PERAN KELUARGA DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL ERA SOCIETY 5.0

Muhammad Rofa’i Simorangkir
Universitas Ahmad Dahlan
Muhammad1800001062@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Di zaman berkemajuan seperti saat ini, peran keluarga dalam mengawasi atau membimbing anak sangatlah penting, perkembangan teknologi yang semakin hari sangat dapat di rasakan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan keluarga teknologi digital seperti laptop, gadget/telfon pintar yang biasa digunakan orang tua maupun anak dampak memberikan dampak positif seperti halnya orang tua dapat berkomunikasi dengan anaknya saat tidak berada di dalam rumah begitupun sebaliknya. Akan tetapi penggunaan telfon pintar/gadget yang intens dapat memberikan dampak yang tidak baik bagi kondisi atau keadan di dalam keluarga tersebut, seperti kurang harmonisnya hubungan antara anggota keluarga, tidak terjalinnya komunikasi yang baik, anak yang kecanduan media sosial, bahkan dapat menyebabkan penyakit mental yang secara tidak sadar dapat mengganggu peran dalam anggota keluarga itu sendiri, seperti halnya emosi tidak dapat terkontrol, menyendiri, hingga menutup diri dari anggota keluarga yang lain. Dalam perkembangan teknologi di era society 5.0, Di dalam keluarga terkhusus kedua orang tua memiliki peran penting dalam menyeimbangkan antara kemajuan teknologi digital dengan fungsi dan peran anak di dalam keluarga itu sendiri. Tujuan layanan yang terdapat di dalam bimbingan konseling keluarga yaitu, dapat membantu tiap individu yang ada di dalam keluarga belajar berkomunikasi dengan baik dan dapat saling menghargai satu sama lain. Memunculkan kembali ikatan bathin atau emosional antara individu di dalam keluarga dalam dinamika yang saling bersinambungan.

Kata Kunci: Peran Keluarga , Teknologi Digital

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada saat ini, menuntut untuk selalu dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang ada agar selalu bisa mengikuti perkembangan zaman. Di era society 5.0 peran keluarga sangatlah utama agar dapat menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian permasalahan sosial dengan sistem

menyambungkan ruang dunia maya/dunia sosmed dengan kehidupan yang nyata. Sebagai makhluk sosial tentunya orang tua maupun anak akan mengalami permasalahan di dalam hidupnya, baik di lingkungan sosial maupun di dalam lingkungan keluarga itu sendiri. Permasalahan yang di hadapi atau yang terjadi di dalam keluarga, jika tidak segera di selesaikan akan membuat komunikasi antar keluarga menjadi bermasalah, sehingga peran tiap anggota keluarga tidak dapat berjalan dengan baik. Sehingga anak dalam optimalisasi potensi dirinya menjadi terhambat. Gaya komunikasi sangatlah perlu diterapkan orang tua kepada anak untuk selalu membimbing anak menggunakan teknologi dengan baik dan benar, agar anak juga dapat memahami apa yang tidak boleh dilakukan maupu yang boleh di lakukan terkait dengan penggunaan gadget. Terutama banyak konten maupun informasi hoax yang dengan mudah dan gampang tersebar begitu saja di dunia maya, yang dapat dilihat oleh semua kalangan baik orang tua, maupun anak, ayah atau ibu sebisa mungkin selalu menanyakan dan mengecek gadget untuk mencari tahu apakah anak tersebut masih di dalam batas wajar atau di jalur yang sesuai dengan penggunaanya sesuai kebutuhan.

2. Pembahasan

Perkembangan digital di era society 5.0 memaksakan semua orang untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital, termasuk ke dalam lingkup keluarga. Banyak hal yang harus dipersiapkan untuk dapat menggunakan, memanfaatkan maupun menciptakan penemuan baru di era society 5.0, peran keluarga sangatlah besar dalam hal menggunakan teknologi digital seperti gadget/telfon pintar, peran sebagai orang tua untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan telfon pintar sesuai kebutuhan anak yang tepat, jika anak tersebut dapat memanfaatkan telfon pinter/gadget sesuai dengan kebutuhannya bahkan dapat membuat sebuah inovasi seperti aplikasi belajar yang menarik merupakan hal yang positif, yang dimana peran orang tua atau keluarga harus selalu mendukung anak melakukan kegiatan yang positif dan mungkin berguna bagi banyak orang. Akan tetapi disini peran keluarga terkhusus orang tua juga tidak boleh lengah terhadap penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak, penggunaan yang berlebihan dan tidak sesuai kebutuhan dapat menyebabkan pengaruh atau kebiasaan yang buruk seperti

malas untuk bersosialisasi antar anggota keluarga yang lain, selalu menyendiri, asik dengan gadget maupun emosi menjadi tidak terkontrol, maka dari itu orang tua sebagai anggota yang berperan sangat penting di dalam keluarga harus dapat menyeimbangkan porsi dan kebutuhan anak sesuai. Orang tua selaku pendamping yang setiap hari bertemu dengan anak harus tau bagaimana perkembangan anak setiap harinya, walaupun ayah mencari nafkah dan ibu menjadi ibu rumah tangga akan tetapi pengawasan baik dari ayah dan ibu juga harus sama. Ataupun kedua orang tua sama-sama bekerja maka ayah dan ibu harus extra menjadi pendamping dan pembimbing anak dalam menggunakan gadget. Terdapat beberapa hal yang di sayangkan jika di dalam keluarga minim pengawasan terhadap anak, sehingga terjadinya penyalahgunaan teknologi tersebut, terdapat beberapa hal yang bisa dilakukan oleh kedua orang tua selaku yang memiliki peran vital di dalam keluarga untuk selalu membimbing, mengawasi bahkan mendukung anak melakukan sesuatu yang bermanfaat di era society 5.0 seperti halnya mencari informasi dengan literatur yang jelas di internet, menambah ilmu dan wawasan di internet dengan sumber dan kajian yang jelas, bahkan bisa saja membuat games berbentuk aplikasi seputar pelajaran maupun ilmu-ilmu pengetahuan yang dapat di akses oleh siapapun. Dalam perkembangan era society 5.0 keluarga mampu lebih unggul dalam menggunakan teknologi digital jika dapat menyeimbangkan kehidupan nyata dengan penggunaan media sosial maupun teknologi digital yang lainnya. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak positif dan juga dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Alia & Irwansyah, 2018). Penggunaan telfon pintar/gadget juga perlu bimbingan dan pengawasan yang serius oleh orang tua, banyak hal yang bisa di dapatkan melalui gadget, baik negative maupun positive maka dari itu sangat diperlukan pengawasan dari orang tua. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget, sehingga dapat berperan lebih mendampingi anak dalam memanfaatkan teknologi gadget dengan benar dan baik (Syifa et al., 2019).

Adapun fungsi keluarga dalam membentuk karakter anak memiliki peranan yang begitu penting salah satunya yaitu dalam mempersiapkan nilai-nilai yang positif bagi tumbuh kembang anak sehingga dapat menciptakan fondasi pendidikan untuk kedepannya bagi anak (Mansur, 2005). Selain itu keluarga juga berperan sebagai lembaga pendidikan yang memiliki fungsi yang cukup penting dalam membentuk kepribadian, sosial, sikap keagamaan anak (Baharun, 2016). Sehingga dengan adanya keluarga dalam proses membentuk karakter anak di era society 5.0 diharapkan orang tua mampu menghasilkan anak-anak yang dapat tumbuh menjadi pribadi yang unggul, serta mampu bertahan hidup ditengah-tengah masyarakat sekaligus dapat menerima dan mewarisi nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan (Jailani, 2014). Adanya perkembangan dibidang teknologi tidak hanya menyediakan peluang, tetapi juga memberikan tantangan tersendiri bagi generasi milineal.

Menurut Wahy (2012) tantang yang terdekat berasal dari anggota keluarga khususnya orangtua yang kurang mengetahui dan memahami bagaimana cara mendidik anak. Menurut Baharun (2016) keluarga sebagai lembaga pendidikan memiliki fungsi yang cukup penting dalam membentuk kepribadian, sosial, sikap keagamaan anak. Hal tersebut dikarenakan, setiap manusia mempunyai potensi positif untuk berkembang namun pada kenyataan yang ada sebuah potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sangat ditentukan oleh lingkungan keluarga terutama dalam menghadapi kemajuan dibidang teknologi di era society 5.0. Di lingkungan keluarga, teknologi seperti telepon pintar/gadget memberikan dampak positif seperti antar anggota keluarga bisa tetap saling berkomunikasi tatkala sedang tidak bersama-sama di rumah. Tetapi gadget juga memberikan dampak negatif seperti retaknya keluarga, anak-anak yang a-sosial, penyakit-penyakit mental bahkan penyakit fisik. Perlu adanya elemen-elemen masyarakat yang memberikan edukasi terkait pentingnya peran keluarga dalam mendidik dan mendampingi anak, utamanya dalam hal efek positif dan negatif dalam pemanfaatan gadget. Tujuan kegiatan ini mendiskripsikan penguatan peran keluarga dalam pemanfaatan teknologi gadget pada anak. Kegiatan diselenggarakan dengan metode ceramah atau diskusi interaktif, metode pelatihan atau permainan/simulasi, dan test. Hasil dan pembahasan: berdasarkan deskripsi tersebut dapat dikemukakan bahwa dari 20 peserta, 55 persen menyatakan bahwa keluarga sering

memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, 21,5 persen menyatakan selalu memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, 16 persen menyatakan kadang-kadang memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget, dan 7,5 persen tidak pernah memberi penguatan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi gadget. Simpulan, Orang tua secara alamiah bertanggungjawab terhadap perkembangan anak dalam segala aspek kehidupan. Penggunaan gadget secara positif merupakan salah satu media untuk membantu perkembangan aspek kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial. Cara mendidik orang tua yang membebaskan anak untuk menentukan pilihannya sendiri cenderung yang diharapkan oleh anak-anak generasi milenial karena mereka berpendapat bahwa anak harus diberi kebebasan dalam menentukan pilihan. Orang tua mendukung dan memberi motivasi selama pilihan serta tujuannya positif.

Namun, cara mendidik ini memiliki kekhawatiran dan tantangan tersendiri bagi orang tua dalam mengarahkan anak untuk menggunakan alat-alat elektronik seperti gawai. Gawai memiliki fungsi yang sangat luas sehingga anak dapat mendapat informasi yang tak terbatas, baik informasi yang positif maupun informasi yang negatif. Fungsi gawai yang sangat luas ini harus mendapatkan kontrol dari orang tua supaya anak tidak terjerumus pada hal-hal yang negatif. Kontrol yang dilakukan orang tua termasuk salah satu metode dalam pendidikan keluarga untuk menanamkan nilai-nilai, norma, dan mengawasi anak sehingga lebih terarah. Fungsi pendidikan dalam keluargayaitu keluarga diajak untuk mengkondisikan kehidupan keluarga sebagai “instusi” pendidikan, sehingga terdapat proses saling berinteraksi antara anggota keluarga. Keluarga melakukan kegiatan melalui bimbingan dan pendampingan, serta teladan nyata untuk mengontrol pola pergaulan anak. Orang tua saat ini menerapkan peraturan-peraturan dalam penggunaan gawai guna mempertahankan norma-norma keluarga dan komunikasi antar anggota keluarga. Peraturan seperti tidak menggunakan gawai pada kondisi tertentu misalnya ketika sedang makan bersama, berkumpul bersama keluarga, dan tidak menggunakan gawai hingga larut malam. Berdasarkan sudut pandang anak, peraturan tersebut sudah sewajarnya diterapkan karena mereka merasa bahwa gawai juga memiliki dampak negatif. Salah satu anak yang kami

temui mengatakan bahwa dia sekarang menjadi jarang berolah raga, jarang berkunjung ke rumah teman, dan jarang melakukan aktivitas-aktivitas yang menghasilkan keringat banyak. Kurang berolahraga dapat menyebabkan anak menjadi tidak sehat, memainkan gawai dirasa lebih menyenangkan dibandingkan harus berolah raga. Anak tersebut mengaku lebih suka menggunakan gawai untuk memainkan game sehingga orang tua memberikan peraturan kepadanya agar tidak terlalu sering menggunakan gawai. Salah satu orang tua juga membatasi pemakaian gawai dalam penggunaan youtube agar tidak berlebihan. Namun, gawai juga memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran anak terutama di sekolah. Anak belajar dengan menggunakan gawai untuk mendapatkan informasi-informasi yang tidak anak dapatkan dari buku. Orang tua membiarkan anaknya untuk menggunakan gawai ketika belajar dengan syarat kalau anak memang sudah tidak mengetahui cara mengerjakannya dan tidak menemukannya dibuku. Peran orang tua selain dalam mengatur tentang penggunaan gawai, orang tua juga menanamkan nilai-nilai agama agar anak menjadi umat beragama yang baik. Penanaman nilai-nilai agama ini lebih efektif ketika orang tua juga memberikan contoh langsung misalnya dalam beribadah sholat subuh orang tua mengaktifkan alarm pukul 5 pagi, pada saat alarm berbunyi pukul 5 pagi orang tua bangun dan mengajak anak untuk mandi serta sholat subuh. Tidak hanya nilai-nilai agama yang diberikan orang tua kepada anaknya, tetapi nilai moral juga diberikan untuk membuat anak dapat menghadapi lingkungan disekitarnya. Semua usaha tersebut dilakukan orang tua supaya anaknya dapat menjadi anak yang baik, bisa membedakan hal baik maupun buruk, dan bertanggungjawab dengan pilihannya. Keinginan tersebut yang membuat orang tua merasa bahwa pendidikan keluarga sangatlah penting). Mereka memilih untuk membebaskan anak dalam memilih tujuan hidup, tetapi juga membimbing anak agar tidak salah arah serta memberi motivasi anak hingga mencapai tujuan tersebut.

Pendidikan keluarga sangat penting diterapkan dalam keluarga di era yang serba digital. Pendidikan yang diterapkan dalam keluarga diantaranya dengan memberi contoh yang positif kepada anak dan praktik secara langsung contohnya ketika hari libur anak diikutsertakan untuk kerja bakti membersihkan rumah sehingga anak menjadi pribadi yang mempunyai jiwa sosial yang tinggi, dan peka terhadap sekelilingnya. Apabila pendidikan

keluarga sudah diterapkan dengan baik maka secara tidak langsung di dunia luar anak juga akan baik dan dapat menghadapi tantangan. Penelitian ini tidak hanya menggunakan persepsi dari orang tua namun juga menggunakan persepsi dari anak milenial. Berdasarkan sudut pandang anak ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Kecanggihan teknologi dimanfaatkan oleh anak milenial untuk hal-hal yang positif seperti mengakses pelajaran, mendorong dalam mengembangkan ide atau gagasan yang ingin diketahui, dan memanfaatkan media sosial untuk berwirausaha. Kecanggihan teknologi tidak hanya berdampak positif namun juga negatif. Dampak negatif dari kecanggihan teknologi adalah anak menjadi sering lupa waktu dan kurang olahraga. Dampak negatif kecanggihan teknologi berdampak signifikan dengan pendidikan adalah keluarga yang dilakukan oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting untuk mengarahkan, mendukung, dan membangkitkan semangat anak dalam menghadapi tantangan. Peran orang tua dalam membantu anak untuk menghadapi tantangan, tidak dapat dilepaskan dari cara mendidik yang tepat. Menurut anak milenial, pola asuh yang tepat adalah memberikan masukan kepada anak agar sukses kedepannya, dan memberi masukan dan contoh yang positif. Wawancara mengenai pendidikan keluarga dilaksanakan dengan melibatkan tiga orang tua untuk menjadi responden yang akan memberikan pandangan mengenai peran pendidikan keluarga dan dua anak milenial sebagai responden tambahan. Pelibatan anak milenial dimaksudkan untuk mengetahui sudut pandang lain mengenai pendidikan keluarga sehingga mampu menyeimbangkan pandangan dari orang tua dan anak. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan subjek orang tua, maka diperoleh beberapa gambaran bahwa pentingnya pendidikan keluarga dan terdapat perubahan cara mendidik orang tua saat ini. Perubahan cara mendidik didasarkan pada perkembangan teknologi yang ditandai dengan kemungkinan penggunaan gawai pada anak. Orang tua saat ini membebaskan anak untuk menggunakan gawai dan mengakses informasi di internet namun orang tua tetap memberi batasan-batasan penggunaannya namun ketika orangtua hanya memberikan kebebasan tanpa memberikan batasan kepada anak akan menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif dari cara mendidik orang tua yang memberi kebebasan tanpa batasan pada anak salah satunya menjadikan anak kurang peka terhadap pekerjaan

rumah, dan kecanduan bermain gawai karena sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain gawai. Keluarga khususnya orang tua sebagai lembaga pendidikan berperan untuk mengarahkan dan mengingatkan anak dengan memberi peraturan-peraturan maupun batasan agar anak lebih terarah. Keluarga merupakan salah satu komponen inti dalam proses membentuk karakter anak. Hal tersebut dikarenakan keluarga mampu memberikan bekal pertama yang bersifat alamiah dengan tujuan untuk mempersiapkan generasi milineal khususnya di era society 5.0.

Adapun fungsi keluarga dalam membentuk karakter anak memiliki peranan yang begitu penting salah satunya yaitu dalam mempersiapkan nilai-nilai yang positif bagi tumbuh kembang anak sehingga dapat menciptakan fondasi pendidikan untuk kedepannya bagi anak (Mansur, 2005). Selain itu keluarga juga berperan sebagai lembaga pendidikan yang memiliki fungsi yang cukup penting dalam membentuk kepribadian, sosial, sikap keagamaan anak (Baharun, 2016). Sehingga dengan adanya keluarga dalam proses membentuk karakter anak di era society 5.0 diharapkan orang tua mampu menghasilkan anak-anak yang dapat tumbuh menjadi pribadi yang unggul, serta mampu bertahan hidup ditengah-tengah masyarakat sekaligus dapat menerima dan mewarisi nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan (Jailani, 2014). Adanya perkembangan dibidang teknologi tidak hanya menyediakan peluang, tetapi juga memberikan tantangan tersendiri bagi generasi milineal. Menurut Wahy (2012) tantang yang terdekat berasal dari anggota keluarga khususnya orangtua yang kurang mengetahui dan memahami bagaimana cara mendidik anak. Menurut Baharun (2016) keluarga sebagai lembaga pendidikan memiliki fungsi yang cukup penting dalam membentuk kepribadian, sosial, sikap keagamaan anak. Hal tersebut dikarenakan, setiap manusia mempunyai potensi positif untuk berkembang namun pada kenyataan yang ada sebuah potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sangat ditentukan oleh lingkungan keluarga terutama dalam menghadapi kemajuan dibidang teknologi di era society 5.0. Berdasarkan uraian di atas yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana “peran penting dukungan sosial keluarga terhadap karakter anak dalam menghadapi era society 5.0”. Dukungan Sosial Orang Tua Dukungan sosial orangtua menurut Demaray dan Malecki (2002) merupakan persepsi individu dari dukungan umum

atau tindakan spesifik yang bersifat mendukung dari orang-orang dalam jaringan sosial. Menurut Barnes, dkk (2006) dukungan sosial orangtua merupakan sikap perilaku orangtua kepada anak atau remaja yang bisa diterima dengan baik oleh anak. Sementara Crane, dkk (2006) mengartikan dukungan sosial orangtua sebagai tingkat penerimaan dan kehangatan dari orangtua yang ditujukan kepada anaknya, dimana pada umumnya akan memberikan dampak positif pada prestasi belajar anak, self-esteem yang positif dan rendahnya depresi yang dialami oleh anak atau remaja. Karakter Siswa Menurut Philips (dalam Mu'min, 2011) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Karakter dimanifestasikan dalam kebiasaan, baik di kehidupan sehari-hari seperti pikiran baik, hati baik, dan tingkah laku yang baik. Muslich (2010) mengartikan karakter adalah cara berpikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerjasama baik dalam keluarga, masyarakat dan negara. Sedangkan menurut Sarwono (2007) siswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan. Menurut Muhaimin, dkk (2005) siswa dilihat sebagai seseorang “subjek didik” yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral dan harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa karakter siswa adalah cara berpikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas setiap makhluk sosial yang mempunyai moral dan harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan dilingkungan keluarga, masyarakat dan negara. dimensi manusia secara psikologis dan sosiologis yang berkaitan dengan terbentuknya karakter pada diri manusia, diantaranya; 1. Sikap seseorang, dalam hal ini merupakan bagian dari karakter, bahkan dianggap cerminan karakter seseorang tersebut.

Dalam hal ini, sikap seseorang terhadap sesuatu yang ada didalamnya biasanya menunjukkan bagaimana karakter orang tersebut. Semakin baik sikap seseorang maka akan dikatakan orang dengan karakter baik. Sebaliknya, semakin tidak baik sikap seseorang maka akan diaktakan orang tersebut dengan karakter yang tidak baik. 2. Emosi, dalam hal ini merupakan gejala dinamis dalam situasi yang dirasakan manusia disertai dengan efek

pada kesadaran perilaku, dan juga merupakan proses fisiologis. Tanpa emosi kehidupan manusia akan terasa hambar karena manusia selalu hidup dengan berfikir dan merasa, dan emosi identik dengan perasaan yang kuat. 3. Kepercayaan, dalam hal ini merupakan komponen kognitif manusia dari sosiopsikologis. Kepercayaan bahwa sesuatu itu “benar” atau “salah” atas dasar bukti, sugesti otoritas, pengalaman, dan intuisi sangatlah penting dalam membangun watak dan karakter manusia. Kepercayaan dalam hal ini memperkuat eksistensi diri dan memperkuat hubungan dengan orang lain. 4. Kebiasaan dan Kemauan, dalam hal ini merupakan aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis pada waktu yang lama, tidak direncanakan dan diulang berkali-kali. Sedangkan kemauan merupakan kondiai yang sangat mencerminkan karakter seseorang karena kemauan berkaitan erat dengan tindakan yang mencerminkan perilaku orang tersebut. 5. Konsep Diri (Self-Conception), dalam hal ini merupakan proses konsepsi diri merupakan proses totalitas, baik sadar maupun tidak sadar tentang bagaimana karakter dan diri seseorang dibentuk. Dalam hal ini, konsepsi diartikan sebagai bagaimana “saya” harus membangun diri, apa yang “saya” inginkan dari dan bagaimana “saya” menempatkan diri dalam kehidupan.

Karakter siswa di era society 5.0 akan terbentuk secara efektif melalui dukungan sosial orang tua yang dilakukan melalui metode pendidikan keluarga. Menurut Ommord, (2008) salah satu cara untuk menanamkan nilai dan sikap pada anak adalah mendorong anak untuk memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (Higher Order Thinking Skills). Hal tersebut dikarenakan HOTS adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Keluarga merupakan salah satu hal terpenting dalam pendidikan anak, hal tersebut dikarenakan anak dibesarkan dan dibimbing oleh keluarga. Peran orang tua dalam mendidik anak tidak hanya mengarahkan atau membimbing anak apabila anak mengalami kesulitan saja dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pemilihan cara mendidik yang diterapkan oleh orang tua dalam mengarahkan dan membimbing anak di era society 5.0 harus didasarkan pada perkembangan teknologi yang sudah canggih, dimana orang tua harus beranggapan bahwa anak sudah lebih mahir dalam mencari berbagai informasi sendiri

sehingga orangtua berperan untuk mengarahkan anak supaya tidak terjerumus pada hal-hal negatif. Hal tersebut dikarenakan, anak-anak pada generasi masa kini merupakan masa digital native yang berarti mereka sudah mengenal elektronik dan digital sejak lahir. Sehingga dalam proses mendampingi dan membimbing anak orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkan.

Dukungan sosial orangtua Karakter siswa Pendidikan Keluarga langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi dan membimbing anak sebagai bentuk dukungan sosial dari orang tua kepada anak, menurut Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2019), diantaranya; 1. Orang tua harus menambah pengetahuan, dalam hal ini tentunya sulit untuk menetapkan peraturan bila orang tua tidak mengerti apa itu blog atau bagaimana cara menggunakan twitter atau facebook, sehingga orang tua dapat meluangkan waktu untuk melihat situs yang pernah dikunjungi anak. 2. Mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan jelas, dalam hal ini jika anak sudah terpapar perangkat digital, orang tua lebih baik untuk mengarahkan dengan komunikasi efektif untuk memutuskan berapa lama dan kapan mereka dapat menggunakannya. Salah satu cara yang dilakukan oleh orang tua yaitu sepakati waktu penggunaan dan waktu untuk berhenti memanfaatkan perangkat media digital di malam hari. 3. Imbangi waktu menggunakan media digital dengan interaksi di dunia nyata, dalam hal ini orang tua dapat mengimbangi paparan media digital dengan mengenalkan pengalaman dunia nyata seperti aktivitas berkesenian, kegiatan fisik di luar ruangan, olahraga, membaca buku, bermain musik, menari, permainan tradisional dan sebagainya kepada anak. 4. Pilihlah program/aplikasi positif, dalam hal ini orang tua perlu mengidentifikasi program/aplikasi yang memiliki edukasi dan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak. 5. Mendampingi dan meningkatkan interaksi, dalam hal ini orang tua perlu mendampingi dan berinteraksi dengan anak selama penggunaan media digital, kemudian dampingi anak saat berselancar di dunia maya menggunakan satu perangkat digital pada kesempatan yang sama sebagai aktivitas keluarga. 6. Gunakan perangkat digital secara bijaksana, dalam hal ini orang tua perlu memperhatikan batasan usia anak

saat anak hendak menggunakan perangkat digital, orang tua perlu bijaksana menggunakan perangkat selama berinteraksi dengan anak. Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, bahwa; terbentuknya karakter siswa di era society 5.0 dapat terbentuk dengan efektif melalui peran penting dukungan sosial orangtua yang dilakukan melalui metode pendidikan keluarga kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan Keluarga merupakan salah satu hal terpenting dalam pendidikan anak, hal tersebut dikarenakan anak dibesarkan dan dibimbing oleh keluarga. Peran orang tua dalam mendidik anak tidak hanya mengarahkan atau membimbing anak apabila anak mengalami kesulitan saja dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pemilihan cara mendidik yang diterapkan oleh orang tua dalam mengarahkan dan membimbing anak di era society 5.0 harus didasarkan pada perkembangan teknologi yang sudah canggih, dimana orang tua harus beranggapan bahwa anak sudah lebih mahir dalam mencari berbagai informasi sendiri sehingga orangtua berperan untuk mengarahkan anak supaya tidak terjerumus pada hal-hal negatif. Hal tersebut dikarenakan, anak-anak pada generasi masa kini merupakan masa digital native yang berarti mereka sudah mengenal elektronik dan digital sejak lahir. Sehingga dalam proses mendampingi dan membimbing anak orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkan, sehingga karakter anak akan terbentuk efektif sesuai dengan usia perkembangan anak.

Indonesia termasuk Negara yang memiliki jumlah pengguna internet sangat banyak. Berdasarkan hasil survei pada 133 juta jiwa di bulan April 2016, ditemukan bahwa komposisi pengguna internet terbanyak berdasarkan rentang usia ialah pada usia 35 sampai 44 tahun, yaitu sekitar 39 juta jiwa, sedangkan, pada anakanak menempati urutan ke tiga, yaitu sekitar 25 juta jiwa. Sisa jumlah komposisi pengguna internet lainnya pada usia 25 sampai 34 tahun dan 55 tahun ke atas (Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Berdasarkan data tersebut, artinya sebagian besar manusia telah melakukan aktivitas melalui internet tanpa memandang rentang usia. Hal ini didukung oleh data pengguna internet keseluruhan di Indonesia sebanyak 281 juta jiwa, sedangkan jumlah penduduk di Indonesia 252 juta jiwa (Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). berdasarkan data tersebut, tampak bahwa jumlah pengguna internet justru lebih

banyak dari jumlah penduduk. Hal ini disebabkan karena satu orang bisa saja memiliki dua sampai tiga handphone sekaligus. Inilah yang menyebabkan individu tidak bisa seutuhnya menghilangkan internet dari diri individu, sebab dimanapun individu berada internet akan tetap ada di sekeliling individu tersebut. Fenomena di atas bukanlah fenomena yang ada sejak dahulu. Ini adalah hasil dari proses perkembangan era digital yang berkembang setelah generasi-generasi sebelumnya lahir. Para orang tua yang lahir antara tahun 1960 sampai 1980 kita kenal dengan generasi X. Generasi ini adalah generasi yang belum mengenal internet, sehingga aktivitas mereka dilakukan secara mandiri tanpa ada bantuan internet, meski setelahnya teknologi muncul di akhir tahun 80-an. Sementara itu, generasi yang lahir di atas tahun 1980 hingga 1990 dikenal dengan generasi Y. Pada generasi inilah, perkembangan teknologi seperti internet dan gawai muncul, sehingga generasi ini lebih inovatif dan berpikiran terbuka dibandingkan dengan generasi X. Setelah generasi Y, dikenal lagi generasi Z. Generasi ini lahir di akhir tahun 90-an, di mana semakin mudah dalam mendapatkan akses teknologi dan inovasi. Hampir semua generasi Z telah melakukan aktivitas melalui internet.

Generasi Z inilah yang biasa dikenal dengan istilah digital native. Digital native adalah gambaran bagi seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi digital sejak lahir (Kemendikbud RI, 2016). Menurut Prensky (2001), digital native adalah sebutan untuk seseorang yang terlahir dengan lingkungan yang akrab dengan teknologi, sehingga dalam kehidupan sangat bergantung dan tidak dapat lepas dari teknologi. Karakteristik digital native meliputi: 1) cenderung aktif dalam mengemukakan identitasnya pada dunia, terutamaduniamaya; 2) memiliki sifat lebih terbuka, blak-blakan, dan openminded; 3) suka kebebasan sehingga tidak suka diatur dan dikekang; 4) berusaha mengontrol suatu hal (Azizah, Susanti & Putri, 2017). Anak-anak di era digital cenderung memiliki ketergantungan terhadap gawai (internet), sehingga apa yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter di era milenial. Anak-anak di era digital sangat aktif dalam media sosial seperti: Facebook, Twitter, YouTube, dan Instagram maupun media sosial lainnya. Teknologi digital yang

semakin maju memberikan pengaruh terhadap karakter dan tumbuh kembang anak dalam keluarga.

Internet yang merupakan salah satu teknologi digital dapat memberikan dampak negatif maupun positif bagi anak. Dampak negatif dari gawai untuk perkembangan anak antara lain: 1) dapat merugikan kesehatan. Paparan layar terlalu lama membuat mata menjadi lelah dan sakit, postur tubuh menjadi buruk karena tulang belakang yang dipengaruhi posisi saat menggunakan gawai. obesitas, hingga terjadi kelambatan dalam tumbuh kembang terutama bayi dan balita; 2) mengalami kecanduan. Hal ini terjadi karena terlalu sering menggunakan gawai dan tidak ada batas waktu. Jika dilarang maka akan muncul perilaku agresif hingga stres; 3) mempengaruhi pandangan dan pola pikir anak, terutama jika sering mengakses konten/ berita negatif seperti kekerasan, pornografi, dll. Hal ini dapat menimbulkan perilaku bullying, dll; 4) mengganggu psikologis dan perilaku anak seperti lebih suka menyendiri dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar anak (Dyna & Gilang, 2018). Selain dampak negatif, gawai juga membawa dampak positif bagi anak. Dampak positif dalam penggunaan gawai pada anak meliputi: 1) mempermudah komunikasi. Penggunaan gawai dapat melancarkan komunikasi dengan cara SMS, telepon, WA, instagram, facebook, dan aplikasi lain yang ada di dalamnya; 2) menambah pengetahuan dapat diterapkan dengan menggunggah informasi sesuai usia anak di situs berita penggunaan google translate, konten ruang guru, YouTube, google classroom, kakatu school, dll; 3) menambah teman dan jejaring sosial; 4) menambah kreatifitas untuk berkarya, membuat tulisan, dan metode pengajaran yang baru (Dyna & Gilang, 2018). Menurut Brooks (2011) orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Menurut Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan, sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan dan

informasi yang diterima anak melalui media digital serta ikut berinteraksi ketika anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). Selain itu, Warisyah (2015) menyebutkan bahwa modelling yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada anak. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa modelling yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang anak lihat dari lingkungan sekitar. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengadakan survei terhadap 10 ayah dan 10 ibu untuk memahami peran mereka dalam pendampingan anak digital native. Setiap informan dalam survei awal mengatakan bahwa mereka selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gawai. Namun, dalam kenyataannya lebih banyak membiarkan anak menggunakan sendiri untuk bermain bebas, sedangkan orangtua tetap dengan aktivitas dan kesibukan sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pendampingan sangat erat hubungannya dengan bagaimana kemampuan orangtua dalam memberikan perhatian baik berupa waktu berharga dan dukungan dalam segala aspek perkembangan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan social emosional. Oleh karena itu, peneliti melakukan kajian tentang “Bagaimana peran orangtua dalam mendampingi anak digital native?”. Tujuan penelitian ini, adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi anak, sehingga anak dapat memaksimalkan perannya dalam pendampingan untuk menjadikan generasi anak Indonesia yang unggul. Pengambilan sampel Snowball menggunakan sekelompok kecil informan awal untuk mencalonkan, melalui jejaring sosial mereka, peserta lain yang memenuhi kriteria kelayakan dan berpotensi berkontribusi pada studi tertentu. Desain Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif interpretative phenomenological analysis. Metode penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi dipilih karena merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu (Creswell, 2015). Pada penelitian ini prosedur yang digunakan dalam pengambilan data adalah wawancara, observasi, sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan member check, yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh oleh peneliti kepada informan pemberi data Sugiyono (2013) Partisipan diberikan pertanyaan mencakup bentuk pendampingan, faktor pendukung / penghambat, dan dampak

pendampingan. Pertanyaan tersebut bertujuan agar partisipan menjelaskan mengenai aktifitas yang biasa dilakukan baik di luar maupun di dalam kelas. Pengambilan data menggunakan metode wawancara akan mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menganalisis, mendalami, kemudian menginterpretasikan hasil dari wawancara yang telah dilakukan dengan partisipan melalui hasil rekaman wawancara. Peneliti melakukan proses analisis wawancara dan transkrip berdasarkan tahapan analisis dari interpretative phenomenological analysis (Pietkiewicz & Smith, 2012). Pada pengolahan data, peneliti mengolah hasil wawancara dan hasil observasi yang telah dilakukan dengan partisipan menjadi transkrip verbatim, kemudian dilakukan pengelompokan tema sesuai dengan tujuan penelitian, tema yang memiliki keselarasan atau kesesuaian pernyataan dengan konsep yang ingin diteliti, kemudian memberikan penjelasan sesuai dengan kelompok tema yang telah dibuat.

3. Kesimpulan

Peran keluarga di era teknologi digital seperti saat ini berpengaruh dalam perkembangan anak dalam mengikuti maupun dapat menggunakan dengan baik kecanggihan teknologi yang ada, contohnya penggunaan gadget/telfon pintar,Laptop maupun teknologi digital yang lain,pengawasan dan bimbingan orang tua di dalam keluarga benar-benar serius, penyampaian dan komunikasi terhadap anak dalam menggunakan gadget/laptop harus menyesuaikan dengan kebutuhan anak tersebut,jika dalam penggunaannya memiliki manfaat yang positif dan dapat mencari literasi,informasi,dan ilmu yang bermanfaat dapat diarahkan dengan baik. Begitupun sebaliknya jika orang tua lengah atau terlalu sibuk dengan urusan masing-masing, maka anak tidak mendapat pengawasan dan bimbingan yang cukup dikhawatirkan dapat membuat anak menjadi intens dengan gadget/laptop yang ia gunakan tanpa berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain dan timbulnya permasalahan yang cukup serius di dalam diri individu jika tidak segera di atasi,maka dari itu peran keluarga terkhusus orang tua mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi digital agar dapat sesuai dengan kebutuhan anak.

Daftar Pustaka

- Alia, T., & Irwansyah. 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Wahy, H. 2012. Keluarga Sebagai Basis Pendidikan Pertama Dan Utama, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2), 245-258.
- Jailani, M. S. 2014, Teori Pendidikan Keluarga dan Tanggung Jawab Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 8 (2), 245-260. *Jurnal Pendidikan Islam*
- Baharu, H. 2016. Pendidikan Anak Dalam Keluarga; Telaah Epistemologis, *Jurnal Pendidikan*, 3 (2), 96-107
- Mansur, 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azizah, L. N., M, N. O., Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting Di Era Digital*.
- Brooks, J. (2011). *The process of parenting*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. (2015). *Penelitian kualitatif dan desain riset “memilih diantara lima pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dagun, S.M. (2002). *Psikologi keluarga*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Ebi, S. (2017). *Golden age parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Edy, A. 2015. *Ayah Edy menjawab problematika orangtua ABG dan remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Dyna, Benny, & Gilang. (2018). *Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital*.
- Harfiyanto, D., Utomo, C.B., Budi, T. (2015). *Pola interaksi siswa pengguna gawai di SMAN 1 Semarang*.

- Journal of Education Social Studies, 4(1), 1-5.
- Indira, P. M. (2017). Kapasitas pengasuhan orangtua dan faktor-faktor pemungkinnya pada keluarga miskin perkotaan. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 1-11.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 199-208.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga*. Jakarta: KENCANA.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di
- Pietkiewicz, I., & Smith, J. A. (2012). A practical guide to using Interpretative Phenomenological Analysis in qualitative research psychology 1. *Czasopismo Psychologiczne*, 18 (2), 361–369.
- Prasanti, D. (2016). Perubahan media komunikasidalampolakomunikasikeluarga di era digital. *Commed:JurnalKomunikasi dan Media*, 1(1), 69-81.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolahdasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Ruhaena, L., & Ambarwati, J. (2015). Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah dirumah. *The 2nd University Research Coloquium*, 172-179.
- Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2017). Pola asuh orangtua mempengaruhi temper tantrum pada anak usia 2-4tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading, Jatirejo, Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(12), 73-75.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suhada, I. (2016). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Venkatesan, S., Yashodharakumar, G.Y. (2017). Parent opinions and attitudes on toys for children with orwithout developmental disabilities. *The International Journal of Indian Psychology*, 4(4), 6-20.

PROSIDING
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gawai pada anak usia
- Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (Eds). (2017). Kecanduan internet. Yogyakarta: Pustaka Pelajar