

IDENTITAS KULTURAL DALAM PENDIDIKAN ANAK: PERAN ORANG TUA DI ERA MEDIA DIGITAL

Yulian Dwi Putra ¹, Lira Reza Puspita ²

Institut Agama Islam Negeri Curup

¹ Yuliandwiputra95@gmail.com , ² lirareza386@gmail.com

Abstract

Self-identity is a recognition and feeling of confidence in an individual's personal identity which requires a fairly long and complex process. The development of self-identity is influenced by several factors, including self-exploration, roles, and commitment. Globalization and popular culture can also influence the development of self-identity, especially in children. This type of research uses literature review, which is a collection of theories selected to become reference material, literature and basis for research or scientific writing. This research prioritizes secondary data through document studies or literature searches. The use of gadgets in children has positive and negative impacts. The positive impact is increasing children's knowledge and building and training children's creativity. The negative impact is that children can become dependent on gadgets. The role of parents is very important in supervising and controlling children's use of gadgets. Apart from parents, the role of teachers at school is also important as educators who can provide direction and guidance to children in the form of knowledge and motivation.

Keywords: *Cultural Identity, Digital Media, Parents.*

Abstrak

Identitas mengacu pada pemahaman dan persepsi terhadap identitas pribadi seseorang yang memerlukan proses panjang dan teliti. Perkembangan identitas diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk eksplorasi diri, peran, dan komitmen. Globalisasi dan budaya populer juga dapat memengaruhi perkembangan identitas diri, terutama pada anak-anak. Jenis penelitian ini memanfaatkan kajian pustaka, yang merupakan kumpulan teori yang dipilih sebagai bahan referensi, literatur, dan dasar dalam penelitian atau karya tulis ilmiah. Penelitian ini mendahulukan data sekunder dengan menggunakan analisis dokumen atau telaah literatur. Penggunaan gadget pada anak dapat menyebabkan dampak positif dan dampak negatif. Untuk dampak positifnya sendiri adalah meningkatkan pemahaman anak serta mengembangkan serta mengasah kreativitas pada anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak bisa menjadi ketergantungan pada gadget. Pengawasan oleh orang tua memiliki peran yang sangat penting serta mengontrol pemakaian gadget terhadap anak. Selain peran dari ayah dan ibu, peran guru di sekolah juga penting sebagai pendidik yang mampu memberi nasihat serta panduan terhadap anak dalam bentuk pengetahuan dan motivasi.

Kata Kunci: *Identitas Kultural, Media Digital, Orang Tua*

PENDAHULUAN

Teknologi berupa *smart phone* sudah tidak asing untuk sekarang ini, penggunaanya orang-orang dewasa ataupun pada anak-anak apalagi kalau bukan benda tipis yang simpel di bawa kemana-mana dikenal juga dengan sebutan gadget. Gadget salah satu benda elektronik yang mempunyai sasaran serta manfaat yang spesifik dan dapat mengakses informasi terkini, serta dapat menjadikan kehidupan manusia menjadi jauh lebih efisien. Gadget juga di ketahui mempunyai banyak wujudnya serta tipe dari manfaatnya. Dalam pemakaian alat elektronik terhadap anak sudah tidaklah aneh lagi melihat pengguna gadget sekarang sudah mempunyai berbagai jenis aplikasi yang bervariasi, dimulai dari permainan yang berfokus pada pembelajaran anak hingga game yang bisa menyenangkan hati sang anak ketika sedang bermain.

Efek buruk dari pemakaian gadget yang sangat berlebihan terhadap anak dapat menyebabkan gangguan pada konsentrasi anak. Dampak positifnya yang dapat diperhatikan yaitu bisa menjadikan anak akan tetap mengikuti perkembangan teknologi. Dan efek yang lain bisa membantu memperluas pemahaman anak tentang hal-hal diluar pemakaian gadget (Nurudin, 2007). Anak-anak juga anak terus mengikuti perkembangan hal-hal baru

yang ada di sekitar mereka, termasuk informasi dan gaya hidup. Penggunaan alat elektronik pada anak harus berlandaskan dengan jenis cara orang tua mendidik anak mereka. Kedua orang tua yang mempunyai pendekatan otoriter dalam pola asuh pada anak dan orang tua yang disiplin yang menghargai nilai-nilai umum cenderung membatasi pemakaian gadget pada anak-anak mereka. (Rakhmat, 2011)

Dapat dilihat dari segi kemajuan teknologi pada masa sekarang, sangat diperlukan tugas orang tua bagi pertumbuhan moral si anak. Maraknya penggunaan teknologi komunikasi salah satunya yaitu gadget oleh anak, maka dari itu peran ayah dan ibu yaitu menyaring serta memberi pengetahuan juga memberikan bimbingan yang sesuai untuk anak dalam pemakaian gadget yang cocok untuk porsi umur anak-anak dalam perkembangan pertumbuhan anak. Keluarga juga menjadi salah satu Institusi pendidikan awal dan yang paling nomor satu untuk anak, orang tua juga sebagai mediator, penyaringan informasi, dan penanaman nilai, serta bagaimana mereka dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pertumbuhan kultural anak di tengah kemajuan teknologi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan kajian pustaka yang merupakan sekumpulan teori

yang dipilih sebagai referensi, literatur, dan landasan untuk sebuah penelitian atau karya tulis ilmiah. Penelitian ini lebih fokus pada penggunaan data sekunder melalui analisis dokumen atau studi literatur, dengan data sekunder mengacu pada sumber informasi yang sudah ada. Seperti artikel atau tulisan dalam bidang Resonansi kultural, Pendidikan di Era Digital, Peran orang tua, Tantangan Digital, serta buku-buku dan hasil penelitian lain yang relevan dalam pembahasan ini..

PEMBAHASAN

1. Faktor Krisis Identitas Budaya Pada Anak

a. Perkembangan identitas pribadi

Sesuai dengan adanya penjelasan tentang “diri” dan “identitas” bisa di ambil deskripsinya dari identitas diri merupakan sebuah penerimaan atau suatu keyakinan diri dengan identitas pribadi seseorang yang memerlukan suatu proses yang memakan waktu yang lama dan kompleks, agar menjadi individu yang berbeda dari orang lain melalui lingkungan sekitarnya untuk mencari arti atau makna bagi keberlangsungan hidupnya sendiri. Kemudian identitas pribadi adalah pemahaman dan konsistensi diri dalam mengenali dan menerima ke khas an individu mengenali dirinya, perannya,

komitmen, orientasi, dan tujuan hidupnya, dan ini dapat melakukan tindakan yang sesuai dengan kehendak pribadinya sendiri serta menjadi harapan masyarakat.(Desmita, 2009)

Menurut teori Erikson mengatakan bahwasanya sesuatu hal yang paling utama adalah pentingnya eksperimen dalam pengembangan identitas diri seseorang serta fungsi dari dirinya sendiri. Erikson percaya bahwasanya semua remaja akan menghadapi banyak pilihan dan tahapan di mana mereka akan memasuki periode moratorium, dan selama periode moratorium inilah remaja menguji perannya serta kepribadiannya yang berbeda sebelum akhir remaja meraih sebuah pemikiran diri yang mantap. (Desmita, 2009)

Anak-anak yang sedang dalam proses perkembangan identitas diri termasuk identitas budayanya mungkin mereka sedang mencoba berbagi identitas yang berlainan untuk menemukan yang paling tepat dan sesuai untuk mereka semua. Dan situasi ini bisa menyebabkan kebingungan dan ketidakpastian tentang identitas budaya mereka sendiri. Selanjutnya identitas diri mengalami perkembangan dari sebuah serangkaian indentifikasi pada masa kecil anak. Dan seorang individu

memiliki kapasitas atau kemampuan berpikir dan beradaptasi dengan lingkungan dan bundanya, dan dapat mempengaruhi perkembangan identitas.

Analisis penulis mengenai hal ini bahwasanya identitas diri adalah pengakuan dan keyakinan terhadap identitas personal seseorang. Proses ini memerlukan waktu dan kerumitan, sehingga individu dapat menjadi “aku” yang berbeda dari orang lain. Identitas diri mencakup kesadaran dan konsistensi dalam mengidentifikasi dan menerima keunikan individu, peranya, komitmennya, orientasinya serta visi kehidupan. Identitas budaya juga memiliki peran penting dalam perkembangan identitas diri. Anak-anak yang mengalami kebingungan budaya mungkin menghadapi tantangan ekstra dalam proses identifikasi diri. Lingkungan dan interaksi sosial sangat berpengaruh dalam membentuk identitas, termasuk bagaimana individu menyesuaikan diri dengan norma dan nilai budaya. Identifikasi pada masa kanak-kanak merupakan pondasi bagi perkembangan identitas diri. Pengalaman awal, hubungan dengan orang tua, dan adaptasi terhadap lingkungan berperan dalam pembentukan identitas. Kemampuan

berpikir kritis dan beradaptasi membantu individu menghadapi perubahan dan membentuk identitas yang fleksibel namun stabil. Jadi pembentukan identitas diri adalah proses yang terus berubah dan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti percobaan peran, lingkungan sosial, budaya, serta pengalaman masa kecil. Pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor tersebut dapat membantu seseorang mengembangkan identitas yang kuat dan stabil, yang penting bagi kesejahteraan psikologis dan sosial.

Proses perkembangan identitas, individu dapat mengalami beberapa tahapan seperti pertukaran identitas, penutupan identitas, penangguhan identitas, dan yang terakhir keberhasilan identitas.

1. Pertukaran identitas

Identitas yang mengalami difusi merupakan sebuah kondisi dimana seseorang kehilangan tujuan dan dia tidak melakukan eksplorasi serta tidak memiliki komitmen terhadap peran tertentu, yang mengakibatkan mereka sendiri tak bisa menemukan identitas pribadinya. Maka dari itu mereka cenderung menghindari masalah dan mencari kepuasan dengan cepat. Individu sama pertukaran identitas ini tidak

mempunyai tujuan yang pasti, dan mereka itu juga tidak mempunyai komitmen terhadap nilai serta maksud tertentu.

2. Penutupan identitas

Penutupan identitas merupakan sesuatu kondisi atau situasi seseorang yang bisa menemukan jati diri serta mempunyai komitmen tanpa menjalani proses eksplorasi diri terlebih dahulu. Mereka semua juga memiliki kebebasan dalam memilih pekerjaan mereka masing-masing, dan pandangan keagamaan atau ideologi bukan berdasarkan pada dasar pertimbangan yang sangat matang serta pertimbangan itu lebih banyak ditentukan oleh orang tua ataupun pengajarnya.

3. Penangguhan identitas

Penangguhan identitas adalah suatu kondisi yang mencerminkan seseorang yang sedang sibuk menemukan siapa dirinya, seseorang berada dalam kondisi untuk mencari jati dirinya sendiri. Dan seseorang tidak dapat mengikatkan diri pada komitmen tertentu. Tetapi secara langsung mereka mengeksplorasi beberapa nilai, minatnya, dan ideologi, serta pekerjaan untuk eksplorasi identitas diri. Selanjutnya penangguhan identitas ini berarti individu tersebut belum membuat

komitmen yang definitif, yang menunjukkan pola penundaan atau penahanan.

4. Pencapaian identitas

Pencapaian identitas ini merupakan dimana seseorang telah menetapkan identitasnya dan membuat komitmen setelah mempertimbangkan berbagai pilihan yang dianggapnya tepat. Sebab itu, dia mampu mengidentifikasi informasi yang tepat sasaran serta cocok dengan apa yang dipilihnya. (Berk, 2022)

b. Paparan budaya global yang berlebihan

Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi melalui pertukaran penglihatan dunia produk, pemikiran, serta berbagai aspek kebudayaan lainnya. Nah berbicara tentang budaya global yang berlebihan terhadap anak globalisasi dan internet memungkinkan anak-anak untuk mengakses berbagai budaya dari seluruh dunia dengan mudah. Dan hal ini dapat membuat mereka kebingungan dan kehilangan identitas dari mereka sendiri.

Selanjutnya, salah satu aspek utama dari globalisasi yaitu meningkatnya paparan terhadap banyak ragam budaya yang ada di luar. Anak-anak pada saat ini sudah memiliki akses media dan ide dari seluruh dunia bahkan pada saat ini

beberapa anak-anak sudah mempunyai akun media sosial contohnya seperti Facebook dan Instagram tetapi masih minim anak-anak yang mempunyai akun Instagram. Kemudian paparan ini dapat mengakibatkan terjadinya sebuah kesalahan paham tentang etika sosial, tata krama, dan perilaku yang berlaku di masyarakat mereka.

Penulis menganalisis mengenai hal ini bahwasanya globalisasi dan internet mempermudah anak-anak dalam mengakses berbagai budaya dari seluruh dunia. Ini memberi mereka kesempatan untuk mempelajari berbagai pandangan dunia, tradisi, dan gaya hidup yang beragam. Anak-anak masa kini memiliki akses ke media dan ide-ide dari seluruh dunia. Platform-platform seperti Facebook dan Instagram utama bagi mereka bisa berinteraksi dan berbagi informasi. Papan terhadap berbagai budaya melalui media sosial dan internet bisa menimbulkan kesalahpahaman tentang etika sosial dan perilaku yang berlaku di masyarakat mereka. Secara umum, globalisasi memiliki dampak besar pada pembentukan identitas budaya anak-anak. Meskipun ada manfaat seperti peningkatan pengetahuan tentang berbagai budaya, terdapat juga risiko kehilangan identitas budaya dan kesalahpahaman terkait etika sosial

yang perlu diwaspadai. Orang tua dan pendidik perlu membantu anak-anak menghadapi dunia yang semakin terhubung ini dengan pendekatan yang positif, sambil tetap mempertahankan dan menghargai nilai-nilai budaya lokal mereka.

Bisa dilihat anak-anak pada zaman sekarang sudah mulai berpikir modern, Sebaliknya dengan anak-anak kecil mulai dari umur 5 tahun sampai dewasa mereka tidak bisa lepas dari teknologi seperti halnya handphone, sudah banyak sekali sekarang anak-anak kecil yang sudah mengerti handphone karena dari kecil mereka sudah dikenalkan berbagai macam teknologi oleh orang tuanya. Pada era globalisasi ini munculah karakter-karakter anak sekolah dasar yang menjadi lebih cenderung akibat dipengaruhi oleh globalisasi di sekitarnya. Ini semua bisa dilihat dari pola perilaku anak-anak yang mulai merosotnya nilai-nilai karakter pada diri anak, nilai-nilai karakter yang mulai merosot pada anak seperti, anak menjadi kurang sopan, menjadi anak yang suka mencontek saat ujian di sekolah. dan anak menjadi minim kepekaan sosial. Pada saat ini anak-anak lebih cenderung ke sikap atau perilakunya sama seperti orang-orang barat. Globalisasi sudah terlalu jauh

merubah aspek kehidupan manusia terutama pada anak-anak. Bahkan globalisasi juga membawa pengaruh pada perkembangan anak, dalam ranah pendidikan globalisasi juga membuka akses untuk anak-anak guna untuk kursus online dan mencari materi pembelajaran, dan semua itu bisa di akses melalui internet.

c. Pengaruh budaya populer

Oliver menjelaskan istilah budaya populer sebagai “hal-hal di mana sekelompok orang mempunyai kesamaan. dan yang dapat di kenali melalui paparan media massa, terutama pada televisi, YouTube, dan media sosial yang berbasis internet. Nah perlu di ketahui bahwasanya budaya populer juga di pandang sebagai budaya komersial massal yang berasal dari rakyat dan berkembang seiring dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi. Kemudian muncul lah media baru seiring perkembangan teknologi komunikasi yang memberikan pengaruh meningkatkannya dan saling ketergantungan antara budaya populer dan kehidupan sosial.

Penulis menganalisis dari penjelasan di atas bisa bahwasanya budaya populer itu adalah suatu hal-hal yang umum untuk di pahami oleh sekelompok orang, dan biasanya budaya populer ini di perkenalkan

lewat media seperti TV, YouTube, dan berbagai media sosial lainnya. Kemudian budaya yang berasal dari rakyat dan berkembang dengan teknologi yang lebih baik. Budaya populer lebih dekat dengan kehidupan sosial dan orang-orang lebih tergantung oleh budaya populer.

Di era digital, budaya populer banyak sekali digemari oleh kalangan anak-anak berbagai macam video yang muncul melalui platform-platform media sosial yang berbasis internet seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan lain sebagainya, tetapi untuk sekarang yang lagi maraknya di kalangan anak-anak adalah media sosial tiktok, anak-anak memainkan tiktok tidak hanya untuk scrolling saja tetapi juga untuk membuat video seperti yang muncul di beranda tiktok itu video joget-joget dan lain sebagainya. Platform-platform yang berbasis internet juga sebagai media yang berbagi video dan menyediakan akses ke beragam produk budaya di seluruh dunia. Para pakar budaya menunjukkan bahwasanya budaya barat yang invasif memengaruhi kehidupan, harapan, dan keinginan anak-anak dengan cara berbagai video melalui media sosial.

Analisis penulis mengenai penjelasan diatas bahwasanya dalam

era digital ini anak-anak memang sangat senang sekali dengan video-video yang ada di platform media sosial. Nah dan lebih terkhususnya lagi adalah media sosial tiktok yang populer di kalangan anak-anak karena mereka tidak hanya menonton video, tetapi juga mereka membuat video mereka sendiri.

Pada era digital ini, budaya populer yang bersumber dari budaya barat dan timur inilah yang bisa mempengaruhi perilaku, persepsi, nilai dan kebiasaan generasi muda Indonesia. Pengaruh globalisasi telah di temukan sejak lama, di susul dengan datangnya musik dan film barat, dan gaya hidup selebritas yang berasal dari Eropa dan Amerika beberapa tahun belakangan ini budaya timur sangat cukup kuat dalam mempengaruhi generasi- generasi yang ada di Indonesia. (Sukendro dkk., 2023)

2. Penyeimbangan penggunaan gadget dan aktivitas budaya

a. Pembatasan penggunaan gadget pada anak

Sejak penggunaan gadget menjadi trend, kita maupun anak-anak jadi lebih mudah dalam berintraksi dengan seseorang dengan jarak yang jauh maupun jarak dekat entah itu berinteraksi dengan sanak saudara ataupun

dengan teman. Hampir semuanya dari kalangan anak-anak ataupun dewasa semuanya memiliki gadget. Dalam penggunaan gadget akan menimbulkan dampak negatif terhadap anak. Bahkan sekarang gadget menjadi salah satu kegiatan anak untuk bermain seperti game offline seperti contoh game pou, game baby bus dan lain sebagainya. (Sugiarti & Andyanto, 2022)

Setiap orang sangat perlu sekali dalam membatasi waktu untuk penggunaan gadget, terkhususnya bagi anak-anak dalam penggunaan gadget. *American Academy of Pediatrics dan Canadian Paediatric Society* sudah memberikan petunjuk waktu layar untuk anak:

1. Anak yang umurnya di bawah 2 tahun: Anak yang umur di bawah dua tahun tidak di perbolehkan memainkan gadget sendirian. Jadi artinya harus dalam pengawasan atau pantauan orang tua.
2. Anak usianya 2 sampai 4 tahun: Anak berusia 2 sampai 4 tahun ini harus diberi batasan screen timenya selama 1 sampai 2 jam setiap harinya. Kemudian orang tua harus memastikan bahwa anak hanya terpapar tayangan ataupun program yang berkualitas serta harus membatasi tontonan yang sangat

kurang berkualitas untuk anak. Ini semua tetap dalam pengawasan dari orang tua.

3. Anak yang usia 5 tahun keatas: Waktu untuk screen time anak lebih baiknya tidak lebih 2 jam dalam sehari penggunaan gadget di luar kebutuhan guna untuk pembelajaran online pada anak. Orang tua harus bisa memastikan bahwa waktu screen time untuk anak sama sekali tidak mengganggu kecukupan waktu tidur anak serta aktivitas dan fisik pada anak. (Sudibyo, 2023)

Mengenai hal ini orang tua harus menerapkan batasan maupun durasi pada anak-anak dalam penggunaan alat elektronik semacam gadget dan orang tua pun harus tegas dan bijak dalam hal ini. Orang tua juga harus terus menjelaskan kepada anak dalam pembatasan penggunaan gadget karena itu kurang baik untuk anak-anak.

- b. Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget terhadap anak

Fadilah menjabarkan mengenai beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget, diantara hal-hal berikut:

1. Sebuah iklan yang sering bermunculan di televisi dan platform media sosial Iklan tersebut menjadi daya tarik dalam

mempengaruhi anak terlebih lagi jika gadget tersebut mempunyai tampilan yang sangat menarik dan dapat menimbulkan rasa penasaran pada anak tentang apa yang di iklankan tersebut.

2. Gadget yang menampilkan fitur-fitur menarik perhatian khalayak

Terdapat jenis fitur-fitur yang sering di tampilkan gadget menimbulkan minat sendiri terhadap anak contohnya camera, rupa dan desainnya. Tampilan-tampilan seperti inilah yang menimbulkan rasa ketertarikan anak pada gadget.

3. Harga gadget yang sangat terjangkau

Terjangkaunya harga gadget dari semua kalangan, hingga semua orang nyaris mempunyai gadget. Untuk anak yang sudah mempunyai gadget itu biasanya gadget bekas saudara atau kakaknya yang sudah tidak di gunakan, bahkan untuk saat ini kualitas gadget second saja sudah bagus jadi sudah tidak asing lagi jika anak-anak sekarang sudah bermain gadget bahkan mempunyai gadget sendiri. (Haruna dkk., 2022)

4. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan dari gadget itu sendiri dapat memudahkan dalam mencari sesuatu yang di butuhkan seperti halnya bermain game, banyak sekali anak-anak yang bermain gadget suka

sekali bermain game offline seperti game pou, game baby bus, game subway surfer dan masih banyak lagi game-game offline lainnya.

5. Lingkungan

Faktor pengaruh lingkungan sekitar yang sangat berdampak karena ada pemberian tekanan tersendiri dari teman sebaya ataupun teman sepermainan. Seperti ini dapat menyebabkan anak jadi berlebihan dalam penggunaan gadget dikarenakan hampir dari semua aktivitasnya di kalangan teman-teman sebaya di dapatkan dari gadget.

6. Aspek budaya

Dampak dari faktor kebudayaan ini sangat luas dan menyeluruh dengan cepat di banyak negara, salah satu tujuan utama yaitu mengikuti trend tingkah laku anak ataupun remaja. Ini sesuatu yang dapat menimbulkan anak maupun remaja menjadi terobsesi ikut trend dari budaya luar, dan dapat menyebabkan anak untuk mempunyai handphone karena merasa dirinya tidak mau ketinggalan trend. (Haruna dkk., 2022)

7. Faktor sosialnya

Faktor sosial sama pentingnya dikarenakan ayah dan ibu mau tidak mau harus ikut dalam proses mendidik anak ketika penggunaan gadget.

Karena peran keluarga sangat mempengaruhi perilaku anak.

c. Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak

Penggunaan gadget dalam perkembangan anak mempunyai dampak yang baik dan buruk. Dampak baik dari penggunaan gadget itu sendiri adalah meningkatkan pemahaman anak, mengembangkan dan melatih kreativitas anak, memudahkan komunikasi anak, serta meningkatkan jaringan pertemanan. Pemakaian gadget secara wajar mendukung seorang anak dalam aktivitas sehari-hari, terutama untuk mencari data atau informasi untuk mengerjakan tugas sekolah dan sebagai bahan hiburan melalui fitur yang sudah tersedia. Namun, dampak negatifnya yaitu menjadikan anak bisa bergantung pada gadget, maka dari itu, anak jadi sulit untuk berkomunikasi dengan teman sekitarnya dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa merusak kesehatan pada mata, membuat anak tersebut enggan untuk melakukan gerakan fisik dan aktivitas serta lebih memilih menghabiskan waktu dengan perangkat elektroniknya dari pada berkomunikasi dengan temannya. (Ariston & Frahasini, 2018)

Pemakaian gadget secara berkelanjutan dapat menyebabkan ketergantungan pada anak. Ini perlu diperhatikan karena konsekuensi negatifnya sangat mencemaskan untuk anak, terutama bagi anak yang menggunakan perangkat elektronik. Oleh karena itu, peran ayah dan ibu itu sangat penting dalam mengawasi serta mengontrol dan keluarga disarankan untuk mengawasi anak dalam pemakaian gadget ketika dirumah dengan cara menetapkan batasan waktu untuk bermain gadget, memutar musik, dan lain sebagainya dan berkomunikasi dengan temannya”.

Penulis menganalisis mengenai dampak dari pemakaian gadget terhadap proses perkembangan anak bahwasanya gadget dapat menjadi sumber informasi yang luas, membantu anak dalam memperoleh pengetahuan yang mungkin tidak mereka dapatkan dari sumber lain. Aplikasi dan permainan yang edukatif dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. Dan gadget memungkinkan anak agar tetap terhubung dengan keluarga maupun teman-temannya. Media sosial dan aplikasi chatting memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman-teman baru dari berbagai tempat.

Kemudian untuk dampak negatifnya sendiri itu bahwa anak-anak dapat menjadi sangat tergantung pada gadget, yang menghambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi langsung dengan orang lain. Pemakaian gadget yang berlebihan bisa merusak kesehatan mata anak, seperti menyebabkan mata kering dan kelelahan mata. Anak-anak yang terlalu banyak menggunakan gadget cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik, yang penting untuk kesehatan mereka. Anak akan lebih milih bermain gadget dari pada berinteraksi dengan teman sebayanya, yang penting untuk perkembangan sosial.

Selanjutnya untuk dampak pemakaian gadget terhadap perkembangan anak ,juga peran dari kedua orang tuanya bahwasanya orang tua berperan penting dalam memantau serta mengontrol pemakaian gadget untuk anak. Langkah yang bisa diambil adalah ayah dan ibu harus mengatur waktu yang diperbolehkan untuk memainkan gadget agar tidak berlebihan. Orang tua juga harus mengajak anak bermain di luar ruangan serta berpartisipasi dalam kegiatan fisik seperti olahraga. Harus sering-sering mengajak anak untuk bermain musik atau berpartisipasi dalam

aktivitas lain yang dapat mengembangkan keterampilan dan minat mereka. Seta mengajak anak untuk lebih banyak bersosialisasi dengan teman sebayanya dalam kehidupan nyata.

Jadi pada intinya penggunaan gadget memiliki dua sisi yang perlu diperhatikan. Penggunaan yang wajar dan diawasi dapat memberikan manfaat, sementara penggunaan yang berlebihan dapat membawa dampak negatif yang signifikan. Maka dari itu, tugas serta pengawasan kedua orang tua itu sangatlah penting untuk memastikan anak dalam menggunakan gadget dengan cara yang sehat dan seimbang.

Menurut Fadilah, ada beberapa tindakan yang bisa dilakukan oleh orang tua untuk meminimalkan konsekuensi negatif dari penggunaan gadget pada anak:

- (1) Mendampingi sang anak
- (2) Menetapkan kesepakatan mengenai waktu penggunaan gadget
- (3) Menyepakati fitur-fitur yang boleh diakses
- (4) Memberikan contoh yang baik
- (5) Menyimpan gadget dengan baik dan aman
- (7) Mendorong anak untuk belajar bersama.

Perlunya orang tua untuk membimbing dan mengarahkan anak sejak usia dini melalui perilaku serta tindakan yang bisa buat contoh anak-anaknya. “Peran orang tua dalam memantau penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar adalah dengan mengawasi waktu dan cara anak-anak mengakses gadget. Pada tingkat sekolah menengah pertama atau sederajat, kontrol masih diperlukan meski tidak seketat pada anak-anak SD. Pada tingkat sekolah menengah atau pendidikan setara, pengawasan dilakukan dengan memantau kegiatan anak dalam penggunaan gadget tanpa mengekang”.

Selain kedua orang tua, peran guru di tempat sekolah sangat penting sebagai seorang pengajar yang mampu memberikan arahan dan bimbingan kepada anak dalam bentuk pengetahuan dan apresiasi. Menurut Rukaiah Proklamasi Hasibuan, “Guru hakikatnya adalah pribadi yang harus memiliki banyak keterampilan dan pengetahuan serta mampu mentransfer pemahaman kepada siswa-siswi dengan metode yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa-siswinya.” Pada hakikatnya, guru itu memiliki banyak peranan bagi muridnya dan harus bisa memahami

sifat masing-masing murid. (Ariston & Frahasini, 2018)

3. Peran Orang Tua Dalam Era Media Digital

a. Peran orang tua

Keluarga merupakan salah satu interpretasi bagian terkecil di dalam komuniyang terkoneksi dengan dilsilahnya. Serta keluarga juga menjadi lingkungan utama yang paling awal bagi seorang anak. Keluarga mempunyai peranan untuk melibatkan persiannya guna untuk membentuk kepribadian anak serta kebiasaan yang selaras dengan apa yang telah berperan di lingkungan masyarakat. (Anatasya dkk., 2024)

Untuk saat ini peran dari orang tua menjadi pengganti dalam pendidikan selain di sekolah. Maka dari itu di haruskan untuk terus menerus meninstrusikan dan mengajar pelatihan secara daring yang di berikan oleh guru dengan dukungan dari kedua orang tua. Pembelajaran online dapat dilakukan dengan efektif dan aman. Maksud dari efektif dalam hal ini adalah orang tua menemani serta memberikan sebuah dukungan untuk anak selama proses belajar menjadi salah satu kewajiban yang penting bagi kedua orang tua. Partisipasi orang tua dalam hal ini tidak hanya sebatas

memberikan arahan untuk anak melainkan meliputi motivasi supaya anak masih semangat dalam proses belajar seperti daring tadi. Kedua orang tua juga di inginkan berpartisipasi dalam membantu serta mendampingi kesulitan anak dalam menjalankan tugas sekolah. Bila perlu orang tua juga mempelajari serta memahami materi apa yang di pelajari anaknya. (Anatasya dkk., 2024)

Penulis menganalisis mengenai hal ini bahwasanya keluarga adalah salah satu bagian terkecil di dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Hal ini keluarga mempunyai peran serta fungsi yang sangat krusial dalam proses pengembangan karakter anak serta kebiasaan anak. Dalam pembinaan lingkungan keluarga juga sangat berperan akan hal ini, salah satu peranya yaitu mengatur kehidupan dengan cara memelihara lingkungan fisik serta sosialnya. Mereka pun harus menjaga kebersihan, disiplin, pengelolaan, serta konservasi lingkungan guna untuk memberikan hal yang terbaik bagi generasi mendatang.

Selanjutnya keluarga juga memiliki peran yang sangat signifikan dalam pendidikan anak,

bukan hanya di sekolahan saja bahkan di rumah juga. Orang tua mempunyai keterlibatan dalam proses belajar anak, dalam hal ini tanggung jawab menjadi salah satu hal yang terpenting bagi orang tua dalam proses pembelajaran anak. Mereka harus membantu serta mendampingi apapun yang menjadi kesulitan anak dalam menjalankan tugas-tugas sekolah serta orang tua juga harus mempelajari materi apa yang di pelajari oleh sang anak.

Pemanfaatan teknologi pendampingan orang tua sangat penting dan diperlukan guna untuk mendukung keberhasilan program pemantauan penggunaan teknologi digital. Orang tua sangat berperan dalam menciptakan suasana dalam proses pembelajaran anak yang menyenangkan bagi anak. Hal yang seperti ini bisa di lakukan dengan cara menyediakan aktifitas sehari-hari yang kreatif dan inovatif.

b. Melindungi anak dari *cyberbullying*

Bullying adalah salah satu bentuk kejahatan yang sudah tersebar ke seluruh dunia termasuk di Indonesia. Tindakan *bullying* dapat terjadi di mana saja, seperti di lingkungan rumah, sekolah, tempat bermain, masyarakat, dan bahkan melalui media sosial. Dampak dari *bullying* sangat

serius, termasuk menyebabkan korban merasa cemas, takut, kehilangan kepercayaan diri, depresi, dan dalam kasus yang lebih parah, memiliki keinginan untuk bunuh diri. Bukan orang dewasa saja yang menjadi korban *bullying*, bahkan kalangan anak-anak juga sering mengalaminya. Saat ini, *bullying* di platfrom media sosial seperti Instagram, Facebook, dan YouTube semakin marak, dengan komentar dari netizen yang sering kali mencakup ejekan fisik, seperti warna kulit, maupun *bullying* dalam bentuk psikis. (Ulfah, 2020)

Istilah *bullying* diambil dari dalam bahasa inggris kata “*bully*” berasal dari arti “penggretak” atau orang yang mengintimidasi individu yang lebih lemah. Istilah ini belum banyak dikenal di Indonesia karena belum ada kata yang sesuai. Ada beberapa istilah lain sering digunakan untuk menjelaskan fenomena *bullying* dalam bahasa Indonesia antara lain penindasan, pemerasan, penolakan, penggencetan, atau tekanan secara psikologis.

Bullying merupakan tindakan agresif yang dilakukan dengan sengaja serta melibatkan ketidakseimbangan dalam kekuasaan atau kekuatan. Tindakan ini bisa mencakup pukulan, tendangan, ancaman, ejekan, menghina, atau mengirim catatan atau

email yang tidak menyenangkan. *Bullying* terjadi bukan hanya sekali, tetapi berulang kali, dan berlangsung minimal satu kali dalam seminggu dan satu bulan dan bisa lebih.

Cyberbullying terjadi saat media sosial atau perangkat lainnya dipergunakan untuk mengirim pesan teks atau gambar yang menyakitkan, menghina, merendahkan, serta mengancam orang lain. Dalam kasus *cyberbullying* seseorang menyadari targetnya serta dengan sengaja mengirim pesan atau gambar secara daring untuk membuat targetnya merasa semakin khawatir dan takut. *Cyberbullying* juga bisa melibatkan orang lain yang tidak mengenali korban untuk mengirim gambar atau teks yang bersifat mengancam, yang sering disebut sebagai serangan digital. *Cyberbullying* mencakup komunikasi yang di maksud untuk menakuti, mengendalikan, memanipulasi, merendahkan, memfitnah, mencoba merusak reputasi atau mempermalukan orang yang menjadi target. Langkah ini dilakukan dengan sengaja, dan sudah berulang kali, serta bersifat berlawanan, dengan tujuan untuk melukai orang lain.

Bullying telah menjadi isu yang semakin meningkat dan kini dikenal juga sebagai *cyberbullying*. Berbeda

dengan intimidasi tradisional, *cyberbullying* memungkinkan pelaku untuk melakukan intimidasi secara daring dan menyembunyikan identitasnya melalui komputer. Keadaan *anonim* ini mempermudah pelaku menyerang korban tanpa perlu berhadapan langsung respons fisiknya. Penggunaan teknologi informasi saat ini menciptakan lebih cenderung melakukan perbuatan kejam lebih mudah di lakukan *bullying* yang mana terjadi secara bertemu langsung. (Ulfah, 2020)

Analisis penulis mengenai penjelasan diatas bahwasanya *bullying* adalah perilaku yang melibatkan agresif yang dilakukan dengan secara sengaja dan berulang kali untuk mengintimidasi, menghina, dan merendahkan korban, bisa terjadi di berbagai tempat seperti sekolah, rumah, masyarakat, dan kian meluas di media sosial. Dan korban *bullying* sering mengalami dampak serius secara psikologis seperti kecemasan, depresi, penurunan harga diri, bahkan dalam kasus ekstrem, bisa memicu dorongan untuk bunuh diri. Hal ini menunjukkan perlunya penanganan yang serius terhadap masalah ini. *Cyberbullying* menggunakan platform media sosial atau teknologi digital untuk menyerang korban dengan

anonimitas yang memperbesar risiko dan dampak psikologisnya, karena serangan bisa terjadi tersembunyi dan menjangkau audiens yang lebih luas. Meskipun istilah “*bullying*” umum digunakan, di Indonesia belum ada padanan kata yang tepat, menyoroti pentingnya pemahaman dan pendekatan yang sesuai dengan budaya lokal.

Penanganan *bullying* memerlukan pendekatan holistik melalui pendidikan, kesadaran masyarakat, dan dukungan psikososial bagi korban. Pencegahan penting dengan mempromosikan budaya inklusi, edukasi tentang bahaya *bullying*, dan penguatan peran pengawasan serta intervensi cepat dari sekolah dan komunitas. Serta perkembangan teknologi menjadi tantangan dalam menanggulangi cyberbullying, membutuhkan kerja sama antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan platform media sosial untuk mengembangkan kebijakan dan alat perlindungan yang efektif terhadap serangan *cyberbullying*. Secara keseluruhan, ini menegaskan bahwasanya kompleksitas dan urgensi dalam mengatasi masalah *bullying* baik dalam bentuk tradisional maupun *cyber* dengan pendekatan yang komprehensif, sensitif terhadap

budaya, dan responsif terhadap perubahan teknologi yang terus berkembang.

- c. Melindungi anak dari konten yang negatif

Walaupun informasi mudah diakses di era digital, kedua orang tua serta masyarakat mempunyai kekuasaan untuk mengelola informasi yang diterima. Cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan fitur kontrol orang tua. Parental control merupakan fitur yang pada umumnya ada di berbagai perangkat elektronik seperti layanan televisi digital, sistem komputer, dan berbagai program komputer lain. Fitur ini memungkinkan orang tua untuk mengontrol akses ke konten yang dianggap tidak sesuai untuk anak-anak. (Andriani, 2019)

Fungsi dari *Parental Control* meliputi:

1. Penyaringan Konten: memperketat konten apa saja yang bisa diakses oleh anak
2. Pengendalian Pengguna: mengatur kapan perangkat itu dapat dipergunakan serta seberapa banyaknya data dapat dipakai.
3. Manajemen Perangkat Komputer: menentukan aplikasi

atau perangkat lunak apa saja yang dapat diakses oleh anak.

4. Pemantauan: melacak lokasi dan aktivitas anak saat menggunakan perangkat. (Andriani, 2019)

Penulis menganalisis mengenai penjelasan diatas bahwasanya kontrol orang tua adalah alat yang sangat penting untuk memberi dukungan kepada orang tua memantau dan mengarahkan anak-anak dalam menggunakan teknologi digital dengan aman dan sehat. Dengan menyaring konten, mengatur penggunaan, mengelola perangkat komputer, dan memantau aktivitas, orang tua dapat memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi tanpa mengorbankan keselamatan dan kesejahteraan mereka. Penerapan kontrol orang tua membutuhkan hubungan yang positif antara orang tua dan anak-anak untuk menjelaskan tujuan serta manfaat dari pembatasan yang diterapkan, sehingga anak-anak memahami dan menerima aturan tersebut sebagai bagian dari pembelajaran mereka dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Selanjutnya dengan adanya fitur penyaringan konten merupakan salah satu fungsi utama dari kontrol orang

tua. Dengan fitur ini, orang tua dapat menghentikan atau mengatur ulang akses ke situs web, aplikasi, serta jenis konten tertentu yang dianggap tidak sesuai untuk anak-anak. Misalnya, konten yang mengandung kekerasan, pornografi, atau bahasa kasar dapat disaring agar tidak dapat diakses oleh anak-anak.

- d. Tips Pengasuhan anak pada era digital

Ada langkah-langkah yang harus diambil orang tua dalam mendidik anak terkait penggunaan teknologi digital.

1. Memilih konten yang cocok untuk anak

Pemilihan konten bisa dilakukan melalui perangkat lunak serta pengetahuan yang tepat. Kedua orang tua bisa memanfaatkan kategori atau peringkat yang disediakan oleh pemberi konten. Misalnya, Play Store memiliki bagian khusus untuk keluarga yang berisi konten yang aman untuk anak. Aplikasi lain seperti YouTube juga memiliki platform YouTube kids, yang memastikan anak-anak hanya bisa menonton dari saluran yang cocok. Namun, pengaturan seperti ini belum mencukupi karena setiap keluarga memiliki nilai yang berbedaa-beda. Oleh karena itu, perlu untuk orang tua

lebih menekankan batasan yang wajar tentang penampilan tubuh, adegan kekerasan, nilai cerita, serta aspek lainnya. (Andriani, 2019)

Penulis menganalisis mengenai hal ini bahwa seleksi konten untuk anak-anak memerlukan pendekatan yang menyeluruh dan proaktif dari orang tua. Dengan menggunakan perangkat lunak khusus, memahami nilai-nilai keluarga, dan menetapkan batasan yang tepat, orang tua dapat memastikan anak-anak mengakses konten yang bermanfaat dan sesuai. Pendekatan ini tidak hanya melindungi anak dari paparan konten yang tidak pantas, tetapi juga membantu mereka mengembangkan nilai-nilai positif yang akan berguna sepanjang hidup mereka.

2. Memahami informasi yang tersedia di media digital

Pemahaman yang dilakukan berdasarkan prinsip moral dan logis yang menjadi dasar setiap keluarga. Untuk memastikan artikulasi dari pola pengasuhan yang berfungsi sebagai sarana pendidikan, yaitu agar anak mengadopsi nilai-nilai orang tua, informasi perlu di bahas media digital. Ada banyak konten kontroversial di internet, seperti berita kecelakaan yang menakutkan.

Konten semacam itu jelas tidak sesuai.

Analisis penulis mengenai pemahaman informasi yang disediakan media digital bahwasanya pentingnya struktur moral dan rasional dalam lingkungan keluarga dalam pendidikan anak sangat signifikan, terutama dalam menghadapi informasi dari media digital. Pengasuhan anak didasarkan pada nilai-nilai moral dan rasional yang dianut oleh keluarga. Media digital sering menyajikan berbagai informasi, termasuk konten yang kontroversial atau tidak pantas. Orang tua perlu mendiskusikan informasi tersebut dengan anak-anak mereka agar mereka dapat memahami dan memilah mana informasi yang benar dan pantas. Misalnya, berita kecelakaan yang mengerikan dianggap tidak pantas untuk anak-anak dan bisa berdampak negatif jika tidak disaring atau didiskusikan dengan baik.

Bekerja sama untuk menciptakan konten digital Bekerja sama adalah tingkat keahlian literasi digital yang tertinggi. Agar bisa bekerja sama dengan efektif serta memaksimalkan kemampuan dasar literasi digital untuk mengakses potensi media digital hingga terlibat secara aktif

sangat dibutuhkan. Kerja sama juga mencakup kapasitas untuk bekerja sama dengan berbagai pihak dalam menciptakan konten digital yang berguna. Di dalam lingkungan keluarga, kerja sama dapat dilakukan dengan cara mudah, misalnya menciptakan konten kreatif yang buat bersama antara orang tua dan anak. (Andriani, 2019)

KESIMPULAN

Identitas diri adalah penerimaan dan rasa percaya diri terhadap identitas pribadi yang berbeda dari orang lain. Globalisasi memungkinkan anak mengakses berbagai budaya, menyebabkan kebingungan identitas budaya. Teknologi dan media sosial mempengaruhi nilai-nilai dan perilaku anak, seringkali mengarah pada perubahan negatif seperti merosotnya nilai-nilai karakter. Budaya populer, terutama dari media sosial dan internet, memengaruhi perilaku dan nilai anak. Penggunaan gadget perlu dibatasi untuk mencegah dampak negatif pada anak, seperti ketergantungan dan penurunan interaksi sosial. Orang tua memegang peran kunci dalam mengontrol penggunaan gadget dan mendampingi sang anak dalam proses belajar dan perkembangan. Keterlibatan orang tua diperlukan untuk memastikan penggunaan gadget yang sehat

dan seimbang serta mendukung perkembangan karakter anak.

Orang tua juga perlu mendidik anak tentang nilai-nilai moral dan rasional, serta berdiskusi mengenai informasi yang diperoleh dari media digital. Selain itu, kolaborasi dalam menciptakan konten digital yang positif dapat meningkatkan literasi digital anak. Upaya ini harus melibatkan kerjasama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk membangun lingkungan digital yang aman serta mendukung perkembangan anak. Dapat disarankan bahwasanya identitas anak dipengaruhi oleh globalisasi, teknologi, dan budaya populer. Pengawasan orang tua sangat krusial dalam mengatur penggunaan gadget pada anak guna menghindari konsekuensi negatif seperti *cyberbullying* dan penurunan karakter. Untuk melindungi anak dari konten negatif dan *cyberbullying*, diperlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan pengawasan orang tua, pembelajaran nilai-nilai moral, serta kerja sama dengan sekolah dan masyarakat. Tujuannya adalah memastikan lingkungan digital yang dibuat aman dan mendukung perkembangan positif anak di era media digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anatasya, E., Rahmawati, L. C., & Herlambang, Y. T. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengawasan

- Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(1), 301–314.
- Andriani, A. (2019). *Parenting Generasi Alpha di Era Digital*. Indocamp.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan*. Sage Publications.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Haruna, S. R., Haerani, H., Palayukan, S. S., Pongseng, N. A., Rahmadani, S., & Mondjil, R. (2022). *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nurudin, M. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Remaja rosdakarya. *Remaja Rosdakarya, Bandung*.
- Sudibyo, A. (2023). *Bernalar Sebelum Kilik: Panduan Literasi Digital*. PT. Gramedia.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan gadget terhadap anak dibawah umur oleh orang tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 9(1), 81–92.
- Sukendro, G. G., Oktavianti, R., Pandrianto, N., & Sari, W. P. (2023). *Budaya Pop: Komunikasi dan Masyarakat*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.