

# Pola Asuh Orang Tua di Era Digital

*Oleh :*

**DR. ARIE CAHYONO, SSTP, MSI**



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia

JL. Balongsari Tama Tandes Telp (031) 7412278, 7414606 Fax 7412279

Website : [www.bpsdm.jatimprov.go.id](http://www.bpsdm.jatimprov.go.id)

Surabaya 60186



**Arie Cahyono**



**arie\_kosongdelapan**



**Coach Arie**

# Arie Cahyono

Telp : 08123091570

Facebook : Arie Cahyono

Instagram : arie\_kosongdelapan

Widyaiswara pada BPSDM Jawa Timur



- ❑ *Fasilitator Nasional Sistem Perlindungan Anak KPPPA, Bappenas & UNICEF*
- ❑ *Fasilitator Program Roots Kemendikbud Ristek Dikti*
- ❑ *Fasilitator Nasional Sistem Perlindungan Anak Bappenas*
- ❑ *Team Teaching Kabupaten/Kota Layak Anak.*
- ❑ *Fasilitator Gender Provinsi Jawa Timur*

## ♦ **Pendidikan Formal :**

- ✓ S1 STPDN
- ✓ S2 MAP UGM
- ✓ S3 PSDM UNAIR

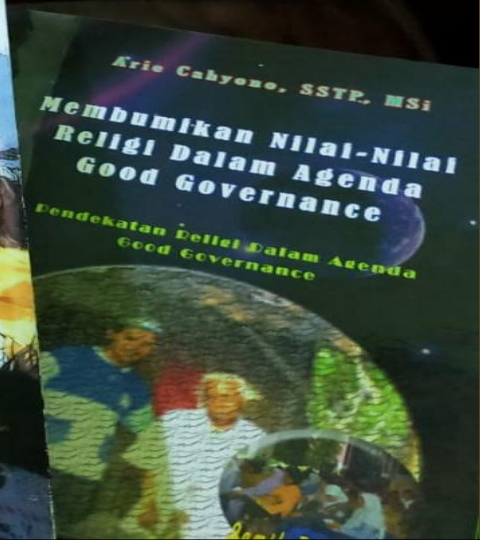
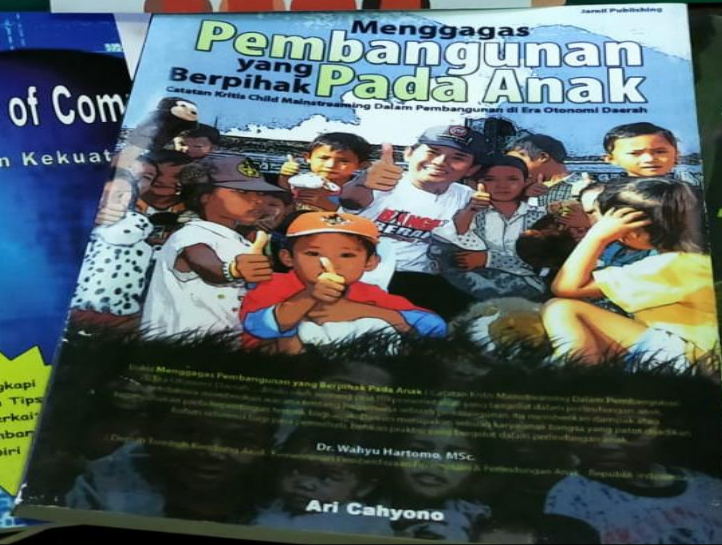
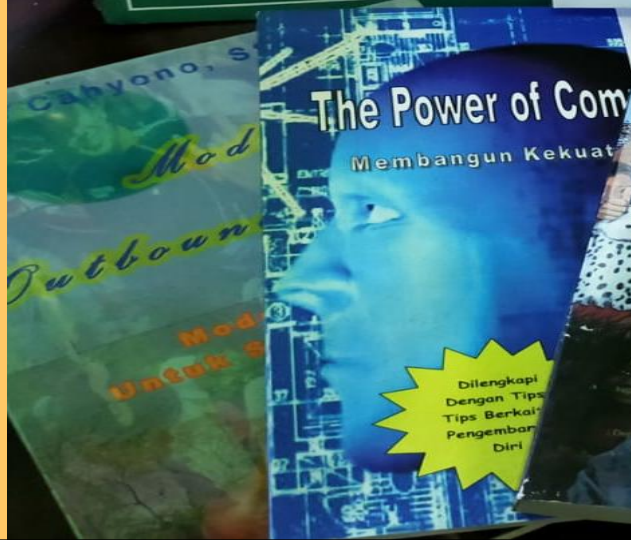
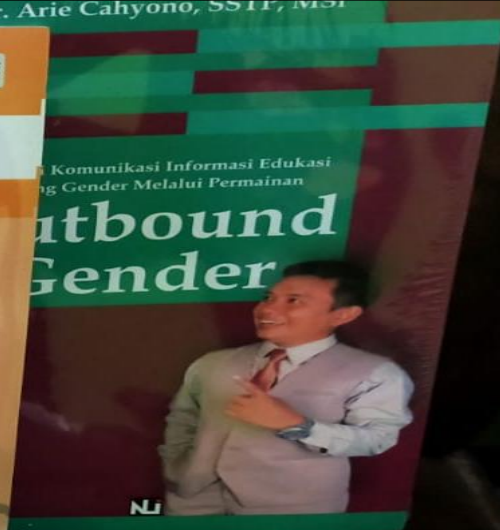
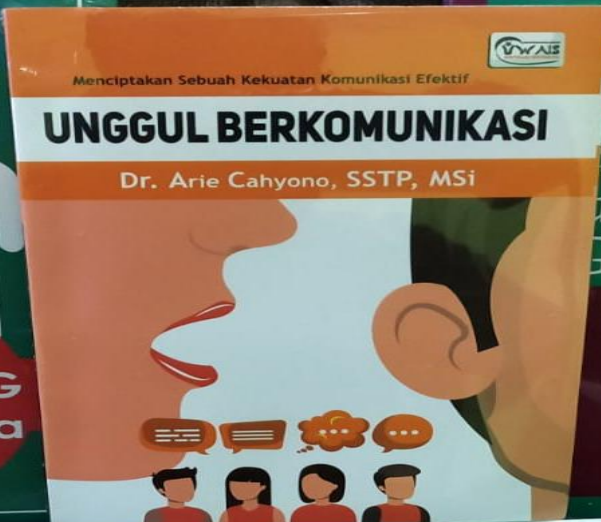


## ♦ **Pendidikan Informal :**

- ✓ *Hypnosis : International Mesmerism and Magnetism Academy (IMMA), The Indonesian Board of Hypnotherapy (IBH)*
- ✓ *Neuro Linguistic Programming (NLP) : Neo NLP Society*
- ✓ *Behavioral Assessor : Authentic School of Behavioral Studies, The Authentic Learning System Indonesia*
- ✓ *Graphologist : Authentic School of Graphology, Graphotherapy and Doodle therapy, The Authentic Learning System Indonesia.*



# Beberapa Hasil Tulisan



**Lebih Baik**

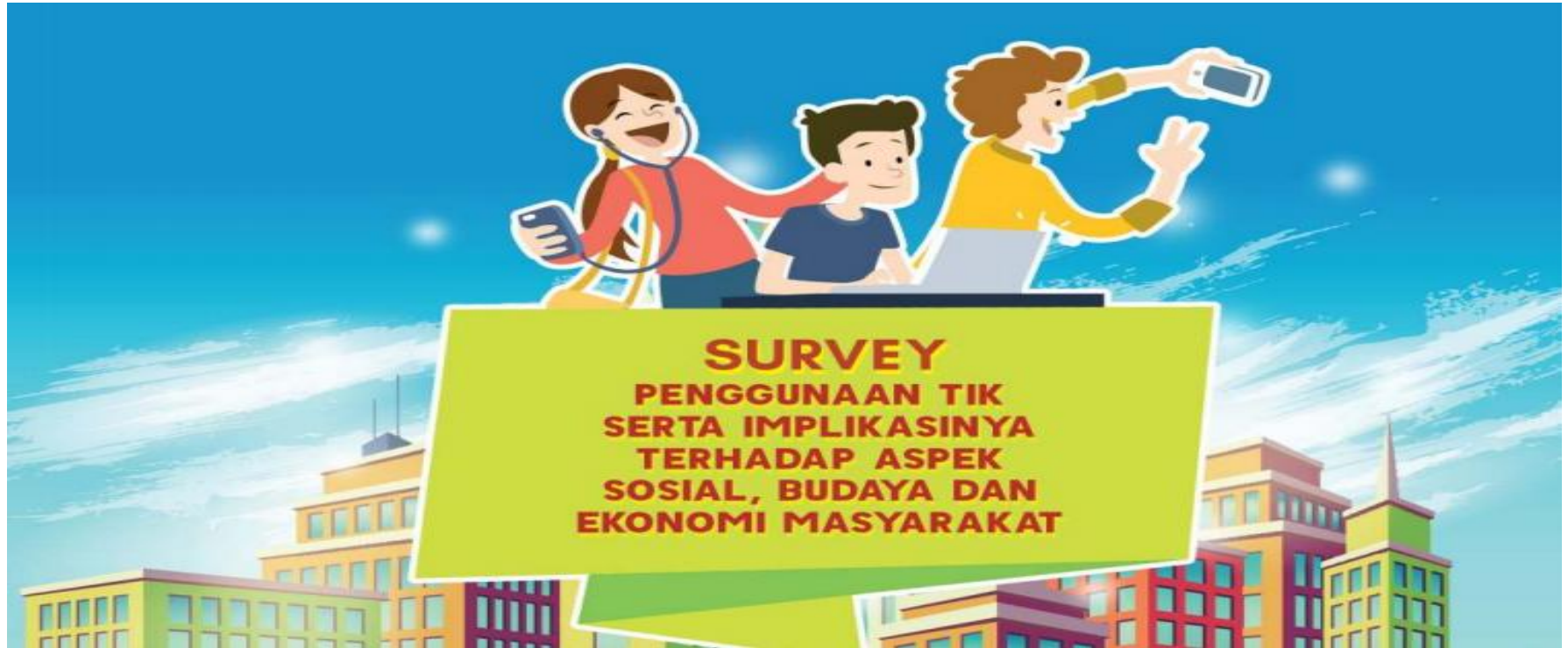


**Ketinggalan**

# DATA PENGGUNAAN DIGITAL

1. SURVEY PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DI INDONESIA TAHUN 2019, KOMINFO
2. STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA TAHUN 2021, BPS

# **SURVEY PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DI INDONESIA**



**SURVEY**  
**PENGGUNAAN TIK**  
**SERTA IMPLIKASINYA**  
**TERHADAP ASPEK**  
**SOSIAL, BUDAYA DAN**  
**EKONOMI MASYARAKAT**

Sumber : Puslitbang APTIKA dan IKP Kominfo 2019

# Teknologi Informasi Sosial

94% Pengguna internet menggunakan media sosial

Media sosial yang paling sering digunakan oleh responden:



responden memilih maksimal 3 media sosial yang paling sering digunakan



95% responden pengguna internet menggunakan layanan Instant Messaging

Instant Messaging yang paling sering digunakan oleh responden:



Whatsapp  
92.75%



Line  
53.14%



Telegram  
37.85%



Skype  
8.39%



FB Messenger  
0.98%



Google Hangout  
0.98%



Lainnya  
3.87%

responden memilih maksimal 3 layanan instant messaging yang paling sering digunakan

## Media TIK yang Digunakan Untuk Berkomunikasi



Terjadi pergeseran penggunaan gawai dari komunikasi telepon dan sms menjadi chatting (menggunakan akses data internet)



## Penggunaan Perangkat TIK, Tidak Menghalangi Responden Untuk Berkomunikasi Secara Langsung (Tatap Muka)





# Akses Layanan Masyarakat Dari Pemerintah

Penggunaan Perangkat TIK, membantu Responden dalam memanfaatkan pelayanan masyarakat dari Pemerintah secara online



Berapa persentase Responden yang pernah mengakses Layanan Pemerintah



Sudah Pernah

**31.80%**


Belum Pernah

**68.20%**




# Budaya Informasi

## Cara menentukan kebenaran suatu informasi


 **74.54%**  
Mencari informasi lebih lanjut menggunakan mesin pencari

 **46.76%**  
Bertanya kepada teman

 **46.14%**  
Bertanya ke komunitas/grup sosial media di Instant Messaging

 **32.14%**  
Bertanya ke keluarga

 **1.58%**  
Lainnya...

 **36.5% responden belum pernah menelusuri kebenaran suatu informasi.**

Dengan kemudahan mendapatkan informasi melalui perangkat TIK, saya mudah membedakan mana informasi yang BENAR dan mana yang TIDAK BENAR

 **7.80%**  
Sangat Setuju

 **72.36%**  
Setuju

 **19.13%**  
Tidak Setuju

 **0.71%**  
Sangat Tidak Setuju

Penggunaan perangkat TIK, diyakini memudahkan responden dalam membedakan informasi yang benar dan tidak benar.

# Implikasi Terhadap Nilai-Nilai Budaya

Penggunaan TIK memiliki pengaruh positif terhadap nilai-nilai di masyarakat

Sekitar 45-47% pengguna TIK berpendapat bahwa nilai kesopanan dan kejujuran tidak meningkat seiring dengan masifnya penggunaan TIK

55.90%

Berpengaruh terhadap meningkatnya nilai kesopanan dan perilaku

53.90%

Berpengaruh terhadap meningkatnya nilai kejujuran

73.07%

Berpengaruh terhadap meningkatnya nilai solidaritas dan gotong-royong

80.90%

Berpengaruh terhadap meningkatnya nilai toleransi antar umat beragama

77.67%

Berpengaruh terhadap tumbuhnya gerakan Nasionalisme

82.93%

Berpengaruh terhadap pengembangan wawasan kebangsaan

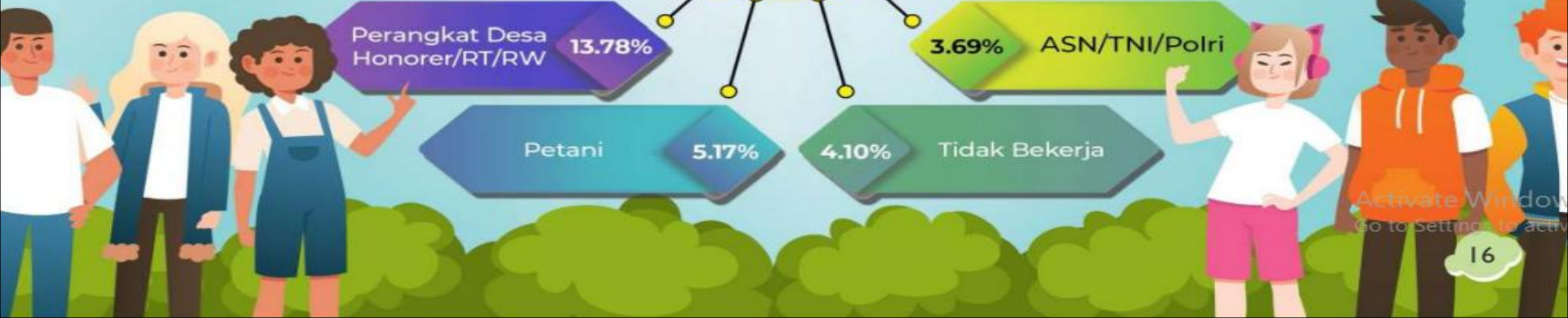
85.76%

Berpengaruh terhadap meningkatnya pengetahuan dan pemahaman terhadap nilai keagamaan



# Implikasi Terhadap Aspek Ekonomi

## Perangkat TIK Untuk Penghasilan Tambahan



Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

# Perangkat TIK Untuk Penjualan Secara Online

## Perkiraan Peningkatan Penjualan Produk Setelah Dijual Secara ONLINE

Meningkat <50%	56.75%
Meningkat 50%-100%	23.55%
Tidak Meningkatkan	17.13%
Meningkat >100%	2.75%



## Media yang Digunakan Untuk Berjualan Secara ONLINE

-  **81.73%** Media Sosial
-  **73.71%** Instant Messaging
-  **20.00%** Marketplace
-  **4.87%** Website Resmi
-  **2.74%** Surel/Email
-  **1.02%** Lainnya

**38.4% Responden telah menggunakan TIK untuk menjual secara online.**

**Media Sosial dan Instant Messaging tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga digunakan untuk promosi produk/jasa yang dijual.**

## Media yang Digunakan Untuk Berbelanja Secara ONLINE



**63.67%**  
Media Sosial



**41.55%**  
Marketplace



**29.64%**  
Instant Messaging



**10.95%**  
Website Resmi



**1.73%**  
Lainnya



**1.14%**  
Surel/Email

Marketplace lebih banyak digunakan untuk membeli (41.55%) daripada menjual (20.00%). Banyak fitur di Marketplace yang dirasakan memberikan kemudahan dan juga terdapat promo-promo yang menarik bagi para pembeli.

50.1% Responden telah menggunakan TIK untuk membeli secara online, namun frekuensinya masih sangat jarang (>3 bulan sekali)



## Perangkat TIK Untuk Membeli Secara Online

### Permasalahan Ketika Membeli Secara ONLINE



Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

# Konten Negatif

Ditanyakan kepada responden berusia minimal 15 tahun dan menggunakan internet

## Responden Yang Pernah Mengalami Cyber Bullying Berdasarkan Usia

Usia 15-24 Tahun  
**55.06%**

Usia 25-34 Tahun  
**27.16%**

Usia 35-44 Tahun  
**11.11%**

**8% Responden Pernah Mengalami Cyber Bullying**

Usia 45-54 Tahun  
**5.93%**

Usia 55-65 Tahun  
**0.74%**



Konten negatif yang pernah didapatkan pada saat menggunakan media online

**78.05%**  
Berita Bohong



**64.66%**  
Pornografi



**53.24%**  
Penipuan



**27.65%**  
SARA



**22.10%**  
Judi



**19.73%**  
Pencemaran Nama Baik



**17.49%**  
Terorisme



**14.31%**  
Radikalisme



**0.46%**  
Lain-lainnya



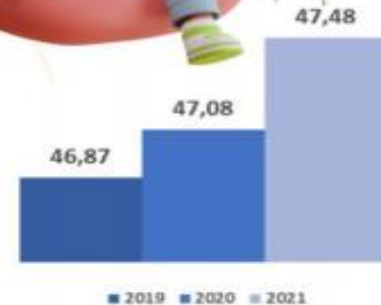
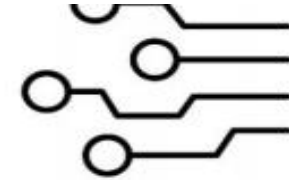
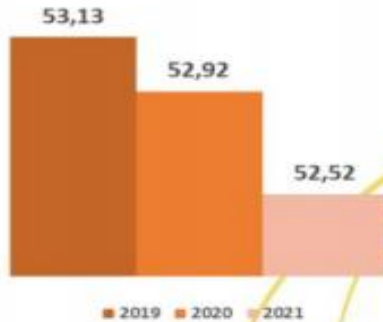
81.4% Responden pernah mendapati konten negatif; Konten negatif yang paling dominan didapatkan adalah Berita Bohong.



Pornografi bila dilihat pada tahun sebelumnya sudah mulai menurun. (Tahun 2018: 74.34%) (Tahun 2019: 64.66%)

# Persentase Pengguna Internet menurut Jenis Kelamin, 2019-2021

## Laki-laki/Male



## Perempuan/Female

Sumber/Source: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional / BPS-Statistics Indonesia, National Socioeconomic Survey



# Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur, 2021



Sumber/Source: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional/BPS-Statistics Indonesia, National Socioeconomic Survey

# Persentase Penduduk Usia 10 Tahun Ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kegiatan Utama, 2021



Perkotaan/*Urban*



Perdesaan/*Rural*



Perkotaan+Perdesaan/  
*Urban+Rural*



Jenis Kegiatan Utama/  
*Types of Activities*



74,56



47,35



62,58



91,71



77,37



85,82



62,69



42,88



54,19



67,75



56,95



64,09



Bekerja/*Working*



Sekolah/*Studying*



Mengurus rumah  
tangga/*Taking care  
household*



Lainnya/*Other*

## Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir menurut Tujuan Penggunaan Internet, 2021



Sumber/Source: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional/BPS-Statistics Indonesia, National Socioeconomic Survey

## Tiga provinsi dengan persentase rumah tangga yang memiliki akses internet tertinggi dan terendah, 2021



Sumber/Source: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional/BPS-Statistics Indonesia, National Socioeconomic Survey

## Persentase Penggunaan Teknologi Informasi pada Anak Usia Dini (2020)

No	Nama	Nilai Bayi / Persen	Nilai Anak Balita / Persen	Nilai Anak Prasekolah / Persen
1	Gunakan Ponsel	3,5	25,9	47,7
2	Gunakan Internet	0,9	10,7	20,1
3	Gunakan Komputer	0,04	0,7	1,9

- 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%.
- 12% anak-anak pada usia ini mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. Sedangkan, hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer pada periode waktu yang sama.

# PENGASUHAN

1. PENGASUHAN
2. ATTACHMENT
3. POLA ASUH

# PENGASUHAN

- Pengasuhan Anak adalah upaya untuk memenuhi kebutuhan akan kasih sayang, kelekatan, keselamatan, dan kesejahteraan yang menetap dan berkelanjutan demi kepentingan terbaik bagi Anak (PP 44/2017 ttg Pelaksanaan Pengasuhan Anak)
- Penting diingat keadaan emosi, fisik, dan psikologi anak-anak berhubungan erat dengan pengasuh mereka. Untuk itu sebaiknya, pengasuhan harus bersifat individual, sehingga dapat membangun 'Kelekatan atau Attachment.'

# Kelekatan (Attachment)

merupakan *'hubungan psikologis yang terus-menerus antar orang'*

Pada awal kehidupan, **kelekatan** sangat penting untuk bertahan hidup – tujuannya adalah untuk mendekatkan pengasuh, terutama jika anak rentan terhadap resiko.

Kelekatan akan berhasil dengan pengasuh yang berkualitas:

- Mudah dijangkau – pengasuh selalu ada, baik secara fisik maupun emosional
- Cepat tanggap – pengasuh memenuhi kebutuhan anak dengan sensitif, akurat, dan langsung





## Contoh Membangun Kelekatan (attachment)



*Kedekatan fisik, sentuhan fisik dan kasih sayang akan membentuk kelekatan.*

## Fungsi Kelekatan (Attachment)

- ❑ Menyediakan rasa aman dan rasa percaya
- ❑ Mengatur perasaan/emosi dan kesadaran mengontrol diri
- ❑ Mempromosikan ekspresi perasaan dan komunikasi
- ❑ Strategi kelangsungan hidup

# Penelitian Tentang Kelekatan

- ❑ Menurut penelitian Frances M. Carlson dalam bukunya **Essential Touch**, ia mengatakan bahwa, sentuhan sangat penting bagi manusia.
- ❑ Bahkan sentuhan itu sendiri telah dimulai sebelum manusia itu terlahir secara fisik di dunia. Semenjak manusia masih berada dalam rahim, maka janin mendapat sentuhan dari kontraksi uterus.

- Pada abad ke 13 raja Jerman Frederick II memerintahkan untuk mengambil bayi dari ibunya. Raja ingin tahu bagaimana bayi tidak di asuh dan di ajak bicara seperti apa yang akan mereka gunakan. Bayi-bayi tersebut hanya diberi susu dan dimandikan seperlunya, lalu ditinggal di tempat tidur. Sang raja tidak pernah menemukan jawaban karena bayi-bayi tersebut pada akhirnya meninggal satu persatu.

**Frances M Carlson dalam Buku Essential Touch**

# **Bagaimana Dengan Pola Asuh?**

- **Baumrind mengkategorikan pola asuh menjadi tiga jenis yaitu pola asuh (a) otoriter (Authoritarian), (b) pola asuh demokratis (Authoritative), (c) pola asuh permisif (permissive).**
- **Tiga jenis pola asuh menurut Baumrind ini hampir sama dengan jenis pola asuh menurut Hurlock, juga Hardy & Heyes, yaitu: (a) pola asuh otoriter, (b) pola asuh demokratis, (c) pola asuh permisif**

# **Pola Asuh Demokratis**

- **Pola asuh demokratis memberikan kebebasan kepada anak dengan penuh tanggung jawab.**
- **Pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, anak didengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri.**
- **Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internal nya sehingga asedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri.**

# **Pola Asuh Otoriter**

- **Pola asuh otoriter merupakan cara mendidik anak dengan menggunakan kepemimpinan otoriter, yaitu orang tua menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan. Pola asuh otoriter mencerminkan sikap orang tua yang bertindak keras dan cenderung diskriminatif.**

- **Studi Fagan menunjukkan bahwa keterkaitan antara faktor keluarga dan tingkat kenakalan, dimana keluarga yang broken home, kurangnya kebersamaan dan interaksi antar keluarga, dan orang tua yang otoriter cenderung menghasilkan remaja yang bermasalah. Pada akhirnya, hal ini akan berpengaruh terhadap kualitas karakter anak. Anak - anak yang tinggal dengan orang tua otoriter tanggung jawabnya kurang karena orang tua mereka membuat semua keputusan buat mereka dan ketergantungan anak pada orang tua hampir segalanya.**
- **Mcartney, & Taylor menyatakan hubungan yang signifikan yang ditemukan antara gaya pengasuhan dan depresi. Studi ini menunjukkan bahwa anak - anak dari orang tua otoriter memiliki lebih banyak tekanan dibandingkan dengan anak - anak yang diasuh oleh orang tua permisif.**



# **Pola Asuh Permisif**

- **Pola asuh permisif mempunyai ciri orang tua memberikan kebebasan penuh pada anak untuk berbuat sehingga terkadang anak melakukan tindakan yang melawan aturan.**
- **Pola Permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian. Pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberikan aturan dan pengarahan kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial.**

**Parenting Itu  
Adalah Sebuah  
Proses**

**(Jane Brooks 2011)**

# Catatan Parenting / Pola Pengasuhan

- Parenting identik dengan anak PAUD lalu bagaimana dengan anak SD, SMP, SMA?
- Parenting identik dengan kelas ibu-ibu
- Waktu di sekolah hanya kurang lebih 8 jam (1/3) sedang 2/3 dimana?
- Anak dipengaruhi lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan **media sosial**.

# Viral! Bocah 4 SD Jual Gambarnya Sendiri di Marketplace Shopee

Angga Laraspati - detikinet

Rabu, 29 Des 2021 18:31 WIB

1 komentar

BAGIKAN



"Saya tidak tahu Dewa berjualan. Memang saya yang membuat akun Shopee, tetapi sebagai pembeli agar Dewa bisa memilih langsung kebutuhan atau perlengkapan sekolah. Ketika Dewa bercerita kalau dia jadi penjual di **Shopee** dan yang dijual adalah gambarnya, saya tertawa mendengar ini sekaligus bangga sama Dewa yang selalu punya rasa ingin tahu tinggi," ungkap Vera dalam keterangannya.

Vera juga menjelaskan, Dewa gemar menggambar sejak kecil. Anak kedua dari empat bersaudara ini selalu ingin memperkaya pengetahuannya tentang menggambar yang dia cari secara otodidak dengan mencari informasi di internet. Dewa juga kerap diajak ke toko usaha sang ayah.

"Dewa itu sukanya mengamati sekitar. Dia sering melihat ayahnya berjualan di toko. Dewa juga anak yang detail. Ketika berbelanja online, dia selalu membaca terlebih dulu keterangan produk dan syarat-syarat yang harus diperhatikan sebelum membeli. Karena Dewa bisa gambar, jadi Dewa merasa produk yang dia punya adalah gambarnya. Dia juga meniru cara memberikan informasi produk lalu dia jual secara online,"

# Seorang Ibu Aniaya Anak Gara-gara Tak Ikut Belajar Daring, Padahal Korban Selalu Juara Kelas

Minggu, 20 September 2020 22:05 WIB

Editor: Miftah



lihat foto



## Ayah di Makassar Aniaya Anak 3 SD Saat Belajar Online

CNN Indonesia

Minggu, 27 Jun 2021 05:10 WIB

Bagikan :



berita apa yang ingin anda baca hari ini?

CAF

HOME NEWS CRYPTO SAHAM BISNIS BOLA SHOWBIZ TEKNO FOTO HOT CEK FAKTA

NEWS Politik Peristiwa Megapolitan Rajut Liputan Khusus Infografis Zona MPR RI

Home News > Peristiwa

# Ibu di Banten Aniaya Anak hingga Tewas karena Kesulitan Belajar Online

Yandhi Deslatema  
15 Sep 2020, 13:20 WIB

Share 748



# ANAK DAN DUNIA GADGET

1. DAMPAK NEGATIF
2. KEBUTUHAN GADGET DAN TUMBUH KEMBANG ANAK

**Dampak Negatif Gadget Bagi  
Anak Manakala Berlebihan  
dan Tidak Bijak Dalam  
Menggunakannya**

# Gangguan Tidur

- Berdasarkan penelitian yang dilakukan Boston College pada tahun 2012, sebanyak 75% anak berusia 9-10 tahun mengalami kesulitan tidur karena penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan.
- Gangguan tidur ini bisa berdampak pada menurunnya prestasi sekolah, karena otak dan tubuh tidak dapat beristirahat dengan baik di malam hari.

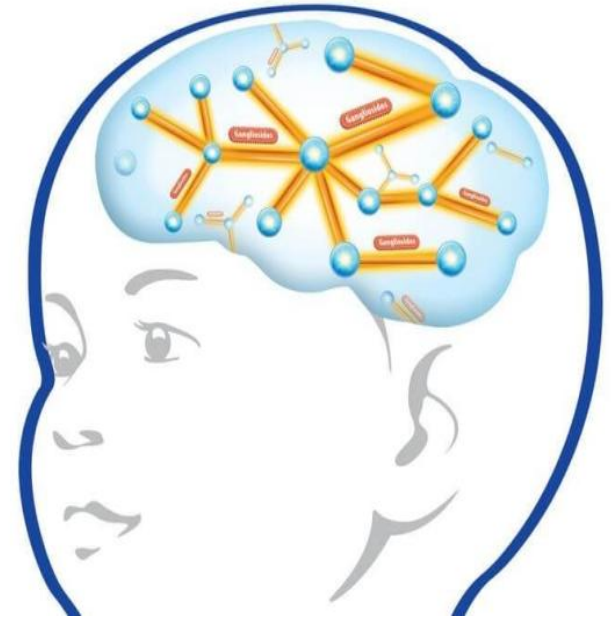


# Sifat Agresif

- Penggunaan HP yang berlebihan tidak hanya memberikan dampak buruk akibat radiasi, tapi juga dampak negatif yang didapatkan dari konten media yang dikonsumsi diantaranya tingkat agresifitas anak.
- Orang tua sebaiknya membatasi waktu penggunaan HP beserta memfilter konten-konten apa saja yang layak untuk dikonsumsi anak usia dini.

# Mengganggu Pertumbuhan Otak Anak

- Pertumbuhan otak anak bertumbuh dengan sangat cepat dan ini terus berlangsung hingga usia 21 tahun, dan juga dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan sekitarnya.
- Manakala pemakaian HP pada sang anak terlalu berlebihan, hal ini dapat memberikan dampak buruk seperti keterlambatan kognitif, tantrum, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri.

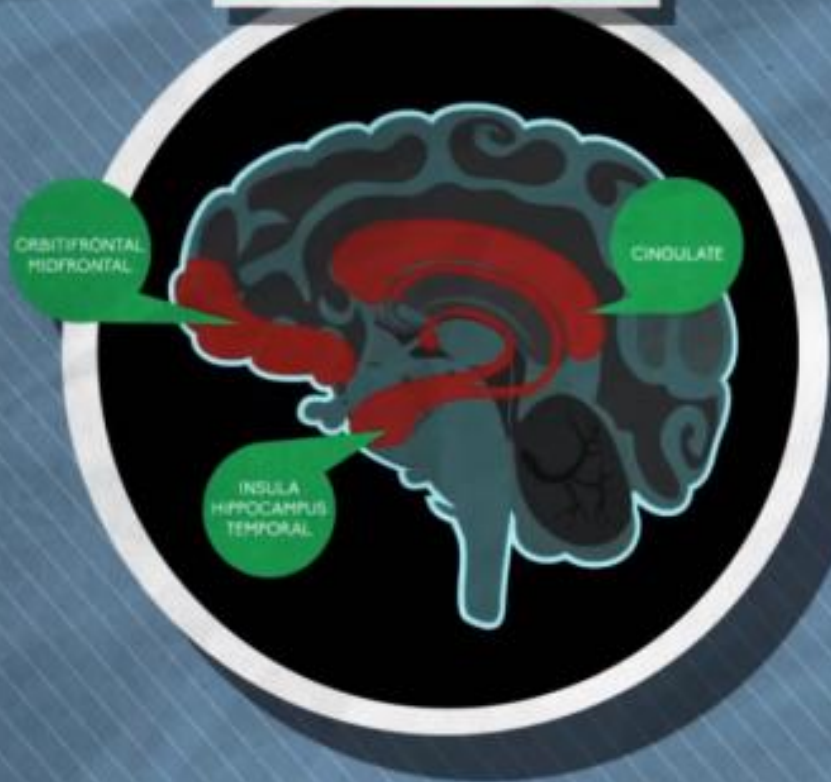


- **Dampak negatif penggunaan internet banyak terjadi pada kategori usia anak sekolah. Merujuk data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) jumlah kasus pengaduan anak terkait pornografi dan kejahatan online (korban dan pelaku) mencapai angka 1.940 anak pada tahun 2017-2019.**

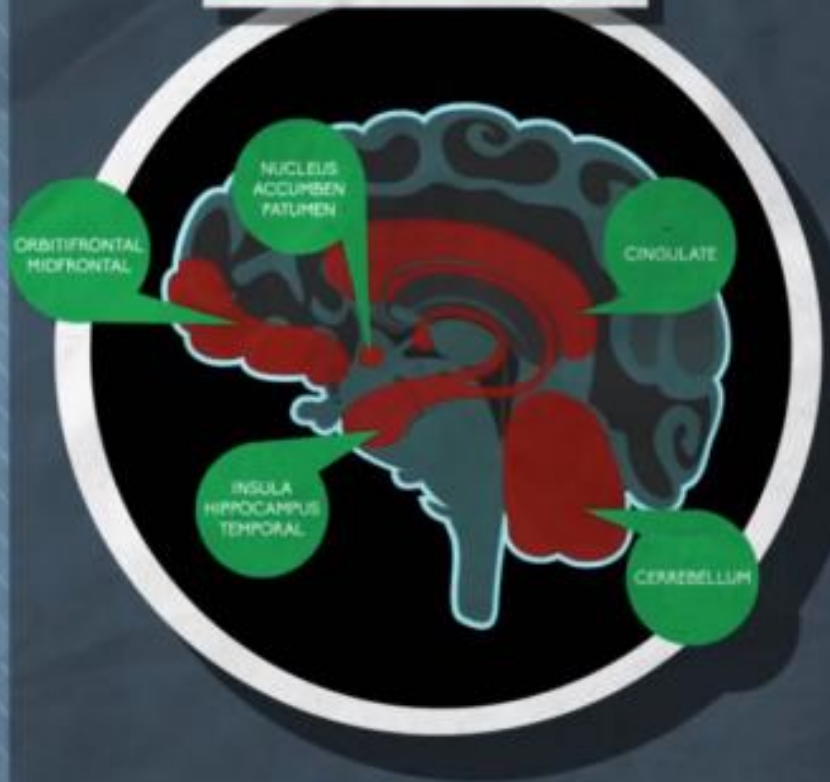
## Kekerasan Ranah Daring

- Intensitas anak menggunakan *gadget* **meningkat** berpotensi memunculkan **kasus perundungan online dan kejahatan** melalui media daring (*YSTC, 2020*).
- **3 dari 10 Anak** responden mengalami kejahatan dalam bentuan eksploitasi seksual *online*.
- **64% anak** menggunakan internet tanpa didampingi orangtua.
- Paparan konten pornografi dan teman sebaya sebagai faktor yang paling signifikan dalam mendorong anak melakukan kekerasan seksual terhadap anak lain (*ECPAT & Aliansi Down to Zero, 2020*)

## NAPZA



## PORNOGRAFI





# Sifat Ketergantungan Pada Gadget

- Munculnya rasa ketergantungan terhadap gadget itu sendiri manakala intensitas anak menggunakannya terlalu sering. Hal ini dapat mengakibatkan efek buruk dalam perkembangan fisik dan juga motoriknya. Misalnya, anak menjadi enggan berinteraksi langsung dengan orang sekitar, gangguan motorik, hingga kurangnya asupan makanan karena mereka terpaku pada layar HP

# Potensi Gangguan Mental Pada Anak

- Penelitian di Bristol University pada tahun 2010 mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berlebihan pada anak yang perlu diwaspadai adalah meningkatnya risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang perhatian, psikosis (kesulitan dalam membedakan kenyataan dan imajinasi), dan perilaku bermasalah lainnya.
- Dampak negatif HP bagi anak ini bisa disebabkan karena interaksi anak dengan sekitar, atau bahkan interaksi media sosial yang buruk, seperti tindak cyberbullying.



# **Kebutuhan Gadget dan Tumbuh Kembang Anak**

# Umur 0-6 Tahun

- Perkembangan anak usia 0-6 tahun terpusat pada eksplorasi lingkungan sekitar, perkembangan sensorik motorik, pengenalan bahasa, dan aktivitas sehari-hari mereka.
- Orang tua bisa menggunakan gadget untuk memberikan stimulus pada anak. Banyak hal menyenangkan yang bisa dilakukan bersama, seperti menonton Youtube, atau bermain games online/offline.
- Selama kebersamaan tersebut Anda bisa mengevaluasinya apakah terjadi proses pengembangan kemampuan sensorik dan motorik anak, begitu juga pengenalan bahasa sehari-hari pada anak, dan belajar perspektif baru atas suatu hal yang terjadi di sekitar anak.
- Pastikan maksimal waktu anak batita dan balita bermain gadget adalah tidak lebih dari 1 jam per hari, setelah itu orang tua dapat mengajak anak menghabiskan waktu dengan beraktivitas fisik.

# Umur 6-12 Tahun

- Anak berumur 6-12 tahun sudah semakin matang dalam perkembangan sensorik dan motoriknya. Anak jauh lebih mengenal dirinya dan emosinya yang dirasakan, terlebih anak juga semakin aktif dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman-temannya.
- Pada usia ini, gadget dapat berperan penting dalam membantu anak menjalin hubungan dengan teman-teman melalui instant messaging, dan pengenalan akan dunia luar melalui tontonan di Youtube, yang akan membantu anak dalam masa pubertas.
- Pastikan maksimal waktu anak berumur 6 tahun keatas bermain gadget adalah tidak lebih dari 2 jam per hari dan sesekali Anda dapat mendampingiya dan memberikan stimulan atas aktivitas tersebut.

# Umur 13-18 Tahun

- Masa 13 - 18 tahun anak memasuki waktu pubertas, anak akan mengalami perubahan fisik dan perubahan pemikiran yang jauh lebih matang dan logis dari sebelumnya.
- Gadget akan menjadi barang sehari-hari yang dikonsumsi oleh anak pada usia pubertas. Namun, melalui gadget, anak akan terbantu dalam mengeksplorasi banyak hal. Misalnya, anak dapat menemukan hal-hal baru yang mereka gemari dengan teman-temannya melalui video Youtube dan media sosial lainnya.
- Meskipun anak sudah cukup besar dalam bermain gadget, orang tua juga perlu membatasi dan mengawasi anak dalam bermain gadget, agar tidak abai dengan sekitar dan tetap mengerjakan tugas sekolahnya. Remaja, waktu ideal untuk melakukan aktivitas online atau bermain gadget dalam sehari adalah sekitar 4 jam.

# BAGAIMANA ORANG TUA MENYIKAPI

1. JAGA
2. PILIH
3. DIALOG
4. PANTAU

# **Bagaimana Sebaiknya Orang Tua?**

- **JAGA**
- **PILIH**
- **DIALOG**
- **PANTAU**

# 1. Pen**JAGA** Anak

- Orang tua harus menjadi penjaga anak dalam bermain gadget. Pastikan orang tua sudah menyusun aturan dengan anak sebelum memperbolehkan anak bermain gadget (dispo)
- Seperti memberikan syarat atau aturan tertentu saat bermain gadget, lalu orang tua juga dapat memperkenalkan siapa saja yang dapat berteman dengan mereka dan boleh di ajak bicara di Internet termasuk etiketnya

## **2. Berikan Alternatif **PILIH**an**

- **Bermain gadget memang membantu anak dalam proses pengembangan diri, namun tidak ada salahnya jika orang tua memberikan alternatif pilihan melakukan kegiatan lain, seperti bermain outdoor atau berolahraga bersama, misal rekreasi berenang bersama yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.**



### 3. Buka **Dialog** Dua Arah

- Orang tua perlu menciptakan percakapan santai dengan anak untuk membahas seputar media sosial, konten apa saja yang bisa diikuti oleh anak, siapa saja orang yang bisa ditemui di Internet, aturan dalam bermain Internet, sampai dampak negatif jika bermain gadget terlalu lama.
- Ciptakan dialog dua arah dengan anak, agar anak dapat menjadi lebih kritis dan bijak memilih dan memilah.

## **4. Pantau Aktivitas Anak**

- Orang tua perlu memantau berkala aktivitas anak bergadget. Seperti mencari informasi mengenai media sosial anak, permainan apa yang sering dimainkan oleh anak, dan aktivitas anak lainnya dalam gadget.
- Tetap pantau aktivitas anak secara berkala dan pastikan ortu telah membangun kesepakatan bersama anak dalam bergadget. Agar anak dapat semakin bijak dalam mengatur waktu bermain gadget.

**We may not be able to prepare  
the future for our children, but  
we can at least prepare our  
children for the future**

**Kita mungkin tidak bisa mempersiapkan masa depan untuk anak-anak kita, tapi setidaknya kita bisa mempersiapkan anak-anak kita untuk masa depan (Franklin D. Roosevelt)**



# Catatan Untuk Para Ayah

THANK YOU

