutan akan berkembang menjadi karakter yang terbentuk pada diri anak (Pamungkas, 2014). b. keluarga dan pemahaman teknologi gadget. Saat ini para orang tua di kota-kota besar dapat dengan mudah menyediakan gadget untuk anak-anaknya dengan berbagai keperluan mulai dari menjaga komunikasi hingga sarana

hiburan. Sayangnya, hal tersebut akan berdampak negatif seperti kecanduan dan berdampak pada pola interaksi dengan orang tua (Savitri et al., 2019). c. bahaya gadget bagi anak. Berselancar di internet merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi sebagian besar mahasiswa, tapi banyak yang tidak sadar bahwa kegiatan itu justru dapat membuat kecanduan internet dan berakibat timbulnya depresi (Tiarania et al., 2014). d. pendampingan pemanfaatan gadget pada anak.

Memberikan pemahaman tentang pentingnya orang tua dalam menjaga anak-anak dari bahaya yang dapat ditimbulkan oleh gadget dengan cara memberikan pengetahuan bagaimana mengoptimalkan fitur keamanan yang ada di dalam aplikasi pada gadget. Mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan memaksimalkan peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak-anak. Target yang ingin dicapai orang tua menjadi lebih peduli dalam menjaga-anak dari bahaya yang ditimbulkan gadget pada anak (Roza et al., 2018). Jadwal kegiatan; penyusunan proposal, perijinan dan penyusunan instrument, koordinasi dengan tim dan tenaga pelatihan untuk membahas materi dan kegiatan, observasi awal dan koordinasi dengan lokasi tempat pengabdian masyarakat, pelaksanaan pengabdian pada masyarakat, pelaksanaan posttest, tabulasi data dan analisis hasil temuan, penyusunan laporan pengabdian pada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para orang tua di wilayah kelurahan Bambankerep agar memperoleh pemahaman tentang bahaya gadget bagi anak. Hingga saat ini setiap manusia tidak bisa lepas dari alat komunikasi yang satu ini, selain juga mudah digunakan. Teknologi membawa manfaat bagi kehidupan, salah satunya gadget (Hikmaturrahmah, 2020). Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget, sehingga dapat berperan lebih mendampingi anak dalam memanfaatkan teknologi gadget dengan benar dan baik (Syifa et al., 2019). “...untuk mengetahui tujuan tersebut instrumen yang digunakan adalah test tertulis, yang diberikan pada akhir kegiatan. Beberapa bentuk metode koreksi diantaranya adalah tes tertulis dengan menggunakan media berupa soal uraian esai, sebab bisa digunakan untuk menilai sejauh mana siswa (peserta didik)

mendalami tentang pelajaran yang sudah diberikan. Akan tetapi, tes tertulis ini perlu waktu yang lama untuk mengevaluasi jawaban siswa.” (Zeniarta et al., 2020).

Instrumen berupa test sebelum digunakan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui kelayakan alat ukur tersebut. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari variabel penelitian. Untuk mendapatkan data yang benar untuk kesimpulan yang sesuai dengan situasi aktual, maka diperlukan instrumen yang valid dan konsisten serta tepat dalam memberikan data hasil penelitian. Uji keandalan instrumen untuk menyertakan pengujian ulang, setara, dan konsistensi internal. Tes konsistensi internal memiliki beberapa teknik pengujian tergantung pada jenis instrumen. Teknik pengujian meliputi split half test, KR 20, KR 21, dan Alfa Cronbach. Nilai validitas dan keandalan instrumen dipengaruhi oleh subjek yang diukur, pengguna instrumen, dan instrumen itu sendiri. Sehingga, validitas dan keandalan harus selalu diuji sebelum instrumen digunakan (Yusup et al., 2018). Hasil uji coba menunjukkan bahwa test valid dan reliabel. Berarti test tersebut layak digunakan untuk mengungkap data yang diperlukan. Hasil uji test dari 15 butir soal dinyatakan valid dan reliabel.

Test meliputi pemahaman orang tua tentang bahaya gadget bagi anak yang terdiri dari tujuh butir soal, dan penguatan peran keluarga dalam pemanfaatan teknologi gadget pada anak di lingkungan keluarga yang terdiri dari delapan butir. Test diberikan kepada sejumlah 20 orang tua yang mengikuti kegiatan pengabdian, adapun hasilnya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

A. Pemahaman orang tua tentang bahaya gadget bagi anak:

Pemahaman orang tua tentang alat komunikasi gadget, dari 20 peserta kegiatan 65 persen menyatakan paham tentang gadget, 30 persen menyatakan sangat paham, dan 5 persen tidak paham. Orang tua sebagai pengguna aktif alat komunikasi gadget, 75 persen menyatakan sering menggunakan gadget secara aktif, 20 persen selalu menggunakan gadget secara aktif, dan 5 persen tidak aktif menggunakan gadget. Anggapan orang tua bahwa gadget diperlukan, 55 persen menyatakan diperlukan, 35 persen menyatakan sangat diperlukan, 5 persen kurang diperlukan, dan 5 persen tidak diperlukan.

Ketergantungan orang tua terhadap gadget, 65 persen menyatakan tergantung pada gadget, 30 persen menyatakan sangat tergantung gadget, dan 5 persen tidak tergantung pada gadget. Seluruh anggota keluarga menggunakan gadget, 55 persen menyatakan sebagian kecil anggota keluarga menggunakan gadget, 30 persen menyatakan sebagian besar anggota keluarga menggunakan gadget, dan 15 persen anggota keluarga tidak menggunakan gadget. Orang tua menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan, 55 persen responden menyatakan penggunaan gadget sesuai kebutuhan, 35 persen menyatakan penggunaan gadget sangat sesuai kebutuhan, 5 persen menyatakan kurang sesuai kebutuhan, dan 5 persen tidak sesuai kebutuhan. Orang tua paham dampak negatif dari gadget, 55 persen menyatakan paham akan dampak negatif dari gadget, 35 persen menyatakan sangat paham dampak negatif gadget, 5 persen kurang paham, dan 5 persen menyatakan tidak paham dampak negatif gadget. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat dikemukakan bahwa dari 20 peserta, 57 persen menyatakan paham tentang penggunaan gadget bagi anak, 26 persen menyatakan sangat paham, 10 persen menyatakan kurang paham, dan 7 persen tidak paham. Hal ini berarti sebagian besar dari peserta (orang tua) telah memahami tentang penggunaan gadget dilihat dari dampak positif maupun negatifnya bagi anak. Sebagian kecil lainnya kurang/tidak memahami penggunaan gadget dilihat dari kemanfaatannya bagi anak. Sekalipun sedikit yang kurang/tidak paham tentang penggunaan gadget tetapi tetap menjadi perhatian tersendiri.

Dari hasil observasi dan wawancara di lapangan saat pelaksanaan kegiatan, ada sebagian orang tua yang menyatakan bahwa penggunaan gadget bagi anak sebagai media/alat yang dapat membuat anak menjadi tenang (tidak rewel), tetapi tidak/kurang memahami dampak dari penggunaan gadget. Hal ini kalau dibiarkan akan menimbulkan ketergantungan pada gadget dan anak sulit dikendalikan. Kurang/rendahnya pemahaman orang tua pada penggunaan gadget dapat disebabkan oleh latar belakang sebagian orang tua antara lain tingkat pendidikan yang rendah, pekerjaan orang tua sebagai buruh sehingga sebagian besar waktunya tersita untuk bekerja.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua sudah memahami tentang penggunaan gadget bagi anak, berarti mereka mengetahui dampak positif dan negatifnya. Sekalipun tidak semua orang tua tingkat pendidikannya tinggi, namun

mereka mengikuti perkembangan teknologi dan bagaimana menggunakannya secara positif bagi tumbuh kembang anak.

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	50.0	50.0	50.0
	2	5	25.0	25.0	75.0
	3	4	20.0	20.0	95.0
	4	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	60.0	60.0	60.0
	4	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	15	75.0	75.0	75.0
	4	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	35.0	35.0	35.0
	2	9	45.0	45.0	80.0
	3	2	10.0	10.0	90.0
	4	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	50.0	50.0	50.0
	2	5	25.0	25.0	75.0
	3	4	20.0	20.0	95.0
	4	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	40.0	40.0	40.0
	4	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pemahaman Ortu ttg Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	7	35.0	35.0	35.0
	4	13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

B. Penguatan peran keluarga dalam pemanfaatan teknologi gadget pada anak di lingkungan keluarga;

Orang tua mengontrol penggunaan gadget pada anak, 75 persen orang tua sering mengontrol penggunaan gadget pada anak, 20 persen orang tua selalu mengontrol penggunaan gadget pada anak, dan 5 persen orang tua tidak mengontrol penggunaan gadget pada anak. Orang tua mengetahui menu pada gadget yang dilihat anaknya, 55 persen orang tua menyatakan kurang mengetahui menu pada gadget yang dilihat anak, 30

persen orang tua menyatakan mengetahui menu pada gadget yang dilihat anak, dan 15 orang tua menyatakan tidak mengetahui menu pada gadget yang dilihat anak. Orang tua mengawasi waktu penggunaan gadget pada anak, 75 persen orang tua menyatakan sering mengawasi waktu penggunaan gadget pada anak, 20 persen orang tua menyatakan selalu mengawasi waktu penggunaan gadget pada anak, dan 5 persen orang tua menyatakan tidak pernah mengawasi waktu penggunaan gadget pada anak.

Orang tua membuat komitmen tentang penggunaan gadget pada anak, 55 persen orang tua menyatakan sering membuat komitmen penggunaan gadget pada anak, 35 persen orang tua menyatakan selalu membuat komitmen penggunaan gadget pada anak, 5 persen orang tua menyatakan kadang-kadang membuat komitmen penggunaan gadget pada anak, dan 5 persen orang tua menyatakan tidak pernah membuat komitmen penggunaan gadget pada anak. Orang tua berdiskusi dengan anak tentang gadget, 65 persen orang tua menyatakan sering berdiskusi dengan anak tentang gadget, 30 persen orang tua menyatakan selalu berdiskusi dengan anak tentang gadget, dan 5 orang tua menyatakan tidak pernah berdiskusi dengan anak tentang gadget. Orang tua terbuka dalam membahas fungsi gadget pada anak, 55 persen orang tua menyatakan terbuka dalam membahas fungsi gadget pada anak, 35 persen orang tua menyatakan sangat terbuka dalam membahas fungsi gadget pada anak, 5 persen orang tua menyatakan kurang terbuka dalam membahas fungsi gadget pada anak, dan 5 persen orang tua menyatakan tidak terbuka dalam membahas fungsi gadget pada anak. Orang tua bersikap tegas terhadap pelanggaran komitmen penggunaan gadget pada anak, 55 persen orang tua bersikap kurang tegas terhadap pelanggaran komitmen penggunaan gadget pada anak, 30 persen orang tua bersikap tegas terhadap pelanggaran komitmen penggunaan gadget pada anak, dan 15 persen orang tua bersikap tidak tegas terhadap pelanggaran komitmen penggunaan gadget pada anak. Orang tua menggunakan gadget untuk keperluan penting dan positif saja, 55 persen menyatakan sering menggunakan gadget untuk keperluan penting dan positif saja, 35 persen menyatakan selalu menggunakan gadget untuk keperluan penting dan positif saja, 5 persen menyatakan kadang-kadang menggunakan gadget untuk keperluan penting dan positif saja, dan 5 persen menyatakan tidak menggunakan gadget untuk keperluan penting dan positif saja.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat dikemukakan bahwa dari 20 peserta, 55 persen menyatakan bahwa keluarga sering memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, 21,5 persen menyatakan selalu memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, 16 persen menyatakan kadang-kadang memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, dan 7,5 persen tidak pernah memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget. Hal ini berarti sebagian besar dari peserta (orang tua) telah berperan dengan baik, yaitu sering memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget. Sebagian kecil lainnya kurang/tidak berperan dalam memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan gadget. Penguatan yang dimaksud adalah bagaimana orang tua mengontrol penggunaan gadget, mengetahui menu yang dilihat anak, mengawasi waktu penggunaan, membuat komitmen dan bersikap tegas terhadap pelanggaran, diskusi tentang fungsi dan keperluan penggunaan gadget secara positif.

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	60.0	60.0	60.0
	4	8	40.0	40.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	7	35.0	35.0	35.0
	4	13	65.0	65.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	60.0	60.0	60.0
	4	8	40.0	40.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	35.0	35.0	35.0
	2	9	45.0	45.0	80.0
	3	2	10.0	10.0	90.0
	4	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	50.0	50.0	50.0
	2	5	25.0	25.0	75.0
	3	4	20.0	20.0	95.0
	4	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	15	75.0	75.0	75.0
	4	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	40.0	40.0	40.0
	4	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Penguatan Peran Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	7	35.0	35.0	35.0
	4	13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Dari paparan kedua hal tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan semakin banyak keluarga utamanya orang tua yang paham tentang bahaya gadget, semakin sering memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan gadget. Mereka mendampingi anak ketika menggunakan gadget untuk keperluan yang positif, sehingga anak selalu terkontrol.

SIMPULAN

Anak dapat mengikuti perkembangan teknologi khususnya gadget dengan baik memerlukan pendampingan keluarga khususnya orang tua. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak positif dan juga dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Alia & Irwansyah, 2018). Untuk itu orang tua perlu pemahaman tentang penggunaan gadget secara positif. Salah satu upaya orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital seperti sekarang adalah dengan memberikan pendampingan dalam penggunaan teknologi bagi anak. Melalui pendampingan tersebut, orang tua dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak (Alia & Irwansyah, 2018). Tingkat pemahaman orang tua mempengaruhi perannya dalam memberi penguatan kepada anak untuk menggunakan gadget. Penguatan secara intensif yang dilakukan orang tua berupa mengontrol penggunaan gadget, mengetahui menu yang dilihat anak, mengawasi waktu penggunaan, membuat komitmen dan bersikap tegas terhadap pelanggaran komitmen, diskusi tentang fungsi dan keperluan penggunaan gadget secara positif, membuat anak terhindar dari bahaya gadget. Anak tidak dapat dipisahkan dengan kemajuan teknologi digital. Orang tua berperan penting dalam mengasuh anak yang telah mengenal media

digital khususnya gadget . Penggunaan gadget pada anak dapat dijadikan sebagai sarana edukasi dan menstimulasi berpikir logis anak (Maisari & Purnama, 2019). Orang tua secara alamiah bertanggungjawab terhadap perkembangan anak dalam segala aspek kehidupan. Penggunaan gadget secara positif merupakan salah satu media untuk membantu perkembangan aspek kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial. Oleh karena itu pemahaman dan penguatan keluarga khususnya orang tua terhadap anak dalam pemanfaatan teknologi gadget sangat diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. 2012. Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi. *Dakwah Tabligh*.
- Alia, T., & Irwansyah. 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*.
- Baihaqi, M. B. 2017. Pendidikan dan Digitalisasi di Era Milenial. *Sabtu, 23/12/17*.
- Hikmaturrahmah, H. 2020. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal for Gender Studies*. <https://doi.org/10.24239/msw.v10i2.524>
- Ismail, M. P., & Winarno, W. W. 2017. Manajemen Sumber Daya Teknologi Informasi Laboratorium Komputer Menggunakan Balanced Scorecard (BSC) dan COBIT 5. *JURNAL INFOTEL*. <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.169>
- Luh, N., Santi, P., Suarni, N. K., & Arum, D. 2014. Penerapan Konseling Behavioral dengan Desensitisasi Sistematis untuk Meminimalisasi Kecemasan Siswa dalam Menyampaikan Pendapat Kelas VIII 10 di SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1), 10–18. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/view/3651>
- Maisari, S., & Purnama, S. 2019. Peran digital parenting terhadap perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di ra bunayya giwangan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.4012>
- Michael, S., & Ambotang, A. S. 2020. Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Penglibatan Pelajar dalam Aktiviti Kokurikulum Sekolah Menengah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*.

<https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i6.417>

- Muksin, M. 2016. Islam Dan Perkembangan Sains & Teknologi (Studi Perkembangan Sains dan Teknologi Dinasti Abbasiyah). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v2i1.617>
- Pamungkas, H. W. 2014. Interaksi Orang Tua Dengan Anak Dalam Menghadapi Teknologi Komunikasi Internet (Studi Pada SMA Rahadi Usman). *Jusrnal Tesis PMIS Untan*.
- Putri, M. A., Neviyarni, N., & Syukur, Y. 2019. Konseling Keluarga dengan Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT): Strategi Mewujudkan Keharmonisan dalam Keluarga. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i1.1213>
- Rohim, A. N., Zulaekah, S., & Kusumawati, Y. 2017. Perbedaan Pengetahuan Anemia Pada Remaja Putri Setelah Diberi Pendidikan Dengan Metode Ceramah Tanpa Media Dan Ceramah Dengan Media Buku Cerita. *Jurnal Kesehatan*. <https://doi.org/10.23917/jurkes.v9i2.4592>
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. 2018. Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA*. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Sakiyah, M., Jaji, J., & Muharyani, P. 2015. Perbedaan Efektivitas Metode Diskusi dan Ceramah Terhadap Pengetahuan Pekerja Tentang Alat Pelindung Diri (APD) di Bengkel Las Kelurahan Bukit Lama Palembang. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*.
- Savitri, G. A., Kholis, N., & Zunaidah, A. 2019. Pola Interaksi Orang Tua dan Anak di Perkotaan Dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *JURNAL SOSIAL : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.33319/sos.v20i1.17>
- Setiawan, W. 2017. Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Sitompul, R. P. 2017. Pelayanan Pemuda di Era Teknologi Digital. *Jurnal Antusias*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tiarania, D., Karini, S. M., & Machmuroch. 2014. Hubungan Antara Kecanduan Internet dan Depresi Pada Mahasiswa Pengguna Warnet di Kelurahan Jebres Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*.

Yanti, N. 2020. Mewujudkan Keharmonisan Rumah Tangga Dengan Menggunakan Konseling Keluarga. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. <https://doi.org/10.24014/0.8710152>

Yusup, F., Studi, P., Biologi, T., Islam, U., & Antasari, N. 2018. Uji Validitas Dan Reliabilitas. In *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Zeniarja, J., Salam, A., & Achsanu, I. 2020. Sistem Koreksi Jawaban Esai Otomatis (E-Valuation) dengan Vector Space Model pada Computer Based Test (CBT). *Seminar Nasional Dinamika Informatika*.