

MENUMBUHKAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA SEKOLAH 6-12 TAHUN

INCREASING DIGITAL LITERATION ON 6-12 YEARS OLD SCHOOL-AGE CHILDREN

¹Vania Maovangi Day ²Siti Qodariah

¹²Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung,

Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

e-mail: ¹Vaniamavangi24@gmail.com, ²Siti.qodariah@yahoo.com

Abstrak:

Saat ini penggunaan gawai yang semakin tinggi pada setiap orang. Dari usia dini hingga dewasa pun memakai gawai untuk mengakses pengetahuan di media sosial. Pada akhir-akhir ini tidak jarang seorang anak usia sekolah sudah memiliki gawai. Bahkan beberapa anak yang menjadi gangguan jiwa karena kecanduan gawai. Dalam hal ini anak-anak membutuhkan literasi digital untuk mencegah terjadinya kecanduan pada gawai. Metode yang diambil saat penelitian adalah metode studi literatur review. Hasil menunjukkan bahwa anak usia 6-12 tahun sebaiknya ketika bermain gawai waktunya harus diatur, orang tua harus memantau konten yang di konsumsi oleh anak, dan orang tua juga harus mengetahui inti pesan media yang diakses oleh anak-anak.

Kata kunci: *Gawai, Anak usia sekolah, kecanduan gawai.*

Abstract:

The current use of devices is getting higher in everyone. From an early age to an adult uses a device to access knowledge in social media. In recent times it is not uncommon for a school-age child to have a device. Even some children who become mental disorders because of addiction to the device. In this case children need digital literacy to prevent addiction to the device. The method taken during the research is the literature review study method. The results show that children aged 6-12 should preferably play the time device must be arranged, parents should monitor the content consumed by the child, and parents should also know the core of media messages accessed by children.

Keywords: *Devices, School-aged children, addicted to devices.*

Pendahuluan

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, teknologi yang semakin canggih pada zaman teknologi ini untuk memenuhi kebutuhan setiap individu. Teknologi semakin lama semakin berkembang dengan baik seperti gawai, laptop, alat elektronik rumah tangga, alat elektronik untuk bekerja dan lain sebagainya, untuk beberapa terakhir yang paling trend pada saat ini adalah gawai. Sepertinya gawai sendiri dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai dan kebudayaan.

Sekarang ini pengguna gawai tidak hanya orang pekerja, tetapi hampir semua kalangan bisa memakai gawai, dari usia dini hingga dewasa. Hampir setiap orang memanfaatkan dan menghabiskan waktu dengan gawai setiap hari. Oleh karena itu gawai memiliki dampak positif dan negatif, tetapi lebih mendominasi dampak negatifnya ketika penggunanya masih usia balita, dini bahkan remaja.

Berikut beberapa dampak positif dan negatifnya dari bermain gawai pada anak usia dini. Dampak positifnya yaitu dapat mencari permainan yang edukatif, Belajar tanggap teknologi, Dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif, Melatih fungsi otak, mempermudah komunikasi, dan Memperluas jaringan pertemanan. Sementara dampak negatifnya adalah, bahaya radiasi terhadap anak, terkena cyber bullying, Anak menjadi kecanduan, Hambatan terhadap perkembangan, Lambat memahami pelajaran, Bersiko terhadap perkembangan psikologi anak. (Kurnia, 2017).

Seperti kasus dibawah ini dimana kecanduan gawai dapat menimbulkan gangguan jiwa, seperti kasus 2 pelajar di Bondowoso usia 17 dan 15 tahun berstatus pelajar SMA dan SMP di Bondowoso yang mengalami gangguan jiwa dan kecanduan tingkat akut. Mereka bisa marah besar sampai membanting-banting benda atau menyakiti dirinya sendiri jika diminta untuk melepaskan smartphone dari genggamannya. Dengan melihat kasus di atas maka perlu peran orangtua untuk mengawasi anaknya agar tidak kecanduan gawai. (Sihombing, 2018).

Kasus selanjutnya adalah data pengaduan yang di peroleh oleh KPAI sejak libur panjang idul fitri, ada 10 orang pendaftar tentang anak kecanduan gawai. Pendaftar tidak hanya dari jabodetabek tetapi dari jawa timur pun ada. Orangtua yang melapor kepada KPAI kasusnya seperti anak yang selalu meminta waktu tambahan untuk bermain gawai, anak tidak mau menurut dengan orangtua nya, ada yang anaknya marah ketika disuruh jangan bermain gawai. (Suryowati, 2018) dalam hal ini perlu adanya literasi digital pada anak.

literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Namun, literasi informasi baru menyebar luas

pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitka dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. (Suhardi, 2017)

Jika melihat tugas perkembangan anak dalam milestone sosial dan emosinya, anak seharusnya sudah beranjak ke lingkungan yang lebih luas mengenal lingkungan yang lainnya, bermain dengan usia sebayanya di lingkungan nya dan juga mulai membuat peer gorupnya masing-masing.

Literasi digital juga harus ditanam sejak dini, karena dengan adanya literasi digital anak akan memahami apa dari manfaat dan dampak dari media dan anak pun terjauh dari kecanduan gawai. (Sukiman, 2016)

Dengan hadirnya gawai pada kebanyakan rumah tangga telah mengubah pola interaksi keluarga, sehingga tidak tercapai suatu hubungan keluarga yang harmonis yang dikarenakan kurangnya komunikasi sosial terhadap keluarganya. Sehingga tidak ada lagi kehangatan dalam keluarga. Seperti halnya kasus-kasus, anak merengek ingin gawai karena teman-temannya sudah mempunyai gawai yang canggih sehingga orangtua memberikannya, orangtua yang terlalu sibuk sehingga memberikan gawai agar anaknya tidak merasa kesepian, anak terlalu fokus pada game yang di mainkan padahal bisa jadi game itu belum pantas untuk usia nya. Hasil dari memantau beberapa anak yang menginginkan gawai karena teman-temannya sudah banyak yang memakai gawai terbaru.

Melihat semakin maraknya kasus-kasus yang terjadi di masysrakat, mengenai dampak negatif dari penggunaan gawai, maka perlu adanya literasi dalam keluarga, dikarenakan fenomena pada zaman sekarang kehadiran gawai menjadikan hubungan antar semua anggota yang dekat menjadi jauh, dan yang jauh menjadi dekat. Beberapa upaya yang telah dilakukan lembaga maupun personal, seperti seminar-seminar yang bertemakan bagaimana menghadapi pendidikan di era milenial, dengan memberikan edukasi terhadap baik pendidik PAUD maupun ibu rumah tangga seperti yang pernah di selenggarakan oleh Dharma Wanita Persatuan kota Tangerang Selatan gelar seminar di Gedung Graha

Widya Bhakti Puspitek, Serpong, Kota Tangerang Selatan untuk memperingati hari ibu ke 87. Di dapatkan hasil bahwa Beberapa orang tua juga membelikan anak-anaknya handphone, agar mudah memonitor keberadaan anak mereka. Di daerah-daerah yang rawan terjadi penculikan anak, membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan HP akan cukup membantu orang tua mengawasi anak-anaknya.

Tapi di sisi lain, pemakaian gawai sejak usia dini juga dapat membawa dampak negatif bagi anak-anak, baik bahaya yang langsung kelihatan maupun bahaya yang dampaknya jangka panjang (Sutrisno, 2015).

Era digital merupakan ciri dari era millennial, berbagai fenomena di lingkungan sekitar kita, para orang tua karena sayang terhadap anaknya, ataupun karena pekerjaan yang harus dilakukan sehingga membiarkan dan malah bangga ketika anak-anak mereka terutama anak usia dini memegang dan bermain gawai dengan canggihnya, tanpa tahu apa yang telah dilihat anak. Sebagai media baru dalam kehidupan masyarakat modern, internet juga hadir dalam keluarga sebagai dari bagian kehidupan sehari-hari di rumah. Berbagai kajian mengenai internet dan keluarga biasanya berkisar pada penggambaran tren penggunaan internet, seperti waktu yang dihabiskan dalam menggunakan internet, bagaimana anak dan orang dewasa menggunakan internet, dan juga bagaimana internet mengubah fungsi sosial keluarga dalam kehidupan digital dewasa ini (Kurnia, 2017).

Sebenarnya hadirnya digital di kehidupan kita mempermudah urusan setiap individu, tetapi berdampak bahaya untuk anak-anak. Beberapa peneliti bahkan menunjukkan aturan kepada orangtua terhadap anak dalam penggunaan internet dan kontrol terhadapnya, seperti penggunaan piranti filter dan sebagainya (Kurnia, 2017)

Jika melihat tugas perkembangan seorang anak menurut Hurlock 2002 maka anak yang berada pada usia 6-12 tahun (*middle childhood*) dikategorikan dalam usia anak-anak sekolah dasar (Santrock, 2007) yang seharusnya sudah beranjak ke lingkungan yang lebih luas dari keluarga serta mengenal media. Pada masa sekolah dasar inilah anak-anak pertama-tama memiliki kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan mengeksplor dunia yang lebih luas

beserta kultur di dalamnya (Santrock, 2007). Daya eksplorasi anak usia ini juga tidak lagi spontan, mereka merencanakan eksplorasi ini dan mengatur *peer group*-nya untuk ikut mengeksplor.

Era digital tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan literasi, karena selalu berkaitan dengan cara mendapatkan informasi dari yang seharusnya bisa dimanfaatkan secara bijak dan beretika. Literasi digital sendiri bisa dimaknai sebagai kemampuan membaca, memahami dan menganalisis berbagai macam sumber digital. Pada masyarakat modern, terutama di Indonesia, media sosial dan berbagai perangkat digital telah menjadi sebuah kebutuhan. Adanya perkembangan digital yang cukup masif tersebut berdampak pada pergeseran perilaku masyarakat. Oleh karena itu, kebutuhan informasi melalui dunia digital perlu dibarengi dengan kecerdasan bermedia dengan menganalisis data dan konten yang ada.

Dalam *Roadmap* UNESCO (2015-2020), literasi digital menjadi pilar penting untuk masa depan pendidikan. Literasi digital diharapkan menjadi basis pengetahuan yang didukung oleh teknologi informasi yang terintegrasi . untuk membangun karakter bangsa perlu diadakannya program akselerasi literasi melalui beberapa langkah, sebagai berikut:

1. Pemahaman paradigma literasi tidak hanya membaca dan bahan bacaan manual tetapi digital juga.
2. Implementasi konsep literasi di semua lembaga pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan gerakan literasi yang di rancang oleh Kemdikbud. Maka gerakan literasi tersebut bisa dimulai dari keluarga, sekolah, hingga nasional.
3. Menumbuhkan rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan, kebenaran, dan juga fakta.
4. Masyarakat harus merubah gaya hidup yang berawal dari budaya lisan menuju budaya baca.
5. Masyarakat harus merubah pola pikir. Sikap konsumtif terhadap perkembangan digital harus diimbangi dengan perubahan cara berpikir dan melek literasi secara komprehensif. Perkembangan digital yang diikuti

kesadaran literasi diharapkan mampu memperkuat budi pekerti terhadap seluruh lapisan masyarakat.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas penulis mengangkat judul Peran Orang Tua dalam Literasi media sosial pada anak usia dini di era milenia, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana peran orang tua dalam literasi media sosial pada anak usia dini di era milenia? Bagaimana peran orangtua dalam mengantisipasi anak usia dini terhadap kecanduan gawai?”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah studi literatur review dimana dalam usaha menyelesaikan karya tulis ini penulis mengumpulkan tulisan dan jurnal yang terkait dengan topik yang dibahas, serta menganalisa dengan menggunakan teori yang relevan terhadap permasalahan yang terjadi yang menjadi obyek pembahasan.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil data lapangan keluarga S, mempunyai 2 anak, terdiri dari laki dan perempuan berusia masing-masing 9 dan 4 th. kel. Y, mempunyai 5 anak terdiri dari laki-laki 3 orang sudah dewasa 1 orang berusia 8 th, dan seorang perempuan sudah dewasa. Kel. R, mempunyai 5 anak terdiri dari 4 orang perempuan dan satu orang laki-laki, masing-masing berusia 13, 11 th, 10 th, 8th, 6 th. Kel N, mempunyai 3 anak, 2 perempuan masing-masing berusia 17 dan 4 th dan seorang laki-laki berusia 13 th. Kel K, mempunyai 3 anak, terdiri dari 2 anak laki-laki berusia masing-masing 10 th, 11 th dan seorang perempuan berusia 4 th. Dan kel Az. mempunyai 2 anak terdiri dari perempuan 8 th dan berusia rata-rata 5 th.

Dalam sehari menggunakan gawai durasinya lebih lama daripada membaca buku. Kebanyakan dari mereka menggunakan gawai untuk bermain game, disusul dengan menonton nyanyian, joged dan menonton film-film anak-anak, baik berupa kartun maupun drama, terutama drama korea. Jika hal ini tidak dapat diantisipasi dengan literasi akan memberikan efek negatif kepada sosial

emosional mereka ke depannya. Kebanyakan Orangtua mereka tidak melarang akan hal tersebut walaupun ada diantara orangtua mereka yang melarang untuk bermain gawai serta diatur jam bermain gawainya, yang hal ini kebanyakan tidak dilakukan oleh orang tua lainnya.

Seorang keluarga memberikan gawainya terhadap anaknya yang berusia 8 th, 5th dengan cara menyeting terlebih dahulu permainannya, atau dengan memakai pasword iuntuk menggunakan internet. Sehingga tidak bisa mengakses online.

Cara menumbuhkan literasi digital dalam keluarga dengan cara menyepakati jenis permainan yang akan di mainkan oleh anak, memberikan dampak positif negatif dari game yang di mainkan atau tontonan yang di tonton, jadilah teman di media sosial yang anak kita miliki seperti facebook, ingatkan anak apabila ingin bertemu temannya yang ada di dunia maya harus didampingi oleh orangtuanya, awasi gejala munculnya kekerasan internet seperti: tiba-tiba tidak ingin pergi kesekolah dan takut membuka internet dan coba cari penyebabnya, dorong anak untuk memanfaatkan dunia internet untuk belajar dan menambah ilmu pengetahuan yang baru. (Sukiman, 2016)

Mayoritas mereka anak usia dini yang sudah mengenal gawai dan dunia internet melalui perkenalan dalam pendidikan informal yaitu seperti orangtua, saudara kandung, dan lingkungan sekitarnya yang membantu anak untuk bermain gawai. Terlalu banyak bermain gawai berdampak terjadinya gangguan psikososial seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggrahini pada tahun 2013 menunjukkan bahwa sejak anak menggunakan gawai, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sering badmood dan tidak mendengarkan nasihat dari orangtua. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan gawai pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan gawai, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orang tuannya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya. karena pada dasarnya anak usia 6-12 tahun lebih mengenal dunia luar

dan anak harus lebih sering bersosialisasi dengan orangtua dan teman *peer group* nya.

Kemudian hasil dari analisis penulis pada penelitian ini didapatkan perlu adanya literasi dalam era digital ini yang ditanamkan dalam keluarga pada anak usia 6-12 tahun. Seperti hasil data kuantitatif dari 100 anak sekolah yang berusia 6-12 tahun di Surabaya pada tahun 2013 menunjukkan bahwa dua puluh tujuh persen (27%) anak menggunakan internet pertama kalinya pada usia 8 tahun. Sebanyak 19% menggunakannya pada usia 7 tahun dan 12% pada usia 6 tahun. (Kurnia, 2017) dan orang-orang yang memperkenalkan internet kepada anak, antara lain: orangtua (45%) anggota keluarga lain selain orangtua seperti kakak, sepupu atau paman, dan bibi (29%), guru (11%), dan teman (2%). Anak-anak yang menyatakan belajar sendiri secara autodidak sebanyak 10% (Kurnia, 2017).

Jika literasi ini tidak dilakukan, akan menimbulkan anak menjadi kecanduan yang parah dan akan terjadi gangguan pada sosial emosi anak yang cenderung lebih pasif penyendiri dan tidak mempunyai teman pada masa depannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah Usia 6-12 Tahun, maka sebagai berikut:

1. Seharusnya anak dipantau dan di berikan jam minimum untuk bermain gawai, agar tidak kecanduan.
2. Konten yang anak tonton harus sesuai dengan usianya, kita sebagai orangtua harus cermat dalam mengamati dunia internet.
3. Orangtua harus tau inti pesan game yang dimainkan oleh anak-anak, apakah sesuai dengan usianya atau tidak.

Saran

a. Saran praktis bagi psikolog

dari hasil penelitian ini, piskolog pada khususnya diharapkan dalam penerapan asuhan pada anak dapat memberikan penyuluhan ataupun

mengsosialisasikan kepada masyarakat tentang pengaruh gawai terhadap anak usia 6-12 tahun.

b. Saran praktis untuk orang tua

Dari hasil pembahasan, orang tua harus bisa mengontrol jam anak bermain gawai, dan memperhatikan fase perkembangan anak dan mengetahui positif dan negatifnya bila anak kecanduan main gawai.

Daftar Pustaka

Kurnia, N. (2017). *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Center For Digital Society (CFDS).

Santrock, j. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2 edisi ke 11*. Jakarta: Erlangga.
Sihombing, R. A. (2018, Januari 18). *Kecanduan Smartphone 2 Pelajar di Bondowoso Alami Gangguan Jiwa*. Dipetik Juni 22, 2018, dari Liputan6: <https://www.liputan6.com/news/read/3230086/kecanduan-smartphone-2-pelajar-di-bondowoso-alami-gangguan-jiwa>

Suhardi, D. (2017). *Materi dukung Literasi Digital*. Jakarta: Tim GLN Kemendikbud.

Sukiman. (2016). *Menjadi Keluarga Hebat dalam Keluarga*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Suryowati, E. (2018, Januari 23). *Baru di Buka 2 Hari KPAI Sudah Terima 10 Laporan Anak Kecanduan Gadget*. Dipetik Juni 25, 2018, dari Nasional Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2018/01/23/13325071/baru-dibuka-2-hari-kpai-sudah-terima-10-laporan-anak-kecanduan-gadget>

Sutrisno. (2015, Desember 24). *Seminar Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Dipetik Juni 25, 2018, dari bertiatangsel: <https://beritatangsel.com/2015/12/24/seminar-bahaya-penggunaan-gadget-bagi-anak/>