



Positive Parenting: Mendidik Anak di Era Digital

Oleh: Ega Asnatasia M, M.Psi., Psikolog
Disampaikan dalam *talkshow* parenting
"Bermain adalah Terapi Untuk Anak di Era Digital"
Maret 2018

Fakta terkini:

Indonesia merupakan negara pengguna internet **terbesar no-6 di dunia**

Di 2015 diperkirakan pengguna internet di Indonesia sebanyak **87 juta orang**, dan **35 juta** di antaranya berasal dari kalangan **anak-anak dan remaja**

Diperkirakan, pada tahun 2017 angka pengguna internet Indonesia meningkat menjadi 112 juta, dengan angka pertumbuhan melebihi negara Jepang

sumber: Kominfo.go.id





Digital Native

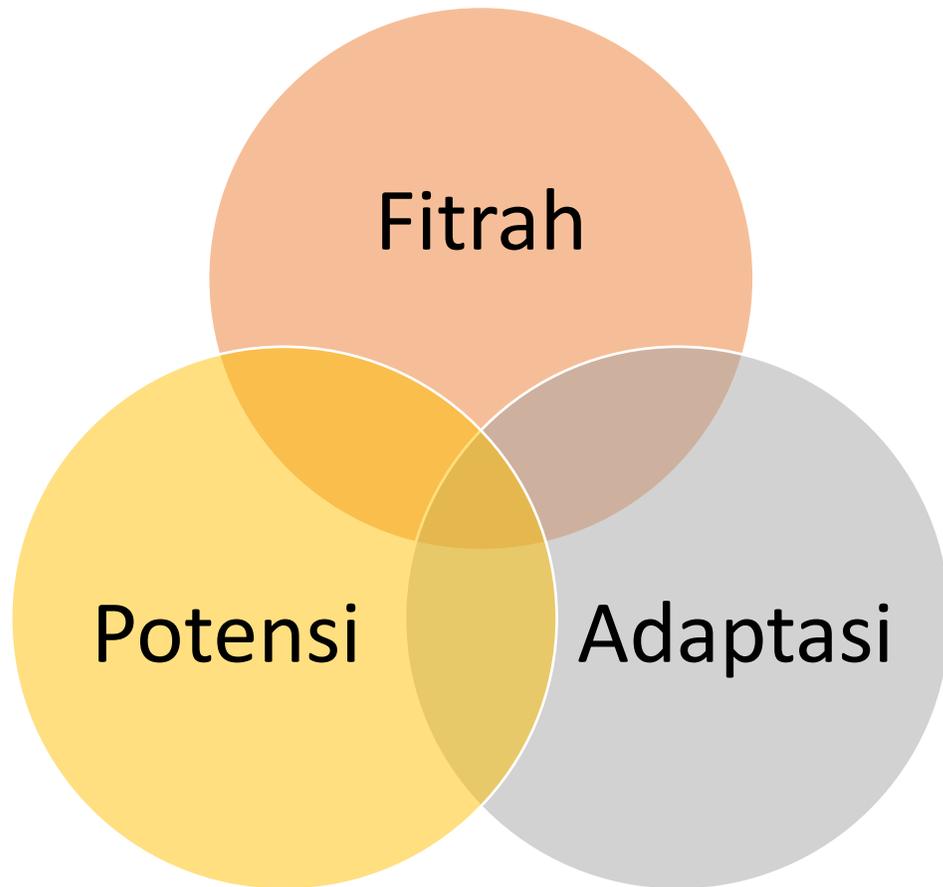
- Terdiri dari anak-anak dan remaja (lahir mulai 1995-skrng)
- Tidak memiliki pola tertentu
- Multitasking
- Fungsi media digital: berkomunikasi di sosial media, bermain game, mencari informasi, mengunduh musik / video / tugas sekolah, sumber penghasilan.



Digital Immigrant

- Orangtua dan guru
- Menyerap informasi secara linier → cenderung berpikir hitam-putih
- Terbiasa bekerja runtut
- Fungsi media digital: berkomunikasi, mencari informasi (secara terbatas)

Tidak peduli kita ada di generasi manapun...



“If we teach today as we taught yesterday, we rob our children of tomorrow”

-John Dewey



Perkembangan Anak

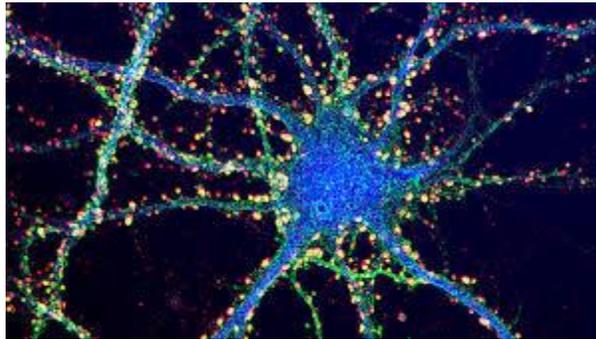


Sumber: Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mullia.

Pertumbuhan dan Koneksitas Sel-Sel Otak



Dipengaruhi 2 hal:
Genetik 30%
Lingkungan 70%



Paling masif: janin – 2 tahun
Plastisitas otak → *golden period*

Rekomendasi *The American Academy of Pediatrics* (AAP): anak di bawah 2 tahun **tidak boleh** terpapar screen time. Kenapa?

SUARA

CAHAYA

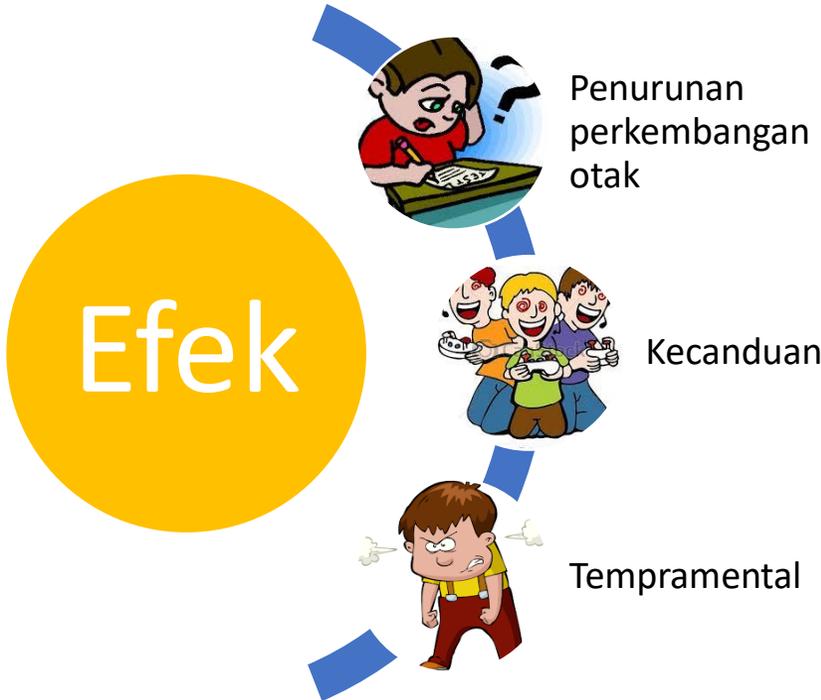
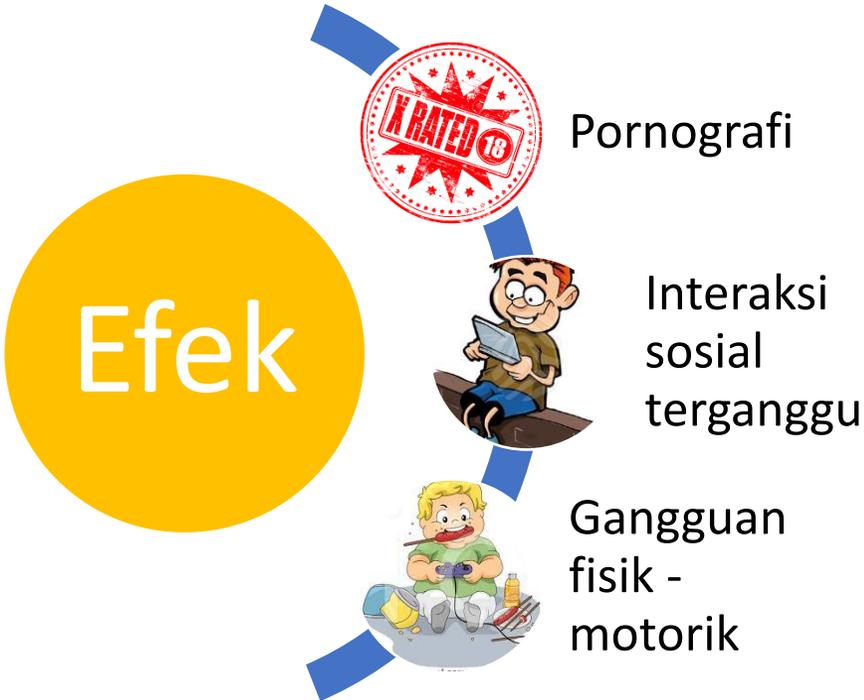


GAMBAR

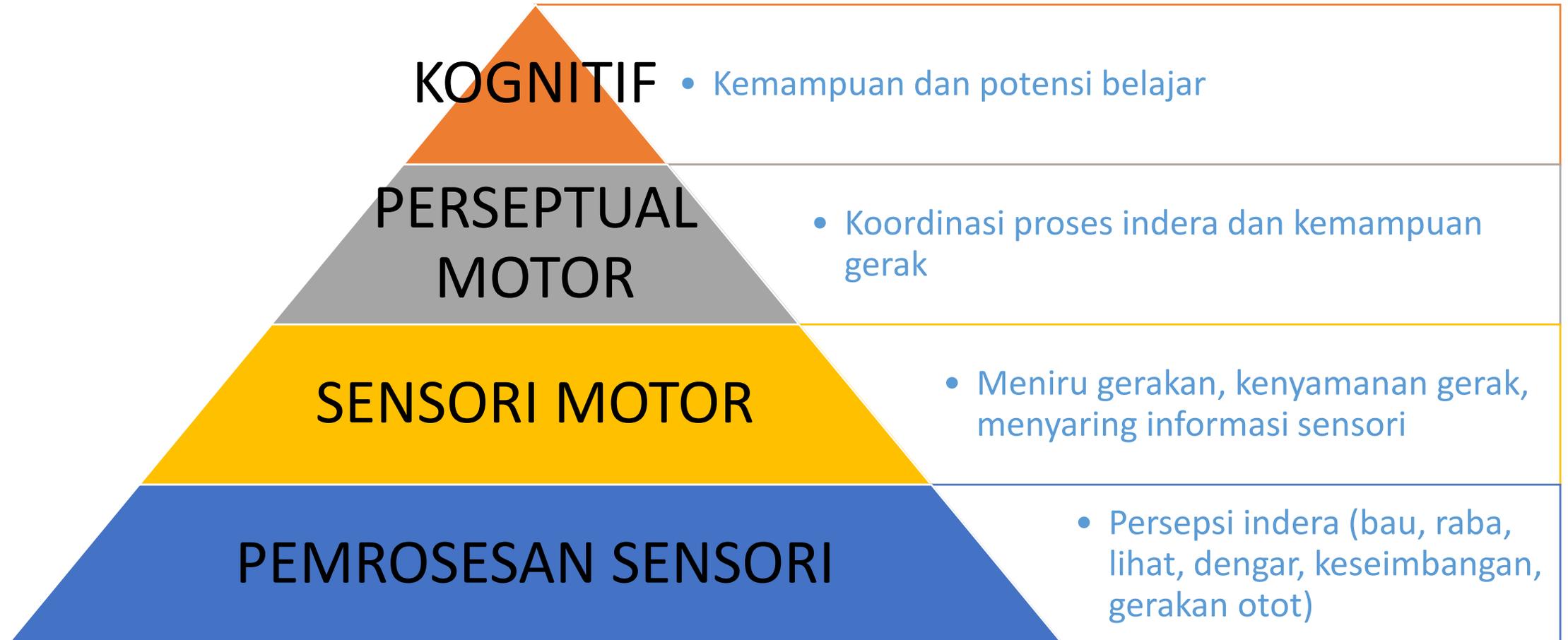
WARNA

GERAKAN

Bagaimana Pengaruhnya?



Piramida belajar

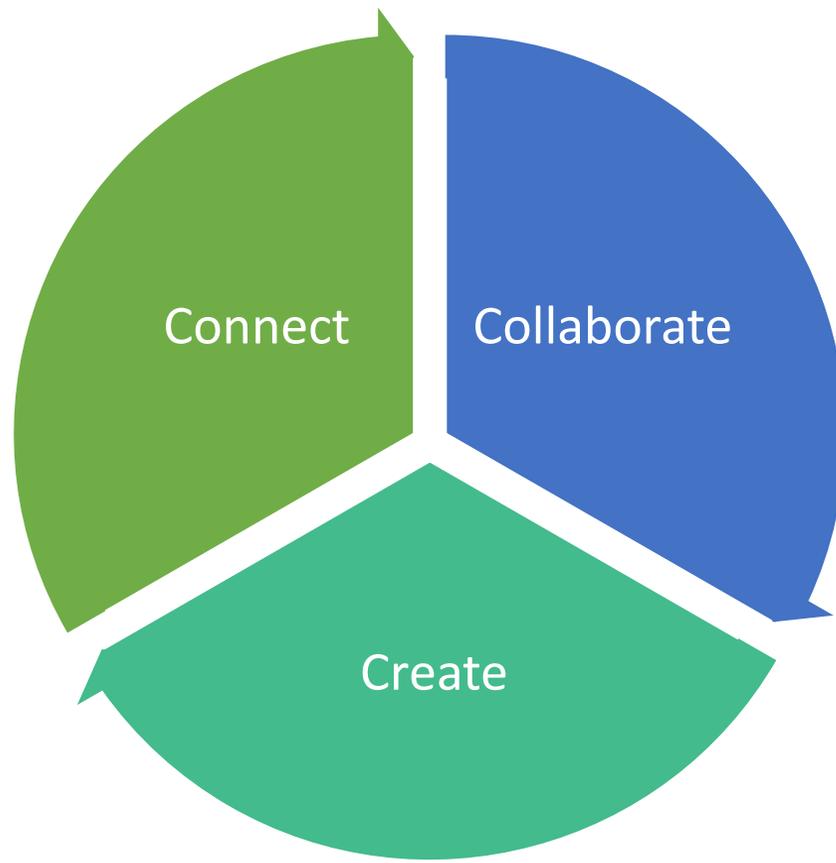


Anak di Era Digital

- Bangun DIALOG, bukan sekedar percakapan tak bermakna.
- TANTANGAN, adalah hadiah terindah dan terpenting orangtua masa kini bagi anak-anak.
- Alih-alih bertanya “kenapa”, tanyakan “bagaimana”.
- Buat aktivitas2 yang mengajarkan anak proses, dan kepekaan sosial-emosi
- Biasakan anak mengambil tanggung jawab
- Pengelolaan multimedia: gunakan sebagai alat bantu penyerapan informasi, tetapi bukan satu satunya metode.

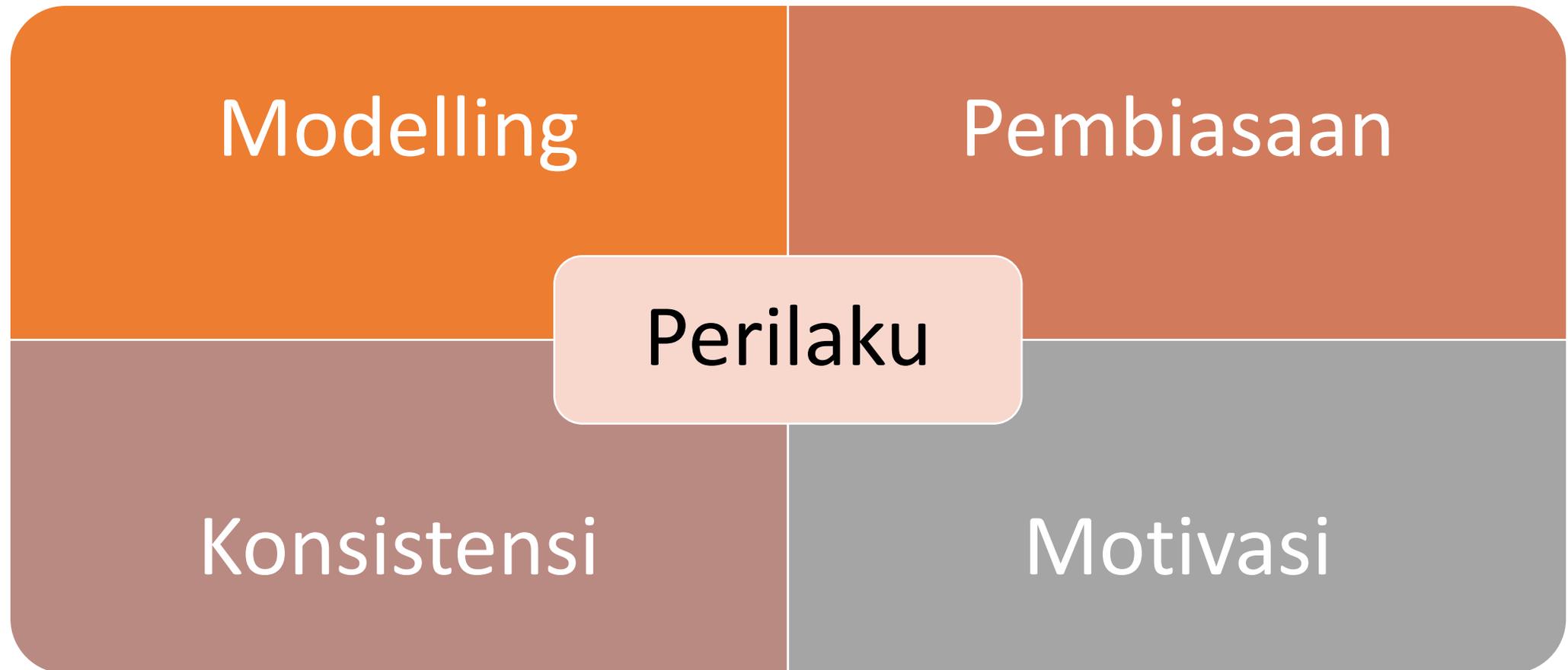


Mempersiapkan anak menuju generasi emas 2045



- Ajarkan 4 kompetensi utk berhasil di era digital:
 - Critical thinking and problem solving*
 - Creativity*
 - Communication skill*
 - Ability to work collaboratively*
- Beri mereka kesempatan lebih banyak utk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, tidak hanya merujuk pada 1-2 jawaban 'benar'.
- Beri kesempatan untuk mengasah berbagai tipe kecerdasan, hilangkan stigma bahwa kecerdasan tertentu lebih baik dibanding lainnya.

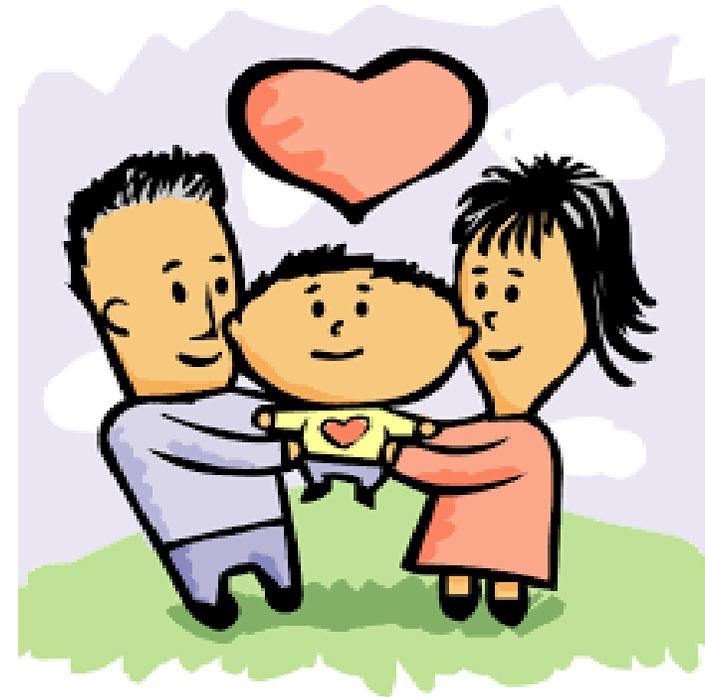
Bagaimana Perilaku Anak terbentuk?



Positive Parenting di era digital:

Ayah dan Ibu harus **kompak** dan **konsisten** :

- ✓ Menyadari apa saja keyakinan, nilai, dan sikap yang menjadi hambatan pengasuhan
- ✓ Menerapkan tujuan pengasuhan secara spesifik sejak dini
- ✓ Memperlakukan gawai dengan semestinya, bukan sebagai penguat (*reinforcer*) perilaku anak
- ✓ Mempersiapkan lingkungan sekitar anak (lingk. Fisik dan non-fisik)
- ✓ Menyediakan diri untuk 'hadir' penuh dalam kehidupan anak.
- ✓ Memuji, Menyentuh, Memberi ruang gerak.



Membangun komunikasi positif:

Penggunaan media digital harus di bawah pengawasan orangtua:

- ✓ Terapkan aturan hak guna pakai, bukan hak milik
- ✓ Buat kesepakatan bersama tentang: jam pemakaian, durasi, dan konsekuensi pelanggaran
- ✓ Dampingi dan bangun interaksi ketika anak menggunakan gawai.
- ✓ Tanyakan apa yang dipelajari anak-anak dari tontonan / permainannya
- ✓ Bantu anak menemukan minatnya, lalu kembangkan di dunia nyata



BERMAIN

Sediakan kegiatan bermain yang menarik.

- ➔ Bermain membantu anak memahami dan memaknai peristiwa dengan kuat.
- ➔ Anak belum mampu membuat alternatif-alternatif dalam pikirannya, sehingga jika kita ingin membatasi anak bermain gawai, sediakan alternatif yang memberikan sensasi senang yang sama.
- ➔ Sediakan permainan sesuai kebutuhan tumbuh kembang anak (bermain yang bertujuan)
- ➔ Permainan terbaik: tidak mengandalkan alat permainan, bisa di eksplorasi, anak merasakan afek positif.

