

PENGASUHAN ANAK USIA DINI DI ERA TEHNOLOGI DIGITAL

Amita Diananda

Universitas Cendekia Abditama Tangerang

amitadiananda@rocketmail.com

Received: 14 Oktober, 2022.

Accepted: 07 November, 2022.

Published: 07 November, 2022

ABSTRACT

Digital technology, such as gadgets (hardware) and their applications (software), has been able to change the world order in interacting and communicating. In the process of parenting early childhood, the use of gadgets is nothing unfamiliar. However, the use of gadgets, without control, in parenting, can make children experience a change in mental and attitude where gadgets begin to dwindle the attachment of children's relationships to parents and switches it into the attachment to gadgets. The use of digital technology for early childhood at home and school has increased in intensity, especially during the Covid-19 outbreak. The teaching and learning process in schools has changed from face-to-face meetings (offline) to long distance meetings (online). The purpose of this study is to anticipate early childhood from being addicted to gadgets, and parental control is needed then, mainly in controlling the duration of the use of the gadget devices and the selection of the content in the form of pictures/ videos that the children watch. The task of parents is to be a controller in the transfer process of knowledge, values, and guidance. Thus the mental and psychological health and moral of children are well maintained. The results of this literature research show that "children with a high duration of smartphone use without parental supervision have lower pro-social behavior than other children who use devices under parental supervision". Also, "the higher the intensity of smartphone use, the lower the interaction of children with their parents. On the other hand, the lower the intensity of smartphone use, the higher the interaction between children and their parents".

Keywords: *Parenting; early childhood; and the era of digital*

ABSTRAK

Tehnologi Digital (Digital Technology) seperti gadget (hardware) dan aplikasinya (software) telah mampu mengubah tatanan dunia dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Dalam proses pengasuhan anak usia dini, penggunaan gadget sudah tidak asing lagi. Namun, penggunaan gadget, tanpa kontrol, dalam pengasuhan anak, dapat menjadikan anak mengalami perubahan mental dan sikap dimana gadget mulai mengikis kelekatan hubungan anak dengan orang tua menjadi kelekatan anak kepada gadget.

Penggunaan tehnologi digital untuk anak usia dini di rumah dan sekolah meningkat intensitasnya, terutama ketika terjadi Covid-19. Proses belajar mengajar di sekolah berubah dari pertemuan tatap muka (offline) menjadi pertemuan daring (online). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengantisipasi anak usia dini dari kecanduan gadget, dan karena itu kontrol orang tua dibutuhkan, terutama kontrol durasi penggunaan gadget dan konten berupa gambar/video yang ditonton anak. Tugas orang tua adalah sebagai pengendali dalam proses transfer of knowledge, transfer of value, dan guidance. Dengan demikian, kesehatan mental dan psikologis, serta moral anak tetap terjaga dengan baik. Hasil penelitian kepustakaan ini menunjukkan bahwa “anak dengan durasi penggunaan gawai yang tinggi tanpa pengawasan orang tua memiliki perilaku pro-sosial yang lebih rendah dibandingkan anak lain yang menggunakan gawai di bawah pengawasan orang tua”. Juga, “semakin tinggi intensitas penggunaan smartphone, semakin rendah interaksi anak dengan orang tuanya. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan smartphone, semakin tinggi interaksi anak dengan orang tuanya”.

Kata Kunci: Pengasuhan; Anak Usia Dini; dan Era Tehnologi Digital

PENDAHULUAN

Didiklah anakmu sesuai zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu. Demikian kata Sayyidina Ali Bin Abi Thalib ra berkaitan dengan pengasuhan anak. Perkataan ini memiliki makna yang dalam dan berlaku sepanjang masa. Dalam konteks kekinian, kemajuan teknologi yang begitu pesat berpengaruh sangat besar terhadap semua golongan usia, baik tua, muda maupun anak-anak. Pengaruh tehnologi terhadap anak-anak sangat lah hebat. Kita lihat saja, toddler, balita – anak usia dini - yang berusia antara 1,5 tahun sampai 3 tahun, banyak yang sudah kecanduan terhadap tontonan atau hiburan dalam Youtube yang ditampilkan oleh beragam gadgets (handphone, tablet dan sejenisnya), mulai dari lagu-lagu, film, sampai dengan permainan (games). Sekali pun lagu dan film yang ditampilkan memiliki unsur mendidik, namun ketika kelekatan anak pada gadget sudah sedemikian kuat, sehingga ketika gadget dijauhkan dari anak, mereka langsung menangis, merengek, bahkan sampai berteriak-teriak dan mengamuk, maka itu sudah merupakan suatu ‘warning’ atau peringatan dini bagi orang tua, yang perlu diwaspadai, terutama ketika kondisi terakhir terjadi, yaitu mengamuknya anak, karena anak yang mengamuk itu sudah merupakan gejala awal dari suatu stress reaction (kondisi mental seseorang yang secara psikologis mengalami tekanan kesedihan karena hilangnya kenyamanan atau keamanan - <https://patient.info/mental-health/stress-management/acute-stress-reaction>) yang ditimbulkan oleh

psychological shock (hentakan psikologis) yang disebabkan oleh tercerabutnya hubungan emosional antara si balita dengan gadget.

Apabila hal itu dibiarkan terus menerus, maka akan menyebabkan terjadinya pergeseran mental psikologis dari kelekatan dan perhatian anak pada orang tua menuju kepada kelekatan dan perhatian anak kepada gadget (psychologically shifting in attachment and attention) – Lihat kajian Jeremy Sutton, Ph.D. tanggal 30 Juni 2022 dalam "Attachment Styles in Therapy: 6 Worksheets & Handouts" (<https://positivepsychology.com/attachment-style-worksheets/>).

Oleh karena itu di zaman tehnologi yang sudah sedemikian pesat perkembangannya, orang tua dituntut untuk memiliki kearifan yang utuh dalam memperkenalkan dunia tehnologi kepada anak-anak di usia dini mereka. Orang tua harus mampu, bisa dan bijak untuk menyesuaikan pola pengasuhan terhadap anak-anaknya dengan perkembangan zaman yang terjadi (Novianti et al., 2020). Untuk saat ini, zaman yang menjadi tantangan bagi orang tua dalam mendidik anak-anaknya adalah zaman tehnologi canggih (sophisticated technology era) yang dikenal dengan Zaman Tehnologi Digital (Digital Technology Era).

Ilmu pengetahuan dan tehnologi terus bergerak maju, tak terbendung, dari generasi ke generasi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan tehnologi mempengaruhi semua bidang kehidupan manusia, mulai dari seni, budaya, ekonomi, hukum, sosial, dan tidak terkecuali dunia pendidikan.

Sekali pun ilmu pengetahuan dan tehnologi terus berkembang pesat dengan segala temuan-temuan peralatannya, namun, dalam konteks tulisan ini, dalam mendidik anak, khususnya anak-anak usia dini, Islam memberikan bimbingan, memberikan arah, agar tujuan hidup ini tidak diorientasikan semata-mata hanya untuk mengejar dunia dan kesenangan di dalamnya. Oleh karena itu kepada anak (muslim) harus diajarkan bahwa:

Pertama, Allah adalah Tuhan yang Maha Mencipta. Allah lah yang menciptakan dunia dengan segala isinya, termasuk manusia (QS. Az-Zumar: 62 - Allah menciptakan segala sesuatu dan Dia memelihara segala sesuatu; QS. Al-Baqarah: 284 - Kepunyaan Allah-lah segala apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi; QS. Al-Mu'minun: 12 - Dan sungguh, Kami telah menciptakan manusia dari saripati tanah).

Kedua, manusia diciptakan hanya untuk mengabdikan dan/atau menyembah Allah (QS. Adz Dzariyat: 56 - Dan Aku (Allah) tidak menciptakan jin dan manusia, melainkan supaya mereka mengabdikan/menyembah kepada-Ku); QS. Thaha: 14 - Sesungguhnya Aku ini

adalah Allah, tidak ada Tuhan (yang hak untuk disembah) selain Aku, maka sembahlah Aku dan dirikanlah shalat untuk mengingat Aku).

Ketiga, manusia jangan sampai tertipu dengan dunia (termasuk perkembangan sains dan teknologi), dan lalai karena kesenangan atas daya tarik dunia, termasuk daya tarik alat-alat teknologi (QS. Al-An'aam: 130 - kehidupan dunia telah menipu mereka, dan mereka menjadi saksi atas diri mereka sendiri, bahwa mereka adalah orang-orang yang kafir; QS. Al 'Ankabuut: 64 - Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main).

Selain itu kepada orang tua sendiri, dalam mendidik anak, sangat dianjurkan, yang bisa jadi hukumnya adalah wajib, untuk bercermin, meniru atau mencontoh perilaku Nabi Muhammad, Rasulullah SAW, sesuai dengan petunjuk Allah dalam Al Qur'an Surat Al-Ahzab: 21 - Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik (bagi kamu).

METODE

Penulisan artikel ini sepenuhnya menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research), dengan tanpa melakukan riset lapangan (Apriyanti, Syarif, Ramadhan, Zaim, & Agustina, 2019), dan (Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020). Namun proses penelitiannya sendiri dilakukan melalui penelusuran dan pengumpulan sebanyak mungkin bahan-bahan pustaka yang terkait dengan penggunaan gadget oleh anak-anak usia dini di era teknologi digital ini dan peranan serta pola pengasuhan orang tua. Bahan-bahan pustaka tersebut bersumber dari Al-Qur'an, Hadist, jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah, internet dan sumber-sumber lain.

Selain menggunakan metode penelitian kepustakaan, penulisan makalah ini juga menggunakan metode analisis deskripsi berupa kajian secara selektif dan pervasif (in-depth study) terhadap semua informasi yang terdapat dalam referensi acuan (bahan kepustakaan) yang berkaitan dengan penggunaan gadget (smartphone) oleh anak-anak usia dini dan pengaruhnya terhadap kesehatan mental, psikologis, moral dan sikap terhadap orang tua-nya, dan kemudian mendeskripsikannya secara naratif semua kajian kepustakaan tersebut serta menarik suatu kesimpulan yang diperoleh dari kajian itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengasuhan Anak Usia Dini

Dalam memberikan pengasuhan anak usia dini, tiap-tiap orang tua memiliki metode, pola, dan cara pendidikan mereka sendiri serta model komunikasi yang mereka kembangkan atau terapkan. Model pengasuhan ini

tentunya sedikit banyak akan berbeda antara orang tua yang satu dengan orang tua yang lain. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan latar belakang budaya, lingkungan, pengalaman hidup, pendidikan, ekonomi, karakter dan lain sebagainya dari orang tua dimaksud. Bagi orang tua yang memiliki kepedulian tinggi terhadap perkembangan kehidupan anak tentu akan memberikan pengasuhan yang terbaik bagi anak sesuai dengan kapasitas dan kapabilitas mereka. Hurlock dalam Sigit Setiawan membagi pola asuh menjadi tiga yaitu otoriter, demokratis, dan permisif (Setiawan, 2017) (Anwar & Azizah, 2020), yaitu:

1. Pola asuh otoriter (*authoritarian parenting*) adalah pola asuh dalam mendidik anak yang bersifat sentralistik dimana orang tua sepenuhnya mengontrol kehidupan dan perilaku anak dimana anak diatur secara ketat dan tidak memberikan ruang kepada anak untuk dapat menyampaikan keinginan mereka secara terbuka dan bebas. Bahkan hukuman yang bersifat fisik (*corporal punishment*) akan terjadi bila anak tidak mampu memenuhi standar yang ditetapkan orang tua. Pada tipe ini, orang tua tidak mau memahami keinginan anak, bahkan mengabaikannya, tidak mengenal kompromi dan keinginan/tuntutan itu cenderung hanya satu pihak saja, yaitu dari orang tua itu sendiri (Padjirin, 2016).

Dalam suatu artikel pendek yang dipublikasikan oleh Choosing Therapy tanggal 19 Mei 2021 dan diperbarui (updated) pada tanggal 29 Juni 2022 (<https://www.choosingtherapy.com/authoritarian-parenting/>), dinyatakan disitu ada 4 (empat) karakteristik pola pengasuhan otoriter, yaitu:

Demanding Nature dimana orang tua memiliki tuntutan yang tinggi terhadap anaknya dan tidak menerima kegagalan (*parents place high demands on their children and lack patience if children fall short*), seperti prestasi yang tinggi di sekolah, di bidang olah raga, karya seni, dan bidang-bidang lainnya.

Strict rules dimana orang tua secara ketat menerapkan aturan-aturan yang mereka buat untuk anak-anaknya tanpa ada ruang untuk kompromi dan cenderung merupakan beban yang berlebihan (secara psikologis) bagi anak-anak mereka (*parents put strict rules in place and offer little wiggle room, and tend to be overbearing and excessive*), seperti larangan untuk bermain dengan teman-teman mereka.

Harsh punishments dimana orang tua cenderung memberikan hukuman yang keras melebihi dari yang seharusnya apabila mereka tidak memenuhi apa menjadi harapan atau tuntutan orang tua (*parents*

tend to punish children more severe than warranted when children misbehave or do not meet their high expectations).

Lack of explanation dimana orang tua enggan untuk memberikan argumentasi atau penjelasan atas pertanyaan apa pun dari anaknya. Orang tua hanya akan mengatakan lakukan saja atau jangan lakukan itu. Itu saja. Kalau kepadanya ditanya, “kenapa?”, maka jawabannya, “karena saya mengatakannya!!” Anak hanya wajib mengikuti dan taat pada aturan yang ditetapkan baginya tanpa ada pertanyaan apa pun, apalagi protes. (children are expected to follow guidelines without questioning, while parents exert high levels of control. They simply want their children to obey).

2. Pola asuh demokratis yaitu suatu pola asuh yang lebih fleksibel dengan memperhatikan keinginan atau kemauan anak, namun masih dalam koridor kontrol orang tua. Orang tua akan secara rasional mempertimbangkan untuk memenuhi atau tidak memenuhi permintaan anak. Orang tua juga tidak menuntut sesuatu yang di luar kemampuan anak.
3. Pola asuh permisif yaitu suatu bentuk pola asuh yang memberikan kebebasan kepada anak semaksimal mungkin untuk mengembangkan potensi diri mereka terutama dalam mengeksplorasi apa yang ada di lingkungan mereka. Anak-anak lebih diberikan ruang untuk bisa mandiri dan bertanggung bertanggung jawab atas diri mereka sendiri. Pola kontrolnya lebih bersifat dialogis dan komunikatif. Orang tua cenderung reseptif, bersedia untuk mendengarkan lebih banyak, bahkan mungkin memenuhi, keinginan anak, sehingga hubungan orang tua dengan anak cenderung sangat santai. (Anwar & Azizah, 2020).

Selanjutnya, di bawah ini juga akan diuraikan beberapa pola atau model pengasuhan anak usia dini di Era Revolusi Industri 4.0., pola pengasuhan dengan sentuhan Teori Tabula Rasa, pola pengasuhan Generasi Alfa, pola pengasuhan/pendidikan dengan sentuhan teknologi berupa Smartphone/Gawai.

Pengasuhan di Era Revolusi Industri 4.0

Saat ini, kita hidup di zaman atau era Revolusi Industri 4.0., yaitu suatu zaman dimana perubahan industri bergerak begitu cepatnya dengan menitikberatkan pada otomatisasi serta kolaborasi di antara teknologi siber (*cyber technology*) yang disebut juga dengan *cyber physical system* yang ciri utamanya adalah penggabungan antara informasi serta teknologi komunikasi ke dalam bidang industri. (www.gramedia.com/best-seller/revolusi-industri-4-0/).

Zaman Revolusi Industri 4.0. ini begitu kompleks dan mengacaukan banyak sendi-sendi kehidupan terutama mengacak-acak pola-pola interaksi dan komunikasi tradisional yang sebelumnya lebih mengedepankan pola interaksi dan komunikasi face-to-face, tatap muka, ke pola interaksi dan komunikasi tanpa jarak (*space-less*), tanpa sentuhan langsung (*touch-less*), tanpa kedekatan fisik (*no physical proximity*), dan tanpa bau (*scent-less*). Semua ini disadari atau tidak disadari, dikehendaki atau tidak dikehendaki, akan mengubah semua pola hubungan dan komunikasi personal dan interpersonal di antara orang tua dan anak, di antara saudara dengan saudara, dan di antara teman dengan teman.

Perubahan pola hubungan dan komunikasi personal dan interpersonal sebagai efek dari perubahan industri yang sangat cepat atau drastis (*a drastic industrial revolution*) ini pada akhirnya mempengaruhi juga secara drastis pola edukasi formal maupun informal. Namun demikian, tujuan pendidikannya sendiri tidak lah mengalami perubahan yang signifikan dimana pendidikan itu adalah suatu proses kehidupan yang di dalamnya terdapat suatu sistem *transfer of knowledge* (pengetahuan), *transfer of values* (nilai-nilai), dan *guidance* (pembimbingan) kepada manusia secara dinamis untuk bisa mengembangkan potensi dirinya ke arah yang lebih berbudaya dan/atau ke arah yang lebih berperadaban (Rouf, 2019).

Dalam proses pendidikan anak, terutama di era tehnologi informasi yang belakangan ini perkembangannya sangat masif, dan karenanya sering dikategorikan sebagai *digital revolution*, pola pengasuhan anak menjadi sangat penting bagi orang tua karena dalam proses pengasuhan itu sangat terasa secara signifikan pengaruh dari perkembangan tehnologi. Orang tua dituntut untuk tidak hanya memperhatikan daya tarik dari alat-alat tehnologi yang dapat membantunynya (baca: potong kompas) dalam menenangkan anak-anak mereka ketika anak-anak itu sedang atau dalam kondisi emosi yang kolerik (*tantrum*) dan membuat keributan atau rewel (*hectic and fussy*). Anak-anak itu tentu sangat membutuhkan dukungan orang tua dalam bentuk afeksi, dan bukan alat, dalam meningkatkan perkembangan emosi, fisik, sosial, intelektual, dan spiritual (Kemendikbud RI, Juli 2016:3) (Rahmat, 2018). Alat, seperti *gadget*, hendaknya dipahami dan disikapi sebagai faktor perisai atau penyedap tambahan saja dalam mendidik anak (*flavor ancillary in education*), yang tidak menggantikan fungsi dan peranan utama orang tua dalam membentuk kepribadian, karakter, dan sikap lahiriah dan batiniah anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang tua maupun dengan orang lain selain orang tua.

Tontonan yang dihadirkan atau ditampilkan oleh *gadget*, seperti video yang berisi film dan nyanyian, hendaknya perlu mendapatkan perhatian orang tua secara khusus, terutama yang berkaitan dengan waktu yang dapat

dikonsumsi oleh anak untuk menontonnya, sekali pun film atau lagu-lagu itu mengandung konten yang mendidik. Orang tua hendaknya secara bijak dapat membatasi waktunya, karena apabila tidak, maka tontonan itu akan menjadikan anak terbuai dan lengket dengan *gadget*-nya, yang pada akhirnya mengeliminasi fungsi afeksi dan peranan orang tua dalam membentuk emosi, intelektual dan spiritual anak.

Hal lain yang perlu diperhatikan oleh orang tua adalah ketika anak-anak sudah mulai diperkenalkan dengan permainan (*games*). Pada tahap awal mungkin orang tua ingin menstimulasi aktivitas kerja syaraf otak anak, sekaligus membangun dan mengembangkan kecakapan anak, baik mental atau fisiknya. Namun dalam banyak kasus yang terjadi malah sebaliknya. Anak menjadi mudah frustrasi dan agresif karena *games* yang dimainkan oleh anak-anak adalah *games* yang memicu agresivitas anak, seperti games pertarungan dan peperangan. Sisi positif dari games (*advantages*) adalah: <https://veotag.com/advantages-and-disadvantages-of-video-games-for-kids/>

1. Mengembangkan kemampuan fisik dan mental anak (*improving physical and mental abilities*);
2. Merehabilitasi/memberikan terapi bagi anak-anak yang mengalami gangguan konsentrasi (*rehabilitation therapy for kids with attention problems*);
3. Menciptakan nilai-nilai positif, seperti solidaritas, persahabatan, dan rasa keterikatan atau menjadi bagian dari suatu kelompok (*helping promote values such as solidarity, friendship, and a sense of belonging to a group*);
4. Menciptakan rasa empati (*developing empathy*);
5. Menciptakan karakter atau jiwa kompetisi yang sehat dan meningkatkan kepercayaan diri (*promote healthy competition and help boost self-esteem*);
6. Membangkitkan sifat kerja sama tim (*encouraging teamwork*);
7. Mengembangkan kemampuan untuk menciptakan strategi dan kepemimpinan (*Improving strategy and leadership*); dan
8. Menstimulasi kreativitas (*stimulating creativity*).

Sedangkan sisi negatif (*disadvantages*) games adalah: <https://veotag.com/advantages-and-disadvantages-of-video-games-for-kids/>

1. Menciptakan penyakit kecanduan (*causing poisoning/ addicted*);
2. Menjadikan anak agresif (*increasing aggression*);
3. Menjadi anak memiliki kepribadian yang menjauh dari lingkungan sosialnya (*negative impact on socialization*);
4. Menciptakan perasaan tidak nyaman yang berkepanjangan ketika jauh atau tidak bermain games (*causing long-term discomfort*);
5. Menjadikan anak jauh dari sifat/sikap sabar (*impatience*);

6. Sulit atau mempunyai gangguan tidur, atau bahkan mengalami mimpi-mimpi buruk (*lacking of sleep and having nightmares*).

Pola Pengasuhan Dengan Sentuhan Teori Tabula Rasa

Dalam konteks “tabula rasa”, suatu teori yang diajukan dan dikembangkan oleh John Lock, filsuf Inggris, pada akhir abad ke-17, orang tua ini lah yang menjadi sumber utama inspirasi yang menjadikan anak bergerak maju, kreatif dan kritis (*encouraging, creative and critical inspiration*), pengetahuan yang bermanfaat (*constructive knowledge*), pemikiran yang mengajarkan pertimbangan yang baik dan masuk akal (*reasonable thought*), nilai-nilai etika dan budaya (*ethical and cultural values*), serta kearifan (*wisdom*) bagi anak-anaknya, dan tidak semata-mata mengandalkan tehnologi, karena tehnologi adalah benda mati yang hanya berfungsi ketika difungsikan oleh manusia. John Lock mengatakan bahwa anak-anak secara lahiriah tidak buruk, tetapi mereka seperti selembar “kertas kosong” suatu tabula rasa. John Lock yakin bahwa pengalaman di masa anak-anak itu sangat penting dalam menentukan karakteristiknya nanti, ketika mereka sudah menjadi orang dewasa. Oleh karena itu, dalam pengasuhan anak usia dini, John Lock sangat menganjurkan dan mendorong orang tua untuk dapat meluangkan waktunya, dan menciptakan kebersamaan dengan anak-anaknya serta membantu mereka bersimbiosis dengan masyarakat sekitarnya yang pada akhirnya menjadikan anak-anaknya itu mampu memberi kontribusi-kontribusi yang positif kepada lingkungannya (Santrock, John W, 2002).

Pola Pengasuhan Generasi Alfa

Dalam suatu kajian mengenai *demographic movement*, Don Tapscott: Grown Up Digital dalam Youarti, Jurnal fokus konseling, menguraikan dan membagi demografi penduduk ke dalam beberapa kelompok disertai dengan ciri-cirinya, (Kristyowati, 2021), yaitu sebagai berikut:

1. *PreBaby Boom*, yaitu suatu generasi dari orang-orang yang lahir pada tahun 1945 dan sebelumnya. Orang-orang ini mempunyai ciri-ciri atau karakter kepribadian yang kuat, yaitu memiliki jiwa patriot tinggi karena hidup di masa penjajahan dan perang, dan memiliki kemampuan memimpin sangat baik. *PreBaby Boom* ini merupakan zaman dimana terjadi suatu depresi kehidupan yang sangat tinggi yang dikenal dengan istilah *the great depression era*, dimana di zaman ini terjadi krisis ekonomi global sebagai efek dari terjadinya Perang Dunia ke-1 yang kemudian berlanjut sampai kepada Perang Dunia Ke-2.

2. *The Baby Boom*, yaitu suatu generasi dari orang-orang yang lahir antara tahun 1946–1964. Orang-orang ini pada umumnya mempunyai ciri atau karakter kepribadian yang lebih mengutamakan dan berorientasi pada pencapaian karir secara konsisten. Hal ini dilakukan tidak lain karena munculnya kesadaran pada diri mereka untuk dapat meninggalkan warisan berupa kemakmuran dan kesejahteraan bagi anak cucu mereka.
3. *The Baby Bust*, yaitu suatu generasi dari orang-orang yang lahir antara tahun 1965–1976. Mereka disebut juga sebagai Generasi X yang mempunyai ciri atau karakter sibuk menghabiskan waktu untuk bekerja karena melihat dan mencontoh orang tuanya yang juga sibuk bekerja, sibuk mengurus pekerjaan, tetapi mereka juga berusaha untuk menjaga hubungan antara pribadinya dan keluarga secara harmonis/seimbang sehingga mereka berusaha untuk mengatur waktunya secara baik. Sedangkan anak-anak dari Generasi X ini sudah mulai tersentuh oleh kemajuan teknologi seperti video game dan komputer sekali pun masih dalam tataran perangkat yang sederhana.
4. *The Echo of the Baby Boom*, yaitu suatu generasi dari orang-orang yang lahir antara tahun 1977–1997. Mereka ini disebut sebagai Generasi Y atau Generasi Milenial dengan ciri-ciri kepribadian yang lebih mementingkan solidaritas, kebahagiaan bersama dan eksistensi diri agar bisa dihargai secara sosial. Generasi Milenial ini tidak semata-mata berorientasi mengejar harta, tetapi mereka lebih berusaha untuk menguasai bisnis dengan cara-cara yang lebih inovatif karena inovasi adalah kebanggaan bagi mereka.
5. *Net Generation* (Generasi Net), yaitu suatu generasi dari orang-orang yang lahir antara tahun 1998-2009. Generasi ini disebut juga sebagai Generasi Z yang mempunyai ciri-ciri sangat dekat dengan *gadget* dan media sosial, serta lebih aktif dalam mencari informasi dan senang pada sesuatu yang instan, menyukai pekerjaan atau bisnis dengan menggunakan media sosial, misalnya *online shop* dan menjadi *influencer* muda.
6. *Alpha Generation* (Generasi Alfa), yaitu suatu generasi dari orang-orang yang lahir pada tahun 2010 hingga sekarang. Generasi Alpha ini mempunyai ciri sangat familiar dengan teknologi bahkan pada usia dini, bermain *gadget* lebih menyenangkan dari pada permainan tradisional.

Berkaitan dengan *Alpha Generation* (Generasi Alfa), Wawan Setiawan dalam sebuah artikel mengatakan bahwa anak-anak yang berada dalam kategori Generasi Alfa, yang usianya saat ini rata-rata di bawah 10 tahun, tidak bisa

melepaskan dirinya dari jeratan barang-barang teknologi. Oleh karena itu sistem pendidikan yang tepat untuk mereka adalah sistem pendidikan dengan model *“Parenting Immune Selter”*, suatu model pendidikan yang menempatkan orang tua tidak lagi sebagai figur pendidik yang sama kedudukannya dengan pendidik di sekolah, tetapi orang tua hanya akan berfungsi sebagai pendamping bagi anak-anaknya di saat anak-anak itu menggunakan teknologi gawai selama proses pendidikan atau proses pembelajaran berjalan. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak itu tetap terkontrol dan tidak kecanduan dengan barang-barang teknologi (Aslan, 2019).

Pola Pengasuhan dengan Sentuhan Tekhnologi Berupa Smartphone/Gawai

Tidak lah dapat dipungkiri bahwa pengaruh smartphone atau gawai, khususnya pada Generasi Alfa ini, begitu hebat, terutama di masa-masa pandemi Coronavirus Disease 2019 atau Covid-19 yang merampas kebebasan manusia berinteraksi secara langsung (elimination in direct contact), sehingga kontak tatap muka langsung di kelas dalam proses belajar mengajar sangat dibatasi bahkan dilarang sama sekali. Kondisi ini memaksa pendidik (guru/dosen) dan pelajar/mahasiswa untuk memulai babak baru penggunaan tehnologi informatika dengan kelengkapan gadget-nya secara total dan mendalam (total and pervasive), mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi (PT). Zaman komunikasi pendidikan online (live long-distance learning) pun menjadi trend yang membuat banyak pihak, khususnya generasi “old” teragap-gagap (awkward) dalam meresponnya, terutama para pengajar yang secara tehnologi tertinggal kecakapannya (technological ignoramus). Terdapat banyak kasus dimana para nanny (pengasuh/pendamping anak usia dini), bahkan nenek atau kakeknya yang dititipi cucu karena kedua orang tuanya bekerja, “dipaksa” untuk mendampingi dan membantu anak asuhnya/cucunya tersebut berinteraksi dan belajar bersama dengan guru-guru TK-nya dengan menggunakan gadget berupa smartphone.

Kondisi dimana anak-anak yang sejak lahir telah diperkenalkan oleh orang tuanya dengan berbagai macam alat komunikasi (gadget), ditambah dengan adanya kondisi yang “memaksa” anak-anak pra-sekolah dan anak-anak usia sekolah menggunakan gadget dalam proses belajar itu lah yang kemudian menjadikan mereka disebut sebagai generasi digital native, yaitu generasi yang sejak lahir telah mengenal media elektronik dan digital (Kemendikbud RI, Juli 2016:9) (Rahmat, 2018).

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam konteks penggunaan gadget oleh anak-anak pra-sekolah, dan juga penggunaan gadget oleh anak-anak balita, anak-anak usia dini, anak-anak sebelum pra-sekolah, adalah persoalan kelekatan hubungan antara anak-anak tersebut dengan orang tuanya. Kelekatan hubungan anak kepada ibunya ini sangat penting terutama dalam konteks pembangunan karakter/kepribadian anak yang kuat (*strong character buildings*).

Secara alami dan atau naluriah, anak-anak usia dini itu memiliki jalinan kelekatan hubungan yang sangat kuat dengan orangtuanya, maka seorang ibu, sebagai pengasuh utamanya, harus lah sejak dini mengambil peran yang paling utama, paling penting, bijak dan dominan dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya agar anak-anak tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik (Wijirahayu et al. (2016) tanpa mengalami gangguan yang berarti dari kehadiran dan penggunaan gadget oleh anak-anak tersebut dengan cara mengendalikan penuh penggunaan gadget oleh anak-anak mereka itu (*taking complete control of the use of the gadgets*).

Salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan oleh seorang ibu dalam pengasuhannya adalah menjaga kualitas kelekatan itu sampai kepada tingkat atau derajat yang ideal atau memadai (Oktavianto et al., 2019), sekali pun terminologi ideal atau memadai itu bersifat relatif. Dalam hal ini, apabila dikaitkan dengan penggunaan gadget (gawai) oleh anak, jangan sampai gawai tersebut secara emosional maupun psikologis merampas atau mendominasi atau menghilangkan relasi kelekatan antara seorang anak dengan orang tuanya, khususnya ibunya. Oleh karena itu, saat pengasuhan, seorang ibu tidak boleh lengah untuk mengendalikan penggunaan gadget dalam konteks lamanya penggunaan gadget (durasi), saat-saat penggunaan gadget (momentum), dan isi dari tontonan yang ditampilkan oleh gadget (konten).

Apabila manajemen pengasuhan dan pendidikan tersebut di atas telah dilakukan oleh seorang ibu secara konsisten dan berkesinambungan (*consistent and sustainable*), maka ibu tersebut dapat dikatakan telah membangun proses perkembangan anak dengan metode kelekatan yang aman (*secured atau safe attachment*). Metode kelekatan yang aman ini pada akhirnya akan berdampak positif bagi anak dalam beradaptasi dengan lingkungannya dan menerima kondisi-kondisi yang kondusif bagi dirinya serta mampu mengembangkan kepercayaan dirinya (Holden, 2010 dalam Wijirahayu et al., 2016). (Oktavianto et al., 2019).

Sekalipun menurut pengamatan penulis, terdapat unsur “memaksa” dalam penggunaan gadget sebagai teknologi alat bantu pendidikan (lihat kembali penjelasan penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar terkait dengan Covid-19 di atas), penulis menyadari bahwa gadget juga memiliki

beberapa dampak positif sebagaimana dikatakan pula oleh Chapman dan Pellicane sebelumnya (2014) yaitu penggunaan teknologi dalam bentuk gawai pada anak-anak sesungguhnya dapat memberikan dampak atau nilai positif terutama pada perkembangan anak dan kemampuan literasi (Novianti et al., 2020).

Dampak positif lainnya adalah banyaknya kemudahan bagi anak-anak dalam mendapatkan berbagai informasi ilmu pengetahuan hanya dengan sekali atau dua kali “klik” pada tombol google search. Kemudahan untuk mengakses dan mencari informasi ini sangat membantu anak dalam proses pembelajarannya, termasuk untuk mencari dan mendapatkan permainan atau hiburan yang bersifat edukatif, seperti game dan film/video mulai dari film-film kartun dan animasi sampai dengan film/video yang menampilkan kisah-kisah nyata dengan rekaman nyata benda-benda atau lokasi dengan jejak-jejak historis atau peninggalan sejarah masa lalu.

Selain memiliki dampak positif, gadget seperti smartphone, juga memiliki sisi-sisi yang negatif. Hal ini disebabkan karena tersedianya fasilitas atau fitur berupa aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya yang memberikan kemudahan bagi penggunanya, seperti fasilitas kalkulator, kamus, google translate, akses internet untuk mendapatkan segala macam informasi dan hiburan, dan lain-lain, sehingga anak cenderung berpikiran praktis, berperilaku instan, manja, santai, bahkan kadang kurang menghargai jerih payah orang lain dan kadang bertindak egoistis dan individualis, sehingga anak menjadi teraliniasi (being alienated) dari lingkungan sosialnya, dan pada titik tertentu tidak mustahil menjadi pribadi yang memiliki potensi anti sosial (antisocial personality disorder). Anak akan mengalami gangguan kepribadian yang bersifat antisosial, yaitu suatu sikap abai yang akut dan terus menerus terhadap moral, norma sosial, dan hak-hak serta perasaan orang lain (a pervasive and persistent disregard for morals, social norms, and the rights and feelings of others).

<https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/antisocial-personality-disorder/symptoms-causes/syc-20353928>. Di samping itu, sifat antisosial ini, selain menghilangkan kepekaan terhadap lingkungan sosialnya, juga akan dapat menghilangkan atau mengganggu kecerdasan emosional anak.

Untuk mengetahui lebih jauh pengaruh penggunaan smartphone terhadap anak, maka dapat ditinjau, dibaca dan dikaji hasil penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Anak Kepada Orang Tua (Studi Kasus di Kalangan Murid Sekolah Dasar di Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten)”. (Marsal et al., 2017).

Hasil penelitian di atas menunjukkan semakin tinggi penggunaan smartphone, maka semakin rendah interaksi anak dengan orang tua, demikian

pula sebaliknya jika penggunaan smartphone semakin rendah, maka interaksi anak dengan orang tua semakin tinggi. (Marsal et al., 2017).

Penelitian tersebut juga diperkuat oleh Laini et al. (2018) yang menyatakan bahwa anak yang memiliki durasi penggunaan gawai yang tinggi tanpa keterlibatan orang tua akan memiliki perilaku pro-sosial yang lebih rendah dibandingkan dengan anak lain yang menggunakan gawai di bawah bimbingan orang tua.

Lebih jauh lagi, dari hasil penelitian yang lain disimpulkan bahwa usia anak antara 0-6 tahun adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak (Dorlina, 2011:66), (Makagingge et al., 2019).

SIMPULAN

Perubahan apa pun yang terjadi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya, yang meliputi perubahan tatanan sosial, budaya, politik dan ekonomi, serta teknologi, baik karena peperangan, pergerakan atau perpindahan manusia dari satu wilayah ke wilayah lainnya (*demographic movement*), maupun karena temuan-temuan teknologi baru, pada hakekatnya, tidak lah dapat merubah pola pengasuhan dan interaksi antara orang tua dengan anak, kecuali orang tua itu sendiri yang melakukan perubahan untuk menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi. Jadi perubahan kondisi, termasuk perubahan teknologi, itu hanya menjadi faktor pengaruh bagi orang tua, dan bukan menjadi faktor pengaruh bagi anak, dalam mendidik dan mentransfer pengetahuan-pengetahuan lama maupun baru kepada anak-anaknya. Orang tua tetap memegang kendali atas *transfer of knowledge* (pengetahuan), *transfer of values* (nilai-nilai), dan *guidance* (pembimbingan). Namun demikian, ketika anak-anak itu sudah mencapai usia mandiri, yang sifatnya relatif, dan dapat mengendalikan penggunaan teknologi secara lebih baik tanpa bantuan orang tua, maka teknologi baru (*advanced technology*) akan sangat berpengaruh pada pola atau proses perkembangan kehidupan mereka selanjutnya.

Hal yang paling penting bagi orang tua dalam pengasuhan anak, terutama ketika orang tua memperkenalkan dan mengajarkan anak-anaknya (yang masih dalam usia dini) berinteraksi dengan Teknologi Digital (*Digital Technology*), baik berupa smartphone, tablet, laptop, maupun alat-alat sejenis lainnya, terutama ketika orang tua menghadirkan tontonan dalam bentuk video yang berisi nyanyian atau lagu-lagu dan film anak-anak, adalah masalah pengawasan dan pengaturan waktu (*time management*) atau durasi penggunaan alat-alat teknologi itu. Orang tua harus pandai dan bijak memilihkan jenis tontonan yang konstruktif, dan bukan sebaliknya yang bersifat destruktif.

Orang tua hendaknya memilihkan tontonan-tontonan yang menggambarkan kemuliaan akhlak karena anak mudah menyerap, mengikuti atau mencontoh apa yang mereka lihat dan dengar. Akhlak anak bisa terbentuk dan tercermin dari apa yang mereka saksikan atau sering lihat. Sikap bijak orang tua di era *digital technology* ini lah yang dibutuhkan dalam proses pengasuhan anak, terutama dalam penggunaan alat-alat tehnologi, sehingga hakekat kemanusiaan anak sebagai makhluk mulia yang diciptakan secara sempurna oleh Tuhan, dalam konteks akhlakul karimah, tetap terjaga. Hal penting yang perlu dilakukan oleh orang tua adalah membangun komitmen atau tekad untuk melindungi anak-anak dari ancaman dan pengaruh negatif dari penggunaan alat-alat tehnologi canggih (*negative impacts of advanced and sophisticated technology*), dan mengembangkan secara konstruktif manfaat yang ditawarkannya oleh alat-alat tehnologi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, A., & Lisvita, L. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *JoEMS (Journal of Education and Management)*, 3(4), 47–50. <http://ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/308>
- Anwar, R. N., & Azizah, N. (2020). Pengasuhan Anak Usia Dini Di Era New Normal Perspektif Islam. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i2.8966>
- Aslan, A. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Christianti, O. M. (2007). *Anak dan Bermain*.
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Juwita, D. R. (2018). Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini di Era Millenial. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 7(2), 282–314.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download
- Kristyowati, Y. (2021). Generasi “Z” Dan Strategi Melayaninya. *Ambassador: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 2(1), 2.
- Makagingge, M., Karmila, M., & Chandra, A. (2019). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK

- (Studi Kasus Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KBI Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018). *YaaBunayya Jurnal Anak Pendidikan Usia Dini*, volume 3 n, 115–122. <https://doi.org/10.24853/yby.3.2.16-122>
- Marsal, A., Hidayati, F., Studi, P., Informasi, S., & Manajemen, P. S. (2017). Pengaruh Smartphon Dengan Interaksi Sosial. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84.
- Muhammadiyah, U., & Barat, S. (2020). Penguatan Keluarga Menghadapi Kekerasan Terhadap Anak di Era Digital Desi Asmaret. *Jurnal Al-Himayah*, 4, 253–268. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ah>
- Novianti, R., Febrialismanto, F., Puspitasari, E., & Hukmi, H. (2020). Meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mendidik anak di era digital di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak Provinsi Riau. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 183–190. <https://doi.org/10.31258/raje.3.3.183-190>
- Oktavianto, E., Karimah, K., Timiyatun, E., & Badi'ah, A. (2019). Pelatihan bermain pada ibu meningkatkan kelekatan anak. *Medisains*, 16(3), 120. <https://doi.org/10.30595/medisains.v16i3.3630>
- Rahmat, S. T. (2018). Pola Asuh yang Efektif dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Journal Education and Culture Missio*, 10(2), 143. <https://repository.stikipsantupaulus.ac.id/122/1/Artikel-jurnal-missio>
- Rouf, A. (2019). Reaktualisasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal dengan Manhaj Global: Upaya menjawab problematika dan tantangan pendidikan di era Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 910–914.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Santrock, John W, *Live Spain Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta:Penerbit Airlangga, Ed.5, 2002).
- <https://parentingiseasy.id/perkembangan-anak-itu-unik-dan-tidak-seragam/>
<https://patient.info/mental-health/stress-management/acute-stress-reaction>
<https://positivepsychology.com/attachment-style-worksheets/>
<http://www.facebook.com/harry.hasan.sqntosa/post/10206528347117551>
<https://www.gramedia.com/best-seller/revolusi-industri-4-0/>
<https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/antisocial-personality-disorder/symptoms-causes/syc-20353928>
[Mubara, Kayla dkk.\(2017\).Smartmom untuk generasi Smart, \(Yogyakarta: DIVA Press\)](#)

<https://www.choosingtherapy.com/authoritarian-parenting/>