



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 1921-1929

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Prososial Anak Usia Dini di RA Al Furqon Mandailing Natal

Sri Diana^{1✉}, Abdi Syahrial Harahap²

Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Email: sridianasri66@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kemajuan teknologi menuntut setiap orang tua untuk terbuka dalam memahami lajur perkembangan anak. Orang tua dan anak memerlukan kesepakatan dalam penggunaan media digital, peran orang tua dalam memahami penggunaan *gadget* terhadap anak menentukan seluruh aspek perkembangan anak. Tujuan penelitian ini untuk melihat peran *digital parenting* terhadap perilaku prososial anak di RA Al Furqon Mandailing Natal. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi partisipatif, dan wawancara mendalam. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan konsep digital parenting yang dilakukan orang tua terhadap anak di RA Al Furqon meliputi menetapkan aturan dan kesepakatan terkait penggunaan *gadget*. Orang tua menetapkan batasan waktu maksimal 30 menit hingga 1 jam perhari dan aturan tidak boleh bermain *gadget* ditempat tertutup. membimbing dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Sebelum anak menggunakan *gadget*, orang tua memberi arahan. Setelah anak selesai bermain *gadget*, orang tua menanyakan apa yang telah dilihat atau dimainkan serta, membimbing dalam menanamkan nilai yang didapat dari menonton video edukasi. Menggunakan *parental control* dengan membiasakan anak bermain dengan temannya setelah bermain *gadget* agar anak dapat bersosialisasi dengan temannya. Peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial anak di RA Al Furqon sebagai edukasi perilaku prososial anak, sebagai sarana orang tua menanamkan nilai-nilai dari apa yang telah dilihat anak dan sebagai kontrol orang tua agar anak tidak melihat video dewasa atau yang tidak pantas dengan usia serta sebagai wahana menyeimbangkan anak bermain digital dengan temannya.

Kata Kunci: *Digital Parenting; Prososial; Anak Usia Dini*

Abstract

Technological advances require every parent to be open in understanding their child's development path. Parents and children need agreement on the use of digital media. The role of parents in understanding the use of gadgets for children determines all aspects of the child's development. The aim of this research is to look at the role of digital parenting on children's prosocial behavior at RA Al fiurqon Mandailing Natal. This research is qualitative research with data collection techniques, namely participant observation and in-depth interviews. The results of this research state that the application of the digital parenting concept carried out by parents towards children at RA Al Furqon includes establishing rules and agreements regarding the use of gadgets. Parents set a maximum time limit of 30 minutes to 1 hour per day and the rule is not to play with gadgets in closed places. guiding and accompanying children when using gadgets. Before children use gadgets, parents give directions. After the child has finished playing with the gadget, parents ask what they have seen or played and guide them in instilling the values gained from watching educational videos. Use parental control by getting children used to playing with their friends after playing with gadgets so that children can socialize with their friends. The role of digital parenting in the development of children's prosocial behavior at RA Al Furqon is as education for children's prosocial behavior, as a means for parents to instill values from what children have seen and as parental control so that children do not see adult or age-inappropriate videos and as a vehicle for balancing children playing digital with their friends

Keyword: *Digital Parenting; Prosocial; Early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama setiap manusia. Setiap elemen pendidikan memainkan perannya untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Setelah anak berusia 4-6 tahun, maka tradisi yang berkembang di Indonesia, orang tua akan mempercayakan pendidikan anak kepada lembaga pendidikan anak usia dini. Kepercayaan yang diberikan tersebut tentu saja tidak melepaskan kewajiban mendidik yang utama, namun untuk menambah interaksi dan pemahaman anak dengan anak yang lainnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal dalam perkembangan hidup setiap manusia setelah pendidikan di rumah. Pendidikan yang diberikan untuk anak usia dini merupakan suatu pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang di selenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. (Suyadi, 2015) Selanjutnya pendidikan merupakan ikhtiar untuk optimalisasi seluruh potensi manusia yang bertumpu pada otak. (Suyadi, 2018)

Pendidikan pertama yang diterima oleh setiap anak adalah dari orang tua. Sebagai pendidik pertama, orang tua memiliki kewajiban untuk mengawal proses kehidupan anak dengan baik. (Mansur, 2011) Dengan kemajuan teknologi, setiap orang tua harus mampu melakukan filter atas perkembangan digitalisasi yang semakin mudah diakses oleh setiap anak. Berdasarkan laporan terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 bahwa pengguna internet dari berbagai kalangan baik anak usia dini, kanak-kanak (masa pertengahan dan akhir), remaja, dewasa maupun lansia awal (46–55 tahun). Mereka tidak hanya menggunakan internet, tetapi juga perangkat digital lainnya seperti *gadget*, televisi atau laptop. Fungsi penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini tidak sama seperti orang dewasa untuk *googling*, blog, media sosial, *vlog*, dan aplikasi lainnya, tetapi anak lebih menggunakannya untuk bermain game, mendengarkan lagu, dan menonton film/video. (Salsabila et al., 2022) Namun begitu disayangkan, saat ini lingkungan bermain anak telah digantikan oleh *gadget*.

Anak usia dini yang seharusnya menikmati dunia bermain dengan teman-temannya, kini menghabiskan waktu bersama *gadget*. Durasi anak usia 3-7 tahun menggunakan *gadget* adalah maksimal 2 jam/hari. *Gadget* sebenarnya baik-baik saja jika digunakan seperlunya (tidak terlalu lama), untuk hal yang positif dan di bawah kendali orang tua. Namun sebaliknya, jika penggunaan terlalu lama dan tidak di bawah kendali orang tua, maka akan berkonskuensi terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. (Sri Maisari, 2019) Sehingga masa ini seharusnya dimaksimalkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak melalui interaksi dunia nyata, bukan dunia maya.

Hal tersebut sangat penting diperhatikan orang tua dalam mendidik anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Namun, kebanyakan orang tua saat ini memberikan gadget atau membiarkan anak menonton televisi tanpa memberikan durasi yang sesuai dengan usia anak. Pemberian gadget dimaksudkan agar anak nyaman di rumah, hiburan dan edukasi.

Pentingnya edukasi kepada orang tua terkait *digital parenting* menjadi suatu keniscayaan yang harus diterapkan oleh setiap orang tua. (Sisbintari & Setiawati, 2022) *Digital parenting* menurut Jenifer merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik *online* maupun *offline* untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya. (Rode, 2009) *Digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital. (Sukiman, 2016) Orang tua dan anak memerlukan kesepakatan seputar penggunaan media digital, memanfaatkan program/aplikasi yang

mendidik terkait aspek perkembangan anak, bukannya melarang anak menggunakan gadget. Hal ini tidak berarti orang tua melarang anak sepenuhnya menggunakan digital, tetapi memberi aturan dan batasan penggunaan yang jelas.

Beberapa penelitian yang mendalami tentang *digital parenting* seperti (Sisbintari & Setiawati, 2022); (Stevanus & Anindyta, 2022) menyatakan bahwa peran orang tua dalam menerapkan *digital parenting* sebagai upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak usia dini adalah manajemen waktu penggunaan *gadget*, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, memanfaatkan aplikasi youtube kids, memantau aktivitas *browsing* yang digunakan, tidak mengenalkan *game* pada anak, dan menerapkan *screen time*. *Digital parenting* menjadi salah satu metode yang dapat dijadikan sebagai usaha dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti di RA Al Furqon Mandailing Natal, bahwa hasil pernyataan orang tua di RA tersebut, semua anaknya diberikan *gadget*. Pemberian *gadget* ini setiap orang tua memiliki batasan-batasan tersendiri, atas dasar inilah peneliti tertarik untuk mendalami peran orang tua dalam mengasuh anak yang mengaplikasikan *gadget* di rumah dan bagaimana implikasi yang diperoleh atas penggunaan *gadget* dengan perkembangan prososial anak usia dini di RA Al Furqon.

Berdasarkan permasalahan dan data tersebut dapat disimpulkan penggunaan perangkat digital (*gadget* dan televisi) akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah perilaku prososial anak usia dini. Pengaruh baik dan buruk tersebut tergantung dengan pengasuhan orang tua dalam penggunaan perangkat digital.

Salah satu alasan peneliti memilih sekolah ini karena RA Al Furqon secara rutin, sebulan sekali mengadakan program *parenting* termasuk *digital parenting*. Sebelum berakhir seminar *parenting* terdapat forum diskusi terkait penggunaan *gadget* pada anak. Program *parenting* ini yang membedakan program *parenting* di sekolah lainnya. Hal tersebut agar orang tua sadar akan pentingnya pengasuhan yang tepat di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dirancang untuk melihat peran digital *parenting* terhadap perilaku prososial anak. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan tahapan observasi partisipan dan wawancara mendalam. Penelitian ini diawali dengan proses pengamatan secara mendalam terkait perkembangan perilaku prososial anak usia dini. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru dan utamanya adalah orang tua terkait *digital parenting* yang diterapkan. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis data tersebut dengan tahapan kondensasi data,

mendisplay data dan memverifikasi data atau menarik kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan dari bulan Juni 2023 sampai dengan Juli 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Prososial Anak Usia Dini di RA Al Furqon Mandailing Natal

Pada dasarnya setiap anak di RA Al Furqon Mandailing Natal memiliki potensi yang sama dalam hal digitalisasi dengan kemampuan yang berbeda dan berhak untuk diberikan stimulus yang baik kepada anak. Anak usia dini yang seharusnya menghabiskan waktunya bermain dengan teman-teman sebayanya, namun di era digitalisasi ini mereka lebih banyak berinteraksi dengan digital dalam hal ini *gadget*. Pentingnya *digital parenting* untuk orang tua. Dalam Hal ini peneliti melakukan wawancara kepada ibu Rahma Manurung dan menyatakan bahwa digital parenting adalah bagaimana orang tua mendidik anak yang kesehariannya menggunakan *handphone*. Terkait juga membimbing, mendampingi, membatasi dan mengontrol anak. Sebagai orang tua mempunyai aturan dan kesepakatan terkait penggunaan *handphone* di rumah.

Selanjutnya orang tua harus membimbing dan mendampingi anak ketika bermain *gadget*. Sebagai orang tua, antara ayah dan ibu memiliki peran yang sama dalam mendampingi anak. Ibu Rizki Hasibuan menjelaskan bahwa mereka mengizinkan anak menggunakan *gadget* karena mereka menyadari sebagai orang tua tidak mungkin melarang anak menggunakan hp, bermain *game* dan video edukasi juga dapat menambah wawasan dan kreatifitas anak. Tidak melarang, namun memberikan batasan waktu bermain *gadget* maksimal 1 jam per hari.

Hasil wawancara peneliti selanjutnya kepada Ibu Dona Marpaung yang menyatakan bahwa anak-anak biasanya bermain hp setelah bangun tidur siang sebentar. Saya mendownloadkan *youtube kids* untuk anak. Namun setelah bermain *gadget* saya membiasakan anak agar bermain dengan temannya. Saya juga menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam video atau menanyakan anak apa yang telah ditonton atau dilihatnya. Hasil wawancara tersebut selaras dengan pernyataan seorang anak ketika diwawancarai peneliti di sekolah dan menyatakan bahwa anak tersebut biasanya setelah pulang sekolah, sebelum tidur siang itu main *handphone*. Anak tersebut menjelaskan bahwa orang tua mengizinkan anak untuk menggunakan *handphone* selama 15 menit. Jika sudah selesai anak tersebut langsung diarahkan orang tua untuk tidur siang. Terkait dengan tontonan apa yang diaksesnya, anak tersebut menabhakan bahwa biasanya yang ditonton Upin-Ipin, Marsha, sama nonton *youtube* kartun.

Sama seperti orang tua lainnya, Ibu Rahma Manurung menerapkan konsep *digital parenting* terkait kesepakatan, aturan bimbingan, dan pengawasan dalam menggunakan *gadget*. Kesepakatan dan aturan tersebut antara lain menggunakan *gadget* maksimal 1 jam per hari; tidak membolehkan anak menggunakan *gadget* sendirian tanpa ada orang tua. Sebagai orang tua memilihkan video, lagu dan *game* yang sesuai untuk anak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa orang tua menerapkan *digital parenting* meliputi: memandu dan mengontrol anak dalam dunia dan nyata; mendownloadkan konten yang cocok untuk anak; tidak hanya menggunakan *parental control* dalam mengawasi anak bermain *gadget*, bahkan sebagai *babysitter*, membatasi anak bermain *gadget*, dan mengajak anak bermain di dunia nyata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep *digital parenting* terhadap anak mencakup: 1) menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan *gadget*; 2) membimbing dan mendampingi anak menggunakan *gadget*; 3) memilih atau mendownload *game* atau video yang cocok untuk anak; 4) mendownloadkan *youtube kids* sebagai pengganti *youtube* biasa menanyakan apa yang dilihat dan menanamkan nilai-nilai dari yang ditonton; dan 5) mengajak anak untuk bermain bersama temannya.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti di RA Al Furqon Mandailing Natal, bahwa hasil pernyataan orang tua di RA tersebut, semua anaknya diberikan *gadget*. Pemberian *gadget* ini setiap orang tua memiliki batasan-batasan tersendiri, atas dasar inilah peneliti tertarik untuk mendalami peran orang tua dalam mengasuh anak yang mengaplikasikan *gadget* di rumah dan bagaimana implikasi yang diperoleh atas penggunaan *gadget* dengan perkembangan prososial anak usia dini di RA Al Furqon.

Pada hakikatnya *gadget* suatu alat yang baik untuk digunakan dengan durasi waktu yang seperlunya saja atau tidak terlalu lama, apabila digunakan dengan cara yang positif, namun tidak sedikit *gadget* tersebut dipergunakan untuk hal-hal yang negatif dikarenakan tidak dibawah kendali orang tua. Maka itu akan berdampak dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. (Radliya et al., 2017)

(Budi, 2020) mengemukakan bahwa anak usia 5-6 tahun prososial sebagai altruisme, artinya tindakan sukarela untuk membantu orang lain tanpa pamrih, atau ingin sekedar berbuat kebaikan. Perilaku prososial dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis perilaku yaitu perilaku membantu orang yang sedang kesusahan, perilaku berbagi dan perilaku menghibur orang lain dan bekerjasama.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan dokumentasi penilaian perkembangan perilaku prososial bahwa prososial anak yang ada di RA Al Furqon Mandailing Natal secara keseluruhan sudah berkembang sesuai harapan. Anak-anak di RA Al Furqon Mandailing

Natal sudah membuat orang yang sedih menjadi terhibur, sudah mulai pandai merasa perasaan yang orang lain rasakan, sudah gemar berbagi dengan sesama serta sudah mulai berkerja sama dengan baik. Sehingga dari hasil Analisa peneliti berdasarkan teori Eseinberg, perilaku prososial anak di RA Al Furqon Mandailing Natal telah berkembang.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa peran *digital parenting* untuk 1) menyeimbangkan dunia digital anak dengan dunia nyata; 2) menanamkan nilai positif dari video edukasi yang ditonton anak termasuk perilaku prososial anak; 3) dan sebagai sistem kendali anak terhadap tontonan yang tidak layak bagi anak seusianya. Selain peran *digital parenting*, sebagaimana menurut Sears faktor lain yang mempengaruhi perilaku prososial anak seperti lingkungan (rumah, sekolah dan teman) (Grusec, 1992).

Berdasarkan hasil penelitian bersama orang tua anak terkait peran *digital parenting* terhadap perkembangan prososial anak. Orang tua anak mengungkapkan, setelah menggunakan *gadget* anak saya ajak untuk bermain dengan temannya. Saya bertanya kepada anak saya dari video yang telah ditontonnya dan menanamkan nilai yang terkandung didalam. Dengan demikian, orang tua menyeimbangkan dunia digital dengan dunia bermain anak. Peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan prososial anak. Perilaku prososial yang mencakup empati, simpati, Kerjasama dan saling tolong menolong.

Hasil wawancara dengan orang tua menandakan peran *digital parenting* dalam menyeimbangkan sosial anak yang berujung pada perkembangan perilaku prososial anak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa semua aspek dari perkembangan prososial anak sudah mulai berkembang sesuai harapan. Meskipun, aspek empati anak yaitu memposisikan dirinya seperti temannya yang sedih atau susah masih belum memadai. Peneliti juga mengumpulkan data yang berkenaan dengan perkembangan prososial anak berupa dokumentasi. Berdasarkan data perkembangan tersebut anak di RA Al Furqon Mandailing Natal sudah terbiasa menyelesaikan tugasnya secara mandiri, sudah terbiasa bekerjasama dengan temannya, sudah terbiasa berbagi alat tulis kepada temannya, anak mengetahui penyebab sedih, marah, gembira, kecewa atau mengerti dan dapat merasakan kalau mengganggu temannya akan marah atau nangis. Jika ia melihat temannya kesusahan dia membantunya dan dia merasa senang sudah bisa membantu temannya.

SIMPULAN

Penerapan konsep *digital parenting* yang dilakukan orang tua terhadap anak di RA Al Furqon meliputi: Pertama, menetapkan aturan dan kesepakatan terkait penggunaan *gadget*. Orang tua menetapkan batasan waktu maksimal 30 menit hingga 1 jam perhari dan

aturan tidak boleh bermain gadget ditempat tertutup. Kedua, membimbing dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Sebelum anak menggunakan *gadget*, orang tua memberi arahan. Setelah anak selesai bermain *gadget*, orang tua menanyakan apa yang telah dilihat atau dimainkan serta, membimbing dalam dalam menanamkan nilai yang didapat dari menonton video edukasi. Ketiga, menggunakan *parental control*. *Parental control* ada yang menggunakan aplikasi "Dunia Anak", fitur mode, dan mendownloadkan *youtube kids* sebagai pengganti *youtube* biasa. Orang tua membiasakan anak bermain dengan temannya setelah bermain *gadget* agar anak dapat bersosialisasi dengan temannya.

Peran *digital parenting* terhadap perkembangan perilaku prososial anak di RA Al Furqon meliputi: Pertama, sebagai edukasi perilaku prososial anak. Kedua, orang tua menanamkan nilai-nilai dari apa yang telah dilihat. Dan ketiga, sebagai kontrol orang tua agar anak tidak melihat video dewasa atau yang tidak pantas dengan usia. Keempat, sebagai wahana menyeimbangkan anak bermain digital dengan temannya

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, M. E. P. (2020). Pelaksanaan Kelas Digital Parenting Bertema Cara Mencegah Kecanduan Gadget di Masa Golden Age. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 1(1), 23–38.
- Grusec, J. E. (1992). Social learning theory and developmental psychology: The legacies of Robert...: EBSCOhost. *American Psychological Association*, 28(5), Vol. 28, No. 5, 776-786.
- Mansur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta). Pustaka Pelajar.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rode, J. A. (2009). Digital Parenting : Designing Children ' s Safety. *Celebrating People and Technology*, 244–251.
- Salsabila, S. S., Rohmadani, A. I., Mahmudah, S. R., Fauziyah, N., & Sholihatien, R. A. N. (2022). Tantangan Pendidikan Multikultural di Indonesia di Zaman Serba Digital. *ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(1). <http://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul/article/view/309>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2022). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Sri Maisari, S. P. (2019). Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak

- Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.
- Stevanus, I., & Anindyta, P. (2022). Peran Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12.
- Sukiman. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suyadi. (2018). Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Perspektif Neurosains : Robotik, Akademik dan Saintifik. *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2), 273–304.
- Suyadi, M. U. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.