



Pendampingan Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Anak Di TK Kuncup Pertiwi Kendari

Kasmawati ^{1)*}, Hesti ²⁾, Sasmin ³⁾

¹Program Studi PG-SD, Universitas Sulawesi Tenggara

²Program Studi PG-PAUD, Universitas Sulawesi Tenggara

³Program Studi PG-PAUD, Universitas Sulawesi Tenggara

*Corresponding author. kasmawatidullah268@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Anak usia dini,
Pendampingan, Orang
tua, Guru, Literasi Digital

How to cite: Kasmawati,
Hesti, Sasmin, (2025).
Pendampingan Orang
Tua dan Guru dalam
Meningkatkan Literasi
Digital pada Anak di TK
Kuncup Pertiwi Kendari



ABSTRACT

Berdasarkan observasi awal dan wawancara terbatas di TK Kuncup Pertiwi Kota Kendari, menunjukkan adanya permasalahan dimana Orang tua dan guru belum memahami dampak Negatif terhadap penggunaan gadget secara berlebihan, orang tua dan guru belum memiliki pemahaman akan pentingnya pendampingan terhadap anak dalam penggunaan gadget, Orang tua dan guru juga belum memiliki pengetahuan tentang cara melakukan pengawasan terhadap situs-situs pada gadget anak. Oleh karena itu, Kegiatan Kemandirian Masyarakat ini berupa sosialisasi dan pelatihan Pendampingan orang tua dan guru dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini di TK Kuncup Pertiwi Kendari. Dalam Pelaksanaan Kegiatan Kemandirian masyarakat ini, targetnya adalah memberi solusi serta manfaat yang sebesar-besarnya bagi Masyarakat (Sekolah mitra) khususnya terkait dengan memberikan Literasi Digital pada orang tua dan guru yang dapat menunjang peningkatan literasi digital anak. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap. Pertama tahap persiapan, Tahap kedua tahap pelaksanaan program berupa Sosialisasi dan Pelatihan, dan Tahap ketiga tahap evaluasi dan pelaporan. Evaluasi/monitoring yang dilakukan oleh LPPM Unsultra dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital juga sudah mempengaruhi cara orang tua dalam mendidik anak. Zaman sekarang, para orang tua dalam mendidik anaknya mengalami perubahan yang sangat signifikan, yang dahulu lebih suka bermain bersama anak mereka, namun sekarang ini mengalami perubahan, seperti orang tua lebih mudah mengenalkan anak pada teknologi dengan alasan agar anaknya bisa diam dan tidak menangis. Cara ini diakui oleh banyak orang tua agar anak-anaknya tidak rewel dan tetap diam.

Penggunaan internet dibawah usia 7 tahun sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dini sekitar 3 sampai 7 tahun sering kita temukan di berbagai tempat, seperti pusat perbelanjaan, tempat makan, bandara, dan tempat umum yang sibuk dengan perangkat

handphone, baik yang berupa genggam maupun tablet, yang mereka gunakan untuk mengakses game atau film melalui internet.

Masa usia dini adalah “golden age period”, artinya masa paling berharga untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial. Aspek emosi adalah salah satu aspek yang terpenting bagi seorang anak. Anak tumbuh dengan cara berinteraksi dengan lingkungan alam dan masyarakat. Anak-anak usia dini saat ini adalah “penduduk asli digital.” Mereka dibesarkan dengan teknologi sejauh mereka mengenalnya sejak usia sangat dini.

Efek penggunaan gadget pada anak usia dini ada yang negatif dan ada yang positif dalam membentuk karakter anak tergantung pada pengawasan dan arahan orang tua dan orang dewasa disekitar anak terhadap apa yang baik bagi anak pada usia dini.

Berikut beberapa dampak positif dan negatifnya dari bermain gawai pada anak usia dini. Dampak positifnya yaitu dapat mencari permainan yang edukatif, Belajar tanggap teknologi, Dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif, Melatih fungsi otak, mempermudah komunikasi, dan Memperluas jaringan pertemanan. Sementara dampak negatifnya adalah, bahaya radiasi terhadap anak, terkena cyber bullying, Anak menjadi kecanduan, Hambatan terhadap perkembangan, Lambat memahami pelajaran, Bersiko terhadap perkembangan psikologi anak. (Kurnia, 2019). Olehnya itu akan lebih mendominan dampak negatifnya ketika penggunaannya masih usia dini tidak dibarengi dengan pengawasan, pendampingan orang tua dan guru dalam penggunaannya, dalam hal ini orang tua dan pendidik perlu memberikan pemahaman pada anak terkait literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan dalam mengakses, mengkaji, mengkreasi dan mendistribusikan informasi dengan pemahaman yang baik akan perangkat serta teknologi yang digunakan pada jamannya, dan ditunjukkan untuk memberikan kontribusi positif bagi dirinya dan masyarakat.

Bimbingan yang diberikan oleh orang tua merupakan suatu wujud nyata dari literasi digital yang dapat ditularkan dari orang tua kepada anak-anak mereka terutama anak yang berusia dibawah 7 tahun dalam hal ini usia dini, selain itu hal ini juga merupakan suatu bentuk konsep dimana masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi atau yang mulai kita kenal dengan Society 5.0 yang dikembangkan oleh jepang. Konsep ini lahir sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi dalam mendegradasi peran manusia. Sehingga, dengan demikian literasi digital dimaknai bukan hanya sebatas proses berinteraksi dengan media digital, dalam hal ini internet, tapi bagaimana kontribusi interaksi itu pada beberapa aspek tumbuh kembang anak (Kurnia, N, 2019). Mengingat tingkat literasi negara Indonesia berdasarkan survei yang dilakukan oleh Program For International Student Assessment (PISA) yang dirilis oleh Organization For Economic Cooperation and Development (OECD) pada tahun 2019 bahwa berdasarkan penelitian di 70 negara, Indonesia berada pada urutan 62”. Khusus untuk literasi digital Menurut Johnny G. Plate saat mewakili Menteri Kominfo, “Indonesia saat ini menempati peringkat ke 56 dari 63 negara yang dilakukan survei, ini memang agak terbelakang tapi kalau dilihat dari ITU (International Telecommunication Union). kita dari 115 sekarang sudah menempati peringkat 111,” (KOMINFO, 2021)

Kesadaran orang tua, guru dan masyarakat sangat diperlukan dalam penggunaan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap teknologi yang mana untuk membimbing anak sekaligus untuk membantu dalam menghindarkan diri dari dari berbagai berita hoaks.

Dari hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) tentang pemanfaatan teknologi baru dan interaksi digital, kota Kendari berada di peringkat 17 dari 514 kabupaten/kota di Indonesia. Indeks literasi digital (ILD) mencapai 3.61 poin (Kendari Pos, 2021).3 Kota Kendari yang masuk dalam 20 besar ini merupakan suatu pencapaian yang besar dalam penggunaan teknologi, yang mana tidak hanya orang tua, remaja, dan dewasa saja namun anak- anak pun termasuk dalam penggunaannya. (KOMINFO, 2021).

TK Kuncup Pertiwi adalah TK Swasta yang berada di pusat kota Kendari. Dengan jumlah siswa 273 anak. Status ekonomi orang tua menengah ke atas, Hasil observasi yang dilakukan di TK

Kuncup Pertiwi, terlihat sebagian besar anak sudah memiliki dan menggunakan gadget, di sekolah, namun mereka tidak terlihat di dampingi oleh guru. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak yang diakibatkan penggunaan gadget yang berlebihan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah kegiatan Pendampingan untuk orang tua dan guru TK Kuncup Pertiwi, yang dilakukan oleh Tim pengabdian Universitas Sulawesi Tenggara dengan melibatkan Mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, fokus pengabdian ini adalah Pendampingan kepada orang tua dan guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak.

2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan peninjauan awal (Observasi awal) yang telah dilakukan oleh Pengusul Pengabdian pada Masyarakat

Permasalahan mitra diuraikan sebagai berikut ;

1. Kurangnya Pemahaman tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan: Orang tua dan guru di TK Kuncup Pertiwi belum memiliki kesadaran yang memadai mengenai dampak buruk penggunaan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan anak usia dini, termasuk aspek kognitif, emosional, sosial, dan kesehatan fisik.
2. Minimnya Pemahaman tentang Pentingnya Pendampingan Anak dalam Penggunaan Gadget:
Baik orang tua maupun guru belum memahami pentingnya peran aktif mereka dalam mendampingi anak selama menggunakan gadget, sehingga anak-anak lebih rentan terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.
3. Ketidaktahuan tentang Cara Efektif Mengawasi Penggunaan Gadget: Orang tua dan guru belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang bagaimana melakukan pengawasan terhadap situs atau konten yang diakses oleh anak melalui gadget, termasuk penggunaan fitur pengendalian orang tua (parental control).

3. Solusi Permasalahan Mitra

1. Peningkatan Literasi Digital Orang Tua dan Guru: Memberikan edukasi tentang dampak negatif gadget dan pentingnya literasi digital dalam pengasuhan anak usia dini.
2. Pelatihan Pendampingan Anak dalam Penggunaan Gadget: Membekali orang tua dan guru dengan pengetahuan dan keterampilan untuk mendampingi anak secara bijak saat menggunakan gadget.
3. Pengenalan dan Praktik Pengawasan Digital: Memberikan pelatihan teknis terkait penggunaan fitur pengawasan (parental control) dan strategi monitoring situs atau aplikasi yang diakses anak.

4. Metode Pelaksanaan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini, yaitu pertama sosialisasi menggunakan metode ceramah dan diskusi, dengan Sasaran dalam Sosialisasi ini adalah guru-guru TK Kuncup Pertiwi Kendari 10 orang dan orang tua anak 10 orang, Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi. Kedua seminar menggunakan metode ceramah, simulasi, dan diskusi. Tujuan dari Program Kegiatan Kemandirian Masyarakat ini Memberikan edukasi tentang pentingnya orang tua dan guru mendampingi anak pada saat menggunakan Gadget, pentingnya mengetahui dampak negatif terhadap penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini, dan tool yang bisa digunakan untuk memfilter hal-hal negatif konten digital, sehingga orang tua dapat mengatur dan memonitoring anaknya dalam penggunaan gadget.

5. Hasil dan Pembahasan

Luaran yang di capai dari program ini yaitu adanya publikasi pada media massa elektronik, adanya video kegiatan, poster, dan terbitnya sertifikat Kak Cipta (HAKI).

Fungsi dan manfaat yang diperoleh dari Program Kemandirian Masyarakat ini yaitu pertama memberikan pengetahuan kepada orang tua dan guru tentang dampak negatif penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak. Kedua memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya mendampingi anak dalam menggunakan Gadget. Dan Ketiga memberikan pengetahuan dalam bentuk literasi digital dengan memperkenalkan tool yang bisa digunakan untuk memfilter hal-hal negatif konten digital, dan orang tua dapat mengatur dan memonitoring anaknya dalam penggunaan gadget.

Kegiatan Kemandirian Masyarakat ini memberikan dampak sosial dan ekonomi, dimana di era milenial ini orang tua perlu mendampingi anak dalam menggunakan teknologi dalam hal ini gadget. Orang tua dan guru memberikan teknologi (gadget) kepada anak dengan tujuan positif, orang tua ingin agar anak mendapatkan manfaat dari Gadget, namun harus dibawah pendampingan orang tua, dan disertai dengan pemberian aturan yang jelas agar mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget. Oleh karena itu, orang tua dan guru yang berperan sebagai pendidik dan pengajar, harus memiliki pengetahuan dalam hal ini literasi digital agar orang tua dan guru lebih mengetahui strategi yang tepat untuk mendidik anak dalam penggunaan gadget. Kegiatan ini mengedukasi orang tua dan guru, Sehingga orang tua dan guru dapat memberikan pembelajaran penggunaan teknologi (gadget) secara baik dan benar kepada anak. Teknologi apabila tidak digunakan dengan baik akan menimbulkan dampak negatif bagi kelangsungan hidup secara individu maupun kehidupan sosial. Oleh karena itu literasi digital harus disebar luaskan agar memberikan pandangan yang baik kepada masyarakat.

- A. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi Pendampingan Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK Kuncup Pertiwi Kota Kendari.



B. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Pendampingan Orang Tua dan Guru Dalam meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Di TK Kuncup Pertiwi Kota Kendari





6. Kesimpulan

Program Kegiatan Kemandirian Masyarakat yang berjudul Pendampingan Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK Kunci Pertiwi Kota Kendari kegiatannya berupa Sosialisasi dan Pelatihan dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun belum semua peserta pendampingan menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan peserta begitu antusias mengikuti kegiatan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir.

Daftar Pustaka

- KendariPos. 2021. *Indeks Literasi Digital Kota Kendari Capai 3,61 Poin*. URL: <https://kendaripos.co.id/2021/05/indeks-literasi-digital-kota-kendari-capai-361-poin/> , Diakses Tanggal 8 Juni 2021.
- KOMINFO. 2021. *Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*. URL: https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media , Diakses Tanggal 8 Juni 2021
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet*. Ugm Press.