

## PEMBENTUKAN PERTAHANAN DIRI ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET: STRATEGI IBU DI ERA DIGITAL UNTUK MEMBENTUK ANAK YANG HANDAL

Mirna Agustina\*, Iftitahul Aini\*\*, Lutfia Zaina\*\*\*, Saiful Anwar\*\*\*\*

Universitas Darussalam Gontor

Email: \*6mirnaagustina630@gmail.com, iftitahbintimundzir@gmail.com,  
lutfiazulkarnaen306@gmail.com, saifulanwar@unida.gontor.ac.id

**Abstract.** *The rate of development of digital technology, which is increasing from time to time has a positive impact on all aspects of life. However, it cannot be denied that it also has a negative effect. Technology crime is a threat to parents, especially mothers. How not, with all kinds of technological developments that make a sophisticated family especially mothers, play the most significant role to guard their children into reliable children by forming children's self-defense. As the first and foremost educator, a mother is required to be a smart mother. Therefore, through this paper, the author seeks to initiate a precise strategy for a mother to form a reliable child. The plan is in the form of direction, training, assignment, habituation, escort, and example. This is important for the child's learning process to instill values and character. The mother is not only required to teach her child to critically understand the media so that it is not consumed by hoaxes but also wise in their use. Related to this, the author conducted library research to realize this strategy so that it can be a solution for optimizing intelligence and character of children in the digital era and being able to maintain family institutions as superior community miniatures.*

**Keywords:** *Strategy; Self Defense; Gadgets; Digital Era.*

**Abstrak.** Laju perkembangan teknologi digital yang semakin meningkat dari masa ke masa membawa dampak positif dalam segala aspek kehidupan. Namun, tak dapat dipungkiri juga membawa dampak negatif. Kejahatan teknologi menjadi ancaman bagi para orang tua terutama ibu. Bagaimana tidak, dengan segala macam perkembangan teknologi yang semakin canggih sebuah keluarga terutama ibu memainkan peran paling besar untuk mengawal anak-anaknya menjadi anak yang handal dengan membentuk pertahanan diri anak. Sebagai pendidik pertama dan utama, seorang ibu dituntut menjadi ibu cerdas. Oleh karenanya, melalui karya tulis ini, penulis berupaya menggagas strategi jitu seorang ibu guna membentuk anak yang handal. Strategi tersebut berupa pengarahan, pelatihan, penugasan, pembiasaan, pengawalan, dan suri tauladan. Hal ini penting artinya bagi proses belajar anak dalam usaha menanamkan nilai dan karakter. Ibu tidak hanya dituntut mengajari anaknya kritis memahami media agar tidak termakan hoax, tetapi juga bijak dalam pemanfaatannya. Terkait dengan hal ini, penulis melakukan studi kepustakaan (library research) untuk merealisasikan strategi tersebut. Sehingga dapat menjadi solusi bagi pengoptimalisasian kecerdasan dan karakter anak di era digital dan mampu mempertahankan institusi keluarga sebagai miniatur masyarakat unggul.

**Kata Kunci :** *Strategi; Pertahanan Diri; Gadget; Era Digital.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan pesat teknologi digital telah mengendap menjadi bagian penting yang sulit dilepas dari keseharian manusia. Kehadirannya telah membuka lembaran baru bagi kehidupan manusia menjadi penyedia informasi, pengetahuan dan sekaligus hiburan. Dewasa ini, koneksi dan pengunduhan informasi dapat dilakukan tanpa mengenal batas ruangdan waktu. Koneksi bisnis menjadi lebih mudah dan luas. Melakukan berbagai transaksi seperti berbelanja, membeli tiket, membayar tagihan listrik, mengirim uang ke rekening lain, dapat dilakukakan hanya dengan mengusap layar *smartphone* saja. Dan yang tak kalah pentingnya ialah hadirnya teknologi digital mempermudah proses belajar dalam meningkatkan *life skills* sebagai modal kerja dan berkarya.

Namun dibalik kemudahan yang ditawarkan teknologi digital ini, ternyata menimbulkan dampak negatif yang tak jarang menimbulkan sejumlah kekhawatiran. Dampak tersebut berupa pornografi, penipuan transaksi *online*, berita bohong atau *hoax*, judi berkedok *game*, kekerasan dan pelecehan melalui media sosial serta muncul pula kasus penculikan dengan cara berkenalan dimedia sosial. Tak hanya itu, dampak negatif ini ternyata telah menyusup ke dalam sendi-sendi kehidupan keluarga khususnya anak. Kekerasan yang menjadi tema-tema *game* atau program televisi dengan mudahnya diserap kemudian diterapkan oleh anak sehingga menjadi hal yang memicunya berperilaku agresif. Anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan aktivitas-aktivitas di dunia maya melalui jejaring sosial atau *game online* ketimbang aktivitas di dunia nyata misalnya olahraga atau bermain bersama teman, sehingga anak menjadi anti sosial, jarang masuk sekolah dan pretasi akademiknya terus menurun. Hal ini tentu sangat berbahaya bagi perkembangan anak.

Namun disisi lain, arus teknologi hampir mustahil untuk dihindari. Oleh karenanya, keluarga terutama ibu memiliki peran yang sangat strategis sebagai pondasi keluarga dalam menjadikan derasnya arus teknologi menjadi pembangkit tenaga intelektual dan kecerdasan bukan malah menjadi ancaman. Seorang ibu dirasa sangat perlu memiliki strategi jitu menghadapi tantangan global agar anak terhindar dari dampak negatif era digital.

Berangkat dari permasalahan diatas, tulisan ini barupaya menggagas strategi seorang ibu guna membentuk anak yang handal dalam pemanfaatan teknologi digital. Strategi tersebut tertuang dalam Pengarahan, Pelatihan, Penugasan, Pembiasaan, Pengawalan, dan Suri tauladan (5P1S). Sehingga dapat menjadi solusi bagi pengoptimalisasian kecerdasan dan karakter anak di era digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Era Digital

*Era digital* merupakan istilah yang di gunakan untuk kemunculan digital, khususnya teknologi informasi dengan menggunakan jaringan internet (Wawan Setiawan, 2017). Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan beribu-ribu bahkan berjuta-juta jaringan komputer (*local/widwe areal network*) dan komputer pribadi (*stand alone*), memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya dapat menghubungi banyak komputer kapan saja dan dari mana saja di belahan bumi ini untuk mengirim berita, memperoleh informasi, ataupun mentransfer data (Murni, 2008). Perkembangan teknologi berbanding lurus dengan semakin majunya fasilitas aplikasi internet, sehingga mampu memenuhi kebutuhan untuk semua lapisan masyarakat dari kalangan pemerintahan hingga kependidikan.

Terdapat tiga hal pokok yang menjadi daya tarik teknologi digital atau jaringan internet

(Melwin Syafrizal, 2005) yaitu:

1. Akses informasi yang berada di tempat lain (seperti akses berita hari ini, info *e-goverment*, *e-commerce*, atau *e-business*) semuanya *uptodate*,
2. Komunikasi orang ke orang (*person to person* seperti *email*, *chatting vidio conforene*),
3. Hiburan interaktif (seperti nonton acara tv *online*, radio, *streaming*, *download* film atau lagu dan lain sebagainya)

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan juga ini memberikan sejumlah keuntungan (Benny A. Pribadi, 2017) yaitu:

1. Memberikan kesenangan dalam belajar,
2. Membuat proses belajar menjadi lebih efisien,

3. Membuka peluang untuk mempelajari informasi dan pengetahuan dari beragam sumber yang tersedia secara global
4. Menciptakan interaksi belajar yang bersifat dinamis,
5. Mendorong kreatifitas pengguna dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan.

Namun dibalik ketenarannya, teknologi digital pun memberikan banyak dampak negatif yang tidak diharapkan. Dengan segala kemudahan menggunakan berbagai aplikasi dan teknologi, justru menjadikan seseorang malas. Muncul pula *nomophobia* yang merupakan ketakutan bila peralatan digital seperti ponsel ketinggalan, selalu memeriksa ponsel setiap beberapa menit, kebergantungan pada *charger*, bahkan merasa ketakutan dan stress bila baterai lemah atau mungkin sinyalnya tidak maksimal. Bahaya pancaran sinar ponsel, dan penggunaan ponsel berlebihan di malam hari akan mengganggu jam tidur hingga mengurangi waktu istirahat yang pada akhirnya menjadi gangguan kesehatan (Wawan Setiawan, 2017).

Dampak negatif ini juga ternyata telah merambah dunia anak-anak. Dekadensi moral pada anak memang menjadi objek perhatian penting yang harus diselesaikan pemerintah dan masyarakat. Namun di era serba digital sekarang dengan arus teknologi informasi yang sulit dibendung menjadikan persoalan tersebut tidak sederhana. Pemberitaan anak SD yang melakukan *bullying* dengan unsur kekerasan fisik sering muncul di televisi dan media sebagai salah satu akibat dari anak yang keseringan bermain *game online*. Media yang tanpa kontrol dapat dengan mudah mencuci otak anak sehingga tak jarang membuat anak bersifat agresif dan egois. Anak lebih tertarik pada *gadget*-nya dari pada permainan tradisional, dongeng, dan lagu-lagu anak yang sarat dengan pendidikan. Akses terhadap pornografi dan pornoaksi membuat anak mengalami perubahan mental yang mengkhawatirkan, khususnya pada pergaulannya yang mengarah pada seks bebas. Bahkan iklan barang haram seperti miras dan narkotika dikemas secara menarik bagi anak melalui internet menambah kompleksitas persoalan moralitas anak.

### **Pertahanan Diri**

Seorang psikiater Valliant, menyatakan ada sekitar 19 mekanisme pertahanan diri yang dapat mengindikasikan kematangan emosional seseorang. Dengan demikian, dapat diperoleh pengetahuan mengenai hal yang perlu dikembangkan dan diperkuat dalam potensi diri anak, seperti pada mekanisme berikut, yakni: Pertama, Keberanian, kesediaan dan kesiapan mental untuk menghadapi konflik, rasa takut, rasa sakit, bahaya, ketidak-jelasan, keputus-asaan, hambatan, perubahan dan tekanan. Kedua, Sublimasi. Transformasi atau mengubah emosi negatif, keinginan atau dorongan-dorongan ke dalam tindakan yang sehat dan dapat diterima. Misalnya, mengubah energi agresi ke dalam olah raga. Ketiga, Supresi. Suatu keputusan sadar untuk menunda memberikan perhatian terhadap pikiran, emosi atau kebutuhan dan memilih berfokus pada hal yang terjadi sekarang.

### **Strategi**

Secara umum, strategi dapat makna sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan). Menilik asal katanya, strategi atau *stratogo* (Yunani) artinya jenderal perang yang selalu memiliki target untuk memenangkan sebuah peperangan (Bermawiy, 2016).

Apabila dihubungkan dengan institusi keluarga, strategi dibutuhkan untuk membentuk suasana yang kondusif antara orang tua dengan anak, khususnya bagi seorang ibu yang mampu memenangkan peperangan berupa tantangan di era digital untuk membentuk anak-anak mereka.

### **Gadget**

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Untuk mendapatkan benda canggih ini tidak cukup dengan nominal yang sedikit. Namun hal tersebut tidak menjadi penghalang bagi banyak khalayak untuk memiliki gadget. Terlebih fungsinya sebagai media hiburan semata, gadget kini menjadi kebutuhan wajib bagi hampir seluruh lapisan masyarakat dengan beragam aplikasi yang terus diperbahui. Seperti sebagai kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi

gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget. (Arif Rifan Hidayat dan Erfian Junianto, 2017)

### **Anak Handal**

Secara umum, anak didefinisikan sebagai seseorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dan seorang laki-laki. Sekalipun demikian seorang yang dilahirkan oleh wanita yang tidak pernah melakukan pernikahan juga tetap dikatakan anak (Rosleny Marliani, 2016). Anak merupakan cikal bakal lahirnya generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan nasional. Dalam UUD 1945 Pasal 34 dikatakan bahwa fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara. Anak merupakan aset bangsa. Kemajuan negeri ini berada di tangan anak-anak sekarang. Sehingga anak-anak ini perlu disiapkan *skill*, mentalnya serta karakternya.

Adapun anak handal yang penulis maksud ialah anak yang berprestasi dan banyak melakukan inovasi. Prestasi ini dapat tercapai apabila memenuhi syarat (Renzulli, 2005):

1. Mempunyai kapasitas intelegensi tinggi,
2. Mempunyai kemampuan kreativitas berfikir dalam melakukan pemecahan masalah dan membangun suatu yang baru,
3. Mempunyai kemauan dan motivasi yang kuat untuk menyelesaikan berbagai masalah yang tengah dihadapi serta komitmen dan ketahanan kerja yang terus menerus hingga tugas selesai.

Syarat diatas selaras dengan Visi yang ingin dicapai Kemendikbud pada tahun 2025 adalah menciptakan insan Indonesia cerdas komprehensif dan kompetitif (insan kamil/insan paripurna). Visi ini dicanangkan agar anak-anak Indonesia menjadi mampu berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang mampu bersaing di abad 21.

### **Teknologi Digital dan Dampaknya Bagi Anak**

Laporan tahunan tentang penggunaan teknologi digital yang dikeluarkan oleh *We are social* sebuah agensi marketing sosial menunjukkan bahwa pada tahun 2015, di Indonesia terdapat 72 juta pengguna aktif media sosial (Wijaya, 2015). Sementara pada kelompok anak dan remaja secara khusus oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Razak, 2014) sekitar 80% anak dan remaja menurut data tersebut aktif menjadi pengguna internet, dan hampir setiap hari sebagian besar diantaranya melakukan aktifitas *online*. Kurang lebih sembilan dari sepuluh anak-anak (89%) berkomunikasi secara *online* dengan sebaya, dengan keluarga (56%) atau guru (35%) baik dengan menggunakan perangkat komputer, *leptop*, maupun *smartphone*.

Studi yang dilakukan Liao (2007) dan Higgins, dkk (2012) melalui meta analisis yang dilakukan terhadap sejumlah penelitian terdahulu mencatat bahwa pemanfaatan teknologi digital secara tepat dapat meningkatkan capaian prestasi akademik anak. Sementara meta analisis yang dilakukan Jewitt, dkk (2011) pada hasil-hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif memperoleh simpulan bahwa penggunaan teknologi digital dalam belajar dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif dan antusias karena merasakan proses belajar yang lebih bervariasi.

Namun permasalahan utama yang juga perlu diantisipasi ialah bagaimana menghindari ataupun meminimalisir dampak negatif teknologi digital bagi anak. Menurut data KPAI dari tahun 2011 hingga 2014 jumlah anak korban pornografi dan kejahatan *online* di Indonesia mencapai angka 1.022 anak. Selain itu keseringan dengan *gadget* bisa membuat anak bersikap anti sosial dan kurang percaya diri sebab banyak mengurung diri dalam kamar karena asyik dengan *handphone* dan *game online*. Akibatnya dapat mengerus nilai kepekaan sosial, kepedulian dan empati pada sesama. Karakter *egoisme* dan keras kepala bisa merasuki anak jika terlalu sering berinteraksi dengan teknologi digital. (Wawan Setiawan, 2017).

### **Strategi 5P1S**

Berbagai fakta resiko dunia digital perlu segera disikapi. Sehingga menjadi penting bagi orang tua terutama ibu menjadi pendidik pertama untuk mempunyai strategi jitu dalam pemanfaatan teknologi digital secara tepat. Ibu cerdas akan memandang bahwa generasi emas kelak, tidak akan terpisah oleh teknologi yang semakin kompleks lebih dari hari ini. Ibu cerdas tidak akan menutupi kebutuhan dan kemampuan anaknya dari perkembangan era digital, karena dibalik perkembangan tersebut ada banyak hal positif yang dapat diraih. Disinilah letak besarnya peran seorang ibu dalam mengawakan anak-anaknya menjadi anak handal tanpa harus melarangnya bereksplorasi dengan

mandiri di duniamaya. Maka dalam kesempatan ini penulis mencoba mengemukakan ide kreatif yaitu Strategi 5P1S sebagai solusi alternatif untuk ibu dalam upaya pembentukan pertahanan diri anak guna membantu meminimalisir dampak negatif dan mengoptimalkan prestasi anak.

### **Pengarahan**

Dalam peranannya, ibu memerlukan strategi pertama dalam membimbing pemakaian *gadget* bagi anaknya, yaitu pengarahan. Dalam manajemen pendidikan Islam, pengarahan adalah proses bimbingan yang didasari prinsip-prinsip religius kepada rekan kerja, sehingga orang tersebut akan melaksanakan tugasnya sebaik mungkin dengan jiwa yang ikhlas. beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar arahan yang diberikan sesuai dengan pelaksanaannya yakni: keteladanan, konsistensi, keterbukaan, kelembutan, dan kebijakan. Dari pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa isi pengarahan yang baik yakni berupa perintah, larangan, maupun bimbingan hendaknya tidak memberatkan dan diluar kemampuan si penerima arahan, dalam hal ini adalah sang anak.

Dalam penggunaan *gadget* sebagai media belajar, ibu cerdas tidak melulu memberikan apa saja yang diinginkan sang anak, tetapi lebih pada apa yang dibutuhkan sang anak. Anak membutuhkan keterbukaan terhadap ibunya mengenai beragamnya manfaat maupun bahaya bereksplorasi di internet. Hal ini ditujukan supaya anak dapat memahami dan menghayati nilai dan filosofi, teknik dan pola kerja dari jalan yang akan dia tempuh.

Pengarahan tentang waktu khusus penggunaan *gadget* juga sangat menentukan hasil belajar itu sendiri. Terlalu banyak waktu menatap layar *gadget* menjadi efek samping bagi kesehatan jasmani sang anak. Begitu pula dalam hal penggunaan aplikasi hiburan sebagai *refreshing*, seperti game, video tutorial, film-film edukasi misalnya. Situs apa saja yang *recommended* menurut ibu untuk dapat dinikmati anak sehingga dapat mencairkan suasana hati dan pikiran anak yang dirasa mulai jenuh dapat menjadi nilai positif penggunaan *gadget*. Dengan demikian, pengarahan ini sedikit demi sedikit mulai menjadi kebijakan tetap dalam penggunaan *gadget*. Dengan catatan kecil, didalam setiap pengarahan yang diutarakan oleh ibu haruslah diikuti dengan kelembutan. Sehingga kalimat-kalimat yang sebenarnya merupakan larangan dapat dikemas dalam bahasa yang dapat dipahami anak sebagai ajakan yang menarik.

### **Pelatihan**

Untuk mencetak anak yang handal, pengarahan saja tidaklah cukup, ibu memerlukan strategi kedua, yakni pelatihan. Mengarahkan saja sama seperti memerintah atau melarang anak berkegiatan. Maka perlu adanya pelatihan-pelatihan atau praktek untuk direalisasikan sebagai bentuk tindakan pengarahan. Pelatihan-pelatihan itu diberikan untuk menambah wawasan dan pengalaman. Seperti pengertian dari pelatihan itu sendiri, yakni menurut *Never Ending Transfusing-Application Training (NET-at)*, pelatihan dalam manajemen sumberdaya manusia adalah kegiatan belajar dan praktik untuk sesuatu tujuan baik, dilakukan secara berulang-ulang dan terus-menerus untuk meningkatkan kemampuan (*continuously and never end*) manusia, dan fitrahnya. Sedangkan menurut Good, 1973 pelatihan adalah suatu proses membantu orang lain dalam memperoleh *skill* dan pengetahuan (M. Saleh Marzuki, 1992).

Dalam pelatihan ini, tentulah terdapat suatu pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam hal ini, strategi seorang ibu dalam memberikan pelatihan dapatlah berupa bantuan dalam pencarian situs web yang menuntun kreatifitas anak menjadi lebih berkembang. Misalnya dengan melatih kemampuan anak dalam berhitung, ibu dapat mengajarkan anak mencari cara berhitung cepat menggunakan aplikasi yang sekarang banyak disediakan internet. Kemudian ibu dapat memberikan pesan-pesan nasihat yang mudah diserap anak mengenai betapa bermanfaatnya aplikasi yang ada bagi kemampuan berhitungnya, serta bagi beragamnya kebutuhan belajar sang anak melalui internet.

### **Penugasan**

Strategi jitu selanjutnya adalah penugasan. Penugasan merupakan strategi yang sangat efektif, karena penugasan adalah proses penguatan dan pengembangan diri anak. Penugasan sebenarnya merupakan sebuah kehormatan dan kepercayaan. Maka, ibu cerdas akan memberikan kehormatan dan kepercayaan tersebut ketika anak mampu mengoperasikan internet dengan tujuan baik. Pemberian tugas melaksanakan suatu kewajiban menggunakan *gadget* sama dengan mempercayai anak mengelola pemakaian internet dengan bijak. Tidak perlu selalu menempatkan

diri di posisi *trainer* (pelatih), ibu juga bisa menjadi teman bermain yang tak kalah asyik bagi anak dalam menjelajahi dunia maya dengan memberikan ia kelonggaran mengoperasikan *gadget*. Namun tetap dengan catatan, ibu harus selalu menjalin komunikasi yang baik dengan anak, agar ia pun terbuka terhadap ibunya. Dengan begitu, penugasan ini dapat menjadi upaya untuk menciptakan anak yang terlatih, terdidik, terajari, terkendali dan termotivasi.

### **Pembiasaan**

Setelah ibu memberikan kepercayaan pada anak yang sebelumnya sudah dibekali pengarahan dan latihan dalam penggunaan *gadget* dengan bijak, maka strategi selanjutnya adalah pembiasaan. Pembiasaan sendiri merupakan sebuah strategi dalam pendidikan berupa proses penanaman kebiasaan. Sedangkan yang dimaksud dengan kebiasaan itu sendiri adalah cara bertindak yang *persistent uniform*, dan hampir-hampir otomatis (hampir tidak disadari oleh pelakunya). Kebiasaan (*habituation*) dapat diartikan sebagai perbuatan atau keterampilan secara terus-menerus, secara konsisten untuk waktu yang lama, sehingga perbuatan dan keterampilan itu benar-benar bisa tertanam dan akhirnya menjadi sesuatu yang sulit ditinggalkan.

Dalam penggunaan *gadget* anak dibiasakan membuka situs yang yang mampu meningkatkan kualitas *skill* dan wawasannya. Maka saat ada situs yang dirasa kurang mendidik, anak akan secara otomatis menutup situs tersebut. Sama halnya dengan durasi penggunaan *gadget*, saat waktu yang disepakati datang anak akan secara otomatis meninggalkan *gadget* dan beralih melakukan aktivitas lain. Proses ini tidak serta merta terjadi dengan sendirinya. Akan tetapi perlu proses untuk memperolehnya. Ingatan anak yang belum kuat, perhatian yang mudah beralih kepada hal-hal yang baru dan disukainya akan membuat proses pembiasaan tersebut memakan waktu yang cukup panjang. Dalam kondisi ini mereka perlu dibiasakan dengan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan pola pikir tertentu sejak dini. Dengan demikian kebiasaan ini akan tertanam dalam diri anak.

### **Pengawasan**

Meski telah menjadi kebiasaan baik, tanggung jawab ibu tidak berhenti sampai disitu. Ibu harus mengawal kegiatan anak dalam penggunaan *gadget*. Pengawasan berasal dari kata kawal yang artinya penjagaan (keselamatan); pengawasan. Pengawasan adalah suatu kegiatan *preventif* yang dilakukan untuk menjaga keamanan, keselamatan atas jiwa dan harta benda dari satu tempat ke tempat lain. Maksudnya adalah, pengawasan ini bertujuan untuk mencegah atau menangkal segala bentuk tindakan kejahatan yang ditujukan kepada anak sehingga memberikan rasa aman dan perlindungan saat proses kegiatan sehingga tujuan yang dicangkan dapat tercapai.

Sangat penting bagi ibu cerdas untuk mengawal setiap kegiatan penggunaan *gadget* anak. Hal ini tidak lain agar ibu mengetahui kekurangan dan penyimpangan apa yang sudah terjadi untuk segera diperbaiki dan mencegah terjadi kesalahan yang sama di kemudian hari. Pengawasan ini bisa ibu lakukan dengan memeriksa situs-situs apa saja yang telah dibuka anak. Bisa juga dengan melakukan diskusi ringan tentang apa saja yang dilakukan anak menggunakan *gadget*-nya. Dengan catatan, komunikasi ini dikemas ibu sedemikian rupa agar tidak terlihat kaku dan seperti sedang mengintrogasi pelaku kejahatan. Maka sangat penting bagi ibu untuk sering melakukan komunikasi yang intens kepada anak, agar tercipta keluarga yang nyaman dan harmonis.

### **Suri tauladan**

Dari kelima strategi yang telah diberlakukan terhadap anak, harus didukung pula dengan sikap teladan dari orang tua, terutama ibu. Karena segala keberhasilan dari strategi sebelumnya tidak akan bertahan lama jika dihadapkan pada perilaku ibu yang bertolak belakang dari apa yang dicanangkan. Karena sebaik-baik panutan adalah pelaksanaan, bukan sekedar perintah.

Secara terminologi kata keteladanan berasal dari kata teladan, yang artinya perbuatan atau barang dan sebagainya yang patut ditiru atau dicontoh. Keteladanan atau *uswatun hasanah* adalah strategi memberikan teladan atau contoh yang baik kepada anak dalam kehidupan sehari-hari. Strategi ini merupakan pedoman untuk bertindak dalam merealisasikan tujuan yang diinginkan. Anak akan cenderung meneladani orang tuanya, apalagi seorang ibu. Karena pada dasarnya secara psikologis anak memang senang meniru, tidak saja yang baik, tetapi yang buruk juga ditiru.

Anak adalah cerminan dari orang tuanya dalam segala hal, baik dalam kepribadian, kebiasaan, keseharian dan lainnya. Hubungan orangtua dan anak itu ibarat kaca. Anak akan menerima semua pantulan dari orangtuanya. Sehingga segala perilaku orang tua dalam mendidik

anak akan berpengaruh terhadap masa depan anak tersebut. Karenanya, jadilah ibu dengan cerminan baik, agar anak tidak salah bercermin atau mengambil contoh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang sudah disampaikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi digital telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia khususnya dalam proses pembelajaran anak. Akan tetapi tidak sedikit pula dampak negatif yang dihasilkan oleh ketenaran digital yang semakin hari semakin berkembang. Strategi yang penulis tawarkan berupa 5P1S (pengarahan, pelatihan, penugasan, pembiasaan, pengawalan serta suri tauladan) merupakan satu kesatuan yang tidak boleh ditinggalkan. Ibu bisa saja memberi pengarahan, lalu memberi latihan dan penugasan, namun apabila tidak dibarengi dengan suri tauladan akan membuat usaha tersebut menjadi sia-sia. Maka penting kiranya agar ibu bisa mengoptimalkan strategi ini secara keseluruhan. Sehingga dapat terbentuk pertahanan diri pada anak dalam penggunaan gadget. Agar pemanfaatan teknologi digital dapat membantu mengoptimalkan prestasi dan kemampuan anak.

Dampak negatif era digital perlu mendapatkan perhatian khusus agar segera ditanggulangi. Strategi 5P1S ini merupakan strategi jitu bagi ibu cerdas di era digital. Maka perlu ada kegiatan penelitian lanjutan dan kerja nyata untuk merealisasikan strategi ini agar mampu meminimalisir dampak negatif yang dihasilkan teknologi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Grötke, T., Liao, S., Martin, G., & Swan, S. (2007). *System Design with SystemCTM*. Springer Science & Business Media.
- Hidayat, Arif Rifan, Junianto, Erfian. 2017. *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM*. Jurnal Informatika, Vol.4 No.2
- Jewitt, S. (2011). Geographies of shit: Spatial and temporal variations in attitudes towards human waste. *Progress in Human Geography*, 35(5), 608-626.
- Marliani, Rosleny. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Pustaka Setia
- Munthe, Bermawy. 2016. *Strategi Mengajar Aktif Kreatif Inovatif*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Suka Press
- Murni, Sylviana. 2008. *Pemanfaatan ICT dalam pendidikan* makalah seminar nasional the power of ICT in Education Pkontribusi yang dapat disumbangkan perangkat UNJ 15
- Paliadelis, P. S., Parmenter, G., Parker, V., Giles, M., & Higgins, I. (2012). The challenges confronting clinicians in rural acute care settings: a participatory research project. *Rural & Remote Health*, 12(2).
- Pribadi, Benny A. 2017 *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setiawan, Wawan. 2017. *Pendidikan Era Digital dan Tantangannya*. Makalah Seminar Nasional ISBN.978-602-50088-0-1
- Syafrizal, M. (2005). *Pengantar jaringan komputer*. Penerbit Andi.