

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya memberikan banyak perubahan dalam kesempatan untuk menggunakan berbagai macam perangkat digital. Saat ini pengguna perangkat digital tidak hanya didominasi oleh orang-orang dewasa saja, namun perangkat digital pada praremaja dan anak pun mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Peningkatan tidak hanya terjadi dalam penggunaan perangkat digital, namun juga disertai secara bersamaan peningkatan akses internet. Meningkatnya penggunaan teknologi digital terlihat dari peningkatan yang cukup besar pada pengguna internet dari tahun 2018 ke 2019 yaitu sebesar 25.54 juta, mengacu pada hasil survei dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Berdasarkan survei tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan internet sebanyak 8.9% dari tahun 2018/2019 sampai 2019/2020. Pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 64.8% (APJII, 2019), kemudian meningkat menjadi 73.7% pada tahun 2019 (APJII, 2020), dengan rentang usia pengguna internet di Indonesia tertinggi adalah usia 0 – 29 tahun (8.12% - 8.31%) dan kisaran tertinggi pada rentang usia 10 – 14 tahun (8.31%).

Berbagai kategori usia yang diuraikan di atas, dapat diketahui juga bahwa mereka tidak hanya mampu menggunakan berbagai perangkat digital seperti *handphone*, laptop, *smartphone*, namun juga dapat mengakses berbagai informasi dari internet. Adapun beberapa fungsi dari penggunaan *gadget* pada pra remaja, tentu memiliki beberapa perbedaan. Pada orang dewasa penggunaan gadget umumnya digunakan untuk *browsing social media*, *googling*, membuat konten, dan lain – lain. Akan tetapi terdapat

kecenderungan pra remaja yang menggunakan internet untuk mendengarkan lagu, menonton film di *youtube*, dan juga bermain *game* online.

Berkaitan dengan hal di atas, peningkatan penggunaan perangkat digital dan aktivitas dalam mengakses internet pada anak dan remaja tentunya membawa berbagai dampak bagi penggunaannya, baik secara positif maupun negatif. Penggunaan perangkat dan media digital memberikan berbagai kemudahan besar serta peluang dalam mencari informasi, membangun jejaring sosial dan memperlancar proses komunikasi. Dalam dunia pendidikan, kecanggihan teknologi telah memberikan beragam manfaat seperti terciptanya metode pembelajaran jarak jauh, kemudahan mengakses konten pengetahuan yang tak terbatas dan mendorong perkembangan kreatifitas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016; Wahyuningrum, 2020).

Di sisi lain, tak dapat dipungkiri bahwa keterbukaan dalam mengakses internet juga membawa potensi resiko yang cenderung destruktif. Dalam tulisannya, Benedetto dan Ingrassia (2020) menyatakan bahwa saat anak menggunakan internet dapat membuka situs yang berbahaya, mengalami perundungan secara online, dan bertemu ataupun melakukan kontak dengan orang asing yang berpotensi mengancam keselamatan mereka. Berkaitan dengan hal itu, komisioner bidang pornografi dan *cybercrime* dari KPAI memaparkan bahwa terdapat beberapa konten negatif yang tergolong dalam kejahatan siber beredar luas di internet. Konten negatif tersebut dapat berupa berita bohong (*hoax*), *cyberbullying* (termasuk ujaran kebencian), dan pornografi (baik berupa tulisan, video atau gambar) (Maimunah, 2021). Hal senada juga ditambahkan dalam artikel (“Antisipasi Dampak”, 2023) yang membahas tentang penggunaan internet berlebihan pada perangkat gadget memiliki dampak serius terhadap kesehatan, yaitu: kualitas tidur terganggu, gangguan pada penglihatan, berdampak pada radiasi otak, meningkatkan resiko depresi dan gangguan kecemasan pada anak.

Tuntutan penggunaan perangkat dan media digital pada anak semakin tinggi, tidak hanya pada lingkup pertemanan dan sosial, namun juga dalam ranah pendidikan. Terjadinya perubahan dan kebutuhan penggunaan perangkat dan media digital yang semakin tinggi pada anak, pada akhirnya memberikan tantangan tersendiri bagi orangtua khususnya terkait dengan cara pengasuhan. Dalam Wardani (2021) menekankan tentang Survei global terbaru Kaspersky yang mengungkapkan bahwa terdapat 61 persen orangtua sulit menjadi panutan anak-anak, bahkan terkadang orangtua tidak mengikuti ketentuan yang diterapkan terhadap anak-anak mereka dalam penerapan aturan penggunaan digital.

Saat ini, tindakan yang biasanya dilakukan oleh orangtua untuk melarang anak adalah menggunakan hukuman fisik adalah tindakan yang tidak tepat sasaran. Namun membiarkan anak untuk mengakses dunia virtual tanpa batas juga membawa resiko yang besar. Oleh karena itu orangtua perlu menelaah kembali cara pengasuhan yang selama ini digunakan, dan juga perlu mempertimbangkan cara-cara inovatif dalam mendidik anak-anak di tengah perkembangan era digital saat ini khususnya terkait dengan perilaku penggunaan internet dan perangkat digital lainnya. Serta menyesuaikan dengan munculnya tuntutan baru dalam ranah pengasuhan, karena anak-anak sejatinya membutuhkan bimbingan dan arahan dari orang tua dalam penggunaan media digital. Sehingga para orang tua perlu memahami nilai inti yang seharusnya diperhatikan dan dikembangkan di tengah kemajuan teknologi saat ini.

Secara ideal pengasuhan dilakukan orangtua dalam era digital sangatlah penting dilakukan agar dapat menyeimbangkan interaksi anak dengan dunia nyata atau digital. Oleh karena itu orangtua perlu mengenal pengasuhan digital atau dikenal dengan sebutan *digital parenting*. Definisi *digital parenting* menurut Jenifer adalah strategi pengasuhan orang tua yang berkaitan erat dengan penggunaan perangkat digital baik online maupun offline untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman

penggunaannya (Rode, 2009). Selain itu *Digital parenting* juga mencakup kegiatan orang tua dalam memberikan batasan atau norma - norma yang jelas, memberikan bimbingan terhadap anak dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital (Sukiman, 2016). Orang tua dan anak perlu melakukan diskusi untuk memperoleh kesepakatan yang benar mengenai batasan penggunaan media digital, memanfaatkan program / aplikasi yang mendidik terkait dengan aspek perkembangan anak, orangtua tidak hanya terfokus pada memberikan larangan pada anak dalam menggunakan gadget. Hal ini tidak berarti orang tua melarang anak sepenuhnya menggunakan digital, tetapi memberi aturan dan batasan penggunaan yang jelas.

Berkaitan dengan pembahasan sebelumnya, terdapat batasan *screen time* anak terhadap media digital yang dikemukakan oleh AAP (American Academy of Pediatrics) adalah 2 jam per hari. Anak usia di bawah 2 tahun dianjurkan agar tidak menatap layar digital atau 0 menit. Anak usia 2-6 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 1 jam per hari. Sedangkan untuk anak usia 6-12 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 2 jam per hari. Penetapan *screen time* ini berdasarkan penelitian yang dilakukan di Amerika terkait “Tantangan, Resiko, dan Manfaat (Keuntungan) dari Penggunaan Media Digital terhadap Orang Tua dan Anak-Anak pada Tahun 2016” (Mascheroni, dkk, 2018). Dalam hal ini orang tua diharapkan mampu memberikan perhatian ekstra dan perlindungan terhadap anak di lingkungan nyata maupun digital. Peran orang tua sebagaimana yang telah dijelaskan dalam konteks ini menunjukkan konsep pengasuhan digital atau *digital parenting* (Yurdakul, dkk, 2013). Dengan demikian, *digital parenting* merupakan bagaimana cara orang tua mendidik anak di era digital.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melihat adanya kaitan erat antara antara *digital parenting* terhadap pra remaja generasi alfa. Hal ini didukung oleh salah satu lembaga penelitian sosial di Australia yang bernama McCrindle, yang menemukan

bahwa angka kelahiran generasi Alpha telah mencapai laju 2,5 juta kelahiran per minggu (Tim, 2019). Pada praremaja generasi Alpha tentunya memiliki banyak perbedaan dengan generasi-generasi sebelumnya. Hal ini disebabkan karena generasi alpha lahir di tengah-tengah perkembangan teknologi, maka tidak mengherankan jika generasi ini dengan mudahnya terhubung dengan berbagai kecanggihan teknologi serta anak-anak pada generasi ini mampu memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana untuk menggali informasi dan berkomunikasi secara instan. Mereka menghabiskan sebagian waktunya dalam teknologi digital.

Menurut Atika (2019), generasi Alpha ini dipercaya dapat tumbuh dan berkembang menjadi generasi yang lebih pintar dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Tetapi perlu diingat bahwa teknologi yang merupakan bagian dari kehidupan manusia, selain memberikan kemudahan, juga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak-anak yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, motorik maupun afektifnya. Sehingga tugas keluarga, orang tua maupun sekolah dalam membesarkan dan mendampingi generasi ini pun mempunyai tantangannya tersendiri. Pernyataan sebelumnya juga didukung oleh psikolog anak dan keluarga, Rosdiana Setyaningrum mengatakan bahwa walaupun terlihat identik dengan manusia modern, namun 72 persen generasi alpha masih menyukai kegiatan bermain di luar ruangan, menyukai kerajinan dan seni, dan sering berinteraksi dengan kakek neneknya yang berada pada generasi *baby boomers*. Dengan kata lain, teknologi tidak terlalu candu bagi mereka lain halnya dengan generasi milenial dan generasi Z yang cenderung menyendiri dan berdiam diri di dalam ruangan berpaku pada *gadget* mereka masing-masing (Rossa dan Rachmawati, 2019). Ibu Khofifah Indar Parawansa, saat masih menjabat sebagai menteri sosial menyampaikan dalam seminar Nasional bertajuk "Peran Ibu untuk Generasi Alfa" yang diselenggarakan Pengurus Gerakan Perempuan MKGR (Musyawarah Kekeluargaan Gotong Royong) Jawa Timur di Surabaya, mengutarakan bahwa ibu jaman sekarang

perlu belajar dan mempersiapkan diri untuk mengasuh dan mendidik generasi alpha atau anak yang terlahir setelah tahun 2010. Hal ini karena sebagai generasi yang melek teknologi yang serba canggih tentunya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan fakta tersebut, maka pendidikan dan pengasuhan bagi pra remaja khususnya di generasi Alpha tentu memiliki perbedaan dengan generasi - generasi sebelumnya. Oleh karena itu saya sebagai peneliti terdorong untuk mengkaji bagaimana *digital parenting* yang dilakukan orangtua memberi pengaruh khususnya terhadap pra remaja digenerasi saat ini. Hal ini dengan pertimbangan bahwa pada anak anak yang menuju tahapan remaja membutuhkan bimbingan, komunikasi yang hangat serta kebutuhan untuk diakui keberadaannya dalam keluarga, sehingga tidak jarang anak anak sering mencari tahu berbagai informasi dimedia digital.

1.2 Batasan Masalah

Saya sebagai peneliti menekankan penelitian ini memiliki batasan masalah. Penelitian ini khusus ditujukan untuk murid murid kelas atas yang tergolong dalam usia pra remaja dan sudah memasuki kategori generasi Alpha. Adapun total murid di angkatan sekarang adalah 24 murid. Namun mengingat keterbatasan waktu penelitian, maka saya sebagai peneliti memutuskan untuk memilih 1 kelas saja, dengan jumlah 12 murid.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimana pola asuh yang efektif bagi anak di era digital?

1.3.2 Bagaimana pelaksanaan *digital parenting* yang tepat pada anak di sekolah dasar ?

1.3.3 Bagaimana peran orangtua di era digital dalam menghadapi anak-anak yang terlahir pada generasi alpha ?

1.3.4 Bagaimana dampak digital parenting terhadap prestasi belajar siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1.4.1 Untuk menjelaskan pola asuh yang efektif pada pra remaja di era digital saat ini.

1.4.2 Untuk mengetahui pelaksanaan digital parenting pada anak sekolah dasar pada pra remaja.

1.4.3 Untuk mendeskripsikan peran orangtua di era digital (*digital parenting*) seiring dengan perkembangan teknologi khususnya pada anak yang terlahir di generasi alpha.

1.4.4 Untuk menganalisis dampak digital parenting terhadap prestasi anak yang memasuki tahap pra remaja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri atas 2 bagian, yaitu:

1.5.1 Secara Teoritis

Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya yang relevan, dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan ide - ide untuk mengembangkan penelitian dari bidang ilmu pendidikan dan menjadi referensi atau acuan tambahan untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam mengeksplorasi peran digital parenting dengan keterkaitannya ranah psikologi perkembangan dan juga kaitan terhadap generasi Alpha.

1.5.2 Secara Praktis

Adapun beberapa poin manfaat secara praktis, yaitu:

a. Memberikan lebih banyak pengetahuan kepada peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pendidikan digital dalam meningkatkan peran dan rasa tanggung

jawab orang tua dalam mengawasi, mengajar, membimbing, dan memotivasi anak-anak mereka sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran bahkan ketika belajar online dan sebagai kontribusi, sehingga mereka tidak hanya menyerahkan tanggung jawab pendidikan ke sekolah.

- b. Memastikan bahwa masyarakat, terutama pendidik dan orang tua, memahami tentang penggunaan media di era digital dengan benar, agar mampu meningkatkan pembelajaran anak-anak sehingga mereka menggunakan Internet sesuai dengan batasan umur dan kebutuhannya, untuk keuntungan mereka dan tidak menyalahgunakannya untuk tujuan negatif.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Digital parenting

Mengutip dalam Palupi (2015), definisi dari *digital parenting* atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Selain itu, menurut Vodafone Foundation UK (2018) pengertian *digital parenting* adalah panduan untuk orang tua agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi digital dan masalah- masalah yang ada, sehingga keluarga dapat memanfaatkan dengan baik dunia digital atau online dan mengoperasikannya dengan aman.

1.6.2 Pra remaja

Pra remaja merupakan masa dimana anak sebelum memasuki tahapan pubertas atau remaja awal (Monks & Hadinoto, 2014). Dalam bahasa Inggris, Pra-remaja dikenal dengan istilah “Preadolescence”, yang merupakan tahap perkembangan setelah melewati masa anak-anak (usia dini) yang akan diawali dengan masa pubertas. Selain itu dalam Kholifah dkk (2016) membahas tentang masa pra-remaja dapat dipahami sebagai masa awal kematangan seksual atau bisa disebut juga dengan masa puber yang bukan hanya dikenal sebagai masa peralihan saja tetapi dalam masa ini juga ada

beberapa hal yang harus dipahami, diantaranya yaitu: masa pra remaja menuju remaja merupakan masa mencari identitas diri, usia bermasalah, timbul rasa takut, tidak realistik dan banyak terjadi perubahan baik secara fisik maupun mental.

1.6.3 Generasi Alpha

Menurut terminologi yang digunakan oleh Mark McCrindle dalam sebuah artikel di majalah Business Insider, ia percaya bahwa generasi Alfa adalah anak yang lahir dari generasi milenial (Christina Sterbenz, 2015). Generasi Alpha yang terlahir dalam rentan tahun 2011-2025 adalah generasi yang memiliki pemahaman yang tinggi dengan teknologi digital, dan juga dikatakan sebagai generasi terpintar dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi alpha adalah anak anak yang terlahir dengan pemahaman yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital. Generasi alpha juga memiliki kecenderungan untuk menikmati sesuatu yang instan serta kurang menghargai proses. Selain itu, menurut Dr. Neil Aldrin, M.Psi, Psikolog,(dalam Yeni, 2017) mengungkapkan bahwa generasi Alpha cenderung bersikap lebih pragmatis materialistic,karena dibesarkan di era kemajuan teknologi.

Menurut Hidayat (2021) Generasi Alpha adalah generasi yang sangat dekat dengan teknologi, karena telah mengenal teknologi sejak lahir. Hal ini juga disebabkan oleh perkembangan teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari generasi alpha itu sendiri.

Selain itu, Menurut Dewi, N. A. P., Utami, S., & Pradnyandari (2021) menuturkan bahwa anak-anak yang terlahir dalam kurun waktu 2 tahun terakhir yang dimulai dari tahun 2011 sampai 2025 adalah anak anak yang tergolong dalam generasi Alpha. Saat ini anak yang terlahir dalam generasi alpha berusia 12 tahun dan mereka akan segera menuju tingkat selanjutnya, yaitu pada jenjang SMP, Mereka lahir bersamaan dengan perkembangan teknologi yang terus mengalami kemajuan. Maka

tidak aneh jika kita melihat anak-anak pada generasi ini terkesan seperti tidak bisa dipisahkan dari gadget (Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, 2019).