

**PERAN *DIGITAL PARENTING* TERHADAP
PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI
KEBULUSAN KEBUMEN**

SKRIPSI

Ditujukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh :

WIWIN OKTAVIA

NIM : 2003016117

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wiwin Oktavia

NIM : 2003016117

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PERAN *DIGITAL* *PARENTING* TERHADAP
PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI KEBULUSAN
KEBUMEN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk sumbernya.

Semarang, 26 Juni 2024

Pembuat Pernyataan

Wiwin Oktavia

NIM 2003016117

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Moral Anak di Desa
Kebulusan Kebumen**

Penulis : Wiwin Oktavia

NIM : 2003016117

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam

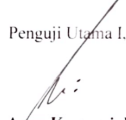
Semarang, 2 September 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang Penguji,


Dr. H. Mustopa, M.Ag.
NIP. 196603142005011002

Penguji Utama I,


Azang Kunaepi, M.Ag.
NIP. 197712262005011009



Sekretaris Sidang/Penguji,


Dwi Yunitasari, M.Si.
NIP. 198806192019032016

Penguji Utama II,


Dr. Ninit Alfianika, M. Pd.
NIP. 199003132020122008

Pembimbing I


Dr. Dwi Istiyani, M.Ag.
NIP. 197506232005012001

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 25 Juni 2024

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Peran *Digital Parenting* Terhadap Perkembangan Moral Anak di Desa
Kebulusan Kabupaten Kebumen**
Nama : Wirwin Oktavia
NIM : 2003016117
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqsyah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing



Dr. Dwi Istiyani M.Ag.
NIP 19750623 200501 2 001

ABSTRAK

Judul : **Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Moral Anak di Desa Kebulusan**

Nama : Wiwin Oktavia

NIM : 2003106117

Di masa depan mau tidak mau anak akan tumbuh berdampingan dengan teknologi, salah satunya *gadget*. Akan tetapi, Gadget bagaikan dua mata pisau bagi perkembangan anak, saat dimanfaatkan secara bijak, maka dapat mendukung perkembangan moral anak, namun apabila dimanfaatkan tanpa aturan dan pengawasan yang ketat, maka dapat merusak perkembangan moral anak. Orangtua tidak bisa melarang anak menggunakan gadget bahkan saat tidak diperbolehkanpun anak tetap dapat mengakses gadget karena pengaruh dari lingkungan sekitar. Sebagai orangtua hanya bisa memberikan pendidikan terbaik akan penggunaan gadget untuk memberikan pondasi sedini mungkin. Oleh karena itu digital parenting perlu diterapkan sebagai upaya mendidik anak di era digital.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deksriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peran digital parenting terhadap perkembangan moral anak di Desa Kebulusan, Kebumen. Penelitian ini berfokus pada permasalahan bagaimana penerapan digital parenting yang dilakukan oleh orangtua di Desa Kebulusan serta peran digital parenting bagi perkembangan moral anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peran digital parenting terhadap perkembangan moral anak di Desa Kebulusan antara lain : 1) sebagai pengendali, 2) sebagai pengontrol, 3) sebagai filter dan keamanan, 4) sebagai pengarah, 5) sebagai motivator, 6) sebagai penunjang perkembangan moral anak.

Kata kunci : *Digital parenting, perkembangan moral, anak.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam penelitian ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ث	t	ع	ʿ
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ر	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sy	ء	ʾ
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

i = I panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = او

ai = اي

iy = اي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah Swt, Dzat Yang Maha Sempurna dengan segala kasih sayang-Nya. Dzat yang telah memberikan kesehatan, keselamatan, dan hidayah kepada kita semua, khususnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad yang kita semua harapkan syafa'at-Nya di yaumul qiyamah besok. Semoga kita bagian dari umat yang memperoleh syafaatnya. Aamiin.

Skripsi yang berjudul “Peran *Digital Parenting* terhadap Perkembangan Moral Anak di Keputusan Kebumen” ini merupakan sebuah hasil karya ilmiah yang menjadi syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Banyak ide dan dorongan semangat yang senantiasa datang dari berbagai pihak untuk mendukung penyelesaian tulisan atau penulisan ini. oleh karena itu terimakasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah

memberikan izin penelitiab kepada penulis dalam rangka Menyusun skripsi ini.

3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Aang Kunaepi, M.Ag. selaku sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin, dan arahnya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ahmad Muthohar, M.Ag., selaku wali studi yang telah mengarahkan dan memotivasi penulis untuk meneliti skripsi ini.
5. Ibu Dr. Dwi Istiyani M.Ag., selaku dosen pembimbing yang telah sabar meluangkan waktu untuk membimbing, mengoreksi, mengarahkan naskah skripsi ini hingga selesai.
6. Dosen jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah menyampaikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Kedua orangtua, Ibu Muhimah dan Bapak Solikhun yang tidak hentinya membersamai perjuangan ini dan selalu mendukung apapun yang menjadi inginku.
8. Keluarga penulis, Kakak, Adik, Nenek, Bibi yang selalu mensupport mimpi-mimpiku.
9. Rumahku, Sriwahyuni Luthfi Hapsari, terimakasih selalu menjadi tempat aku berteduh saat jarak rumah terlalu jauh untuk kutempuh. Terimakasih untuk waktu dan raga yang selalu ada, menjadi garda pertama yang mendengar riuh berisik di kepala.

10. Murobbi Ruhi Umami Musfiroh, S.Pd dan Mbah Nyai yang selalu memberi motivasi kepadaku.
11. Ibu Rizki Barokah, S.Pd selaku kepala RA Terpadu Baitul Mukhlisin, kawan-kawan guru RA Terpadu Baitul Mukhlisin dan Ustadzah di TPQ Al Hidayah Kebulusan, serta Ibu-ibu wali murid yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan Fatchul, Fitriyan, Fatimah, Laila, yang senantiasa membantu penulis serta memberikan semangat dan support.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat. Terimakasih penulis ucapkan atas bantuan, dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada mereka semua dengan pahala yang lebih baik dan berlipat ganda. Aamiin.

Demikian semoga skripsi ini bermanfaat.

Semarang, 26 Juni 2024

Penulis,

Wiwin Oktavia

NIM 2003016117

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. <i>Digital Parenting</i>	9
2. Moral	19
B. Tinjauan Pustaka	35
C. Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis/ Pendekatan	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
D. Fokus Penelitian	42
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Uji Keabsahan Data.....	45

G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	49
A. Mengenal Desa Kebulusan Kabupaten Kebumen.....	49
B. Penerapan <i>Digital Parenting</i> di Desa Kebulusan.....	52
C. Peran <i>Digital Parenting</i> bagi Perkembangan Moral Anak di Desa Kebulusan.....	100
BAB V PENUTUP.....	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	126
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini semakin memudahkan akses media sosial. Individu dari berbagai lapisan usia dapat secara bebas mengakses informasi melalui perangkat digital dan internet.¹ pengguna *gadget* zaman sekarang tidak hanya kalangan dewasa, melainkan telah merambah di kalangan remaja bahkan anak usia dini. Padahal masa usia dini merupakan masa awal pertumbuhan, perkembangan, serta pembentukan mental dan karakter anak. Seharusnya anak usia dini belum tersentuh *gadget*.²

Hal ini bermula saat fenomena Covid di tahun 2020 silam yang merubah seluruh aktivitas langsung menjadi tidak langsung melalui media *digital*. Seluruh proses pembelajaran dilakukan secara daring begitupun aktivitas orangtua yang bekerja di kantor membuat intensitas penggunaan *gadget* semakin meningkat. Tidak hanya itu, pasca Covid-19 usai industri digital tidak berhenti begitu saja. Bahkan digitalisasi saat ini justru menjadi penunjang berbagai sektor

¹Suriadi, “Digital Parenting Dalam Perspektif Pendidikan Islam”, *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 6 No. 1 2023), hlm. 52-53.

²Dharmasraya Deby,dkk, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan” , (Volume 9, No. 2 Agustus, Tahun 2022), hlm. 351.

perekonomian dan pendidikan termasuk dalam sistem pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan.

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara rinci, 52,76% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan ponsel. Sedangkan, proporsinya anak dengan rentang usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5%. Di sisi lain, 39,97% anak usia 5-6 tahun sudah bisa mengakses internet. Sementara, hanya 18,79% anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang mengakses internet.³ Anak prasekolah usia 5-6 tahun memiliki presentase paling besar mengakses internet, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita usia 1-4 tahun yang sebesar 10,7% dan bayi usia kurang 1 tahun 0,9%.

Pada kenyataanya anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, mendengarkan lagu, membuka youtube, dan membuka tik tok.⁴ Adapun Persentase penggunaan aplikasi yang digunakan dalam penggunaan media digital pada anak usia 3-17 tahun berupa menonton youtube (83%) dan untuk anak yang berusia lebih

³<https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usiadini-di-indonesia-sudah-main-ponsel> diakses pada 13 januari 2024 pukul 14.24 WIB.

⁴ Rozaana Dhiya'ulhaq, dkk, "Gambaran Penggunaan Gadget dan Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Masyitoh Ngasem", *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, (Vol 2 No.12 Oktober), hlm. 2465.

dewasa yaitu 8 tahun ke atas cenderung menggunakan instagram (62%) dan tiktok (54%).⁵

Sedangkan nak usia dini berada di fase *golden age* dimana pada masa ini anak seharusnya mendapatkan perhatian penuh karena perkembangan dan pertumbuhan sel-sel otaknya diibaratkan bunga yang sedang mekar. Karenanya otak dalam masa ini membutuhkan stimulasi agar dapat meningkatkan kecerdasan anak baik cerdas secara intelektual, emosional, moral, dan spriritual.⁶ Menurut Subakah, pada masa ini otak anak berkembang dengan pesat. Sebagian besar sel-sel otaknya berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas. Anak akan merespon sesuatu dengan cepat dan memasukkan dalam memorynya. Untuk itu penggunaan *gadget* menjadi kurang efektif karena dapat mempengaruhi perkembangan moral anak. Perkembangan moral anak usia dini dapat meliputi kesopanan, kejujuran, penolong, hormat, toleransi, supportif, dan menjaga kebersihan.

Pada usia *golden age* anak belum dapat menginternalisasikan nilai-nilai moral secara kokoh sedangkan pengetahuannya diperoleh dari orang-orang disekitar. Sayangnya banyak sekali orangtua yang kurang menyadari akan hal ini. Bahkan beberapa diantara mereka

⁵Ofcom. (2023). Children and parents : media use and attitudes. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/childrenand-parents-media-use-and-attitudes-report-2022>

⁶Emisa Reski, dkk, “Kesiapan Menulis Anak Dengan Penggunaan Media Digital”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, (Vol. 8 (2) Tahun 2023), hlm. 293.

malah menggunakan *gadget* sebagai pengganti pola asuhan agar anak diam dan tidak rewel. Kesibukan orangtua dalam bekerja terkadang membuat mereka tidak mampu melakukan pendampingan dan pengawasan pada saat anak memegang gadget sehingga dapat menimbulkan anak kecanduan akan gadget. Kecanduan inilah yang kemudian akan mengganggu perkembangan moral seperti hilangnya sopan santun, sifat emosional dan sulit dikendalikan.⁷

Selain itu, *gadget* juga dapat membentuk kepribadian anak menjadi seorang yang pemalas, kurangnya rasa percaya diri, anak menjadi tertutup, dan mengurangi kemampuan berkomunikasi akibat minimnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Anak yang memakai *gadget* secara intensif membuat anak kurang fokus dan kurang perhatian. Ketika ada seseorang yang mengajaknya berbicara atau saat dimintai tolong. Anak juga akan cenderung lupa waktu belajar, beribadah, bahkan bermain dengan teman sebayanya. Tontonan-tontonan yang dilihat tanpa pengawasan orangtua juga dapat mempengaruhi nilai kesopanan pada anak.⁸

Peningkatan penggunaan media digital pada anak usia dini menyebabkan kekhawatiran pada perkembangan anak. Menerawang

⁷ Rayisa Nayla Salwaa, 2022 “Pengalaman Orang Tua dalam Menerapkan Digital Parenting bagi Anak Usia Dini”, *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2022,

⁸ Aulia Fadhillah Indarwan, dkk, “The Influence of Gadgedts on The Moral Development of Early Childhood”, *Early Childhood Education and Development Journal*, (Volume 4 Nomor 1 Bulan April Tahun 2022 1), hlm. 11.

di masa yang akan datang teknologi akan terus berkembang. Karena itulah sebagai orangtua yang bijak setidaknya mampu membentengi anak untuk dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dengan tidak mengesampingkan nilai moral agama sebagai landasan manusia dalam mengarungi kehidupan sebagai makhluk sosial. Istilah ini kemudian dikenal dengan *digital parenting*. *Digital parenting* adalah batasan yang dilakukan orangtua kepada anak mengenai boleh atau tidak dalam penggunaan perangkat *digital*.⁹

Dalam hal ini keluarga adalah ranah pendidikan pertama yang paling berperan bagi setiap individu dalam pembentukan sikap dan pembiasaan aktivitas positif pada anak.¹⁰ Keluargalah yang akan memberikan warna kehidupan bagi seorang anak, baik perilaku, budi pekerti maupun adat kebiasaan sehari-hari. Keluarga menjadi tempat pertama seorang anak mendapat tempaan yang kemudian menentukan baik buruk kehidupan setelahnya di masyarakat. Saat ini banyak dari orang tua yang mengalami kesulitan untuk menghadapi persoalan tersebut. Kurangnya pemahaman orang tua dalam mengawasi anaknya saat penggunaan perangkat *digital* membuat anak merasa

⁹ Arindya Yulia Fitri Rodhiya, "What We Talk About When We Talk About : Digital Parenting", *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, (Vol. 1, No. 1, Januari, 2020, hlm. 30.

¹⁰ Kartika Dewi Sisbintari dan Farida Agus Setiawati, *Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19*, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Volume 6 Issue 3 Tahun 2022), hlm. 1564.

lebih bebas untuk mengakses semua aplikasi yang tersedia di dalam perangkat digitalnya, sehingga terkadang orang tua lengah dalam pengawasan yang menyebabkan tingkah laku anak memburuk karena akses yang berlebihan. Perlunya kepekaan, bimbingan dan pengawasan maksimal dari orang tua dalam penggunaan perangkat digital. Banyak orangtua yang kurang sadar akan perlunya mempelajari *digital parenting* melalui jurnal, artikel, ataupun mengikuti workshop.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan januari 2024 bersama dengan kepala sekolah RA Baitul Mukhlisin, beliau ibu Rizki Barokah, S.Pd, menunjukan dari banyaknya 20 siswa hanya 5 orangtua yang terindikasi telah menerapkan *digital parenting* pada anak. begitupun wawancara yang dilakukan bersama ibu Taslimah selaku ketua Paguyuban wali murid SDN 3 Kebulusan dari 30 wali murid yang terindikasi telah menerapkan *digital parenting* sebanyak 3 orangtua. Mengingat banyaknya dampak yang telah dipaparkan terkait bahaya kecanduan gadget pada anak dan kurangnya kesadaran serta pemahaman orangtua dalam menerapkan *digital parenting* maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini guna menilai sejauh mana peran *digital parenting* yang diterapkan orangtua terhadap perkembangan moral anak dan untuk menambah

¹¹ Rayisa Nayla Salwaa, 2022 “Pengalaman Orang Tua dalam Menerapkan Digital Parenting bagi Anak Usia Dini”, *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2022,

wawasan, pemahaman, serta membuka kesadaran bagi orangtua di *era digital*.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah sangat berguna untuk menggali informasi dan mencari solusi terhadap apa yang menjadi masalah dalam pembahasan ini hingga akhir. Peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana pola *digital parenting* yang diterapkan orangtua kepada anak di Desa Kebulusan Kebumen?
2. Bagaimana peran *digital parenting* terhadap perkembangan moral anak di Desa Kebulusan Kebumen?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui pola *digital parenting* yang diterapkan orangtua kepada anak di Desa Kebulusan Kebumen
 - b. Untuk mengetahui bagaimana peran *digital parenting* terhadap perkembangan moral anak di Desa Kebulusan Kebumen.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Secara Teoritis
 - 1) Menambah dan memperkaya pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan keluarga serta menambah wawasan baru mengenai bagaimana pola parenting yang tepat untuk mendidik anak di *era digital*.

- 2) Sebagai sumbangsih pemikiran dalam rangka mengembangkan khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan berdasarkan teori pendidikan yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi UIN Walisongo, hasil penelitian ini dijadikan sebagai dokumentasi dan sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya, sekaligus sebagai bahan kajian mahasiswa.
- 2) Bagi Orangtua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi orangtua di Desa Kebulusan Kebumen tentang pola *digital parenting* yang baik untuk mendukung perkembangan moral anak.
- 3) Bagi Peneliti, hasil penelitian ini menghasilkan kesimpulan baru dan pengalaman tentang pola *digital parenting* yang dapat menjadi bekal menjadi orangtua di masa depan.
- 4) Sebagai pemenuhan tugas akhir skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Digital Parenting*

a. Pengertian *Digital Parenting*

Digital parenting menurut Jenifer merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik online maupun offline untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya (Rode, 2009). Aturan pengasuhan di era digital merupakan suatu strategi dalam memberikan batasan dan aturan dalam menggunakan perangkat *digital* untuk melindungi dan mengawasi anak di era *digital* agar tidak berdampak negatif. Sehingga perlunya peran orang tua dalam mendidik anak, karena mendidik anak merupakan kewajiban dan tanggung jawab orang tua.¹²

Digital parenting mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital (Sukiman, 2016). *Digital parenting* adalah pola pengasuhan orang tua disesuaikan dengan kebiasaan anak menggunakan gadget atau

¹² Maulidya Ulfah, “Digital Parenting : Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital”, (Jawa Barat : Edu Publisier), 2020, hlm 115

perangkat digital. ¹³*Digital parenting* adalah batasan yang dilakukan orangtua kepada anak mengenai boleh atau tidak dalam penggunaan perangkat *digital*. ¹⁴

Digital parenting adalah suatu upaya pendidikan atau pengasuhan yang digunakan untuk memperkenalkan dunia *digital native* kepada orang tua, serta memberikan pelajaran kepada mereka agar mampu mempersiapkan anak dalam menghadapi perkembangan teknologi. *Digital parenting* melibatkan bagaimana peran orang tua dalam mendampingi anak untuk menghadapi *era digital*. Oleh karena itu, orang tua perlu memiliki keahlian agar tidak terkecoh dengan kecanggihan zaman saat ini. Keahlian tersebut dapat berupa cara berkomunikasi dengan anak, cara memproteksi gawai anak, cara membuat kesepakatan kepada anak dan sebagainya.¹⁵

¹³ Maulidya Ulfah, “*Digital Parenting : Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital*”, (Jawa Barat : Edu Publisir), 2020, hlm 52.

¹⁴ Arindya Yulia Fitri Rodhiya, “What We Talk About When We Talk About : Digital Parenting”, *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, (Vol. 1, No. 1, Januari, 2020, hlm. 30.

¹⁵ Maurizka Khaerunnisa,” Digital Parenting Relationship With Child Development”, *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, (Volume 20 No.2 Tahun 2021), hlm.58-59.

Dalam *digital parenting* hal utama adalah orang tua memahami kapan waktu yang tepat memberikan gadget pada anak, tidak hanya berupa peraturan-peraturan. *Digital parenting* juga bisa diterapkan dengan cara pendekatan yang dilakukan orang tua untuk menjelaskan seputar pengalaman menggunakan gadget dengan anak, bisa juga dengan memberikan pengertian pada anak mengapa diterapkan peraturan penggunaan gadget. Tujuannya tidak hanya anak menjadi patuh, tetapi anak juga paham dan bisa bekerjasama dengan orang tuanya dan juga sama-sama ingin menjaga anak dari berbagai bahaya, namun bahaya yang timbul dari digital. karena teknologi yang tidak bisa dibendung efek negatifnya, maka orang tua diharapkan mampu memberikan perhatian lebih dalam mengajarkan anak untuk bisa menggunakan teknologi dengan semaksimal mungkin, dengan dampak negatif seminimal mungkin tidak hanya etika menggunakan internet, orang tua juga harus membekali bagaimana etika anak dalam berperilaku di dunia nyata setelah kehadiran teknologi yang mendominasi kehidupan orang sehari-hari.

Hal ini termasuk bagaimana seharusnya anak membatasi. penggunaan gadget bisa lebih menghargai lawan bicaranya di dunia nyata. Orang tua harus menjelaskan kepada anak bahwa ketika berinteraksi dengan orang lain, tidak seharusnya mereka terus melihat ponsel pintar mereka atau tetap

menggunakan headset ketika berbicara. Sama seperti tindakan terus-terusan melihat jam ketika sedang berbicara dengan orang lain, tindakan ini dapat memberikan kesan negatif dan seolah kurang menghargai lawan bicara meskipun terkadang sang anak tidak bermaksud demikian. Sama halnya dengan media sosial, orang tua harus memperhatikan bahwa tidak semua orang nyaman dengan tindakan generasi muda yang sengaja merekam segala tindakan yang mereka lakukan demi terlihat di media sosial.¹⁶

Jadi, pengasuhan *digital* atau *digital parenting* merupakan suatu pola pengasuhan orang tua disesuaikan dengan kebiasaan anak menggunakan gadget atau perangkat digital. Garis besar dalam digital parenting adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan gadget atau perangkat digital.

b. *Digital Parenting* prespektif Pendidikan Islam

Dalam pendidikan islam, *digital parenting* dinilai sangat penting mengingat keluarga adalah jawaban dari kebutuhan

¹⁶ Maulidya Ulfah, “*Digital Parenting* : Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital”, (Jawa Barat : Edu Publisir), 2020, hlm 53

pendidikan di era modern. Keluarga merupakan lingkungan primer bagi anak karena sebelum anak mengenal lingkungannya yang lebih luas, lingkungan pertama yang dipijak adalah lingkungan keluarga. Pendidikan islam merupakan pedoman hidup agar anak mempunyai batasan-batasan norma dalam bertindak. Pendidikan islam bertujuan untuk mewujudkan manusia sebagai khalifah di bumi sebagai hamba yang bertaqwa dalam rangka membawa misi kesejahteraan bagi umat. Untuk itulah perlu kerjasama dari berbagai element baik dari sekolah, masyarakat, dan keluarga. Dalam pendidikan islam peran keluarga menjadi faktor penentu bagaimana orangtua mencetak karakter anak.¹⁷

Keluarga sebagai pusat pendidikan tidak hanya berpengaruh pada tahun-tahun pertama dari kehidupan anak, tetapi terus berlangsung dalam berbagai fase umur anak. Bahkan setelah dewasa pun orang tua masih berhak memberikan nasehatnya pada anak, oleh karena itu, peran orang tua sangat strategis dalam memberikan pendidikan nilai kepada anak.¹⁸

Orang tua memiliki peran penting dalam menentukan arah dan kepribadian anak yang akan dibentuk. Dalam konteks

¹⁷ Suriadi, "Digital Parenting Dalam Perspektif Pendidikan Islam", *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 6 No. 1 2023), hlm.56-57.

¹⁸ (Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Keluarga*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), Hlm, 33.

pedagogik, tidak dibenarkan orang tua membiarkan anak-anaknya tumbuh dan berkembang tanpa bimbingan dan pengawasan. Bimbingan diperlukan untuk memberikan arah yang jelas dan meluruskan sikap dan perilaku anak kejalan yang lurus.¹⁹

Pendidikan dalam keluarga juga disebut sebagai lembaga pendidikan informal. Dijelaskan dalam Pasal 27 bahwa kegiatan pendidikan informal yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Pendidik dalam pendidikan informal ada di bawah tanggung jawab orang tua. Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak. anak mereka karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak. Di dalam lingkungan keluarga anak pertama-tama mendapatkan berbagai pengaruh (nilai). Di dalam keluarga anak pertama kali berkenalan dengan nilai dan norma. Pendidikan keluarga memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar, agama dan kepercayaan, nilai-nilai moral, norma sosial dan pandangan hidup yang diperlukan anak.

¹⁹ (Pendidikan Anak Dalam Keluarga / H. Mursid, Muhamad Ansori, Ah Afif, Kasmia: Fatawa Publishing, 2020), hlm 41.

Allah SWT pun telah memerintahkan kepada setiap orang tua untuk mendidik anak-anak mereka, dan bertanggung jawab dalam didikannya, sebagaimana firman-Nya: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan (QS. Al-Tahrim [66]: 6). Firman Allah dalam QS. At-Tahrim [66]: 6: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka. Dalam surat lainnya Allah berfirman: Dan berilah peringatan kepada kerabat-kerabatmu yang terdekat (QS. Asy-Syura' [26]: 214).

Ayat-ayat di atas mengindikasikan bahwa orang tua yang beriman hendaknya menjaga diri dan keluarganya (istri dan anak-anaknya) dari api neraka. Maksudnya adalah agar para orang tua menyiapkan diri dan anak-anaknya serta mengingatkan mereka juga kerabat terdekat untuk selalu menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua larangan-Nya. Dengan menjalankan perintah-Nya serta menjauhi larangan-Nya, tentu akan menjauhkan para orang tua dan anak-anak yang beriman dari ancaman api neraka.

c. Penerapan *Digital Parenting*

Penerapan konsep *digital parenting* yang dilakukan orang tua (Herlina, 2018), mencakup: 1) menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget; 2) membimbing dan mendampingi anak; 3) menggunakan mode anak sebagai parental control; 4) menyeimbangkan waktu bermain anak.

Dalam buku panduan literasi digital ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital.²⁰

- 1) Mendampingi anak mengakses gawai
- 2) Menyeleksi Konten Yang Sesuai Untuk Anak.
- 3) Memahami Informasi yang Disediakan Media Digital.
- 4) Menganalisis konten digital untuk menemukan pola positif dan negative

Seorang ahli psikolog dan sosial mengemukakan hal-hal yang harus dilakukan orangtua terhadap anak dalam *digital parenting*. Hal ini sejalan dengan yang dituliskan Kemendikbud dalam Buku Saku Seri Pendidikan Orangtua: Mendidik Anak di *Era Digital*, yaitu :

- Mendampingi anak mengakses perangkat teknologi *digital*
Orangtua selalu berusaha berada di samping anak ketika

²⁰ Dyna Herlina S, dkk, “*Digital Parenting : Mendidik Anak di Era Digital*”, (Yogyakarta : Samudra Biru, 2018), hlm 23.

anak menggunakan perangkat *digital*. Hal ini bertujuan untuk menegosiasikan waktu agar anak tidak melewati batas waktu dan memilihkan media dan saluran.

- Mengarahkan penggunaan perangkat dan media *digital* dengan jelas

Orangtua mengarahkan penggunaan *gadget* dengan jelas dengan komunikasi yang efektif dan mudah diterima oleh anak terkait waktu penggunaan dan intensitas penggunaan. Perlu adanya kesepakatan antara orangtua dan anak, bila perlu membuat jadwal penggunaan *gadget* untuk anak.

- Memahami informasi yang disediakan media *digital*
Orangtua perlu mendiskusikan apa yang dilihat anak pada perangkat digitalnya. Jika anak terlanjur melihat konten negatif maka berikan pemahaman dan penjelasan agar menghindari, tidak menyebarkan dan hanya berdiskusi hal tersebut pada orangtua saja.

- Mengimbangi waktu penggunaan perangkat digital dengan interaksi dunia nyata. Orangtua menyediakan pilihan aktivitas menyenangkan lainnya apabila waktu screentime anak sudah habis anak akan senang melakukan aktivitas yang menggunakan fisik dan interaksi dengan orang lain.

- Meminjamkan anak perangkat *digital* sesuai keperluan, orangtua tidak perlu membelikan perangkat lain yang mendukung aktivitas anak dalam menggunakan *gadget*.

- Memilih program/aplikasi positif yang edukatif dan berdampak positif bagi anak. Misalnya musik islami, huruf hijaiyah, pengenalan angka dan abjad, doa sehari-hari dan ayat pendek, belajar wudhu dan sholat, bernyanyi dan menari dan hal lain yang dapat merangsang tumbuh kembang anak.
- Mendampingi dan meningkatkan interaksi
Orangtua dapat berinteraksi dan bertanya jawab tentang hal-hal yang dilihat oleh anak. Bangun diskusi agar anak terbuka dan memiliki kesepahaman tentang pandangan mereka terhadap fenomena diluar rumah.
- Menggunakan perangkat *digital* secara bijaksana
Sebagai role model yang ditiru anak, orangtua harus bijak menggunakan perangkat digital. Simpan perangkat digital saat sedang berkumpul bersama keluarga, atau saat anak sedang berbicara dan bercerita. Jangan sampai mengabaikan anak apalagi sampai berbicara keras karena asyik dengan perangkat *digital* sendiri.
- Menelusuri aktifitas anak di dunia maya
Orangtua dapat memonitor situs web yang dikunjungi anak. Buat pengaturan, *parental control* dan *web filtering* yang dapat membantu orangtua dalam melakukan pengawasan

ataupun memblock alamat website yang tidak sesuai dengan perkembangan anak.²¹

2. Moral

a. Pengertian Moral

Moral dalam bahasa latin disebut mores yang berarti adat, kebiasaan, atau cara hidup seseorang. moral memiliki makna tata tertib nurani yang menuntut tingkah laku batin dalam hidup. Moral adalah perbuatan, tingkah laku, ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan sesama manusia yang sesuai dengan norma atau ketentuan yang berlaku. Apabila seseorang dalam berinteraksi sesuai dengan nilai atau norma yang berlaku di masyarakat dan dapat diterima oleh lingkungannya maka orang tersebut mempunyai sikap moral yang baik.²²

Menurut Masitah anak terlahir tanpa kemampuan moral lingkunganlah yang memberi contoh perkembangan moral pada anak. perkembangan moral adalah kemampuan membedakan mana yang benar dan yang

²¹ Qaulan Raniyah,” Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda Pertiwi Marelan”, *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2022), hlm.192.

²² Kartika Ningsih dan Miftahul Jannah, “Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam”, *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, (Vol 6. No. 2 Februari 2022), hlm. 91-92.

salah. Moral anak akan berkembang melalui lingkungan yang ia temui baik dari orangtua, guru, dan teman bermainnya. Perkembangan moral anak harus dibentuk sejak dini melalui tindakan yang sering dilakukan hingga membentuk kebiasaan. Nilai moral atau perilaku baik yang dapat dipraktekkan anak meliputi adaptasi, disiplin, sabar, santun, peduli, percaya diri, tanggungjawab, toleransi, jujur dan mandiri.²³

Dalam islam pendidikan harus mempunyai landasan yang jelas dan terarah sebab landasan tersebut nantinya yang akan digunakan sebagai pedoman dalam proses mendidik untuk itu dalam dunia pendidikan harus berprinsip pada pengokohan moral agama. Moral agama sangat diperlukan untuk mengantarkan cara berpikir anak didik untuk bersikap dan berperilaku terpuji (akhlakul karimah).

Keluarga mempunyai fungsi pembinaan moral dan spiritual. Pendidikan moral dalam keluarga dapat dilakukan sejak dalam keadaan hamil dengan menjaga ketenangan hati dan emosi istri dari rasa cemburu, takut, khawatir, benci, dan sebagainya. Selain itu keluarga berkewajiban

²³ Qaulan Raniyah,” Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda Pertiwi Marelan”, *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2022), hlm. 194.

memberikan nama yang baik dan orangtua harus memastikan anaknya memiliki lingkungan teman yang baik.

Nilai moral yang diajarkan dalam islam dapat kita lihat dalam Q.S. AT-Tahrim : 6 yang berbunyi “Hai orang-orang yang beriman, Lindungilah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan“. Pengajaran dan pendidikan moral memiliki makna yang sangat penting seperti yang dijabarkan dalam Q.S. Luqman : 12 – 19 yang isinya untuk selalu bersyukur terhadap Allah; tidak mempersekutukan Allah; berbakti kepada kedua orangtua terutama ibunya yang telah mengandung dan menyusuinya; senantiasa berbuat kebaikan; mendirikan sholat; menganjurkan orang mengerjakan kebaikan dan mencegah mereka dari berbuat mungkar; wajib bersabar terhadap musibah dan cobaan; tidak sombong dan angkuh; sederhana dalam berjalan; dan bersuara (bicara) secara santun.²⁴

²⁴ Kartika Ningsih dan Miftahul Jannah, “Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam”, *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, (Vol 6. No. 2 Februari 2022), hlm.92-93.

b. Perkembangan Moral Anak

Perkembangan adalah perubahan yang berkesinambungan setiap individu dari lahir sampai meninggal baik secara fisik (jasmani) maupun psikis (rohani). Setiap rentang perkembangan manusia harus ada perkembangan yang dilalui. Perkembangan harus sesuai dengan masa usianya dan tidak boleh terlewat apabila terlewat maka akan sulit untuk dirubah dan dididik kembali.

25

Menurut Kohlberg, aspek moral bukanlah sesuatu yang dibawa dari lahir melainkan sesuatu yang berkembang, dapat dikembangkan, dan dapat dipelajari. Perkembangan moral adalah perkembangan seseorang sesuai dengan kemampuannya untuk mengetahui baik atau buruknya suatu perbuatan, kesadaran untuk berbuat baik, kebiasaan melakukan hal baik, dan mencintai perbuatan baik. Perkembangan moral merupakan perkembangan mengenai apa yang seharusnya dilakukan manusia dalam berinteraksi dengan manusia lain dan perubahan perilaku yang berkenaan dengan tatacara, kebiasaan, dan adat istiadat yang berlaku

²⁵ Fadlullah,dkk, “Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali dalam Kitab Ihya Ulumuddin”, *Jurnal Jispendiora*, (Vol 2 No. 1 April Tahun 2023), hlm.23.

dikelompok sosial, serta menyangkut perkembangan proses berfikir dan berperilaku sesuai dengan peraturan.²⁶

Perkembangan moral anak harus dibentuk sejak dini melalui tindakan-tindakan yang sering dilakukan sehingga menjadi kebiasaan dalam hidupnya. Anak mempelajari prinsip-prinsip moral, pengetahuan dan keagamaan, kewajiban, adat istiadat dan praktik ibadah dari lingkungan keluarga dan sekolah.²⁷

Anak-anak seharusnya berkembang sesuai dengan usianya namun dalam prakteknya ternyata perkembangan moral anak berbeda-beda hal ini disebabkan karena perbedaan intelegensi, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial dan bakat minat anak tersebut. Untuk itu Al Ghazali mengemukakan faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak yakni pola asuh dan lingkungan sosial.

Pertama, Dalam mengasuh anak Imam Al Ghazali menyarankan bahwa orangtua harus memiliki niat agar tercipta langkah-langkah yang tepat misalnya dari awal pernikahan suami dan istri sudah memiliki tujuan untuk

²⁶ Arifani Maulida Rahman, "Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam", *AKHLAQUL KARIMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Vol 1, No. 1, April 2022 hlm. 38-50 T, 3*Sutipyo Ru'iyah, 3Dzaky Fauzan Abid, hlm.40.

²⁷ Qaulan Raniyah, "Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda Pertiwi Marelana", *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2022), hlm. 194.

membentuk anak yang memiliki akhlak terpuji maka dalam pengasuhannya menggunakan model internalisasi nilai-nilai kebaikan yang dapat membentuk sikap akhlakul karimah. Dengan adanya niat orangtua juga akan lebih merasa bertanggungjawab kepada Tuhan dalam proses pengasuhannya. Dalam arti lain orangtua akan menyelamatkan anak dari urusan dunia dan akhirat. Orangtua juga harus memastikan apapun yang dikonsumsi oleh anak adalah makanan yang halal karena dalam makanan yang halal akan muncul keberkahan sedang makanan yang haram akan membuat anak memiliki tabiat yang tercela. Anak juga harus dididik dan dibiasakan dengan perilaku terpuji seperti etika makan dan minum, etika saat sedang bersama orang lain, etika hidup sederhana, etika berpakaian, belajar Quran dan hadist, membiasakan sikap jujur dan terbuka.

Kedua, lingkungan sosial. Apabila anak bergaul dengan orang-orang yang memiliki akhlak terpuji maka perilaku anak akan mengikuti, begitu juga sebaliknya. Menurut Bandura lingkungan yang dominan pengaruhnya terhadap orang dan perilaku akan memberikan efek lebih besar ketimbang komponen lainnya pada waktu tertentu artinya

lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku orang.²⁸

Menurut Piaget, cara berpikir anak berkaitan dengan moralitas berbeda tergantung kedewasaan perkembangan mereka. Tahap-tahap perkembangan moral anak menurut Piaget sebagai berikut: ²⁹

a. Tahap Moralitas Heterogen (usia 4-7th)

Pada tahap ini anak berfikir keadilan dan peraturan ialah perangkat dunia yang tidak dapat diubah dan diatur oleh orang. Selain itu, anak juga berfikir peraturan dibuat oleh orang dewasa dan memiliki perbatasan dalam bertingkah laku. Oleh karena itu, pada tahapan ini seharusnya orang dewasa perlu memberi kesempatan kepada anak untuk membuat peraturan mereka sendiri agar anak menyadari bahwa peraturan yang mereka sepakati itu dapat mereka ubah.

b. Tahap Moralitas Otonomi (usia 7-10th)

Di usia ini anak mulai sadar bahwa peraturan dan hukum yang ada diciptakan oleh manusia. Di tahap ini anak sudah menilai baik buruknya suatu perbuatan. Mereka

²⁸ Fadlullah,dkk, “Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali dalam Kitab Ihya Ulumuddin”, *Jurnal Jispendiora*, (Vol 2 No. 1 April Tahun 2023), hlm 27-29.

²⁹ Kartika Ningsih dan Miftahul Jannah, “Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam”, *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, (Vol 6. No. 2 Februari 2022), hlm.94.

juga sudah mulai berpikir dampak baik buruknya terhadap sesuatu yang dia lakukan. Di masa ini anak akan mulai memahami apabila ia melakukan kesalahan maka mereka akan mendapatkan hukuman. Untuk itu anak akan merasa takut untuk melakukan kesalahan. Piaget mempercayai bahwa di tahap ini anak akan lebih memahami peranan sosial dan sudah mulai mampu bekerjasama dengan lingkungannya.

Berbeda dengan Piaget menurut, Laurence Kohlberg perkembangan moral dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap Moralitas Prakonvensional, Moralitas Konvensional, Moralitas Pascakonvensional.³⁰

a. Tahap Moralitas Prakonvensional

Pada tahap ini baik buruk perilaku anak diinterpretasikan dengan hadiah dan hukuman. Tahap ini diidentifikasi lagi menjadi dua tahap penting. Pertama tahap moralitas heterogen, anak mulai patuh pada hukum, mereka berfikir bahwa mereka wajib mematuhi peraturan karena takut dengan adanya hukuman. Kedua, Individualisme dan hedonisme. Anak akan berfikir bahwa mementingkan diri sendiri adalah suatu hal yang benar untuk itu anak

³⁰ Kartika Ningsih dan Miftahul Jannah, “Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam”, *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, (Vol 6. No. 2 Februari 2022), hlm.95-96.

berfikir bahwasanya apapun yang mereka lakukan berhak mendapatkan imbalan yang setimpal.

b. Tahap Moralitas Konvensional

Proses penerimaan pada tahap ini dibagi menjadi dua. Pertama, ekspektasi interpersonal, anak akan lebih menghargai perhatian dan kesetiaan orang lain. Anak akan menyesuaikan diri dengan peraturan yang ada untuk menjaga hubungan baik dengan orang lain misalnya mengembalikan pencil ke tempat semula setelah digunakan. Kedua, moralitas norma sosial, di tahap ini pemahaman moral anak berdasarkan keteraturan masyarakat, hukum, keadilan, dan kewajiban. Apabila dalam kelompok sosial menetapkan suatu peraturan yang pantas dalam kelompok tersebut maka mereka harus melaksanakan agar tidak terkucilkan.

c. Tahap Moralitas Pascakonvensional

Di tahap ini seseorang sadar bahwa jalur moral alternatif dapat memberikan pilihan dan mampu memutuskan bersama tentang peraturan yang diterima oleh diri sendiri.

Anak pada usia dini tidak memiliki kecerdasan untuk mengetahui dan mengerti tentang prinsip yang baik dan tidak baik. aspek pengembangan kemoralan anak dipengaruhi oleh

lingkungan. Orang tua memiliki peranan yang penting terutama bagi anak usia dini. Perkembangan kemoralan anak usia dini bisa diubah dengan materi pembiasaan tingkah laku pada anak yang dilakukan secara diulang-ulang berdasarkan aturan moral yang berasal dari masyarakat. Aspek pengembangan kemoralan pada pengembangan anak berhubungan dengan peraturan dan tuntutan tentang cara bertindak seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya.

31

c. Indikator Perkembangan Moral Anak

Anak adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, dan moral. Pada tahapan ini sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Baik tidaknya moral anak berawal dari usia dini, apabila pendidikan akhlak atau moral itu diberikan sejak kecil maka anak terbiasa bersikap baik begitupula sebaliknya.

Pengembangan nilai moral perlu dilakukan sejak dini untuk membekali anak dalam menghadapi permasalahan

³¹ Dharmasraya Deby, dkk, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Maina, *Jurnal Eduscience (JES)*, (Volume 9, No. 2 Agustus, Tahun 2022), hlm. 361-362.

kehidupan yang akan datang. Anak perlu diajarkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kohlberg perkembangan anak usia dini berada pada tingkat Pra konvensional. Pada tahap ini perkembangan moral anak berkaitan dengan aturan-aturan dan ungkapan-ungkapan moral dimaknai oleh anak sebagai akibat fisik yang akan diterimanya, baik itu berupa sesuatu yang menyakitkan atau kenikmatan yang berorientasi hukuman dan kepatuhan. Pengembangan nilai moral mengarah pada pembentukan perilaku anak melalui pembiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia dini belum mampu mengidentifikasi perbuatan baik atau buruk. Anak baru mampu berperilaku berdasarkan arahan orang dewasa disekitarnya. Untuk itu lingkungan sangat berperan dalam membentuk perilaku moral seperti pemberian contoh yang baik, konsisten dalam membuat aturan dalam mendisiplinkan, memberikan penghargaan atas perilaku baik, hukuman yang sesuai dengan porsi kesalahan anak dan penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Pada anak-anak nilai moral dapat dilihat dari mampu atau tidaknya anak dalam membedakan mana

yang baik dan yang buruk, jujur, tidak berkata kasar, dan sikap menghormati.³²

Nilai moral mengupayakan agar anak mempunyai kesadaran dan berperilaku taat kepada moral yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Pola kehidupan keluarga merupakan model peniruan dan pengidentifikasian perilaku pada anak. Menurut Harlock, terdapat penyebab yang dapat mempengaruhi moralitas anak yakni pengetahuan terhadap perilaku baik dan buruk sehingga membutuhkan pengambilan keputusan yang harus dilakukan anak, adanya rasa salah dalam diri anak dan malu jika harus melakukan tindakan yang salah.

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan PAUD BAB III pasal 10 indikator perkembangan moral anak meliputi mengenal agama yang dianut, membiasakan diri beribadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati dan toleran terhadap agama orang lain.³³

a. Menegal agama yang dianut

³² Ade Agusriani, dkk, Analisis Perkembangan Moral Anak TK B, Indonesian Journal of Early Childhood Education Volume 4, Nomor 2, Desember 2021, hlm. 68-69.

³³ Cucu Cunayah, dkk, Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Melalui Metode Bercerita, hlm. 50-53.

Hal ini dapat dilakukan dengan membiasakan anak untuk mengucapkan kalimat yang berhubungan dengan penciptanya seperti mengucapkan *alkhamdulillah*, *innalillahi*, *allohuakbar*, serta mengajarkan anak-anak doa harian misalnya saat hendak makan, tidur, naik kendaraan, serta membiasakan anak untuk menghafal surat pendek.

b. Membiasakan diri beribadah

Orangtua perlu mengajarkan dan membiasakan anak dalam hal beribadah misalnya dengan dibiasakan ikut saat orangtua melaksanakan shalat lima waktu dan membiasakan anak berwudhu.

c. Menghormati orang lain

Anak diajarkan untuk menghormati orang lain misalnya ketika diajak jalan-jalan sore anak diajarkan mengatakan permisi ketika melewati orang yang lebih tua.

d. Mampu memahami perilaku baik dan buruk

Orangtua perlu memberitahu mana perilaku yang baik dan yang buruk misalnya tentang membuang sampah pada tempatnya, menolong teman yang sedang kesusahan.

e. Memahami perilaku mulia

Membiasakan anak untuk menghormati orang lain seperti menghormati orang tua, guru, dan orang yang

lebih tua, kemudian menghargai orang lain, mau membantu dan menolong orang lain, mentaati peraturan yang telah ditetapkan.³⁴

Sedangkan menurut STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) indikator perkembangan moral meliputi sikap sopan santun, kejujuran, dan sikap tanggung jawab.³⁵ Sopan santun merupakan sebuah nilai yang menjunjung tinggi menghormati, menghargai, serta berakhlak mulia. sopan santun pada setiap daerah memiliki nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada nilai sosial masyarakat untuk itu dalam beberapa kasus ada beberapa hal yang seringkali dianggap tidak sopan di daerah lain namun dianggap sebagai suatu hal yang wajar di daerah tertentu. Kesopanan merupakan menghargai perasaan orang lain yang berguna untuk mempertahankan komunikasi yang baik dengan sesama manusia.

Kejujuran merupakan saat seseorang memberikan informasi dan mengatakan yang sesuai dengan kejadian yang sebenarnya. jujur merupakan suatu keputusan seseorang saat mengungkapkan dalam bentuk perkataan, perbuatan, perasaan, yang sesuai dengan realita yang ada dan tidak menipu atau berbohong yang bertujuan

³⁴ Maelan Asfarotul Ghina, Analisis Kurikulum Paud Terhadap Indikator Perkembangan Agama Dan Moral Anak Usia Dini, : Jurnal Al Athfal Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen PAUD, Vol 4 No 2 Juli - Desember 2021, hlm. 38-39

³⁵ Ahsanil Fajriati, Peran Orang Tua dalam Penanaman Moral Anak Usia Dini di Desa Sidomakmur Kabupaten Kepulauan Mentawai, Skripsi, UIN BATUSANGKAR 2024.

kepada keuntungan diri nya. Perilaku yang jujur adalah perilaku yang diikuti dengan sikap tanggung jawab atas apa yang dia perbuatnya. Dia siap menghadapi risiko dan seluruh akibatnya dengan penuh sukacita.

Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Allah Yang Maha Esa. Upaya yang dapat dilakukan dalam menanamkan sikap tanggung jawab, yaitu dengan mengajak untuk dalam menanamkan sikap tanggung jawab yaitu dengan mengajak untuk selalu membereskan mainannya setelah bermain dan mengembalikannya di tempat semula.

Menurut Syamsudin dkk, Nilai moral mencakup perilaku baik yang dipraktekkan anak meliputi adaptasi, disiplin, sabar, santun, peduli, percaya diri, tanggungjawab, toleransi, jujur dan mandiri. Adapun perkembangan nilai moral pada anak usia dini dijabarkan sebagai berikut :³⁶

- 1) Adaptasi, merupakan cara anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan cara menunjukkan respon yang baik dan cepat.
- 2) Disiplin, adalah perilaku taat aturan yang dilakukan anak secara sukarela dan terjadi karena konsistensi pembiasaan pada

³⁶ Syamsudin,A., Harun., Pamungkas, J.,Sudaryanti, Prayitno. (2021). Konstruk Nilai Moral Anak Usia Dini Versi Guru PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.6 (3). Hlm. 2000-2012.

kehidupan sehari-hari. Pokok utama disiplin adalah peraturan dan konsistensi yang dilakukan oleh orang dewasa disekitar anak sehingga memiliki kebiasaan yang baik seperti anak memiliki waktu bermain, tidur dan makan yang teratur

- 3) Sabar, merupakan cara anak mengendalikan emosinya. Sikap sabar berarti tenang dan tidak tergesa-gesa, tidak mudah marah, menunda keinginan, menunggu giliran dan mau mendengarkan orang lain berbicara.
- 4) Santun, adalah cara berkomunikasi yang sopan sehingga memberi rasa nyaman kepada orang lain. Bentuk kesantunan adalah dengan bertuturkata lembut dan tidak bernada suara tinggi.
- 5) Peduli, merupakan kepekaan terhadap apa yang sedang dilakukan orang lain. Seperti membantu ketika orangtua atau teman sedang kesulitan mengerjakan sesuatu, menawarkan bantuan, berbagi makanan, tidak mencemari lingkungan dengan sampah dan menghemat penggunaan air.
- 6) Percaya Diri, adalah menerima dan menghargai diri sendiri serta mampu untuk mengekspresikan apa yang ada dipikiran. Anak yang percaya diri ditandai dengan anak yang mampu menceritakan pengalamannya, mengungkapkan pendapatnya, ramah dengan orang lain, dan dapat menjawab pertanyaan dengan lancar.
- 7) Tanggungjawab, merupakan kemampuan anak dalam menaati aturan sosial secara sukarela seperti snsk merspiksn

mainannya setelah bermain, meletakkan sepatu ketempatnya, anak merapikan alat makan atau alat belajarnya setelah digunakan.

- 8) Toleransi, adalah sikap anak yang tidak membedakan teman dan mau bermain dengan siapa saja tanpa pilih-pilih dan melihat penampilan .
- 9) Jujur, adalah bagaimana cara anak mengungkapkan hal yang sebenarnya juga berperilaku sesuai keadaan. Anak yang jujur bisa ditandai dengan anak yang meminta izin jika memakai dan meminjam barang yang bukan miliknya dan mengembalikannya jika sudah selesai digunakan.
- 10) Mandiri, adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan aktivitas sendiri tanpa campur tangan dari orang lain termasuk orangtuanya dan mampu memilih aktifitas sesuai keinginannya dan mampu bertanggung jawab dengan apa yang telah dilakukannya. Dalam artian yang lebih luas anak dikatakan mandiri apabila anak dapat memahami konsekuensi dari apa yang telah dilakukan sehingga dengan pemahaman tersebut anak mampu dengan tepat mengambil keputusan dari setiap hal yang akan dilakukan.

B. Tinjauan Pustaka

Penelitian Qaulan Raniyah (2022) tentang peran *digital parenting* terhadap perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Bunda Pertiwi Marelan, Sumatera Utara. Hasil penelitian menyatakan bahwa

peran *digital parenting* pada perkembangan moral anak yaitu anak lebih disiplin, mampu menahan diri dan kemauannya sendiri, anak mudah beradaptasi dengan orang lain apalagi ketika sama-sama memiliki tontonan dan *game* yang disukai, percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya dan bercerita, mandiri, bertanggungjawab dengan aturan yang telah ditetapkan, jujur dengan memberitahukan apa saja yang dilakukan pada gadgetnya. Dalam penelitian ini, Penerapan *digital parenting* yang dilakukan orangtua adalah, memberikan aturan waktu, jenis tontonan dan permainan pada anak, membuat kesepakatan, mengawasi dan mendampingi anak, tanya jawab dan bercerita tentang hal-hal yang disukai anak dalam gadgetnya.³⁷ Penelitian ini menjadi kiblat dan tolak ukur untuk penelitian selanjutnya yang akan dilaksanakan di Desa Kebulusan, Kebumen.

Penelitian kedua dilakukan oleh Aulia Fadhillah, dkk pada tahun 2022.³⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak usia dini, dimana pada usia itu sel sel otak anak berkembang

³⁷ Qaulan Raniyah,” Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda Pertiwi Marelán”, *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2022).

³⁸ Aulia Fadhillah Indarwan, dkk, “The Influence of Gadgedts on The Moral Development of Early Childhood”, *Early Childhood Education and Development Journal*, (Volume 4 Nomor 1 Bulan April Tahun 2022 1),hlm.9-14.

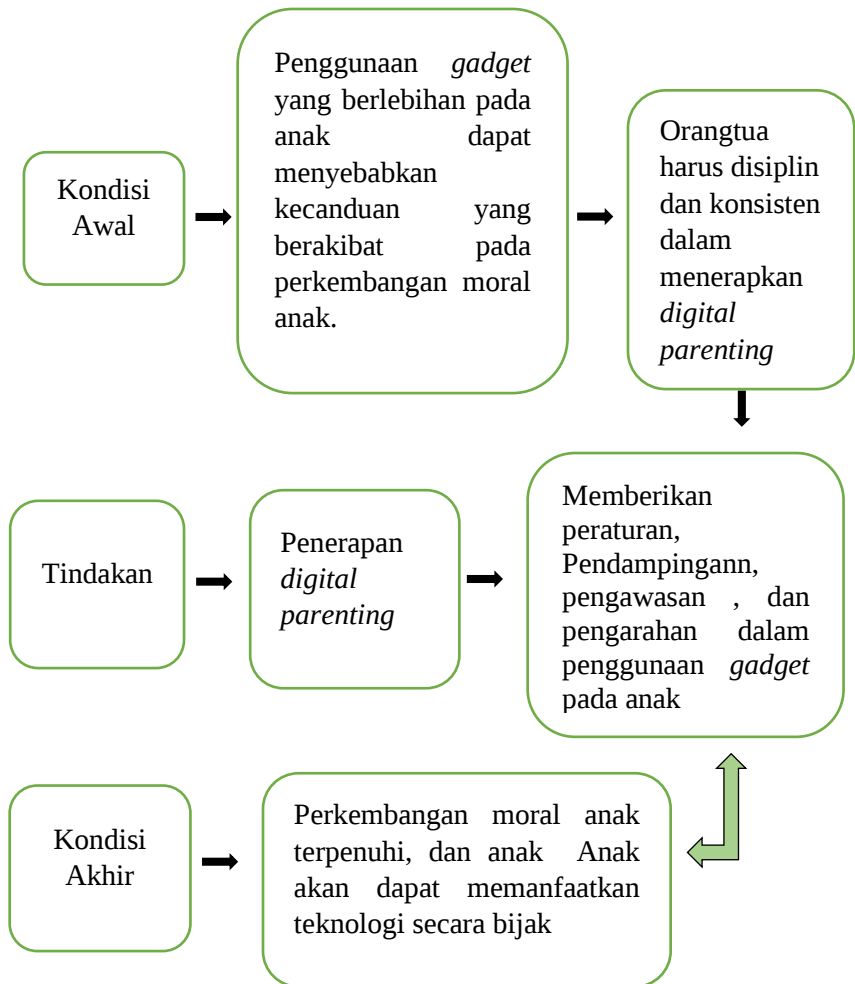
secara luar biasa. Metode penelitian yang digunakan adalah *literature review*. Dari beberapa jurnal yang dianalisis penelitian ini menunjukkan perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget* pada aspek moral dan agama yakni, tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, kecanduan, dan rasa malas karena terlalu asik bermain *gadget* menyebabkan lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu beribadah, dan sebagainya. Kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebaya nya dan orang tua akibat pengaruh dari apa yang anak lihat melalui berbagai tayangan, gambar, dan game yang anak mainkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* menghasilkan dampak *negative* yang lebih besar dibanding dampak positifnya apabila tidak bijak dalam memainkan. Dalam hal ini *digital parenting* sangat penting dilakukan orangtua dalam memberikan pengawasan dan bimbingan terhadap anak saat bermain *gadget* setidaknya sebagai upaya untuk meminimalisir dampak *negative* yang dapat merusak perkembangan moral pada anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Kartika Dewi dan Farida Agus dengan judul Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19.³⁹ Penelitian ini

³⁹ ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print) Kartika Dewi Sisbintari dan Farida Agus Setiawati, “Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19”,

bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam menerapkan digital parenting sebagai upaya dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini selama pandemic covid-19. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak rentang usia 4-6 tahun yang ditentukan dengan teknik *purposive random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan peran orang tua dalam menerapkan *digital parenting* selama pandemi covid-19 sebagai upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Pola *digital parenting* yang berhasil diterapkan adalah manajemen waktu penggunaan *gadget*, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, memanfaatkan aplikasi youtube kids, memantau aktivitas *browsing* yang digunakan, tidak mengenalkan game pada anak, dan menerapkan *screentime*. Mengingat dampak negative dari penelitian yang dilakukan Aulia Fadhillah (2022) dia atas *digital parenting* menjadi pola asuh paling direkomendasikan untuk mencegah anak dari kecanduan *gadget* yang berakibat fatal.

C. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis/ Pendekatan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan. Peneliti akan terjun langsung ke lokasi yaitu Desa Kebulusan, khususnya di RA Baitul Mukhlisin untuk memperoleh data wali murid yang telah menerapkan *digital parenting*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif seringkali disebut penelitian naturalistik karena masalah atau peristiwa yang diteliti terjadi secara natural. Data yang dikumpulkan peneliti juga melalui cara dan sikap natural yakni pada saat berbicara, berkunjung, melihat, dan sebagainya.

Peneliti memilih pendekatan ini karena masalah yang diteliti terjadi secara langsung dialami dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan pengalaman nyata. Data yang diperoleh di lapangan juga menyangkut pola *digital parenting* yang diterapkan oleh orangtua dan kaitannya dengan perkembangan moral pada anak.

Penelitian ini menggunakan cara pandang fenomenologi karena dengan fenomenologi berupaya mengungkapkan tentang makna dari pengalaman seseorang. Makna tentang sesuatu yang dialami seseorang akan sangat tergantung bagaimana orang berhubungan dengan sesuatu itu (Edgar dan Sedgwick, 1999).⁴⁰ Penelitian ini

⁴⁰ Arief Nuryana, dkk, "Pengantar metode penelitian kepada suatu konsep Fenomenologi", *Jurnal ENSAIN*, (Vol. 2 Nomor. 1 Januari 2019), hlm.20. mju;

akan membiarkan partisipan bercerita tentang pengalamannya dalam mengasuh anak di era *digital*, peneliti cukup menjadi pendengar atas pengalaman yang disampaikan oleh partisipan tentang *digital parenting* yang telah diterapkan oleh orangtua.⁴¹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kebulusan melalui lembaga pendidikan RA Terpadu Baitul Mukhlisin, Tegalsari RT 13/03 Kebulusan, Pejagoan, Kebumen dan TPQ AL-Hidayah RT 08/02 Kebulusan, Pejagoan, Kebumen. Waktu pelaksanaan penelitian selama 1 (satu) bulan dari tanggal 18 April 2024 sampai 18 Mei 2024.

C. Sumber Data

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan. Data ini didapat dari angket yang disebarakan kepada wali murid RA Baitul Mukhlisin, dari wawancara mendalam dengan wali murid, dan dokumentasi terkait dengan peran *digital parenting* yang diterapkan orangtua terhadap perkembangan moral pada anak di Desa Kebulusan.
2. Data sekunder, yaitu data yang telah ada dan tersusun secara sistematis serta merupakan hasil penelitian atau rangkuman dari dokumen-dokumen perusahaan serta literatur lain seperti jurnal,

⁴¹ Rayisa Nayla Salwaa,” Pengalaman Orang Tua dalam Menerapkan Digital Parenting bagi Anak Usia Dini, *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2022, hlm.3.

buku, karya ilmiah, majalah, surat kabar, makalah, dan situs web. Misalnya dari *Journal on Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, *Jurnal Jispendiora*, *Jurnal Obsesi* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini), Buku Saku Seri Pendidikan Orangtua: Mendidik Anak di *Era Digital* terbitan dari Kemendikbud, serta sumber-sumber serupa yang berkaitan dengan digital parenting dan pengaruhnya dengan perkembangan moral anak.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini lebih diarahkan pada bagaimana pola *digital parenting* yang diterapkan orangtua pada anak serta bagaimana perannya terhadap perkembangan moral anak di Desa Kebulusan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket/kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan masalah. Menurut Sugiyono, angket berisi seputar pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden.⁴² Peneliti membuat angket. untuk mengidentifikasi orangtua yang telah menerapkan *digital parenting*. Angket akan dibuat dalam bentuk tertulis maupun melalui google form yang nantinya akan disebar utamanya kepada wali murid RA

⁴² Anggy Giri Prawiyogi, dkk, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* (Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021), hlm. 446-452.

Baitul Mukhlisin Kebulusan, Wali murid TPQ Al-Hidayah Kebulusan, dan kepada orangtua di Desa Kebulusan pada umumnya.

2. Observasi

Observasi merupakan alat pengumpulan data melalui kegiatan pengamatan yang direncanakan, sistematis, dan hasilnya dicatat serta dimaknai untuk memperoleh pemahaman tentang subjek yang diamati. Penelitian ini menggunakan observasi non-partisipatif dimana observer tidak terlibat dalam kegiatan subjek yang sedang diselidiki. Observer berada diluar garis seolah-olah sebagai penonton yang mengamati dari jauh tetapi berupaya jangan sampai subjek mengetahui bahwa sedang mengadakan pengamatan. (Tritjahjo Danny Soesilo dan Sumardjono. “Asesmen Non-Tes dalam Bimbingan dan Konseling. (Salatiga, 2014), hlm. 90.

Observasi dilakukan dengan cara berkunjung atau datang langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati perilaku orang tua yang dilakukan saat wawancara. Selama proses observasi peneliti mengamati bagaimana cara orangtua menerapkan digital parenting ketika anak bermain gadget. Peneliti juga mengetahui dan melihat secara langsung apa saja yang ditonton anak ketika bermain gadget. Selain itu, peneliti juga mengamati bagaimana perilaku anak dan kebiasaan yang anak lakukan saat bermain gadget.

3. Wawancara

Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan yang dilakukan dua pihak dengan maksud tertentu, yaitu pewawancara

yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan.⁴³ Secara terminologis, wawancara adalah kegiatan menghimpun data dengan jalan melakukan tanya jawab lisan secara bertatap muka (*face of face*) dengan siapa saja yang diperlukan atau dikehendaki.⁴⁴ Sugiyono membagi wawancara menjadi tiga jenis, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tak terstruktur.⁴⁵

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur atau wawancara secara mendalam. Wawancara semi terstruktur akan lebih memberikan kebebasan kepada peneliti sehingga informan akan lebih memberikan informasi secara terbuka dalam mengemukakan pendapat, pengalaman, dan ide-idenya mengenai *digital parenting* yang diterapkan. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan yang kemudian bisa dikulik lebih dalam dengan pertanyaan tambahan,⁴⁶

⁴³ Lexy j. Moelong, *Metodologi Penelitian*,..., hal. 186

⁴⁴ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*,..., hal. 83

⁴⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2009), hal. 73

⁴⁶ Amrin Kamaria, "Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara ", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (Vol. 7, No.3, Juni 2021), hlm 87-88.

4. Dokumentasi

Untuk hasil penelitian yang lebih akurat peneliti memerlukan dokumen sebagai data yang absah yang dapat memperkuat hasil penelitian. Data tersebut dapat berupa record interview, notulensi saat wawancara, screenshot aplikasi yang digunakan orangtua dalam menerapkan *digital parenting*, *history* tontonan anak, dan dokumen lain yang mendukung.

F. Uji Keabsahan Data

Untuk menyatakan keabsahan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi data yaitu proses penguatan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang menjadi bukti temuan.⁴⁷ Teknik triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai sumber data yang ada. Pada saat peneliti melakukan pengumpulan data maka sebenarnya peneliti telah sekaligus menguji kredibilitas data, yakni mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber.

Menurut Susan Stainback, triangulasi bukan untuk mencari kebenaran, namun untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap penemuannya di lapangan.⁴⁸ Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan pengecekan data yang berasal dari hasil angket,

⁴⁷ Emzir, Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 82.

⁴⁸ Sugiyono, Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.330

wawancara mendalam bersama orangtua, dan dokumentasi pendukung sehingga data yang didapat menjadi akurat.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Muhadjir, analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis hasil observasi, wawancara, dan data lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti akan kasus yang ditelitinya dalam menyajikan temuannya untuk orang lain. Menurut Meoleong analisis data adalah proses mengukur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar.⁴⁹

Analisis data merupakan proses mencari dan menata data yang baik dari hasil angket, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang ditemukan juga sebagai temuan bagi orang lain. Untuk meningkatkan pemahaman, analisis dilanjutkan dengan mencari makna (interpretasi).⁵⁰

Analisis data dilakukan melalui langkah-langkah berikut :

1) Redusi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal hal yang penting, serta mencari tema dan

⁴⁹Nurdewi Widyaiswara, Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani di Provinsi Maluku Utara,” *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, (Vol.1, No.2 Oktober 2022), hlm. 300.

⁵⁰ Noeng Muhadjir, *Metodologi penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin,1996), hlm.104.

polanya. Tujuannya adalah untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, memperjelas, dan membuat suatu fokus dengan membuang hal-hal yang kurang penting dan menyederhanakan hal-hal yang kurang penting. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data mengenai peran *digital parenting* bagi perkembangan moral pada anak sehingga narasi yang disajikan dapat dipahami dengan baik, dan mengarah pada simpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.⁵¹

2) Data Display (Penyajian Data)

Dalam penelitian kita akan mendapatkan data yang banyak. Data tersebut tidak mungkin kita paparkan secara keseluruhan. Untuk itu perlu penyajian data agar lebih terorganisasi, tersusun dalam pola yang saling berhubungan, sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.⁵² Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, flowchart, dan sejenisnya.

3) Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

⁵¹ J Rony Zulfirman, “Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Medan”, *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, (Vol 3 No 2 2022), hlm. 150.

⁵² Nurdey Widyaiswara, Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani di Provinsi Maluku Utara,” *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, (Vol.1, No.2 Oktober 2022), hlm. 301.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan antara peran digital parenting yang diterapkan orangtua pada anak terhadap perkembangan moral anak. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan/menyesuaikan antara pernyataan yang didapat dari informan penelitian.⁵³

⁵³ Sri Yunengsih, dkk, “ The Analysis of Giving Rewards by The Teacher in Learning Mathematics Grade 5 Students Of SD Negeri 184 Pekanbaru”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, (Volume 4 Nomor 4 Juli 2020), hlm.715.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Mengenal Desa Kebulusan Kabupaten Kebumen

Desa Kebulusan termasuk ke dalam wilayah Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Menurut riwayat turun-temurun, Mbah Zaenal Maarif yang merupakan tokoh dari Kraton Solo yang lahir pada tahun 1737 Masehi dan meninggal dunia pada tahun 1818 Masehi. Pada waktu itu, beliau datang ke wilayah yang sekarang dikenal sebagai Dukuh Lengkong, Desa Kebulusan sebagai utusan kraton untuk menyebarkan ajaran agama Islam bersama istri dan para pengikutnya. Pada masa Perang Jawa, beliau turut menjadi pendamping Pangeran Diponegoro dimana secara khusus Pangeran Diponegoro pernah belajar ilmu agama kepada Mbah Zaenal Maarif di kediaman beliau. Bahkan, meja yang digunakan oleh Pangeran Diponegoro untuk belajar ilmu agama masih terawat dengan baik hingga saat ini.

Semasa hidup, Mbah Zaenal Maarif diketahui memiliki lima orang anak, yaitu Nyai Zaenal Rofingi, Nyai Muhammad Sareh, Nyai Majakrama, Kyai All dan Nyai Zaenal Muharrom. Sebagai informasi, Nyai Zaenal Muharrom merupakan istri Mbah Zaenal Muharrom yang menjadi pendiri Masjid Agung Kauman Kebumen sebelum akhirnya dilanjutkan oleh K.H. Imanadi. Di samping itu, Maarif juga diketahui memiliki seorang adik yang bernama Zaenal Sulaiman yang dimakamkan di Desa Kebulusan.

Sebelum membuka wilayah Kebulusan, sebenarnya sudah ada beberapa tokoh yang mencoba untuk membuka wilayah tersebut, tetapi selalu gagal karena wilayah tersebut dikenal "wingit". Mengetahui hal tersebut Mbah Zaenal Maarif pun memutuskan untuk melakukan "riyadhoh" dengan cara bertapa di bawah tanah selama 40 hari 40 malam tanpa makan dan minum. Namun sebelum itu, beliau melakukan latihan terlebih dahulu dengan cara mengonsumsi sebutir cabai dan beberapa butir beras setiap harinya selama 40 hari. Dari riyadhoh yang dilakukan Mbah Zaenal Maarif desa tersebut kemudian dikenal sebagai Desa Qobulusan diambil dari Qobulnya tirakat yang dilakukan oleh Mbah Zaenal Maarif. Namun seiring berjalannya waktu masyarakat setempat begitu kesulitan menyebut nama desa Qobulusan hingga akhirnya disebut desa Kebulusan.⁵⁴

Luas Desa/Kelurahan Kebulusan (Ha) 187,862000 dengan batas wilayah sebagai berikut :

1. Desa/Kelurahan Sebelah Utara Aditirto
2. Desa/Kelurahan Sebelah Selatan Logede
3. Desa/Kelurahan Sebelah Timur Pejagoan
4. Desa/Kelurahan Sebelah Barat Jabres

Secara geografis kondisi permukaan tanah di Desa Kebulusan terletak pada 22 DPL dan termasuk wilayah yang memiliki tanah yang subur. Masyarakat Desa Kebulusan masih bergantung pada sektor

⁵⁴ Wonodipurno, Darori, Agung Widhianto. Jejak dan Potret Situs Leluhur di 150 Desa di Kabupaten Kebumen. (Kebumen : Rumah Aspirasi Darori Wonodipurno), 2018. hlm. 362-364.

alam untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Berdasarkan data pokok tercatat tata guna lahan sawah sebesar (Ha) 71,5220, Tegal/Ladang (Ha) 0,9000 – dan sisanya adalah Pemukiman (Ha) 96,0000. Jumlah penduduk di Desa Kebulusan 4.916 dengan Jumlah Penduduk Jumlah Laki-Laki (orang) 2.538 Jumlah Perempuan (orang) 2.378 dan jumlah kepala keluarga 1.435 yang tersebar menjadi 17RT dan 4RW.

Desa Kebulusan merupakan wilayah yang identik dengan genteng Sokka karena telah lama menjadi sentra pembuatan genteng Sokka. Dari 13 desa yang ada di Kecamatan Pejagoan terbagi menjadi 64 RW dan 257 RT hampir seluruh masyarakatnya bekerja pada sektor industri genteng, baik menjadi pengusaha genteng maupun buruh pabrik genteng. Usaha genteng di Desa Kebulusan sendiri sebagian besar diperoleh melalui usaha keluarga yang diwariskan secara turun-temurun. Mata pencaharian lain di desa Kebulusan yaitu sebagai petani, guru, pegawai dan lain lain. Di dalam desa Kebulusan juga terdapat beberapa UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) salah satunya yaitu kue sagon, kerupuk rambak, dan lanthing.

Desa Kebulusan tergolong desa yang cukup aktif dan produktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan kemasyarakatan seperti para pemuda karang taruna aji saka, ibu ibu PKK dan juga kegiatan kemasyarakatan terkait kesehatan seperti posyandu remaja, posyandu lansia dan posyandu balita. Pemerintah Desa Kebulusan juga sangat memperhatikan pendidikan masyarakatnya. Terbukti berbagai

embaga pendidikan tersedia mulai dari lembaga pendidikan formal, Madrasah Diniyah, Yayasan pendidikan Al-Quran dengan berbagai macam metode, lembaga sari tilawah, hingga Pondok Pesantren. Selain aktif dalam melaksanakan kegiatan kemasyarakatan dan kependidikan desa Kebulusan juga aktif dalam menjaga lingkungan sekitar desa salah satunya dengan pengelolaan bank sampah.

B. Penerapan *Digital Parenting* di Desa Kebulusan

Pengasuhan orang tua terhadap media digital sangat penting dilakukan agar dapat menyeimbangkan interaksi anak dengan dunia nyata, lingkungan, dan menstimulasi berpikir anak. Oleh karena itu, orang tua perlu mengenal pengasuhan digital atau *digital parenting* agar penggunaan gadget pada anak tidak berpengaruh negatif terhadap perkembangan berpikir (Laely, dkk, 2017). Penerapan konsep *digital parenting* menurut Jenifer merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat baik online maupun offline untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya.

Digital parenting menggunakan media digital sebagai alat pengasuhan pembelajaran orangtua kepada anak. Orangtua memegang kendali untuk mengatur keterlibatan anak dalam menggunakan perangkat digital. Orangtua memanfaatkan teknologi untuk memantau kegiatan anak di media digital dengan tujuan orang

tua memberi batasan, aturan dan durasi anak dalam mengakses dan mengoperasikan media digital.⁵⁵

Namun pada kenyataannya perangkat digital saat ini digunakan sebagai alat pengalihan ketika anak rewel, agar anak diam, dan pengasuhan saat orangtua sedang sibuk melakukan kegiatan lain. Padahal anak di era digital sangat membutuhkan pengarahan dalam menggunakan perangkat digital. Perlu pengawasan dan perhatian khusus dalam menggunakan *gadget*.

Faktanya banyak terjadi kasus orang tua yang mengabaikan anaknya dan kurang memberikan perhatian pada anaknya karena faktor kesibukan. Kurang perhatian orangtua membuat orangtua tidak mengetahui perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anaknya sendiri. Orangtua tidak mengetahui apa yang sedang dilihat oleh anak, konten apa yang dapat mereka contoh, tontonan apa yang memberikan mereka pelajaran, dan dampak apa saja yang ditimbulkan dari anak bermain *gadget*. Kurangnya pengawasan orangtua membuat mereka mereka tidak mengetahui bagaimana perkembangan moral anak dan sejauh mana konten yang dilihat mempengaruhi perilaku anak, sehingga hal tersebut yang menyebabkan moral anak kurang terbentuk dengan sempurna.⁵⁶

⁵⁵ Faisal Bayu Ajie and Sidiq Setyawan, "Penerapan Digital Parenting Orang Tua Terhadap Anak Di Era New Normal" 01, no. 01 (2021): hlm. 85-92

⁵⁶ Puji Ayu Handayani and Triana Lestari, "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Dan Pola Pikir Anak," Jurnal Pendidikan Tambusai 5, no. 3 (2021): hlm.6400-6404.

Sebagian besar orangtua di Desa Kebulusan bekerja di pabrik genteng dari jam tujuh pagi hingga jam tiga sore. Hal ini membuat orangtua kesulitan dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget. Selain bekerja di pabrik genteng, orangtua lain yang berprofesi sebagai guru, penjahit, pengusaha, hingga pegawai dinas mengakui masih keberatan mengawasi anak secara penuh dalam menggunakan *gadget*. Rendahnya pengetahuan akan dampak buruk penggunaan *gadget* dan mengoperasikan *gadget* juga menjadi penyebab rendahnya kesadaran orangtua untuk menerapkan *digital parenting*. Apalagi orangtua atau ibu-ibu yang sudah berada di usia 40 tahun ke atas. Bahkan mereka mengakui baru membeli *gadget* karena Covid 19 pada tahun 2020 silam guna menyokong media pembelajaran anak. Tak jarang dari mereka mengakui tidak dapat mengoperasikan *gadget* apalagi memproteksi *gadget* kemudian memberi pengarahan yang bijak pada anak.

Orangtua tidak mengetahui bagaimana memproteksi *gadget* dengan baik, menggunakan aplikasi dengan manfaat yang semestinya, dan konten apa saja yang sesuai dengan perkembangan anak mereka. Dengan keterbatasan pengetahuan dan waktu yang dimiliki, Orangtua tidak menyempatkan waktu untuk mengupgrade ilmu bagaimana memanfaatkan *gadget* dan aplikasi dengan baik. Bahkan dari hasil kuisioner dan wawancara mendalam tak jarang orangtua yang kurang memahami apa itu *digital parenting* dan apa *urgensinya* dalam mendidik anak di zaman sekarang. Berdasarkan hasil kuisioner yang

disebar peneliti dan rekomendasi dari Pengasuh TPQ dan Kepala Sekolah RA Terpadu Baitul Mukhlisin Kebulusan peneliti menemukan 6 orangtua yang telah menerapkan digital parenting berdasarkan indikator memberikan batasan waktu penggunaan gadget, mendampingi anak dalam menggunakan gadget, mengarahkan penggunaan perangkat digital, membuat kesepakatan bersama tentang penggunaan gadget, menjalin komunikasi yang baik saat menggunakan gadget, mengimbangi waktu penggunaan media digital dengan anatar dunia nyata, memilihkan program/aplikasi yang dilihat anak, mengontrol laman aplikasi yang dilihat anak, dan melarang anak bermain gadget saat waktu ibadah dan di tempat ibadah. Enam responden tersebut diantaranya :

No	Nama Anak	Nama Orangtua	Inisial Anak	Usia Anak
1.	Muhammad Abdul	Nur Azizah	MA	5 th
2.	Rohmat Nabighus Zulfa	Rafika Nanda Sahara	RNZ	5,5 th
3.	Syafakillah Najwa	Siti Isnaeni	SN	5 th
4.	Nada Anandita	Ma'nusatul Khaoro	NA	6 th
5.	Pandji Sastra Wijaya	Mutoharoh	PSW	6 th

6.	Sabiya Hawa Agrinata	Diah Fitria Y	SHA	4 th
----	-------------------------	---------------	-----	-----------------

Berdasarkan temuan di lapangan orangtua mengaku memperbolehkan anak memegang *gadget* karena berbagai alasan. Menurut mereka di zaman yang penuh dengan teknologi digital saat ini tidak mungkin bagi orangtua untuk melarang anak bermain *gadget*. Bahkan ketika orangtua tidak megizinkan anak bermain *gadget* pun anak akan tetap dapat menggunakan *gadget* karena pengaruh dari lingkungan sekitar.⁵⁷ Menurut salah satu responden anak-anak saat ini tetap membutuhkan *gadget* untuk mengikuti perkembangan zaman. selain itu anak-anak juga memerlukan *gadget* sebagai hiburan. Hal ini terlihat dari wawancara yang dilakukan peneliti saat memberikan pertanyaan mengapa orangtua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*.

“Saya memperbolehkan anak bermain *gadget* untuk hiburan sebetulnya, biar ngga kudet aja sih mba, cuman ya itu saya harus tetep mbatesi, ndampingi.”⁵⁸

Sejalan dengan pendapat Bu Nur, Bu Ma’nus juga berpendapat bahwa *gadget* dapat memberikan relaksasi dan motivasi kepada anak untuk sekolah dan mengaji. Beliau mengaku

⁵⁷ THW-003 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Iis pada tanggal, 28 April 2024

⁵⁸ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

memberikan *gadget* sebagai *reward* ketika anak telah menyelesaikan tanggungjawabnya di sekolah dan di TPQ. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti.

“Jadi saya ngasih HP buat *reward* mba, soale kalo ngga kaya gitu nanti sekolah atau ngajinya ngga jalan. Misalkan pulang sekolah kan jam 1 ya mba, jam 2 dia udah harus berangkat ngaji coba. Kalo kataku juga ya Allah mesti spaneng banget kan otaknya, capek, kasian. Jadi kadang tak dem-demi biar mau berangkat. Nanti sepulang ngaji sore, mandi, shalat, trus boleh main HP ya. Tapi ya tak wektuin mba.”⁵⁹

Berbeda dengan mereka, Bu Fika memperbolehkan anak menggunakan *gadget* untuk menunjang perkembangan anak. menurutnya anak memerlukan *gadget* untuk melihat dunia luar dengan bebas. Ketika orangtua tidak dapat memberikan pemahaman dan gambaran pengetahuan kepada anak *gadget* dapat membantu orangtua dalam memberikan pelajaran yang berkaitan dengan perkembangannya. Seperti yang diungkapkan oleh Bu Fika pada saat wawancara dengan peneliti

“Saya memperbolehkan anak bermain *gadget* karena satu, biar anak lebih bebas melihat dunia luar karena kan saya juga mendampingi. Jadi anak kadang ngga sengaja bisa mengambil pelajaran dari YouTube. Contohnya kadang dia kemarin ada tugas puasa saya setelkan video tentang puasa, dia menerapkan sampe sahur itu dibangunin gampang banget,

⁵⁹ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

ngga pake drama, itu karena termotivasi dari video yang dia lihat.”⁶⁰

Sependapat dengan Bu Ma’nus, Bu Fika juga mengungkapkan selain sebagai sarana penunjang perkembangan anak *gadget* juga dapat memberikan motivasi kepada anak dan dapat memberikan teladan atau pengajaran yang baik untuk anak.

Terlepas dari apapun alasan orangtua dalam memperbolehkan anak bermain *gadget* dari hasil wawancara di atas orangtua tetap menyadari bahwa penggunaan *gadget* pada anak tetap membutuhkan pembatasan, dan pendampingan. Mereka sadar sepositif apapun dampak yang dihasilkan oleh gadget akan berubah menjadi negative ketika dilakukan tanpa arahan dan pembatasan. Untuk itu mereka sepakat secara konsisten menerapkan *digital parenting*. Rata-rata orangtua menerapkan *digital parenting* semenjak anak berumur 4 tahun. Hal ini dapat dilihat dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti

“Saya menerapkan *digital parenting* sejak Abdul umur 4 tahun kalo sama Syafiq sama Aliya ya sejak mereka mengenal *gadget*.”⁶¹

“Dia bermain *gadget* sejak umur 4 tahunan kali ya. semenjak covid itu dulu. Jadi pas 3 tahun tak masukin di TPQ pagi, dia lagi seneng-senengnya, nah itu pas 4 tahun dia stop maksude

⁶⁰ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

⁶¹ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

ngga ada kegiatan sama sekali di rumah, nah itu, larinya ke *gadget*.”⁶²

“Sabiya kenal *gadget* umur 3 tahun 10 bulan kalua ga salah bulan Juli kemarin, soalnya keponakan saya nonton Youtube.”⁶³

Berdasarkan hasil wawancara di atas efek pembelajaran daring yang terjadi saat Covid-19 silam membuat anak mengenali *gadget* di usia yang cukup dini. Usia anak yang belum dapat menggunakan gawai secara bijak membutuhkan arahan serta bimbingan dari orangtua yang dapat dilakukan melalui *digital parenting*. Berdasarkan hasil wawancara di lapangan penerapan *digital prenting* yang dilakukan oleh orangtua di Desa Kebulusan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan Pembatasan Penggunaan *Gadget*

Dalam artikel karya Cris Rowan (2017) yang berjudul “*10 Reasons Why Handheld Devices Should Be Banned for Children Under the Age of 12*” dari The Huffington Post menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak yang

⁶² THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

⁶³ THW-006 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Diah pada tanggal, 06 Mei 2024

melebihi batas waktu yang dianjurkan, menimbulkan risiko kesehatan serius yang bisa mematikan.⁶⁴

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan menyebabkan moral anak juga mulai berubah, yang tadinya anak ceria di rumah bisa menjadi pendiam karena sering menggunakan *gadget*. Anak juga mulai melawan dan marah kepada orang tua jika tidak diberikan *gadget* atau dibatasi dalam menggunakan *gadget*, selain itu juga ketika dia melihat temannya memiliki *gadget* yang canggih kemudian dia iri melihat temannya dan memintanya kepada orang tuanya, namun orang tuanya tidak setuju maka sang anak bisa menjadi marah dan berperilaku sesuka hatinya kepada orang tuanya. Tentu hal ini dapat merusak perkembangan moral pada anak.⁶⁵

Menurut ahli psikologi, penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak di rumah dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap berbagai hal. Ketika anak-anak mencari berita, menonton film, dan menggunakan layanan internet melalui gadget, mereka sering kali sulit mengendalikan diri dan kesulitan untuk menghentikannya. Agar risiko dampak negatif

⁶⁴ Halimatus Sa'diyah, "Program 'Pembatasan Penggunaan Smartphone Pada Anak Di Rw 18 Leles, Condongcatur, Yogyakarta,'" Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan) 21, no. 2 (2020), hlm. 117.

⁶⁵ Wan Putri Azizah Harahap et al., "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah," Sublim: Jurnal Pendidikan 02, no. 02 (2023), hlm. 218-26.

tersebut dapat diminimalisir, orang tua perlu aktif dalam mengantisipasi potensi risiko yang mungkin timbul akibat penggunaan gawai.⁶⁶ Perlu pembatasan dan aturan yang ketat untuk memastikan bahwa anak-anak tidak terpapar secara berlebihan pada penggunaan perangkat elektronik dan teknologi digital.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan pembatasan yang dilakukan oleh orangtua di Desa Kebulusan berupa pembatasan waktu, pembatasan konten yang dilihat, serta aturan lain yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*.

a. Pembatasan waktu

Rata-rata orangtua mengizinkan anak bermain *gadget* dalam kurun waktu 10-20 menit perhari. 30 menit perhari hingga 1 jam per minggu. hal ini dapat dibuktikan dari kutipan wawancara berikut :

“Untuk waktu main *gadgetnya* itu saya batasi pokoknya seminggu sekali, satu jam, jadi terserah mereka mau ambil hari apa. Misal Syafiq ambil hari Kamis setengah jam, setengah jamnya lagi mau diambil hari Minggu ya boleh, atau Aliya mau ngambil hari Minggu semua satu jam, ya boleh. Jadi mereka terserah mau ngambil hari apa saja gitu.”⁶⁷

⁶⁶ Ervina Anatasya, "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak" 2, no. 1 (2024): hlm 9.

⁶⁷ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

“Untuk kesepakatan bermain *gadget* ya tentu ada, ngga lama-lama ya cuman berapa menit. Misalkan ya dia minta “Ma aku mau main HP ma.” “Mau main apa?” “Game” 10 menit ya, kaya gitu. Ya manut, kalo sudah 10 menit ya dikembalikan. Dia sudah tidak perlu diingatkan lagi. “Nih mah, kan udah.”⁶⁸

“Tek waktuin mba, aku alarm. Kalo mintanya dia banyak misale 3 berarti 3 alarm. 3 alarm misalkan kalo dibuat 5 menitan kan cuman 15 menit. Jadi mainnya disitu misalkan nanti alarmnya bunyi udah. Terus nanti misalkan litanya satu kali, kalo satu kali sama aku tak buat 10 menitan. Jadi sehari sejam ngga ada sih.”⁶⁹

“Dia mainan HP tapikan sama saya dibatesi. Dia main HP itu cuman kalo sore main HP pulang ngaji sampe magrib jam 5 sampai setengah 6. Kalo udah magrib udah ngga boleh pegang HP.”⁷⁰

Dari hasil wawancara tersebut orangtua telah tepat melakukan pembatasan penggunaan *gadget* sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh American Academy of Pediatrics’ (AAP) yakni anak usia 2-5 tahun batasan mereka

⁶⁸ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

⁶⁹ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma’nus pada tanggal, 28 April 2024

⁷⁰ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

adalah 1 jam per hari. Sedangkan anak usia 6-12 hanya dibatasi 2 jam perhari.⁷¹

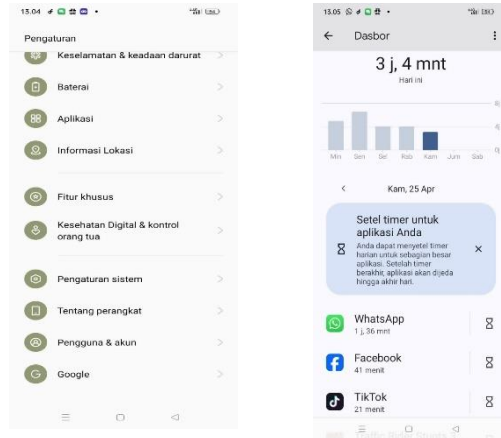
Agar orangtua dapat melakukan pembatasan secara maksimal mereka melakukan *screentime* baik secara manual maupun secara otomatis melalui pengaturan di *gadget*/aplikasi. Seperti yang dilakukan oleh Bu Ma'nus beliau melakukan *screentime* menggunakan alarm. Penggunaan alarm didukung dengan media *tethring*, jadi ketika alarm telah berbunyi sesuai batas yang ditentukan maka orangtua akan mematikan data melalui *gadget* lain yang tersalur pada *gadget* anak. Selain Bu Ma'nus, Bu Maesaroh dan Bu Nur juga mengakui melakukan pembatasan secara manual menggunakan jarum jam sebagai penanda berakhirnya penggunaan *gadget*. Adapula dari Bu Fika melakukan *screentime* secara otomatis melalui settingan di Youtube Kids yang dipakai. Seperti yang beliau katakan dalam wawancara dengan peneliti

“Jadi hpnya ini *setting screentime* kalau sudah saatnya berhenti ya sudah. Kalo di youtube itu nanti kalo waktunya sudah habis nanti keluar peringatan “waktu istirahat”⁷²

⁷¹ Sri Maisari and Sigit Purnama, "Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Bunayya Giwangan," AWWLADY: Jurnal Pendidikan Anak 5, no. 1 (2019): hlm. 44

⁷² THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

Berdasarkan hasil dokumentasi *screenshoot*. Reponden menunjukkan cara untuk menyetting *screentime* pada aplikasi Youtube dan *gadget* seperti pada gambar berikut :



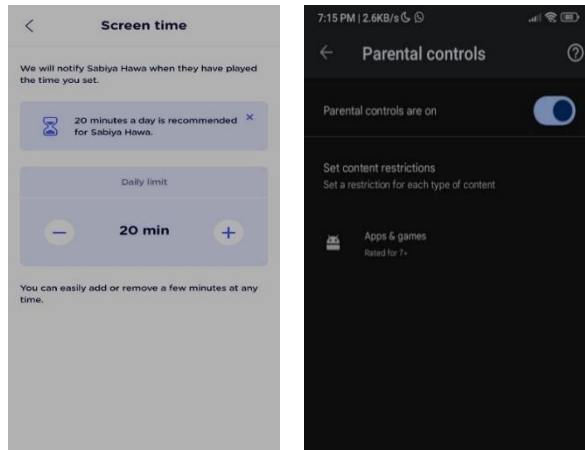
Sependapat dengan Bu Fika, Bu Diah juga melakukan *screentime* secara otomatis melalui aplikasi juga menyetting *parental control* untuk melindungi anak dari konten yang tidak sesuai dengan perkembangan usianya, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil wawancara dengan peneliti

“Betul *screentime*. di *settingan* Lingokidsnya kalau di HP juga saya *setting* yang *google parents*. “⁷³

Cara yang dilakukan Bu Diah sangat sesuai dengan pernyataan yang terdapat dalam buku “*Digital Parenting, Mendidika Anak di Era Digital*”. Dalam buku tersebut

⁷³ THW-006 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Diah pada tanggal, 06 Mei 2024

dijelaskan bahwa *parental control* berfungsi untuk membatasi konten yang bisa dikonsumsi anak-anak, membatasi kapan perangkat bisa digunakan dan seberapa banyak layanan data yang bisa digunakan, menentukan software/aplikasi apa saja yang bisa diakses anak, juga untuk mengikuti dan melacak lokasi serta aktivitas anak saat menggunakan gawai. Beberapa media sosial dan aplikasi di gadget menyediakan fitur *parental control*. Fitur ini biasanya terdapat pada menu opsi atau pengaturan (*setting*).⁷⁴ Selain itu bu Diah juga menunjukkan cara menyetting *screentime* pada aplikasi yang biasa digunakan anak melalui dokumentasi *screenshoot* berikut :



⁷⁴ Dyna Herlina, Benni Setiawan, and Jiwana Gilang Adikara, "DIGITAL PARENTING Seri Literasi Digital Japelidi: Mendidik Anak Di Era Digital," 2018.

b. Pembatasan aplikasi dan konten yang dilihat

Dalam menyajikan konten orangtua tidak sembarangan memilihkan konten, orangtua memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak bahkan salah satu responden mengaku menyeleksi dengan melihat konten terlebih dahulu setelah dirasa aman barulah konten tersebut *download* dan dillihatkan ke anak. hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara bersama peneliti :

“Dia kalo nonton apa-apa itu pokoknya harus yang saya *download*in kalo minta yang lain ya dia pernah tentu, tapi aku kasih tau. Ini nggak bagus, yang ini aja atau aku bilang, ini susah gabisa *download* gitu aja. Ini nggakbisa soalnya berbayar gitu, kalo udah dikasih tau yaudah nurut.”⁷⁵

Orangtua adalah pemegang kendali anak dalam menggunakan *gadget*, untuk melindungi anak dari konten-konten negative orangtua harus lebih selektif dalam memilih permainan maupun konten yang terdapat pada *gadget* (Ariston & Frahasini, 2018; Pebriana, 2017). Orangtua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak – anaknya. Jadi selain memberikan batasan waktu orangtua juga perlu

⁷⁵ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dilihat oleh anak.⁷⁶

Seperti yang dilakukan oleh orangtua di Desa Kebulusan mereka membatasi aplikasi dan konten yang dilihat oleh anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan peneliti menunjukkan beberapa aplikasi yang diperbolehkan digunakan anak adalah Youtube Kids, Lingokids, KaBi (Kisah Teladan Para Nabi), dan smart hafidz sebagai permainan edukatif pengganti *gadget*. Selain itu orangtua juga memilihkan konten-konten tertentu yang diperbolehkan untuk ditonton

“Nontonnya cuman YouTube kids. Kalo sekarang nontonnya kartun kayak Joni Toni, Nusa Rara, kalo aku sih milihannya itu.”⁷⁷

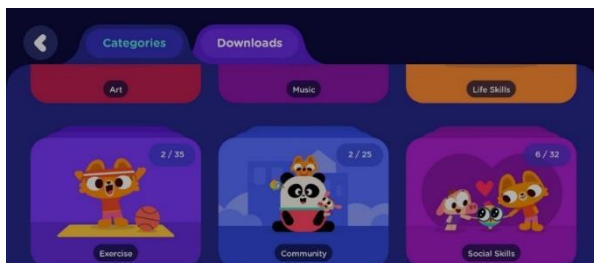
“Sabiya mainan HP tapi aplikasi lingokids mba, Kadang liat YouTube di TV tapi dengan pendampingan. Youtube yang boleh diliat Blippi, Meekah, Steve and Maggie, dan beberapa kartun seperti Tayo, dr. Panda toto time. Oh ya saya juga suka liatin Diva and Friend Itu bagus untuk moral agama”⁷⁸

⁷⁶ Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan 5, no. 3 (2021): hlm. 365.

⁷⁷ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

⁷⁸ THW-006 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Diah pada tanggal, 06 Mei 2024

Berdasarkan hasil wawancara di atas aplikasi yang direkomendasikan oleh orangtua terkait konten anak adalah YouTube Kids. Aplikasi ini dipandang memiliki fitur yang lebih aman dari konten dewasa dan dapat memberikan video-video sesuai dengan usia anak. Konten yang ditonton juga bermacam-macam mulai dari hewan, kendaraan, edukasi pengenalan warna, anatomi, abjad, konten islami, hingga video yang mengandung cerita moral seperti Joni Toni, Nusa Rara, Blippi, Meekah, Steve and Maggie, Tayo, Dr. Panda Toto Time, dan Diva and Friends. Aplikasi lain yang direkomendasikan seperti Lingokids



Lingokids merupakan aplikasi permainan kosakata yang membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas. Lingokids membantu anak dalam memperkaya dan meningkatkan pengetahuan kosa kata mereka dan memberikan nilai positif dalam implementasi penggunaanya untuk anak usia dini dalam

mengenal kosakata berbahasa inggris.⁷⁹ Menurut Bu Diah, walaupun dikemas untuk mengenalkan bahasa pada anak namun dalam setiap konten yang disajikan mengandung pesan moral, tidak hanya tentang kognitif saja. Berdasarkan hasil dokumentasi yang didapatkan peneliti dalam aplikasi Lingokids terdapat fitur *sosial skill moral* yang mencontohkan bagaimana anak harus bersikap baik, menghargai orang lain, berkata lebih santun, *make some permission*, meminta ijin, dll.

Sependapat dengan Bu Diah, Bu Ma'nus juga memilihkan konten yang menunjang perkembangan moral anak bedanya aplikasi yang digunakan adalah Kabi (Kisah Teladan Nabi). KABI merupakan media terinteraktif untuk belajar agama secara lebih menyenangkan. Seri aplikasi KABI didesain khusus untuk anak-anak usia 2-8th . Didalamnya terdapat ratusan cerita bernuansa islami yang telah dilengkapi dengan narasi, suara, dan animasi yang menarik. Selain dalam bentuk kartun animasi KABI juga telah hadir dalam bentuk buku (Kabi Books).⁸⁰ Seperti yang dikatakan oleh Bu Ma'nus pada saat peneliti memberi pertanyaan adakah konten yang dipilihkan ibu untuk menunjang perkembangan moral anak?

⁷⁹ Penggunaan Media Game Online "Lingokids" Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Di Tkit Al Imam Asy Syafiu Mataram. JCES (Journal of Character Education Society), hlm 2.

⁸⁰ <https://www.educastudio.com/brand/kabi>) diakses pada Rabu 29/05/24 pukul 23:27 WIB.

“Kalo yang moral-moral kita ada aplikasinya, Namanya kabi. “Kisah Nabi” jadi didalam aplikasi itu ada cerita interaktif terus ada cerita yang harus kita baca sendiri terus ada cerita yang kaya Adzan, Jadi di aplikasi Kabi ini bentuknya kartun. Nah didalamnya kan ada tokohnya ya, itu lucu mba kadang kalo dipegang kaya gini aw gitu ada. Misal Dita liat ini lagi ada ibunya Nabi Musa kan ngendangin Nabi Musa di sungai, nah terus nanti kita mencet ibu Nabi Musa itu nanti huhuhuhu lagi sedih dia nangis. Misalkan kita liat lagi yang kaya raja Firaun itu lagi gendong bayi musa kecil trus jenggotnya ditarik trus dipencet raja Firaunnya nanti bunyi aw aw aw gitu. Jadi kataku bagus sih, walaupun dikit-dikit dia tau. nanti kalo youtubanya udah mati biasanya larinya ke aplikasi. Jadi aku ada opsi kaya gitu ketika dia lagi agak bolong taka jak nonton kaya ini. Jadi kita tetep menerapkan moral lewat *gadget*.”⁸¹

Seperti yang dikatakan Bu Ma’nus sebagai orangtua sebisa mungkin tetap harus memberikan pengajaran melalui *gadget*. Jadi supaya anak tau bahwa *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan namun lebih dari itu banyak sekali manfaat dan pelajaran yang dapat kita petik ketika kita menggunakan *gadget* dengan baik. Ketika *gadget* digunakan dengan bijak maka akan mendukung perkembangan anak sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain *gadget* tidak terbuang sia-sia.

⁸¹ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma’nus pada tanggal, 28 April 2024

Berbeda dengan orangtua lain yang memilihkan konten dan aplikasi melalui *gadget* salah satu responden tidak sependapat demikian. Beliau lebih memilihkan mainan anak pengganti *gadget* sebagai mainan edukatif yaitu smart hafidz. Menurutnya *gadget* adalah sesuatu yang teramat menyeramkan. Sebagai orangtua tetap khawatir akan dampak yang terkadang muncul di luar kendali. Seperti yang diungkapkannya pada saat wawancara

“Bagi saya HP itu ngeriii, jadi larinya HP saya ngalahi mbeliin anak antara mainan yang kaya smart hafidz, anantara buku-buku itu. jadi memang aku larikan kesana. Ya memang untuk *budget* lumayan ya setara dengan HP sih tapikan dari segi kualitas untuk sisi yang lainnya tetep masih mending itu daripada HP.”⁸²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan sebagai orangtua tentu sebisa mungkin berusaha memberikan yang terbaik untuk menunjang perkembangan anak. Ketika orangtua tidak dapat memberikan *gadget* sebagai perangkat digital maka ia memilihkan media lain serupa *gadget* yang diyakini lebih aman dari segi fitur, iklan, dan konten-konten yang disajikan. Smart hafidz ini kemudian menjadi alternatif pilihan orangtua sebagai media pengganti yang memiliki fitur setara dengan *gadget*. Smart Hafiz memiliki beberapa menu

⁸² THW-003 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Iis pada tanggal, 28 April 2024

yang terdiri dari *sing a song*, mengaji yuk, cerita, movies, dan akhlak terpuji. Seperti yang dijelaskan oleh Bu Iis pada saat wawancara

“Dia kan bentuknya memang kaya tab. Dan dia itu bisa semua konten dari ya termasuknya konten-konten islami, jadi buat ngafalin Al-Quran juga, jadi enakya ini dari semua konten ada , misalnya cerita ada, permainan islami, huruf hijaiyah, asmaul husna, ada ngajinya versi anak. kita juga bisa memilihkan konten-konten yang sesuai dengan usia anak itukan ada sambungan flashdisknya. Jadi kalo pake ini radiasi ngga dapet, konten-konten yang terkadang tidak sesuai umur juga aman.”⁸³

Pada saat observasi di lapangan responden juga menunjukkan berbagai fitur-fitur yang dapat diakses smart hafidz kepada peneliti yang ditunjukkan melalui dokumentasi :



⁸³ THW-003 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Iis pada tanggal, 28 April 2024

Menurut Al-Qolam bahwa menu yang ada di Smart Hafiz merupakan mainan edukatif bagi anak.⁸⁴

a) Sing A Song

Dalam Sing a song terdiri dari beberapa sub menu yang terdiri dari badanamu, songs (lagu islami & lagu daerah), adzan dan senandung asmaul husna yang ada di SD card Smart Hafiz. Contoh pada lagu islami anak diajarkan lagu-lagu yang baik seperti lagu mengenal Allah, mari shalat dan belajar Al Qur'an, do'a ilmu yang bermanfaat, do'a sebelum tidur, do'a untuk orang tua, nikmat Allah, teman baik, ayah ibu, mari berdo'a, rukun Islam, menuntut ilmu, indahnya ciptaan Allah, dan aku seorang muslim. Jadi anak diajarkan bagaimana meyakini bahwa tiada Tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad utusan Allah serta selalu melakukan perbuatan yang baik.

b) Mengaji Yuk

Pada menu ini terdiri dari metode Al-Qolam, murottal 30 juz (USB), asmaul husna, da'i cilik, dan tahsin al Qolam yang dapat menginternalisasi nilai-nilai agama pada anak melalui media Smart Hafiz.

c) Cerita

⁸⁴ Septia Rosalina Dan Jauharotul Makniyah, Internalisasi Nilai-Nilai Keagamaan Melalui Media Edukatif (Smart Tahfiz) TRANSFORMASI: Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Islam (Volume: 4 Nomor 1 Desember 2020), him. 85-86.

Pada menu ini berisi tentang hari besar Islam, jejak Islami, sirah Nabawiyah, Hafiz & Hafizah umrah, sirah Nabawiyah, kisah 25 Nabi, dan khalifah burung bangau.

d) Movies

Pada menu ini terdiri dari pre school atau seri batita, seri pendidikan, seri ibadah. Pada menu ini terutama dalam sub menu Seri ibadah anak diajarkan bagaimana beribadah yang baik seperti belajar berdo'a, belajar bersuci, belajar sholat, belajar fiqih anak, dan tidak boleh berbohong.

e) Akhlak Terpuji

Dalam menu ini anak diajarkan untuk bersikap terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya rajin belajar, berkata jujur, menjadi pemaaf, memberi lebih baik daripada menerima, belajar bertanggung jawab, bersikap lemah lembut, dan menghindari sikap sombong.

2. Membuat Peraturan dan Kesepakatan Bersama Anak

Selain memberikan batasan waktu dan konten yang dilihat orangtua juga memberikan aturan dan membuat kesepakatan dengan anak ketika bermain gadget diantaranya :

- a. Melarang anak bermain *gadget* di tempat dan waktu tertentu misalnya waktu shalat, waktu magrib, waktu mengaji, di tempat pengajian, di Masjid, dan ketika

kumpulan. Seperti yang diungkapkan oleh para orangtua pada saat wawancara dengan peneliti.

“Kalo malam habis maghrib itu sama sekali tidak boleh pegang, malam waktunya belajar. Saya selalu mewajibkan anak, kalo dulu itu Syafiq dari kelas 1 sehari baca satu paragraf buat latihan baca.”⁸⁵

“Kesepakatan lain kalo waktunya ngaji ya ngaji.”⁸⁶

“Kalo udah maghrib udah ngga boleh pegang HP. Kalo di tempat pengajian saya selalu melarang. Pas traweh juga nggabolet karna itu waktunya ibadah. Dibiasain sih biar tau waktu shalat, waktu ngaji, begitu.”⁸⁷

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa orangtua memberikan pengarahan kepada anak bahwa di ketika bermain *gadget* di waktu/tempat yang terlarang tersebut adalah hal yang kurang baik. Melalui pembiasaan yang dipandu oleh orangtua anak akan belajar memahami manajemen waktu kapan saatnya bermain *gadget*, kapan saatnya beribadah. Melalui peraturan yang dibuat anak diajarkan untuk memahami kewajiban sebagai

⁸⁵ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

⁸⁶ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

⁸⁷ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

anak yakni kewajiban mengaji dan kewajiban sebagai hamba yakni beribadah kepada Allah.

b. Membuat kesepakatan bersama

Selain memberikan larangan orangtua juga memberikan syarat tertentu yang disepakati bersama anak seperti yang diungkapkan oleh Bu Ma'nus pada saat wawancara

“Misalkan habis ngaji apa habis lapanan, kumpulan, nanti kalo pas disana anteng, pulangnye boleh mainan HP. Kalo ngga misale malem kan ngaji ya mba. Mau ngaji ngga mba kalo ngga mau ngaji berarti nderesnye dirumah tapi nggk mainan HP. Gitu, tapi kalo misal nanti ngaji disana pulang ngaji boleh mainan HP asal udah shalat udah ngaji disana.”⁸⁸

“ Kesepakatan main HP sejauh ini pokoknye kalo mau *download game* apapun itu harus izin dulu.”⁸⁹

Dari hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa sebelum menggunakan gadget orangtua membuat kesepakatan memperbolehkan bermain gadget setelah selesai ngaji dan ketika tidak mengaji maka konsekuensinya adalah anak dilarang bermain gadget. Bu Mutoharoh juga membuat kesepakatan dengan anak agar meminta izin terlebih dahulu sebelum mendownload game maupun aplikasi.

⁸⁸ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

⁸⁹ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

Serupa dengan Bu Ma'nus dan Bu Mutoharoh, Bu Nur juga membuat kesepakatan dengan anak bahwa anak diperbolehkan bermain gadget setelah anak melaksanakan kewajibannya dan mematuhi aturan. Seperti yang diungkapkan Bu Nur pada saat wawancara

“Kalo main HP itukan seringnya hari Minggu ya, jadi ngga boleh tuh melek mata subuh-subuh langsung liat HP. Sudah kamu mandi dulu, shalat subuh, makan, baru nanti boleh main HP.”⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat kita lihat orangtua berusaha memberikan pemahaman pada anak ada hal yang lebih penting daripada *gadget* yakni tentang kewajiban kita kepada Allah (beribadah) dan kewajiban kita kepada diri sendiri (makan, mandi). Guna menunjang keberhasilan aturan yang telah dibuat orangtua harus konsisten dan bersikap tegas. Ketika anak tidak memenuhi syarat, anak membantah, merengek, bahkan menangis, orangtua harus tegas mempertahankan pendapatnya untuk tidak memberikan *gadget* pada anak.

3. Mendampingi anak dalam mengakses perangkat digital

Menurut Niken (Sekjen Kementerian Kominfo) dalam [Webinar bertema ‘Pemenuhan Hak Anak dalam Mendapatkan](#)

⁹⁰ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

Konten Berkualitas di Masa Pandemi Covid-19' dari Jakarta, Senin (03/08/2020). Orang tua berperan sangat penting dalam melakukan pendampingan sekaligus memberikan contoh ke anak dan mengarahkan anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif. Orang tua juga perlu menumbuhkan sikap kritis terhadap anak mengenai dampak negative *gadget*. Anak-anak perlu didampingi untuk memilih aplikasi atau konten sesuai minat dan bakat serta usia anak. Bu Mutoharoh juga berpendapat demikian. Hal ini diterapkan oleh Bu Mutoharoh pada saat memperbolehkan anak menggunakan *gadget*

“Kalo nonton HP selalu tak temenin sejauh ini. Belum pernah saya biarkan sendiri. Kadang kalo pengen buka YouTube biasa juga saya temenin kadang kalo ada suara yang aneh langsung kayak apasih tak liat nnti tak bilangan liat ini aja mas. Biasanya kan ada ibu yang cuek aja gitu dibiarin, kalo aku engga, pokoknya harus dengan pendampingan dan pengawasan.”⁹¹

Hasil wawancara di atas menunjukkan pendampingan dilakukan oleh orangtua untuk melindungi anak dari konten yang tidak baik juga untuk memberikan pengarahan konten manakah yang sebaiknya dilihat oleh usia anak. Pendampingan juga dapat dilakukan dengan pemantauan seperti yang dilakukan oleh Bu Nur

⁹¹ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

“Ya didampingi aku mba, walaupun kadang sama tak sambil masak apa nyuci tapikan anak di dekat saya, jadi saya tetep bisa mantau denger suaranya, atau biasane sih tak tanya "Nonton apa mas?" ya paling gitu. Nek semisal saya lagi gabisa ya nnti saya minta tolong ayahe buat ndampingiinlah.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa pendampingan tidak harus dilakukan dengan mendampingi anak secara full akan tetapi juga dapat dilakukan dengan melakukan komunikasi untuk memantau keamanan konten yang dilihat oleh anak. Selain itu pendampingan juga membutuhkan kerjasama kedua orang tua. Sependapat dengan Bu Nur, Bu Fika juga melakukan demikian

“ Kulo dan bapaknya, bekerjasama. Jadi kita anak segitu tuh udah pisah tidurnya kadang tidur sama saya kadang sama bapaknya. Kalo siang dia jarang minta, seringnya mainan punyanya dia. Paling minta itu kalo ngga ada temennya. Tapi sering saya yang mendampingi. Kalo pas saya ngga bisa mendampingi itu nggk tak kasih youtube mba, kasihnya video-video yang online yang ada di galeri kita.”

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa kerjasama antara kedua orangtua dapat menunjang keberhasilan dalam menerapkan digital parenting. Ketika salah satu tidak ada yang bisa mendampingi solusi lain adalah menyediakan konten secara offline yang dapat disajikan tanpa mengakses internet.

4. Melakukan pengawasan dan pemantauan secara berkala

Anak yang masih dalam proses tumbuh dan berkembang terkesan memiliki sifat yang lugu, polos dan juga murni. Orang tua dan lingkungan sekitar termasuk teknologi digital dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Dalam mengatasi permasalahan ini orang tua perlu melakukan pengawasan serta mengontrol penggunaan gadget untuk menghindari anak dari bahaya media digital.⁹²

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lailiyatul Iftitah & Faridhatul Anawaty, 2021) menjelaskan bahwa adanya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak yang positif pada anak, namun sebaliknya penggunaan *gadget* yang tidak diawasi oleh orang tua akan memberikan dampak negatif pada anak.⁹³ Menurut (Asmawati, 2021) pengawasan dan bimbingan yang dilakukan orangtua bertujuan agar anak tidak menyalahgunakan pemakainnya untuk kegiatan lain.⁹⁴

⁹² T. Romi Marnelly Indah Muspira Sari1, "Digital Parenting (Studi Kasus Pengawasan Penggunaan Smartphone Oleh Ibu Pada Anak)," Jurnal Basicedu 5, no. 5 (2024): 3(2), hlm. 524-532.

⁹³ Lailiyatul Iftitah, S., & Faridhatul Anawaty, M. Pentingnya Pengawasan Orang Tua Dalam Pemanfaatan Gadget Pada Masa Belajar Dari Rumah. 4(2). 2021.

⁹⁴ Asmawati, L. Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (6(1), 2021), hlm. 82-96.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada orangtua di Desa Kebulusan pengawasan dilakukan dengan pemantauan dan menjalin komunikasi yang baik, serta menyetting *screeetime* dan *parents control* pada *gadget*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil wawancara pada saat peneliti menanyakan bagaimana cara Anda melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget anak?

“Ya paling tak lihat berapa menit sekali mba, wong kadang disambi sih. Misale saya lagi di dapur ya tetep tak pantau mba. Tapi kan anak ada di dekat saya, Jadi saya tetep bisa mantau denger suara dari *gadgetnya*. Atau kadang tak tanya Mas nonton apa? Sudah sampe jam berapa itu? tadi di angka 12 lho.”⁹⁵

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pengawasan dapat dilakukan dengan melakukan pemantauan secara berkala, memantau melalui suara yang dihasilkan dari gadget, serta pemantauan melalui komunikasi yang baik asalkan anak berada di dekat orangtua. Pemantauan aktivitas anak pada saat mengakses smartphone merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendidik anak agar produktif dalam menggunakan smartphone. anak juga akan

⁹⁵ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

mengetahui dan mengerti mengenai hal yang boleh dan tidak boleh untuk diakses.⁹⁶

Sejalan demikian Bu Ma'nus juga melakukan pemantauan melalui komunikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil wawancara dengan peneliti.

“Kadang kan repot ya mba saya masih ada si kecil, abine kan kadang kalo sore gini ngga dirumah, kadang satu kesini satu kesana kadang-kadang nek saking gabisane nanti kakae liat sendiri. Nanti paling tak tanyain kamu liat apa kak? Liat ini mi, slime.”⁹⁷

Dari hasil wawancara diatas menunjukkan menjalin komunikasi yang baik serta memberikan kepercayaan kepada anak dalam penggunaan *gadget* merupakan salah satu bentuk pengawasan yang dapat dilakukan ketika orangtua tidak dapat mendampingi anak secara penuh.

Menurut Mazdalifah & Moulita (2021) terdapat dua bentuk pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget anak yaitu pengawasan aktif dan juga pasif. Pengawasan aktif dilakukan oleh orang tua yang memiliki pemahaman mengenai dunia digital sehingga orang tua akan ikut langsung terlibat dalam mengawasi penggunaan smartphone pada anaknya dengan cara mengajari, mengarahkan, dan

⁹⁶ Handayani, dkk, Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. 7(1), (2020), hlm. 1-9.

⁹⁷ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

bersama-sama dalam menggunakannya. Sedangkan pengawasan pasif dilakukan dengan melakukan pembatasan waktu dan mengawasi penggunaan gadget pada anak seadanya saja, Seperti yang dilakukan oleh beberapa orangtua berdasarkan hasil wawancara dengan peneliti.⁹⁸

“Jadi HPnya ini *setting screentime* kalau sudah saatnya berhenti ya sudah. Kalo di youtube itu nanti kalo waktunya sudah habis nanti keluar peringatan “waktu istirahat”. Datanya tak matikan. Hapenya juga disandi. Wajib.”⁹⁹

“ Kalau lingokids saya *setting* pengaturan *screentime*. Kalau di HP juga saya *setting google parents*.”¹⁰⁰

Dari hasil wawancara di atas pengawasan juga dapat dilakukan dengan memberikan batasan waktu melalui keterampilan literasi digital yang dimiliki orangtua. Pengawasan ini bisa dilakukan dengan menyetting *screentime* dan *google parents* ketika orangtua sedang sibuk bekerja dan tidak dapat mendampingi anak secara utuh. Pengawasan juga dapat dilakukan pembatasan secara manual seperti yang

⁹⁸ Mazdalifah M dan Moulita, M, Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. Jurnal Pustaka Komunikasi, 4(1), 2021, hlm. 105-116.

⁹⁹ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

¹⁰⁰ THW-006 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Diah pada tanggal, 06 Mei 2024

dilakukan oleh Bu Ma'nus yang dijelaskan dalam wawancara berikut ini

“Biasane aku menonaktifkan data. Jadi ngga tak lepas. Jadi kalo nonton youtube pun saya mainnya *tethring* mba kalo nanti waktunya habis kan tak matikan dari HP ini kendalinya. Dia kan pake HP umum.”¹⁰¹

Berdasarkan hasil penelitian tersebut pengawasan dapat dilakukan dengan menonaktifkan data dan mengendalikan data seluler melalui perangkat lain. sependapat dengan hal ini Bu Fika juga melakukan pembatasan manual dengan cara mematikan SIM dan mengunci *gadget*.

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dapat dilakukan dengan pengawasan secara aktif dan pasif. Pengawasan aktif dapat dilakukan dengan mendampingi anak dan ikut serta dalam penggunaan *gadget*. pengawasan aktif membutuhkan keterlibatan orang tua secara aktif dalam mengajari, mengarahkan dan menggunakan bersama-sama termasuk mengajak anak berdiskusi dengan konten yang dilihat. Saat orangtua tidak dapat melakukan pengawasan secara penuh karena kesibukan bekerja orangtua dapat melakukan pengawasan secara pasif dengan memberikan batasan waktu

¹⁰¹ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

penggunaan *gadget* pada anak. Pembatasan dapat dilakukan dengan menyetting *screentime*, *google parent*, mengunci *gadget*, menonaktifkan data, menonaktifkan SIM, hingga mengendalikan data seluler dari perangkat lain.

5. Memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak

Memilih konten yang sesuai dengan usia anak dapat menunjang perkembangan anak sehingga teknologi dapat menjadi perangkat yang efektif bagi anak. seperti yang dilakukan oleh bu Fika pada saat peneliti menanyakan Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?

“ Ya saya ngga asal memutar video untuk anak, jadi kalo bisa ya sesuai dengan tema anak pada masanya. Bentuk kontennya itu kartun. Lailatur qadar juga dia nontoh kaya gitu. Jadi mau ngaji dengan ayahnya.”¹⁰²

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak dapat memberikan motivasi kepada anak untuk menirukan perilaku yang positif. Pendapat ini dikuatkan lagi oleh ungkapan Bu Ma'nus dalam wawancara dengan peneliti.

“Jadi selama ini kalo misalkan. Kan dari berapa tahun ya waktu usia 2-3 tahun itu pas masih ikut TPQ pagi

¹⁰² THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

dia mulai hafal surat-suratan pendek soale sama aku tak *download*in dulu jadi aku ada tablet sama aku tak isi hanya video-video shalawatan lah, suratan pendek lah, terus yang abjad, sama permainan edukasi misale kaya marble itu kan ada pengucapan huruf A B C, nanti A untuk Aple, B untuk Bola.”¹⁰³

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pemilihan konten yang sesuai dengan kebutuhan anak dapat menunjang perkembangan anak baik dari segi kognitif maupun keagamaan. Dengan memilih konten yang sesuai anak akan lebih mudah belajar dan menghafal melalui media yang menarik melalui *gadget*. Sependapat dengan Bu Ma'nus, Bu Diah juga menyatakan demikian dalam wawancara dengan peneliti

“Tapi anak-anak kan suka dengan video, saya tidak bisa melarang mereka untuk menonton, saya hanya bisa membatasi, mendampingi, dan memilihkan konten yang sesuai umur dan ramah anak. Tentu konten yang berisi banyak pesan untuk perkembangan karakter dan moral Biya. Jadi Biya ngga cuman dapat tontonannya tapi bisa praktik langsung di lingkungan rumah dan sekolah.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa kita tidak bisa melarang anak untuk mengenal dunia digital akan tetapi kita dapat mengenalkan dunia digital dengan pelajaran yang baik sehingga anak akan tetap

¹⁰³ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

mendapatkan pelajaran yang positif dan dapat secara bersama-sama menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal serupa juga dilakukan oleh Bu Mutoharoh yang diungkapkan pada saat wawancara dengan peneliti

“Kalo sekarang nontonnya kartun, kayak Joni Toni, Nusa Rara, kalo aku sih milihnya itu. Tak downloadin sama aku jadi dia nontonnya ngga online, jadi tak pilihin dia nontonnya offline yang tak download.

Berdasarkan wawancara di atas menunjukkan bahwa memilih konten dapat dilakukan dengan cara mendownload video yang dipilih kemudian disajikan dalam kondisi offline guna memproteksi anak dari pengaruh buruk iklan maupun hal yang terduga saat menggunakan gadget. Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa memilih konten menjadi salah satu cara untuk mengintegrasikan nilai moral pada anak. Selain memberikan contoh dengan cara yang menarik pemilihan konten yang bijak juga akan memotivasi anak untuk mengimplementasikannya di dunia nyata seperti halnya memotivasi anak untuk lebih, menjalankan ibadah puasa, menghafal Al-Quran atau surat-suratan pendek, dan menghafalkan doa sehari-hari.

6. Mengarahkan anak untuk menyeimbangkan dunia maya dengan dunia nyata

Orang tua perlu memberikan pengarahan untuk tidak terlalu sering menggunakan gadget. Sebab dampak negatif

gadget berpengaruh pada perkembangan anak, mulai dari aspek fisik, psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosional, perkembangan bahasa, serta seni. Dampak tersebut menyentuh berbagai area, mulai dari aktivitas fisik seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, hingga aktivitas bermain bola. Ketika anak terlalu berlebihan dalam menggunakan *gadget* anak-anak cenderung kurang terlibat dalam berbagai kegiatan tradisional dan fisik yang mungkin diperlukan untuk perkembangan mereka.

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diimbangi dengan aktivitas lain yang mendukung perkembangan holistik anak, sehingga mereka tetap terlibat dalam beragam kegiatan yang mendukung pertumbuhan mereka secara menyeluruh.¹⁰⁴ Berbagai macam cara dilakukan orangtua untuk menyeimbangkan aktivitas anak dari dunia maya ke dunia nyata. Mulai dari mengalihkan ke media lain, menyediakan berbagai macam mainan dan buku, serta mengajak anak untuk melakukan aktivitas lain di rumah. Seperti yang diungkapkan Bu Nur saat peneliti menanyakan bagaimana cara ibu untuk mengalihkan *gadget* dan menyeimbangkan aktivitas anak dari dunia maya ke dunia nyata?

“TV dipanjer mba sampe ngga diliat, ada kartun atau apa, terserah. Tapi kan dia ada kayak buku cerita dongeng,

¹⁰⁴ Ervina Anatasya, "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak" 2, no. 1 (2024): hlm 9.

pulas, pensil warna seabrek, ada buku gambar, kadang gunting kertas origami. Pernah ini Syafiq punya majalah ensiklopedia binatang, tumbuhan, padahal bagus-bagus banget itu mba diguntingi sampe habis sekarang, ga kesisa. Lebih baik kaya gitu.”¹⁰⁵

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan pengalihan anak dari *gadget* dapat dilakukan mengganti media *gadget* ke media lain misalnya TV, buku, origami, dan pensil warna. Berbeda dengan Bu Nur, orangtua lain juga mengalihkan anak dengan kegiatan lain seperti yang diungkapkan dalam wawancara dengan peneliti

“Kita alihkan dengan kegiatan lain. ayo kita main sepeda aja disana apa mau main sepatu roda. Kita mainnya di jalan raya itu depan.”¹⁰⁶

“Biasanya tak suruh udah sana sepedaan, kalo ngga ntar main bola, tapi dia lebih suka nggambar sama ini mewarnai. Jadi biar dia agak lupa sama HP gitu HP nya saya ambil saya kasih buku sama pensil warna.”¹⁰⁷

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa aktivitas lain seperti menggambar, mewarnai,

¹⁰⁵ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

¹⁰⁶ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

¹⁰⁷ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

bermain sepeda, bermain sepatu roda, dan bermain bola dapat mengalihkan perhatian anak terhadap *gadget*. Berdasarkan penelitian sebelumnya Kegiatan mewarnai yang menyenangkan dan sederhana ini dapat membantu perkembangan anak usia dini. Kegiatan mewarnai dapat dijadikan sebagai kegiatan mengekspresikan diri anak, mengenalkan perbedaan warna pada anak, meningkatkan konsentrasi anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih kesabaran anak, dan merangsang kreativitas anak sejak dini.¹⁰⁸

Dengan mengajak anak bermain juga dapat memenuhi kebutuhan dunia anak. Sebab dunia anak adalah dunia bermain, bahkan belajar dilakukan melalui bermain. Banyak teori anak usia dini yang telah dikemukakan oleh para ahli seperti teori kelebihan energi (Schiller/Spencer), bermain sebagai sarana rekreasi (Lazarus) dan teori kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa dalam bermain anak berlatih dan memantapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam konsep Islam ternyata banyak juga dalil yang mendukung pentingnya bermain bagi anak dan bagaimana sikap orang tua yang seharusnya memberikan

¹⁰⁸ Hilda Zahra Lubis et al., "Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini," Jurnal Pema Tarbiyah 1, no. 1 (2022), hlm. 11

kesempatan bermain yang luas bagi anak seperti yang dicontohkan oleh Rasulullah. Nabi Muhammadn SAW menekankan pentingnya anak bergerak dan bermain untuk meningkatkan kecerdasan pada anak.¹⁰⁹ Selain mengalihkan anak dengan bermain salah satu responden berpendapat lain seperti yang dikutip dalam wawancara di bawah ini

“Saya kasih kesibukan les, les ya les, ngaji ya ngaji, belajar ya belajar, Jadwalnya sudah padat mba, jadi jam 11 pulang, nanti main, nnti jam setengah 2 sampe setengah 3 les, setengah 4 ngaji, habis magrib juga ngaji.”¹¹⁰

Berdasarkan wawancara di atas menunjukkan cara lain yang dapat ditempuh orangtua untuk mengalihkan anak dari *gadget* yakni dengan memberikan kesibukan kepada anak. kesibukan menuntut ilmu dan belajar sehingga orangtua merasa anak dapat memanfaatkan waktu dengan maksimal. Sejalan dengan Bu Fika, Bu Iis juga menyatakan pendapatnya dalam kutipan wawancara berikut ini

“Jadi memang aku asikkan dengan kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Tentang alamlah, jadinya tinggal

¹⁰⁹ Irna, "Pentingnya Permainan Anak Dalam Kajian Qur'an Dan Hadist," *Journal Of Responsible Tourism* 9, no. 1 (2023), hlm. 356-363.

¹¹⁰ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

pinter-pinternya maknya ajalah mengisi waktu bacain buku karena memang mungkin dengan kesibukanku sendiri dengan ada usaha sendiri. Jadi saya larinya memang ke buku-buku buku jadi tak jejelin buku seperti itu konsepnya saya. Cuman kan karena ada aktivitas lain diluar selain mengurus anak jadi ya gimana caranyalah agar dia tidak fokus di HP. Paling ya larinya kadang-kadang ke TV sih sekarang dirumah mbah nya. Kalo dirumah juga jarang nonton TV, paling ya kadang belajar udah cukup. Smart hafidz lah itu menurutku agak *rekomended* untuk namanya mengisi waktu luang anak-anak.”¹¹¹

Hasil wawancara di atas menunjukkan pengalihan lain dapat dilakukan dengan memberikan waktu luang untuk membacakan buku bersama anak. kegiatan ini dapat menanamkan rasa cinta anak terhadap buku anak sejak dini. Melalui buku-buku orangtua mengajak anak untuk mengenal alam sekitar. Berdasarkan hasil dokumentasi responden menunjukkan buku-buku yang biasa dibaca sebagai media pengalihan anak dari *gadget*.



¹¹¹ THW-003 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Iis pada tanggal, 28 April 2024

Selain menggunakan buku dongeng orangtua juga mengalihkan *gadget* dari anak dengan memberikan permainan edukatif serupa dengan *gadget*. Smart hafidz menjadi media yang direkomendasikan orangtua karena fiturnya yang lengkap dari segi kognitif, sosial, hingga moral agama seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang didapatkan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa orangtua perlu mengimbangi aktivitas lain pada anak dalam bermain *gadget*. Sebab anak usia dini sedang berkembang sangat pesat. Melalui aktivitas sensori motorik itulah semua rangsangan diterima oleh otak melalui semua panca indra.¹¹²

Aktivitas lain yang dilakukan orangtua untuk mengurangi anak bermain *gadget* seperti menonton TV ; menyediakan berbagai buku cerita dongeng, majalah, buku gambar, pensil warna, dan kertas origami; memberi kesibukan misalnya sekolah, bermain, les baca, dan mengaji; mengalihkan ke kegiatan yang bermanfaat seperti menyempatkan waktu untuk membacakan buku,

¹¹² Mila Faila Shofa, "Dukungan Orang Tua Dalam Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 6 (2022): hlm. 6469-6477

mengajak belajar ke alam sekitar, bermain sepeda, sepatu roda, dan bermain bola.

7. Menjalin Komunikasi Interpersonal dengan Anak

Komunikasi orangtua terhadap anak dapat memberikan masukan, solusi, dan untuk mempengaruhi perilaku anak, itulah mengapa komunikasi orangtua kepada anak menjadi penting sebagai kontrol dalam penggunaan *gadget*.¹¹³ Orangtua harus bersikap tegas, telaten, cerewet dan konsisten terkait aturan penggunaan gadget sebisa mungkin tidak tergoyahkan oleh pendapat anak saat ia menentang kesepakatan bermain gadget. Seperti yang dikemukakan Bu Nur dalam wawancara saat peneliti menanyakan Bagaimana Anda menjalin komunikasi dengan anak?

“Pokoke saya kudu tegas dan cerewet dan konsisten sama anak, kita gaboleh kalah sama anak. anak mbantah apaya kita harus bisa njawab. Misale ya, Kadang-kadang Aliya nonton yang Sakura-sakura itu apalah mba. Ya nanti tek bilangin jangan nonton kaya gitu mba, ngga baik. Kalo lagi nonton saya juga ngajak diskusi, yang sering iku ikan, bego, kalo Abdul kan sukanya liat alat-alat berat kaya sinder, bego, ya taka jak ngobrol ini truknya lagi mau ngambil makan, lha sapinya dimana ya? “ini” “lhakok sapinya disitu?, Iyalah lhakan Abdul sopirnya,” gitu, jadi saya membawa dia supaya ikut

¹¹³ Unisa Adelia Hamsit dan Zelfia Andi Muttaqin, Pola Komunikasi Antara Orang Tua Dengan Anak dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Pada SD Islam Terpadu Ar-Rahmah Makassar, hlm, 109.

berimajinasi seolah-olah dia yang mengendarai/menyetir truknya gitu.¹¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa selain menjalin komunikasi secara tegas dan konsisten sebisa mungkin sebagai orangtua mengajak anak berdiskusi terhadap konten yang ia lihat. Diskusi masuk ke dalam komunikasi interpersonal dimana komunikasi tersebut dapat merekatkan antara interaksi anak dan orangtua.¹¹⁵ Selain itu dengan komunikasi orangtua dapat menempatkan anak ke dalam pemeran dalam konten yang ia lihat. Sama halnya yang dilakukan oleh Bu Fika yang diungkapkan dalam wawancara sebagai berikut :

“Kalo pas lagi mendampingi saya biasa memberikan waktu untuk dia mendengarkan dulu. Jadi, nanti dia dari situ itu pasti bertanya, dan itu pasti ada pertanyaan. Kadang videonya belum selesai saya pause ya. “Mau tanya apa?” nanti kalo udah saya *play* lagi gitu. Biasanya nanya “Kenapa sih ma ko harus puasa? Kenapa ko harus bersedekah mah? Sedekah sih apa?” Tergantung video yang dia lihat.”¹¹⁶

¹¹⁴ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

¹¹⁵ RISA MARDANI, "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK DAN ORANG TUA I (Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala)," Skripsi (n.d.).

¹¹⁶ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menjalin komunikasi dengan anak saat bermain gadget dapat memancing rasa ingin tahu anak. mengajak anak berdiskusi melatih anak lebih percaya diri untuk bertanya. Dan saat itulah orangtua dapat memberikan jawaban sekaligus mengarahkan anak ke dalam hal yang positif misalnya tentang sedekah, puasa, atau konten lainnya. Selain itu menjalin komunikasi dengan anak saat bermain gadget dapat meningkatkan interaksi antara anak dan orangtua. hal ini akan membuat anak lebih terbuka untuk menceritakan pengalaman yang ia lihat dalam gadgetnya.

Seperti yang pernah dijelaskan pada penelitian sebelumnya komunikasi interpersonal sangat efektif digunakan dalam mengubah sikap, pendapat, dan perilaku anak karena komunikasi interpersonal bersifat dialogis dan akan mendapatkan *feedback* langsung. Melalui komunikasi interpersonal, kita bisa melakukan upaya atau usaha untuk mempengaruhi sikap, pilihan, perilaku, dan keputusan dari pasangan atau anak-anak.¹¹⁷ Seperti yang dilakukan oleh orangtua lain dalam memberikan pengertian kepada anaknya terkait penggunaan gadget

¹¹⁷ Intan Permata Sari, dkk, "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi," IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology 2, no. 2 (2020), hlm. 267-289.

“Kalo kebetulan anak nanya “Mama ko mainan HP” iya tapikan saya jawab. Nih mama main HP yang pertama, kan ayahnya jauh, komunikasi sama ayahnya. Ya kalo main HP ya videocall sama ayahnya. Yang kedua, mama ada usaha, usaha itu butuh komunikasi, yang disana kan ada yang jaga. Hanya sebatas itu. Kalo pas nonton ya kadang-kadang saya ajak diskusi. Jadi kaya misal ada film nih kaya alam atau misalnya konten asal bintang bagian satu. Kamu tau ngga darimana asal bintang? Ya ada konten kaya toleransi, gimana cara pinjem sesuatu sama temennya, mana yang baik. Ya dipraktekkin di dunia nyata, saya berusaha kaya misalnya minta tolong. Kaka kalo minta tolong yang baik gimana.”¹¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden dapat kita lihat bahwa mengajak anak berdiskusi dapat memberikan pemahaman kepada anak misalnya tentang penciptaan alam semesta. Melalui komunikasi orangtua dapat mengarahkan anak untuk menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari misalnya tentang toleransi, cara membangun komunikasi yang baik dengan teman sebayanya, dan cara meminta tolong. Dari wawancara tersebut komunikasi juga dapat memberikan pengertian kepada anak tentang penggunaan *gadget* secara bijak. Orangtua dapat memberikan pemahaman dan

¹¹⁸ THW-003 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Iis pada tanggal, 28 April 2024

teladan yang baik bahwa *gadget* digunakan untuk komunikasi dengan keluarga dan untuk komunikasi dengan pelanggan. Sejalan dengan Bu Iis bu Ma'nus juga sependapat demikian. Dapat kita lihat dari hasil wawancara dengan peneliti

“Tak kasih pengertian bahaya *gadget* sambil tak liatin liatin juga yang anak main HP sampe matanya merah. Buat liat nanti nggajelas.”¹¹⁹

Dari hasil wawancara diatas menunjukkan dengan membangun komunikasi yang baik orangtua dapat memberikan edukasi kepada anak tentang bahaya penggunaan *gadget*. Orangtua dapat menunjukkan bagaimana dampak ketika anak terlalu sering bermain gadget melalui konten yang ia lihat. sejalan dengan Bu Ma'nus, Bu Mutoharoh juga menggunakan komunikasi untuk memberikan pengertian kepada anak seperti yang diungkapkan dalam hasil wawancara berikut

“Kadang juga ngasih pengertian, pernah waktu itu dia minta HP baru mah pengen HP yang besar segini. Ya nanti kalo udah SD kalo udah kelas ini aku bilang begitu. Kalo kelas 4 5 6 sekarang kan udah butuh pembelajaran *online*.”¹²⁰

¹¹⁹ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

¹²⁰ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pola komunikasi yang baik dengan anak dapat memberikan pengertian tentang kapan anak diperbolehkan mempunyai *gadget* sehingga anak mengerti bahwa *gadget* dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran saat nanti ia bersekolah.

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa menjalin komunikasi dengan anak saat bermain *gadget* dapat meningkatkan interaksi antara orang tua dengan anak.¹²¹ Dengan komunikasi yang baik orangtua dapat memberikan pengertian dan pemahaman untuk apa *gadget* digunakan, konten apa saja yang boleh ditonton, aplikasi apa saja yang boleh dibuka, hal-hal apa saja yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan *gadget*, dan dampak apa saja yang akan didapatkan saat terlalu banyak menggunakan *gadget*.

Menjalin komunikasi dengan anak saat bermain *gadget* dapat dilakukan dengan mengajak diskusi terhadap konten yang dilihat. Mengajak anak berdiskusi dapat membuat anak mengeksplor dunia lebih luas dan dapat membuat anak memposisikan dirinya sebagai pemeran

¹²¹ Amalia Rabiatal Adwiah and Raden Rachmy Diana, "Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2, (2023), hlm. 2463-2473.

dalam konten yang ia lihat. Orangtua dapat memberikan kesempatan anak untuk menonton video sampai akhir, memberi kesempatan untuk bertanya, sekaligus memberikan pemahaman terhadap hal yang tidak diketahui, mengarahkan anak pada pengetahuan yang baik, hal yang seharusnya bisa ia tiru dan tidak ditiru. Selain menjalin komunikasi yang baik orangtua juga dapat memberikan contoh untuk tidak terlalu sering menggunakan gadget.

C. Peran *Digital Parenting* bagi Perkembangan Moral Anak di Desa Kebulusan

Parenting berasal dari bahasa Inggris yang berarti pengasuhan anak atau mengasuh anak. Dengan parenting orangtua dapat memberikan pendidikan kepada anak yang berperan bagi perkembangan anak terutama dalam hal perkembangan moral anak. Parenting memberikan pendidikan moral anak sejak dini seperti membiasakan berlaku jujur, memberitahukan segala sesuatu yang anak lakukan baik atau pun tidak, mengajarkan nilai kesopanan seperti meminta maaf, berterimakasih, maupun meminta tolong.¹²²

Para ahli percaya bahwa usia anak-anak adalah emas bagi setiap orang, karena pada tahap ini sangat mudah bagi seseorang

¹²² Abdurrahman dan Wahid, "PARENTING DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI, 2024, hlm.5-6.

untuk membentuk moral dan pengetahuannya.¹²³ Menurut Piaget perkembangan moral anak melalui 3 fase Pertama, fase absolut dimana anak menghayati peraturan sebagai sesuatu yang tidak dapat diubah karena bersumber dari pengaruh yang dihormatinya. Kedua, fase realitas dimana anak dapat menyesuaikan diri agar tidak ditolak oleh orang lain sehingga mereka merasa bertanggung jawab untuk menaatinya. Ketiga, Fase Subyektif anak akan mencermati kesengajaan pada penilaian perilaku. Perilaku dinilai perilaku baik atau buruk.

Menurut Piaget tahap-tahap perkembangan moral anak usia dini termasuk ke dalam menjadi dua. Pertama, Tahap Moralitas Heterogen (4-7th) dimana di tahap ini anak berfikir keadilan dan peraturan ialah perangkat dunia yang tidak dapat diubah dan diatur oleh orang. Selain itu, anak juga berfikir peraturan dibuat oleh orang dewasa dan memiliki perbatasan dalam bertindak laku. Kedua, saat menginjak usia 7-10th mereka mulai sadar bahwa peraturan-peraturan dan hukum-hukum yang ada diciptakan oleh manusia. Anak mulai dapat menilai sebuah perbuatan baik dan buruknya. Mereka juga sudah mulai berpikir serta mempertimbangkan niat dan dampak baik buruknya dari hasil perbuatan yang akan anak lakukan. Dalam masa ini anak yakin bahwa jika mereka melakukan kesalahan dan melanggar peraturan

¹²³ Andre Safrie Maulana, dkk, "Pengaruh Gawai Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini," Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, hlm. 47-53.

maka otomatis mereka akan mendapatkan hukuman dari kesalahan yang diperbuatnya.¹²⁴

Berdasarkan teori di atas dapat kita pahami bahwa perkembangan moral anak meliputi bagaimana anak memahami sebuah aturan dan bertanggungjawab untuk menaatinya, mampu beradaptasi dengan aturan dan norma-norma yang ada, serta belajar menilai suatu perbuatan baik atau buruk. Berdasarkan hasil penelitian wawancara yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, melalui batasan, pengawasan, pendampingan, dan pengarahan yang dilakukan orangtua peran *digital parenting* bagi perkembangan moral anak sebagai berikut :

1. Sebagai Pengendali

Untuk mengendalikan aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* orangtua dapat memberikan batasan melalui aturan-aturan yang harus disepakati. Seperti yang diungkapkan Bu Mutoharoh dalam wawancara dengan peneliti

“Dengan pembatasan yang ada sebenarnya membuat anak untuk belajar tanggungjawab gitu ya atas perintah yang kita berikan kaya waktu, kaya gitu ya. Terus apa yang dia boleh lihat apa yang ngga boleh dilihat.”¹²⁵

¹²⁴ Arifani Maulida Rahman, Suptiyo Ru'iya, and Dzaki Fauzan Abid, "Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi" 6, no. 2 (2022): hlm. 89-101.

¹²⁵ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

Berdasarkan hasil wawancara di atas pembatasan yang dilakukan dapat melatih anak untuk bertanggungjawab menaati peraturan yang telah dibuat. Screentime yang diberikan melatih anak untuk disiplin mengendalikan waktu dengan baik. Seperti yang ditemukan peneliti dalam observasi peneliti melihat salah satu responden (NZ) mengembalikan gadget setelah batas waktu selesai. Pembatasan konten yang boleh dilihat atau tidak boleh dilihat sangat penting sebab anak cenderung menirukan apa yang ia lihat. Untuk itu orang tua harus selektif dalam memilihkan konten dan aplikasi. Jika orang tua dapat memilihkan aplikasi yang sesuai dengan usia mereka maka yang akan didapatkan anak adalah hal positif. Sependapat dengan Bu Mutoharoh menurut Bu Nur pembatasan yang dilakukan juga berperan bagi perkembangan moral dapat kita lihat dari cuplikan pada saat wawancara dengan peneliti

“Kalo orangtua tidak membatasi khawatir kan bisa menjerumuskanlah. Kalo sampe sudah kecanduan parah itu nglepasnya susah kita sebagai orangtua nanti yang repot.”¹²⁶

Dari hasil wawancara di atas menunjukkan dengan memberikan pembatasan orangtua dapat mencegah anak dari

¹²⁶ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

kecanduan *gadget* dan konten-konten yang menjerumuskan misalnya konten yang tidak senonoh dan tidak sesuai dengan perkembangan moral anak.

2. Sebagai Pengontrol

Pengawasan dan pendampingan yang dilakukan orangtua dapat mengontrol aktivitas penggunaan gadget pada anak seperti yang diungkapkan oleh Bu Ma'nus pada saat wawancara dengan peneliti.

“Kalo ngga di awasi kita nggabisa mengontrol anak nonton apa saja gitu soalnya bisa dia praktekin kan, dia kan mencontoh dari apa yang dia lihat.”¹²⁷

Hal ini sependapat dengan Bu Mutoharoh, yang diungkapkan pada wawancara dengan peneliti

“Secara langsung atau tidak langsung *gadget* pasti berpengaruh banget. Apa yang dia lihat itu yang akan dia praktekan. Jadi misalkan anak lihat di *gadget* ya misalnya yang mohon maaf kurang baik. Bisa jadi anak itu akan melakukan sesuatu yang tidak baik itu walaupun sekali dua kali. Nah nek semisalkan sudah melakukan itu dan kita tidak mengontrol itukan fatal jadinya mba.”¹²⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa dengan melakukan pengawasan orangtua dapat

¹²⁷ THW-005 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Mutoharoh pada tanggal, 07 Mei 2024

¹²⁸ THW-004 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Ma'nus pada tanggal, 28 April 2024

mengontrol konten yang dikonsumsi oleh anak dan aktivitas yang dilakukan anak saat menggunakan *gadget*. Untuk dapat memantau aktivitas *gadget* anak secara maksimal orangtua dapat melakukan pendampingan saat anak mengakses *gadget* seperti yang diungkapkan oleh Bu Nur pada saat wawancara dengan peneliti

“Kalo jadi orangtua nggak paham ngga membatasi ya nggak mendampingi anak-anak akan cenderung ngakses sesuka hati tanpa melihat berapa usianya dia. Apalagi di zaman sekaranglah kondisi semuanya tersedia di HP bisa diakses apapun. Gambar baik buruk sudah ada semua. Kita jadi orangtua ya wajib mendampingi, paling nggak kita tau kalo kontennya itu tidak membahayakan, tidak merusak, tambah pengalaman yang baik-baik lah. Soale kan kita pembatasan anak kan 24 jam, 8 jam tidur sisanya? Hampir 12 jam lebih buat kaya gitutok kan habis waktunya, nanti untuk perkembangannya dia gimana?”¹²⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa pendampingan orangtua sangat penting dalam penggunaan *gadget*. Sebab tanpa pengampingan dan pembatasan anak akan terlalu bebas untuk mengakses konten sesuka hati tanpa melihat apakah itu baik untuk perkembangannya. Bu Fika juga mengungkapkan pendapatnya dalam wawancara berikut

¹²⁹ THW-001 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Nur pada tanggal, 21 April 2024

“Anak di usia emas ini memang sangat butuh pendampingan, dan kita sebagai orangtua ini sebagai madrasah pertama, contoh yang benar-bener dicontoh sama anak itu ya kita ini sebagai orangtua. Tergantung didikan, jadi kalo kaya bikin rumah itu kan butuh pondasi. Jadi kalo pondasinya kuat ya sekuat apapun nanti dihancurkan oleh orang disekitar ya nggak akan runtuh. Terutama pondasi kesadaran, kesadaran menuntut ilmu, beribadah, dan memanfaatkan waktu dengan baik.”¹³⁰

Dari hasil wawancara tersebut mengungkapkan bahwa dengan pendampingan orangtua dapat memberikan pondasi yang kuat terutama pondasi kedarasan untuk menuntut ilmu, beribadah, dan memanfaatkan waktu dengan baik. Pondasi yang kuat dapat menjadi kontrol dalam diri anak untuk memanfaatkan *gadget* dengan bijak. Harapannya saat pondasi tersebut ditanamkan sedini mungkin nantinya saat anak keluar dari genggamannya orangtua sekuat apapun pengaruh dari lingkungan sekitar tidak membuat anak runtuh terhadap apa yang ditanam sejak dini.

3. Sebagai Filter dan Keamanan

Untuk melindungi anak-anak dari konten yang tidak pantas orang tua dapat menggunakan alat manajemen seperti *screentime* dan *parents control* yang dilakukan pada orangtua

¹³⁰ THW-002 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Fika pada tanggal, 25 April 2024

di Desa Kebulusan .Dengan *screentime* orangtua dapat memajemen waktu penggunaan gadget misalnya pada aplikasi Youtube Kids dan Lingo Kids. Melalui *google parents* orang tua dapat mengatur batasan waktu penggunaan *gadget*, membatasi akses konten yang tidak sesuai, serta melacak lokasi perangkat anak.

Selain itu orangtua juga dapat mengaktifkan mode terbatas untuk melindungi anak dari konten kekerasan dan konten orang dewasa. Penggunaan sandi *gadget* juga diperlukan untuk memberikan keamanan terhadap aplikasi yang tidak boleh diakses oleh anak. Orangtua juga dapat menonaktifkan data atau SIM untuk mencegah anak *mendownload* aplikasi tanpa sepengetahuan orangtua.

4. Sebagai Penunjang perkembangan moral anak

Di dalam *gadget* anak dapat mengakses konten dan informasi apapun tanpa batas. Namun di usianya yang masih belia, anak belum mampu mengetahui mana konten yang baik dan tidak untuk dikonsumsi. Orangtua perlu memilihkan konten maupun aplikasi yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangannya, sebab pemilihan konten yang sesuai dapat menunjang perkembangan moral anak seperti yang diungkapkan oleh Bu Diah pada saat peneliti menanyakan apakah *digital parenting* berperan bagi perkembangan moral anak?

“Berperan sebagai sebagai penunjang perkembangan moral anak. Saya tidak bisa melarang anak menonton TV atau youtube yang saya bisa hanya membatasi, mendampingi dan memilihkan konten yg sesuai umur dan ramah anak. Tentu juga konten yg berisi banyak pesan untuk perkembangan karakter dan moral Biya.”¹³¹

Sependapat dengan Bu Diah, orang tua lain juga memilihkan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan moral anak yang terangkum dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1. Analisis penggunaan *gadget* dan pengaruhnya terhadap perkembangan moral anak

Subjek Penelitian	Video / Aplikasi yang ditonton	Pengaruh Terhadap Perkembangan Moral Anak
RNZ	Video tentang Puasa	Anak menjadi semangat berpuasa dan mudah dibangun savor
	Video tentang binatang yang diejek	Mengajari anak tidak marah dan tidak menangis saat diejek teman
	Video teladan	Mngajari anak meminta maaf jika salah

¹³¹ THW-006 Tes Hasil Wawancara dengan Orangtua Bu Diah pada tanggal, 06 Mei 2024

SN	Video Asal Bintang bagian 1	Memberi pemahaman kepada anak darimana asal bintang dan siapa yang menciptakan alam semesta
	Konten moral di smart hafidz	Anak menrapkan cara meminjam sesuatu dengan bahasa yang baik
		Anak menerapkan cara meminta tolong dengan Bahasa yang baik
NA	Aplikasi Kabi	Anak mengetahui kisah para Nabi
	(Kisah Teladan Nabi)	Anak mengetahui lafal Adzan
PSW	Kartun Nusa Rara	Anak mampu menerapkan doa dalam kehidupan sehari-hari
	Kartun Joni Toni	Anak dapat mengenal anatomi diri sendiri, anak belajar mencintai diri sendiri dan menggunakan organ tubuhnya sesuai dengan manfaatnya

		Anak belajar menggosok gigi sendiri
	Kartun Rico the Series	Anak lebih semangat menghafalkan doa-doa harian dan surat-surat pendek
SHA	Lingokids fitur <i>languages</i>	Anak belajar menggunakan bahasa yang baik Ketika berkomunikasi dengan orang lain seperti berkata santun, <i>make some permission</i> , dan meminya izin
	Fitur lingokids <i>social skill moral</i>	Anak belajar bersikap baik dan belajar menghargai orang lain, tidak <i>bullyng</i> , tidak melakukan penipuan dan kecurangan, menanamkan sikap jujur dan empati.

Tabel di atas menunjukkan bahwa *digital parenting* berperan dalam menunjang perkembangan moral anak melalui konten yang dipilihkan oleh orangtua. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Syafira (2024) Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral (secara kokoh). Pengetahuannya diperoleh dari orang dewasa. Anak-anak masih mengandalkan pengaruh

dan panduan dari orang dewasa, terutama orang tua dan pengasuh mereka, untuk membentuk pemahaman awal mereka tentang apa yang benar dan salah. Maka selain memberikan pendampingan, pengawasan, dan pembatasan, pengarahan orangtua dalam hal memilih konten sangat berpengaruh untuk penunjang perkembangan moral anak.¹³²

5. Sebagai Motivator

Anak mempunyai motivasi untuk bergerak dan bertindak apabila ada dorongan dari orang lain terutama orangtua. Orangtua dapat memberikan dorongan pada anak melalui dunia digital. Seperti yang dilakukan oleh Bu Fika dalam memotivasi anaknya untuk berpuasa. Beliau menyajikan video tentang berpuasa. Dari video yang disajikan mendorong anak untuk semangat berpuasa hal ini dibuktikan dengan wujud nyata anak saat orangtua tidak kesulitan membangunkannya saat sahur.

Hal serupa juga dilakukan oleh Bu Mutoharoh dalam memotivasi anaknya untuk menghafalkan doa-doa harian dan surat pendek yang harus dihafalkan di sekolah. Untuk mendorong semangat menghafal Bu Mutoharoh dengan ulet memutar video doa-doa dan surat pendek misalnya pada kartun Nusa dan Rara setiap sebelum tidur. Bu Iis juga

¹³² Syafira Sahara Saleh et al., "Perkembangan Moral Anak Awal Dan Anak Akhir," Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa 3, no. 1 (2024): hlm. 158.

melakukan hal yang sama perbedaanya hanya terletak pada media yang digunakan. Bu Mutoharoh menggunakan media Youtube kids sedangkan Bu Iis menggunakan smart hafidz. Bu Iis selalu membiasakan anak untuk memutarakan ayat-ayat Al Quran sebelum tidur bahkan sadari bayi.

Berbeda dengan mereka Bu Ma'nus juga memotivasi kegiatan anak menggunakan *gadget*. Beliau memperbolehkan anak menggunakan *gadget* setelah dia melaksanakan kewajibannya yakni mengaji dan sekolah. Pemberian *gadget* digunakan sebagai *reward* dan refleksi anak dari kegiatan yang melelahkan.

Selain itu konten-konten moral yang ada dalam Youtube Kids, Lingokids, KaBi, dan smart hafidz dapat memotivasi anak untuk menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari seperti *make some permission*, berbicara dengan bahasa yang santun, cara meminta tolong dan berterimakasih dengan menggunakan bahahasa yang baik.

6. Sebagai Pengarah

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu fungsi *prefrontal cortex* anak. Saat anak kecanduan *gadget*, otak pada anak dapat menyekresi hormon dopamin secara berlebihan yang dapat mengakibatkan fungsi *prefrontal cortex* menjadi terganggu. Hal ini dapat mempengaruhi wilayah dalam otak secara negative yang

mengendalikan emosi, regulasi diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan prinsip-prinsip moral lainnya.¹³³

Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak-anak. Anak-anak membutuhkan bimbingan dan pengarahan agar tidak menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk *gadget*. Orangtua perlu mengarahkan anak untuk menyeimbangkan dunia maya dengan dunia nyata. Seperti yang dilakukan oleh orangtua di Desa Kebulusan beragam cara dilakukan untuk mengalihkan anak dari paparan *gadget*. Mulai dari mengganti media *gadget* dengan smart hafidz, buku dongeng, kertas origami, hingga mengajak anak untuk melakukan aktivitas seperti olahraga dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Selain itu orangtua juga memberikan teladan yang baik dalam menggunakan *gadget*. orangtua dapat memberi contoh untuk tidak terlalu sering memegang *gadget* di hadapan anak dan saat orangtua memegang *gadget* orangtua perlu memberikan pengertian kepada anak bahwa orangtua menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi, untuk mengelola bisnis, dan untuk melakukan pekerjaan sehingga kelak anak mampu meneladani untuk memanfaatkan *gadget* sesuai kebutuhan.

¹³³<https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/> diakses pada Selasa, 25 Juni 2024 pada pukul 10.02 WIB.

Orangtua juga perlu memberikan pengarahan tentang bahaya penggunaan *gadget* sehingga tumbuh kesadaran dalam dirinya untuk tidak terlalu sering menggunakan *gadget*. Orangtua juga dapat mengarahkan konten yang dikonsumsi oleh anak untuk memastikan bahwa konten yang ditonton sesuai dengan usia dan perkembangannya. Dengan melakukan komunikasi secara interpersonal orangtua dapat mengarahkan anak melalui diskusi bersama saat bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara dan temuan di lapangan penerapan *digital parenting* berperan bagi perkembangan moral anak. Beberapa aspek moral yang berkembang setelah diterapkannya digital parenting meliputi :

Aspek Perkembangan Moral	Temuan di Lapangan
Mengenal Agama Yang dianut	Menghafal surat pendek, doa harian, Mengucap kalimat alkhamdulillah, allohuakbar, innalillahi. Mengenal kisah Nabi
Membiasakan diri beribadah	Melaksanakan shalat 5 waktu Mudah dibangunkan sahur dan mau menjalankan ibadah puasa

Menghormati orang lain	Tidak bermain HP ketika sedang diajak berbicara,
Memahami perilaku baik dan buruk	Membuang sampah pada tempatnya, Tidak mengejek teman (bullying) Meminta maaf walaupun tidak sengaja melakukan kesalahan.
Memahami perilaku mulia	Menghormati orangtua, guru, dan orang lain Mau membantu orang lain Empati (Tanggap ketika melihat orang lain sedih atau menangis)
Tanggung jawab	Membereskan mainan dan buku ke tempat semula Memberi makan hewan yang dipelihara
Sopan Santun	Menggunakan bahasa yang baik saat meminta bermain gadget Mengucapkan permisi ketika lewat di depan orang
Adaptasi	Anak mudah bersosialisasi
Disiplin	Anak mengembalikan gadget sesuai waktu yang ditentukan Anak mengikuti aturan yang ditetapkan di rumah

	Anak akan berhenti bermain gadget saat waktu ibadah (shalat, mengaji)
Mandiri	Anak mampu makan sendiri Anak mampu mandi dan gosok gigi sendiri Anak sudah dapat bangun tidur sendiri

Dari penjabaran tabel di atas menunjukkan bahwa penerapan *digital parenting* berperan dalam membantu perkembangan moral anak sesuai dengan indikator perkembangan moral anak menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan PAUD BAB III pasal 10 indikator perkembangan moral anak, indikator perkembangan moral anak menurut STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak; dan cakupan nilai moral baik yang dapat diparktekkan oleh anak menurut Syamsudin.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Digital parenting adalah suatu upaya pengasuhan yang digunakan untuk memperkenalkan dunia digital pada anak, serta memberikan pelajaran kepada mereka agar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak. *Digital parenting* yang diterapkan oleh orangtua di Desa Kebulusan meliputi pembatasan penggunaan *gadget*, membuat peraturan dan kesepakatan bersama anak, mendampingi anak dalam mengakses perangkat digital, melakukan pengawasan dan pemantauan secara berkala, memilihkan konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, mengarahkan anak untuk menyeimbangkan dunia maya dengan dunia nyata, serta menjalin komunikasi yang baik dengan anak.

Peran *digital parenting* bagi perkembangan moral anak adalah sebagai pengendali, sebagai pengontrol, sebagai filter dan keamanan, sebagai motivator, sebagai pengarah, serta sebagai penunjang perkembangan moral anak. Setelah diterapkan *digital parenting* aspek perkembangan moral yang mulai tumbuh dalam diri anak meliputi mengenal agama yang dianut, membiasakan diri beribadah, menghormati orang lain, memahami perilaku baik dan buruk, memahami perilaku mulia, tanggung jawab, sopan santun, adaptasi, disiplin, dan mandiri.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka peneliti sampaikan saran sebagai bahan pertimbangan bagi masyarakat terutama bagi orangtua dan lembaga pendidikan anak.

1. Bagi orangtua, penelitian ini telah membuktikan bahwa *digital parenting* sangat penting diterapkan pada pengasuhan di era digital. Pembatasan, pengawasan, pendampingan, pemilihan konten, dan komunikasi yang baik dalam *digital parenting* menunjang perkembangan moral pada anak. Dengan teori-teori dan pengalaman yang dibuktikan secara ilmiah diharapkan temuan ini dapat menjadi landasan dalam memberikan pengasuhan anak di era digital.
2. Bagi lembaga pendidikan anak, banyak dari orangtua yang menyadari akan dampak negative dari penggunaan *gadget*, akan tetapi banyak dari mereka yang tidak mengetahui bagaimana mengoperasikan *gadget*, bagaimana memproteksi *gadget*, bagaimana memilihkan konten yang sesuai dengan perkembangan anak, bagaimana memberikan pengawasan dan pendampingan yang baik di sela-sela kesibukan, bahkan tak jarang dari mereka yang kurang menyadari bahaya dari kecanduan *gadget*. Dari fakta tersebut diharapkan lembaga pendidikan untuk memberikan pelatihan maupun seminar mengenai *digital parenting*, minimal pada saat acara POMG (Pertemuan Orangtua Murid dan Guru), setidaknya untuk

mengajak orangtua bersama-sama belajar akan pentingnya penerapan *digital parenting* bagi perkembangan moral anak.

3. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki kekurangan dalam penulisan. Maka, peneliti berharap adanya penelitian selanjutnya tentang peran *digital parenting* terhadap perkembangan moral anak sehingga akan memberi gambaran baru terkait penerapan *digital parenting* dan perannya terhadap perkembangan moral anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, Ade, dkk. "Analisis Perkembangan Moral Anak TK B". *Indonesian Journal of Early Childhood Education*. 2021.
- Abdurrahman dan Wahid, "Parenting dan Perkembangan Anak Usia Dini. 2024.
- Adwiah, Amalia Rabiatal dan Raden Rachmy Diana. "Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2. 2023
- Ajje, Faisal Bayu dan Sidiq Setyawan. "Penerapan Digital Parenting Orang Tua Terhadap Anak Di Era New Normal". 2021.
- Anatasya, Ervina. "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak" 2, no. 1. 2024.
- Anggy Giri Prawiyogi, dkk. "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* (Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021).
- Asmawati, L. "Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). 2021.
- Cunayah, Cucu, dkk, Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Melalui Metode Bercerita, t.t.
- Deby, Dharmasraya, dkk, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan". 2022.
- Dhiya'ulhaq, Rozaana, dkk, tanpa tahun. "Gambaran Penggunaan Gadget dan Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Masyitoh Ngasem", *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*.
- Dyna Herlina S, dkk, "Digital Parenting : Mendidik Anak di Era Digital", (Yogyakarta : Samudra Biru, 2018).
- Emzir, Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).
- Fadlullah, dkk, "Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali dalam Kitab Ihya Ulumuddin", *Jurnal Jispendiora*. 2023.
- Fiantika, Feny Rita, dkk. "Metodologi Penelitian Kualitatif" (Padang : PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI). 2022.

- Ghina, Maelan Asfarotul, "Analisis Kurikulum Paud Terhadap Indikator Perkembangan Agama Dan Moral Anak Usia Dini", : *Jurnal Al Athfal Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen PAUD* . 2021.
- Hamsit, Unisa Adelia dan Zelfia Andi Muttaqin. "Pola Komunikasi Antara Orang Tua Dengan Anak dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Pada SD Islam Terpadu Ar-Rahmah Makassar".
- Handayani, dkk, "Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget." 7(1). 2020.
- Handayani, Puji Ayu dan Triana Lestari. "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Dan Pola Pikir Anak," (Jurnal Pendidikan Tambusai 5, no. 3). 2021.
- Harahap, Wan Putri Azizah, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah," Sublim: Jurnal Pendidikan 02, no. 02. 2023.
- Herlina, Dyna dkk, "DIGITAL PARENTING Seri Literasi Digital Japelidi: Mendidik Anak Di Era Digital. 2018.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, dkk, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan 5, no. 3. 2021.
- <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/> diakses pada Selasa, 25 Juni 2024 pada pukul 10.02 WIB.
- <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel> diakses pada 13 januaru pukul 14.24 WIB.
- <https://www.educastudio.com/brand/kabi>) diakses pada Rabu 29/05/24 pukul 23:27 WIB.
- <https://www.nu.or.id/nasional/4-prinsip-parenting-digital-menurut-alissa-wahid-CtKru>, diakses pada Tanggal 25 Maret 2024 pukul 15.14 WIB
- Iftitah, Lailivatul dan Faridhatul Anawaty M, "Pentingnya Pengawasan Orang Tua Daalam Pemanfaatan Gadget Pada Masa Belajar Dari Rumah." 4(2). 2021.

- Indarwan, Aulia Fadhillah, dkk, "The Influence of Gadgets on The Moral Development of Early Childhood", *Early Childhood Education and Development Journal*. 2022.
- Irna, "Pentingnya Permainan Anak Dalam Kajian Qur'an Dan Hadist," *Journal Of Responsible Tourism* 9, no. 1. 2023.
- Kamaria, Amrin. "Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara ", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (Vol. 7, No.3, Juni 2021).
- Khaerunnisa, Maurizka, " Digital Parenting Relationship With Child Development", *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*. 2021.
- Kholish, Jauhar, "Etika dan Moral dalam Pandangan Hadis Nabi Saw Muhammad", *Jurnal Riset Agama*. 2021.
- Lestari Puji, dkk, " Studi Deskriptif: Perilaku Digital Parenting Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah". *Community of Publishing in Nursing (COPING)*, p-ISSN 2303-1298, e-ISSN 2715-1980. 2023.
- Lubis, Hilda Zahra, "Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pema Tarbiyah* 1, no. 1. 2022.
- Maisari Sri dan Sigit Purnama, "Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. 2019.
- Mardani, Risa. "Dampak Penggunaan Gadget Dalam Komunikasi Interpersonal Anak Dan Orang Tua I (Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala)," Skripsi (n.d.).
- Marnelly, T. Romi dan Indah Muspira Sari, "Digital Parenting (Studi Kasus Pengawasan Penggunaan Smartphone Oleh Ibu Pada Anak)," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (Volume 3(2)). 2024.
- Maulana, Andre Safrie, dkk, "Pengaruh Gawai Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 2021.

- Maulida, Hestiqoma ,dkk, “Strategi Digital Parenting Selama Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri 1 Perante, Asembagus, Situbondo “. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Ganesha*. 2022.
- Maulidya Ulfah, “Digital Parenting : Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital”, (Jawa Barat : Edu Publiser), 2020.
- Mazdalifah M dan Moulita M, “Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak.” *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1). 2021.
- Moleong, Lexy J, “Metodologi Penelitian Kualitatif”, (Bandung : PT Remaja. Rosdakarya), 2006.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara), 2008.
- Ningsih, Kartika dan Miftahul Jannah, “Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam”, *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*. 2022.
- Nuryana, Arief, dkk, “Pengantar metode penelitian kepada suatu konsep Fenomenologi”, *Jurnal ENSAIN*. 2019.
- Ofcom, “Children and parents : media use and attitudes.” <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/childrenand-parents-media-use-and-attitudes-report-2022>.
- Palupi, Yulia, “Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak”. Seminar Nasional Universitas Pgri Yogyakarta. 2015.
- Penggunaan Media Game Online "Lingokids" Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Di TKIT Al Imam Asy Syafiu Mataram. *JCES (Journal of Character Education Society)*.t.t.
- Rahman, Arifani Maulida, dkk, "Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi" 6, no. 2. 2022.

- Rahman, Arifani Maulida, "Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam", *AKHLAQUL KARIMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.2022.
- Raniyah, Qaulan, " Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda Pertiwi Marelان", *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*. 2022.
- Reski, Emisa, dkk, "Kesiapan Menulis Anak Dengan Penggunaan Media Digital", *Jurnal Ilmiah Potensia*. 2023.
- Rodhiya, Arindya Yulia Fitri, "What We Talk About When We Talk About : Digital Parenting", *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*. 2020.
- Rosalina, Septia dan Jauharotul Makniyah, "Internalisasi Nilai-Nilai Keagamaan Melalui Media Edukatif (Smart Tahfiz) ". *TRANSFORMASI: Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Islam* (Volume: 4 Nomor 1). 2020.
- Sa'diyah, Halimatus, "Program 'Pembatasan Penggunaan Smartphone Pada Anak Di Rw 18 Leles, Condongcatur, Yogyakarta," *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)* 21, no. 2. 2020.
- Saleh, Syafira Sahara, "Perkembangan Moral Anak Awal Dan Anak Akhir," *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 1. 2024.
- Salwaa, Rayisa Nayla, "Pengalaman Orang Tua dalam Menerapkan Digital Parenting bagi Anak Usia Dini", *Universitas Pendidikan Indonesia*. 2022.
- Sari, Ida Ayu Puspita dan Fahlul Rizki, "Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Al-Quran Di Tpa Al-Ikhlās Pekon Podomoro," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu* 3, no. 2. 2020.
- Sari, Intan Permata, dkk, "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi," *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology* 2, no. 2. 2020.

- Shofa, Mila Faila, "Dukungan Orang Tua Dalam Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6. 2022.
- Sisbintari, Kartika Dewi dan Farida Agus Setiawati, "Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2022.
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta), 2013.
- Suriadi, "Digital Parenting Dalam Perspektif Pendidikan Islam", *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.2023.
- Suryaningsih, Rahmadani, "Pengaruh Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2. 2021.
- Syamsudin A, dkk, "Konstruk Nilai Moral Anak Usia Dini Versi Guru PAUD." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.6 (3). 2021.
- Widyaiswara, Nurdew, " Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani di Provinsi Maluku Utara," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*. 2022.
- Wonodipurno, Darori, Agung Widhianto, "Jejak dan Potret Situs Leluhur di 150 Desa di Kabupaten Kebumen", (Kebumen : Rumah Aspirasi Darori Wonodipurno), 2018.
- Yuliana, Hesti. " Penerapan Digital Parenting pada Anak Usia Dini di Kota Palembang". Skripsi UIN Sunan Kalijaga.2022.
- Yunengsih Sri, dkk, " The Analysis of Giving Rewards by The Teacher in Learning Mathematics Grade 5 Students Of SD Negeri 184 Pekanbaru", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2020.
- Zulfirman, J Rony, "Implemetasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Medan", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*. 2022.

LAMPIRAN-LAMPIRAN
LAMPIRAN 1 : PEDOMAN WAWANCARA
DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA :

A. PENERAPAN DIGITAL PARENTING

1. Bagaimana pendapat Anda terkait dengan digital parenting?
2. Sejak kapan Anda menerapkan digital parenting?
3. Apa alasan Anda memperbolehkan anak bermain gadget?
 1. Aplikasi/game apa saja yang biasa digunakan anak Anda?
 2. Kapan dan berapa lama rata-rata anak Anda menggunakan gadget per hari?
 3. Siapa yang mendampingi anak saat bermain gadget? dan Bagaimana cara bapak/ibu mendampingi anak saat bermain gadget?
4. Apakah Anda memiliki aturan khusus (kesepakatan) terkait penggunaan gadget pada anak? Jika ya, jelaskan aturan tersebut dan bagaimana cara Anda menerapkannya?
5. Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan gadget? sn Topik apa yang biasanya Anda bicarakan dengan anak terkait penggunaan gadget?
6. Bagaimana cara melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak di gadget?
7. Bagaimana cara Anda memotivasi anak untuk melakukan aktivitas positif di luar penggunaan gadget?

8. Bagaimana Anda memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dan dunia nyata?
9. Bagaimana Anda mengajak anak berkomunikasi dan berdiskusi tentang apa yang anak lihat pada gadgetnya?
10. Bagaimana Anda memberikan larangan bermain gadget di waktu-waktu tertentu? Misalnya saat waktu ibadah, dan mengaji.
11. Apakah Anda memberikan hukuman maupun reward saat anak melanggar kesepakatan ataupun saat anak menaati peraturan?
12. Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?
13. Bagaimana Anda mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak Anda melalui media digital?
14. Bagaimana Anda mengatasi perilaku negatif anak Anda yang terkait dengan penggunaan media digital

**B. PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP
PERKEMBANGAN MORAL ANAK**

1. Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?
2. Apakah anak meminta gadget dengan bahasa yang baik?
3. Apakah anak mengembalikan gadget sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?

4. Menurut Anda apakah dengan melakukan komunikasi dan mendampingi anak dalam bermain gadget akan membuat anak lebih terbuka?
5. Apakah dengan pembatasan atau dengan aturan yang disepakati bersama anak akan menaati peraturan dan bertanggungjawab atas kesepakatan yang disetujui?
6. Apakah dengan pembatasan waktu/screentime dapat membantu anak mengendalikan waktunya antara mengaji dan beribadah ?
7. Apakah yang ditonton anak di gadget memberikan pelajaran yang baik bagi anak? misalnya, tentang sopan santun, kata maaf, terimakasih, minta tolong, dan menghargai satu sama lain?
8. Apakah anak marah saat tidak diberikan gadget?
9. Menurut Anda, apa saja pengaruh positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak?
10. Berikan contoh nyata bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan moral anak Anda?
11. Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku anak setelah berinteraksi dengan konten digital tertentu?
12. Apakah Anda melihat perubahan positif dalam moral anak usia dini Anda setelah menerapkan digital parenting?
13. Apakah digital parenting membantu Anda dalam mendidik anak Anda?

LAMPIRAN 2

KUISIONER PENERAPAN DIGITAL PARENTING PADA ANAK USIA DINI

Petunjuk : Mohon untuk menjawab pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang paling sesuai dengan keadaan Anda !

1. Nama Anak :
2. Pendidikan terakhir orangtua :
3. No. Handphone :

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah mendengar istilah digital parenting		
2.	Saya memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan gadget (misalnya satu hari maksimal 1 jam)		
3.	Saya mendampingi anak saat mengakses gadget, apabila saya berhalangan saya mengamanahkan kepada orang sekitar untuk mendampingi anak saat bermain gadget		
4.	Saya mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan jelas		
5.	Saya membuat kesepakatan/aturan terkait penggunaan gadget dengan anak		

6.	Saya melarang anak bermain gadget tanpa pengawasan dari orang dewasa		
7.	Saya mengajak anak untuk mendiskusikan apa yang ia lihat dalam perangkat digital		
8.	Saya mengimbangi waktu penggunaan perangkat digital dengan interaksi dunia nyata (misalnya mengajak anak bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar)		
9.	Saya meminjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan		
10.	Saya memilihkan program/aplikasi saat anak menggunakan gadget		
11.	Saya selalu mengontrol laman aplikasi yang dikunjungi anak saat bermain gadget		
12.	Saya memberikan tauladan yang baik untuk tidak terlalu sering menggunakan gadget dihadapan anak		
13.	Saya melarang anak untuk bermain gadget saat waktu ibadah dan di tempat ibadah (misalnya saat jam ngaji, jam shalat, dan saat di masjid)		

Sumber referensi :

- Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda Pertiwi Marelan:

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/4648>

- Pengaruh Digital Parenting Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar:
<http://repository.unika.ac.id/13294/5/12.60.0248%20Christina%20Thiveny%20Putrianti%20BAB%20IV.pdf>
- Digital Parenting and Its Impact on Children's Moral Development:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6803440/>
- The Role of Digital Parenting in Children's Moral Development:
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01372/full>
- How Digital Parenting Can Help Kids Develop Moral Values:
<http://repository.unika.ac.id/13294/5/12.60.0248%20Christina%20Thiveny%20Putrianti%20BAB%20IV.pdf>

LAMPIRAN 3

PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Instrumen Data Umum

1. Kondisi Desa Kebulusan
2. Sejarah dan Letak Geografis Desa Kebulusan
3. Keadaan Sosial Ekonomi masyarakat Desa Kebulusan

B. Instrumen Data Khusus

- a. Rekaman wawancara
- b. History link, web, maupun akun media sosial yang sering dikunjungi anak
- c. Aplikasi yang dipakai anak, video yang sering ditonton.
- d. Screenshoot pengaturan gadget/aplikasi (*parenting control*)
- e. Foto saat wawancara dengan responden

LAMPIRAN 4

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI DESA KEBULUSAN KEBUMEN

TAHUN 2024

Kode : THW-001

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama Orang Tua : Nur Azizah

Pendidikan : S1

Pekerjaan : Dinas Pertanian

Nama Anak : Muhammad Abdul (5th)

Tanggal Wawancara : 21 April 2024

Peneliti : Bagaimana pendapat Anda terkait dengan *digital parenting*?

Responden : Ya pokoknya secara fisiknya ya, digital parenting pendidikan kita sebagai orangtua ke anak tentang gadget yang online-online lah, terutama kan HP yah, kalo laptop kan belum tentu udah peganglah belum tau tombolnya Kalo hapekan bisalah buka tinggal pencet bisa buka apa nek orangtua tidak membatasi khawatirnya kan bisa menjerumuskanlah. Kalo sampe sudah kecanduan parah itu nglepasnya susah kita sebagai orangtua nanti sing repot.

- Peneliti : Sejak kapan Anda menerapkan digital parenting?
- Responden : Sejak kalo Abdul kan ini 4 tahunlah kalo Syafiq sama Aliya ya sejak mereka mengenal gadget.
- Peneliti : Apa alasan Anda memperbolehkan anak bermain gadget?
- Responden : Untuk hiburan lah mba, ben aja kudet banget, nek ora ulih ya melas ketinggalan batire, cuman ya itu sayane kudu tetep mbatesi, ndampingi.
- Peneliti : Aplikasi/game apa saja yang biasa digunakan anak Anda?
- Responden : Cuman Youtube mba, tiktok sama media lain saya ngga sediakan aplikasinya di hape, saya ngga kaya ibu-ibu yang main tik tok itulah, kalo si Syafiq itu biasane lihate ikan kaya misalkan nanti ada orang nyari ikan diseser. Terus kalo Abdul sih helicopter, kalo Aliya ya senenge masih mewarnai. Kadang kalo Syafiq lihat itu lihat mainan yang dirakit-rakit gitu mba misale mainan nanti ada dinamonya lah dirakit dibenerin ditambahin baterai kan ada itunya kabel sini sampe sini dipasang bisa jadi itu kaya baling-baling. Itu kamu lihat dimana mas? Itu mah di youtube.
- Peneliti : Kapan dan berapa lama rata-rata anak Anda menggunakan gadget per hari?
- Responden : Kalo Syafiq sama Aliya itu saya batesi pokoke seminggu sekali, satu jam, jadi terserah mereka mau ambil hari apa. Misal Syafiq ambil hari Kamis setengah jam, setengah

jamnya lagi mau diambil hari minggu ya boleh, atau Aliya mau ngambil hari Minggu semua satu jam, ya boleh. Jadi mereka terserah mau ngambil hari apa saja gitu. Paling ya biasanya kalo pas gilirane Syafiq kadang si Abdul apa Aliya ikut nimbrung nonton gitulah, atau kadang kalo si Abdul nonton kartun apa, si Syafiq sama Aliya ikut melihat, ya paling gitu. Trus kalo main HP biasanya itukan hari Minggu seringnya jadi ngga boleh itu kalo melek mata langsung main HP. Sudah kamu mandi dulu, shalat, makan, baru nanti boleh main HP. Kalo malam habis magrib itu sama sekali tidak boleh pegang, malam waktunya belajar. Saya selalu mewajibkan anak, kalo dulu itu Syafiq dari kelas 1 sehari baca satu paragraf buat latihan baca.

Peneliti : Siapa yang mendampingi anak saat bermain gadget? dan Bagaimana cara bapak/ibu mendampingi anak saat bermain gadget?

Responden ;Ya ndampingi aku mba, walaupun kadang sama tak sambi masak apa nyuci tapikan anak di dekat saya, jadi saya tetep bisa mantau denger suaranya, atau biasane sih tak tanya nonton apa mas, ya paling gitu. Nek semisal saya lagi gabisa ya nanti saya minta tolong ayahe buat ndampingiinlah.

- Peneliti :Apakah Anda memiliki aturan khusus (kesepakatan) terkait penggunaan gadget pada anak? Jika ya, jelaskan aturan tersebut dan bagaimana cara Anda menerapkannya?
- Responden :Ya ada mba, lha itu pokok seminggu jatahnya satu jam, terserah anak mau ngambil hari apa.
- Peneliti :Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan gadget?
- Responden :Pokoke saya kudu tegas dan cerewet dan konsisten sama anak, kita gaboleh kalah sama anak. Anak mbantah apaya kita harus bisa njawab. Misale ya, nonton apa mas? Ikan, biasane ya yang short-short itulah. Kadang-kadang Aliya nonton yang Sakura-sakura itu apalah mba. Ya nanti tek bilangin jangan nonton kaya gitu mba, ngga baik. Misale saya lagi di dapur ya tetep saya pantau mba, Mas nonton apaa? Sudah sampe jam berapa itu? tadi di angka 12 lho. Kadang nek saya lagi pegang HP, pasti nanti saya izin sama anak. Mama megang HP bukan buat nonton bukan buat mainan. Mama kerja, mama lagi ngerjain laporan yang tadi siang, mesti paham sih mba lah.
- Peneliti :Bagaimana cara melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak di gadget?
- Responden :Ya paling tak lihat berapa menit sekali aja mba, wong kadang disambi sih

- Peneliti :Bagaimana Anda mengajak anak berkomunikasi dan berdiskusi tentang apa yang anak lihat pada gadgetnya?
- Responden :Ya iya saya biasanya ngajak diskusi, sing sering iku ikan, bego, kalo Abdul kan Sukanya liat alat-alat berat kaya sinder, bego, ya taka jak ngobrol ini truknya lagi mau ngambil makan, lha sapinya dimana ya? “ini” “ lhakok sapinya disitu?, iyalah lhakan Abdul sopirnya,” gitu, jadi saya membawa dia supaya ikut berimajinasi seolah-olah dia yang mengendarai/menyetir truknya gitu. Kalo Syafiq kan Sukanya nonton ikan cana, ya paling tek tanya nonton apasih mas? Ini ma ikan cana? Kaya apasih ikan cana? Nanti dia kasih tunjuk, ada ikan ini ikan ini macem-macemlah. Malah kadang saya baru tau jenis ikan itu.
- Peneliti :Apakah Anda memberikan hukuman maupun reward saat anak melanggar kesepakatan ataupun saat anak menaati peraturan?
- Responden :Engga sih, soale menurute kulo itu bukan sesuatu pencapaian yang penting ya.
- Peneliti :Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?
- Responden :Ngga dipilihkan kaya misal kamu nonton ini ya, engga sih, paling kalo saya cek oh konten yan dilihat masih aman ya saya biarkan.

Peneliti :Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?

Responden :Ya penting, kalo jadi orangtua nggak paham ngga membatasi ya nggak mendampingi anak-anak akan cenderung ngakses sesuka hati tanpa melihat berapa usianya dia. Prnting bangetlah apalagi di zaman sekaranglah kondisi semuanya tersedia di hape bisa diakses apapun. Gambar baik buruk sudah ada semua. Kita jadi orangtua ya wajib mendampingi, paling nggak kita tau kalo kontennya itu tidak membahayakan, tidak merusak, tambah pengalaman yang baik-baik lah. Soale kan kita pembatasan anak kan 24 jam, 8 jam tidur sisanya? Hampir 12 jam lebih buat kaya gitutok kan habis waktunya, nanti untuk perkembangannya dia gimana?

Peneliti :Apakah anak marah saat tidak diberikan gadget?

Responden :Sejauh ini belum pernah tantrum sih kayak yang nangisss kayak minta apayaa

Peneliti :Berikan contoh nyata bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan moral anak Anda?

Responden :Sikap yang timbul lebih ke ini sih mencintai alam, kaya missal mah aku mau pelihara ini, boleh nggal? Nanti aku yang kasih makan. Kadang jangkrik ya pokonya hewan-hewan gitulah. Ya boleh tapi nnti tanggung jawab ya, kasih makan, ganti airnya.

Peneliti :Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku anak setelah berinteraksi dengan konten digital tertentu?

Responden : Dia bisa mengaplikasikan apa yang dia lihat kaya misalkan tadi rakit-rakit nanti dipraktekkin sendiri. Jadi tau oh caranya gini. Itu dibelikan macem-macem baut kabel-kabel, baterai, lampu.

Peneliti : Apakah digital parenting membantu Anda dalam mendidik anak Anda?

Responden : Digital parenting membantu, kadang kalo saya masak misalkan kan ada sekitar setengah jam itu anak-anak bisa sambil saya pantau.

Peneliti : Bagaimana cara Anda memotivasi anak untuk melakukan aktivitas positif di luar penggunaan gadget?

Responden : TV dipanjer mba sampe ngga diliat, ada kartun atau apa, terserah. Tapi kan dia ada kayak buku cerita dongeng, buku gambar, pulas, pensil warna seabrek, ada buku gambar, kadang gunting kertas origami. Pernah ini syafiq punya majalah ensiklopedia binatang, tumbuhan, padahal bagus-bagus banget itu mba diguntingi sampe habis sekarang, ga kesisa. Lebih baik kaya gitu.

LAMPIRAN 5

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI DESA KEBULUSAN KEBUMEN

TAHUN 2024

Kode : THW-002

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama Orang Tua : Rafika Nanda Sahara

Pendidikan : D3

Pekerjaan : Pengusaha Genteng

Nama Anak : Rohmat Nabighus Zulfa (5,5th)

Tanggal Wawancara : 25 April 2024

Peneliti : Bagaimana pendapat Anda terkait dengan digital parenting?

Responden : Sebagai anak zaman sekarang dia ya minta gadget cuman
Ketika saya kasih pengertian ya nanti main gitu lupa. Kalo digital parenting saya memang belum begitu paham ya, paling Taunya parenting soale kan biasane di RA itu pasti ada rutinan webinar parenting gitu. (istilahnya POMG)

Peneliti : Sejak kapan Anda menerapkn digital parenting?

Responden : Kalo membatasi mendampingi itu sejak ya misalkan saya lagi sibuk ya dia kan ada les juga, saya kasih kesibukan les, les ya les, ngaji ya ngaji, belajar ya belajar, kalo

misalkan saya dan bapaknya lagi selow tetep saya kasih misalnya ya kaya jam-jam gini (jam 1) kalo ngga tidur, kalo ngga ada temennya pasti dia minta, Dia bermain gadget sejak umur 4an kali ya.. semenjak covid itu dulu. Alkhamdulillahnya waktu itu dia ada TPQ pagi jadi agak keseret kesitu. Jadi pas 3 tahun tak masukin di tpq pagi, dia lagi seneng-senengnya, nah itu pas 4 tahun dia stop maksude ngga ada kegiatan sama sekali di rumah, nah itu, larinya ke gadget.

Peneliti : Apa alasan Anda memperbolehkan anak bermain gadget?

Responden : Karena satu, biar anak lebih bebas melihat dunia luar karena kan saya juga mendampingi. Jadi anak kadang ngga sengaja bisa mengambil pelajaran dari YouTube. Contohnya kadang dia kemarin ada tugas puasa saya setelkan video tentang puasa, dia menerapkan sampe sahur itu dibangunin gampang banget, ngga pake drama, itu karena termotivasi dari video yang dia lihat.

Peneliti : Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?

Responden : Ya saya ngga asal memutar video untuk anak, jadi kalo bisa ya sesuai dengan tema anak pada masanya. Bentuk kontennya itu kartun. Lailatur qadar juga dia nontoh kaya gitu. Jadi mau ngaji dengan ayahnya. Saya

memang tiap hari sibuk mba tapi kalo sudah waktu untuk anak ya, semuanya harus ada porsinya.

Peneliti : Kapan dan berapa lama rata-rata anak Anda menggunakan gadget per hari?

Responden : Nggak ada sejam dia, 20 menit aja dia bosan. Itupun tidak setiap hari, ngga mesti sih. Kadang dua hari baru minta. Kalo setiap hari banget itu engga. Cuman kadang kalo mau tidur saya selang-seling. Buku cerita dan dongeng yang ada di hp. Dongengnnya yang kaya cerita-cerita pendek yang kaya tadi itu puasa, lailatul qadar. Soalnya kan anak kadang bosan ya dibacain ini gitu makane kadang “ma, ini ikan udah pernah. Gitu. Yaudah maunya apa?” tinggal dikasih pilhan sih. Buku dongengnya itu banyak, hewan, tentang apa kemarin, ali mengenal islam.

Peneliti : Aplikasi/game apa saja yang biasa digunakan anak Anda? Biasanya

Responden : Nontonnya YouTube saja, paling video di galeri saya. Kalo lagi tak tinggal dia nontonnya video-video dia. Jadi datanya ngga tak nyalakan. Kalo main game itu jarang banget sih orang dia udah sibuk, paling kalo boring aja mba, hari minggu paling.

Peneliti : Siapa yang mendampingi anak saat bermain gadget? dan Bagaimana cara bapak/ibu mendampingi anak saat bermain gadget?

Responden : Kulo dan bapaknya, bekerjasama. Jadi kita anak segitu tuh udah pisah tidurnya kadang tidur sama saya kadang sama bapaknya. Kalo siang dia jarang minta, seringnya mainan punyanya dia. Paling minta itu kalo ngga ada temennya. Tapi sering saya yang mendampingi. Kalo pas saya ngga bisa mendampingi itu nggak kasih saya youtube mba, kasihnya video-video yang online yang ada di galeri kita kaya gitu lah. Tak matiin datanya, di aitu ngga mudeng cara nyalain data, saya nonaktifkan SIMnya dia udah ngga mudeng. Tapi kalo dimode pesawat dia masih bisa.

Peneliti : Apakah Anda memiliki aturan khusus (kesepakatan) terkait penggunaan gadget pada anak? Jika ya, jelaskan aturan tersebut dan bagaimana cara Anda menerapkannya?

Responden : Iya ada, ngga lama-lama ya cuman berapa menit. Misalkan ya dia minta ma aku mau main HP ma. Mau main apa? Game, 10 menit ya, kaya gitu. Gamenya itu offline kayak balap mobil dia suka, terus puzzle dia engga, trus balon yang bubble itu loh yang dipecahin. Kesepakatan lain paling nanti kalo sudah waktunya ngaji ya ngaji.

Peneliti : Apakah anak mengembalikan gadget sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?

Responden : Iya manut, kalo sudah 10 menit ya dikembalikan. Dia sudah tidak perlu diingatkan lagi. Nih mah, kan udah.

Peneliti : Bagaimana cara melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak di gadget?

Responden : Jadi HPnya ini setting screentime kalau sudah saatnya berhenti ya sudah. Kalo di youtube itu nanti kalo waktunya sudah habis nanti keluar peringatan “waktu istirahat”. Kalo mode terbatas tidak saya aktifkan tapi paling datanya tak matikan. HPnya juga disandi. Wajib. Tapi kalo dia ada temen ya main sama temen, kalo temennya main HP pun dia ngga iri. Karna dia udah paham udah ada porsinya gitu. Jadi kita menanamkan kedaran sejak kecil.

Peneliti : Bagaimana cara Anda memotivasi anak untuk melakukan aktivitas positif di luar penggunaan gadget?

Responden : Jadwalnya sudah padat mba, jadi jam 11 pulang, nanti main, nnti jam setengah 2 sampe setengah 3 les, setengah 4 ngaji, habis magrib juga ngaji. Kadang kalo saya ke pabrik juga ikut. Tapi dia melakukan semuanya dengan kesadaran dan kemauannya dia “ma aku mau les.” Karena sayapun ngga mengarahkan soale kan kalo kata psikolog anak segitu belum waktunya untuk berpikir keras kecuali karena ini keinginannya sendiri dan dia seneng yaudah. Dan sekolahpun dia minta sendiri, jadi pas covid itu dia bosan. “ma, aku pengen sekolah. Dan alkhamdulillah

hamper setahun ini tuh dia berangkat ya berangkat, tanpa drama gitu. Ibu gurunya selalu bilang begini “ mba, ini ko bagus banget kalo berangkat ngga pernah drama, sumringah.”

Peneliti : Bagaimana Anda mengajak anak berkomunikasi dan berdiskusi tentang apa yang anak lihat pada gadgetnya?

Responden : Emm kalo saya itu memberikan waktu untuk dia mendengarkan dulu. Jadi, nanti dia dari situ itu pasti bertanya, dan itu pasti ada pertanyaan. Kadang videonya belum selesai saya pause ya. “mau tanya apa?” nanti kalo udah saya play lagi gitu. Biasanya nanya “Kenapa sih ma ko harus puasa? Kenapa ko harus bersedekah mah? Sedekah sih apa? Tergantung video yang dia lihat. Ya macem-macem sih ngga harus yanh seperti itu videonya. Kadang juga “mah itu mau lebaran beli bajunya berapa?”

Peneliti :Berikan contoh nyata bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan moral anak Anda?

Responden : Contohnya kadang dia kemarin ada tugas puasa saya setelkan video tentang puasa, dia menerapkan sampe sahur itu dibangunin gampang banget, ngga pake drama, itu karena termotivasi dari video yang dia lihat.

Peneliti : Bagaimana Anda mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak Anda melalui media digital?

Responden : Kita tu ya kalo misalkan dia belajar apa kita sebisa mungkin menerapkan gitu. Contohnya kalo misalkan dia suka diejek temennya. Nanti kita ada tuh di YouTube kaya gini ini diejek kaya gini tapi nggak marah nih mas, diejek juga nggak nangis. Jadi tergantung konteks ceritanya juga. Tapi ya seringnya kaya gitu sih. Nih mas ada binatang, karena kita sering ambil contohe yang binatang. Ada binatang diejek kakinya pincang aja nggakpapa, kamu yang diejek gendut-gendut nangis. Kadang kaya gitu sih. Sudah salah minta maaf mas, nih, sambil kita tunjukkan video-video teladan dari kartun sambil kita ajak dia berdiskusi itu salah mau kok minta maaf. Jangan nunggu nanti-nanti, kalo minta maaf segera. Kalo mas berbuat salah misalkan di TPQ itu kan bermacam-macam lah dan anak saya itu termasuk yang aktif dan kadangkala ngga sengaja mungkin nyenggol, nanti temennya nangis, gitu.

Peneliti : Apakah Anda memberikan hukuman maupun reward saat anak melanggar kesepakatan ataupun saat anak menaati peraturan?

Responden : Kalo hukuman / reward itu saya jarang banget sih, paling itu ngucapin terimakasih udah dibantu misalkan mas, mama minta tolong buangin sampah ke tempah sampah ya mas, makasih ya mas, sama-sama.

Peneliti : Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku anak setelah berinteraksi dengan konten digital tertentu?

Responden : Kalo effect negative dari gadget sejauh ini alkhmdullah belum, karena kalo dirumah kan saya bisa lihat ya, kalo di sekolah saya sering ngecek ke gurunya, anak saya gimana ya bu di sekolahan? Dia itu memang jail anaknya tapi alkhmdulillahnya jailnya yang tidak menyakiti gitu. Alkhmdulillah sih sepertinya jangan ya jangan sampe lah amit-amit.

Peneliti : Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?

Responden : Penting banget, iya penting banget karena emang anak di usia emas ini memang sangat butuh pendampingan, dan kita sebagai orangtua ini sebagai madrasah pertama, contoh yang bener2 dicontoh sama anak itu ya kita ini sebagai orangtua. Tergantung didikan, jadi kalo kaya bikin rumah itu kan butuh pondasi. Jadi kalo pondasinya kuat ya sekuat apapun nanti dihancurkan oleh orang disekitar ya nggak akan runtuh. Terutama pondasi kesadaran, kesadaran menuntut ilmu, beribadah, dan memanfaatkan waktu dengan baik.

Peneliti : Apakah anak marah saat tidak diberikan gadget?

Responden : Marah saat bermain gadget sih nggak ya, karena anaknya juga nurut. Misalkan kaya mas nanti ya mainannya ya ini

dulu belajar dulu, ya nggak sih mba, ngga pernah marah yang setantrum itu gara-gara gadget.

Peneliti : Apakah dengan pembatasan atau dengan aturan yang disepakati bersama anak akan menaati peraturan dan bertanggungjawab atas kesepakatan yang disetujui?

Responden : Ya, jelas.

LAMPIRAN 6

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI DESA KEBULUSAN KEBUMEN

TAHUN 2024

Kode : THW-003

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama Orang Tua : Siti Isnaeni

Pendidikan : D3

Pekerjaan : Pengusaha Plastik dan Sembako

Nama Anak : Syafakillah Najwa (5th)

Tanggal Wawancara : 28 April 2024

Peneliti : Apakah anak-anak boleh memainkan gadget?

Responden : Saya itu adalah ibu yang kejam banget pada anak-anaknya. Untuk masalah HP itu hampir ngga tak kasih celah. Jadi dia sempet pengen kenapa temennya boleh ini ini ini. Ada saatnya nanti. Jadi memang bagi saya HP itu ngeriii, jadi larinya HP saya ngalahi mbeliin anak antara mainan yang kaya smart hafidz, anantara buku-buku itu. jadi memang aku larikan kesana. Ya memang untuk budget lumayan ya setara dengan HP sih tapikan dari segi kualitas untuk sisi yang lainnya tetep masih mending itu daripada HP.

Peneliti : Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan gadget?

Responden : Sebenarnya kalo dia tidak tau dari teman-temannya kan dia ngga terlalu tertarik ke HP. Jadi memang aku asikkan dengan kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Tentang alamlah, jadinya tinggal pinter-pinternya maknya ajalah mengisi waktu bacain buku karena memang mungkin dengan kesibukanku sendiri denga nada usaha sendiri. Jadi saya larinya memang ke buku-buku buku jadi tak jejelin buku seperti itu konsepnya saya. Cuman kan karena ada aktivitas lain diluar selain mengurus anak jadi ya gimana caranyalah agar dia tidak fokus di HP. Paling ya larinya kadang-kadang ke tv sih sekarang dirumah mbah nya. Kalo dirumah juga jarang nonton tv, paling ya kadang belajar udah cukup. Smart hafidz lah itu menurutku agak rekomended untuk Namanya mengisi waktu luang anak-anak. ya memang ada layarlah jadi nanti kitab isa ngisi konten-konten yang kita pilihkan. Nggak kaya HP kan sepertinya terlalu mengerikan mau disaring seperti apapun aduh masyaAllah lah.

Peneliti : Sejak kapan Anda menggunakan smart hafidz sebagai media pengganti gadget?

Responden : Sejak syafa kecil nih, ini versi pertama. Ini versi terakhir kemarin versi 6. Jadi ini yang versi lama turun ke adeknya

kemarin. Aku untuk mengantisipasi anak tidak dengan HP ya memang harus ada budgeting tersendiri yang sama dengan HP. Jadi dia cinta banget sama ini.

Peneliti : Bagaimana Anda mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak Anda melalui media digital ?

Responden : Disini juga ada tentang akhlak, toleransi, konten-konten mainan juga cuman kan tidak sebanyak di HP tapi lebih dijamin keamanannya. Jadi tetep buku sama smart hafidz meskipun muter-muter disitu aja anak tetep ngga bosan asalkan orangtua tetap melakukan pendampingan.

Peneliti : Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan gadget ?

Responden : Ya sebenarnya kalo ngga campur sama anak-anak yang nonton tik-tok dia nggatau, tapi ya bagaimana sudah zamannya ya. Tapi kalo anak minta kaya gitu ya tak kasih pengertian, kamu anaknya mama.

Peneliti : Apakah Anda memiliki aturan khusus (kesepakatan) terkait penggunaan gadget pada anak? Jika ya, jelaskan aturan tersebut dan bagaimana cara Anda menerapkannya?

Responden : Sempat diterapkan seperti itu kaya dulu misal oke 5 menit. 5 menit selesai tak minta dia tetep ngamuk, tantrum. Jadi nggabisa Namanya negosiasi sama HP. Ketika misalnya oke boleh main 15 menit 10 menit atau setengah jam, gak bisa. Sama HP itu nggak main-main bagi saya.

Artinya ketika ditarik, anaknya tantrum, mbuh semua, mau sekolahnya, ngajinya mogok semua. Jadinya makanya aku itu musuh banget sama HP. Anak itu jadi tidak bisa terkendali, kaya kerasukan sesuatu yang bukan dirinya. Jadi aku pusingnya gini loh mba. Aku adalah seseorang yang terlalu disiplin, jam 10 ya jam 10. Minimal 5 menit sebelum itu aku udah dateng. Jadi kalo anak udah terpengaruh gadget, nanti ada waktunya ngaji, angel le ndandani masyaallah. Jadi sebelum ndandani mending didasari.

Peneliti : Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?

Responden : Saya sebenarnya bingung konsepnya digital parenting kalo dari sisi baiknya digital parenting dengan bahan yang lain selain gadget. Yang ada anti radiasinya mungkin masih okelah. Tapi ketika dihadapkan dengan gadget memang kita perlu mengenalkan tapi saya tetep saja tidak. Mungkin nanti entah kapan kita lihat kedepan mungkin nanti waktu masuk SD kalo dia butuh oke. Kalo ngga terlalu butuh ya tetep no. Kalo dirumah kita jarang banget memegang HP, saya sendiri kan memang ada kesibukan, ayahe, ya kalo butuh saja. Jadi kalo kebetulan anak nanya “mama ko mainan HP” iya tapikan saya jawab. Nih mama main HP yang pertama, kan ayahnya jauh, komunikasi

sama ayahnya. Ya kalo main HP ya videocall sama ayahnya. Yang kedua, mama ada usaha, usaha itu butuh komunikasi, yang disana kan ada yang jaga. Hanya sebatas itu. Sebenarnya terlalu mudah untuk bisa bermain gadget tapi untuk membiasakan nanti dia udah kecanduan bahayanya yang susah itu.

Peneliti : Berikan contoh nyata bagaimana penggunaan smart hafidz memengaruhi perkembangan moral anak Anda?

Responden : Banyak film kayak akhlak, toleransi, atau apapun itu ada kalo dari aplikasi bawaannya. Jadi yang pertama kan ngaji, yang ngaji buat hafalan misalnya per ayatpun bisa. Jadi ini bisa semualah. Kalo pas nonton ya kadang-kadang saya ajak diskusi. Jadi kaya misal ada film nih kaya alam atau misalnya konten asal bintang bagian satu. Kamu tau ngga darimana asal bintang? Ya ada konten kaya toleransi, gimana cara pinjem sesuatu sama temennya, mana yang baik. Ya dipraktekkin di dunia nyata, saya berusahalah kaya misalnya minta tolong. Kaka kalo minta tolong yang baik gimana.

Peneliti : Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?

Responden : Kalo memilihkan konten itu tergantung mood, kalo dulu masih belum TK ya aku arahin. Kalo sekarang itu saya nunggu senengnya dulu nanti kalo saya ada waktu luang

saya ajak nonton yang lain sambil diajak diskusi. Kaya tentang alam, penciptaan alam semesta.

Peneliti : Bagaimana Anda mengatasi perilaku negatif anak Anda yang terkait dengan penggunaan media digital?

Responden : HP itu ke akhlak ngaruh banget jadi itu aku ngliaat anak-anak udah pegangnya HP lama gitu, apa-apa hp, marah dikit jejeri HP, itu efeknya ke orangtua mbentakny parah, sopan santunnya tetep ngaruh gitu. Jadi walaupun kadh-kadang anaku yakan maknya galak lah ya. Tapi kan tetep masih bisa tertangani. Tapi kalo sudah main hp aku sering bingung dia bukan kaya anaku. Kayak duluan saya pernah di Kalimantan dua tahun. Anakny temenku itu kalo yang minta HP nangisnya kayak kejer banget karena tantrumnya itu. jadi gara-gara diambil HPnya nangis tanpa berhenti. Jadi akunya yang takut daripada nanti keblabasen mending aku nggausah kasih.

LAMPIRAN 7

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI DESA KEBULUSAN KEBUMEN

TAHUN 2024

Kode : THW-004

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama Orang Tua : Ma'nusatul Khaoro

Pendidikan : S1

Pekerjaan : Guru PAI dan Influencer

Nama Anak : Nada Anandita (6th)

Tanggal Wawancara : 28 April 2024

Peneliti : Kapan anak Anda bermain gadget?

Responden : Dia main gadget nek habis kita ngapain. Misalkan habis ngaji apa habis lapanan, kumpulan, nanti kalo pas disana anteng, pulangnye boleh mainan HP. Kalo ngga misale malem kan ngaji ya mba. Mau ngaji ngga mba kalo ngga mau ngaji berarti nderesnya dirumah tapi nggk mainan HP. Gitu, tapi kalo missal nanti ngaji disana pulang ngaji boleh mainan HP asal udah shalat udah ngaji disana.

Peneliti : Apa alasan Anda memperbolehkan anak bermain gadget?

Responden : Kaya *reward* soale kalo ngga kaya gitu nanti salah satunya ngga jalan. Misalkan pulang sekolah jam 1

nantikan jam 2 terus ngaji ya. Kalo kataku juga ya Allah masih cape disiuruh ngaji, tapikan memang mau tidak mau kan ngikutin aturan TPQ. Jadi semisal masih spanneng banget di dem-demi. Nanti setelah pulang ngaji sore, mandi shalat terus boleh liat HP. Tapi ya tek waktuin.

Peneliti : Berapa lama rata-rata anak Anda menggunakan gadget per hari?

Responden : Kadang-kadang aku kasih alarm. Kalo mintanya dia banyak misale 3 berarti 3 alarm. 3 alarm misalkan kalo dibuat 5 menitan kan cuman 15 menit. Jadi mainnya disitu misalkan nanti alarmnya bunyi udah. Terus nanti misalkan litanya satu kali, kalo satu kali sama aku tak buat 10 menitan. Jadi sehari sejam ngga ada sih.

Peneliti : Aplikasi/game apa saja yang biasa digunakan anak Anda?

Responden : Nontonnya ikan-ikan, pokoke di youtube kids. Aku tidak merekomendasikan yang biasa. Dia pertama kenal youtube itu ya karena main di tetangga.

Peneliti : Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?

Responden : Jadi selama ini kalo misalkan. Kan dari berapa tahun ya waktu usia 2-3 tahun itu pas masih ikut TPQ pagi dia mulai hafal surat-suratan pendek soale sama aku tak downloadin dulu jadi aku ada tablet sama aku tak isi hanya video-video

shalawatan lah, suratan pendek lah, terus yang abjad, sama permainan edukasi misale kaya marble itu kan ada pengucapan huruf A B C, nanti A untuk Aple, B untuk Bola.

Peneliti : Bagaimana cara melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak di gadget?

Responden : Biasane aku menonaktifkan data. Jadi ngga tak lepas. Ummy aku mau dong downloading game, game apa? Ya game yang di HP. Kan ummy nggatau. Game itu lho yang ada make-up make-upannya. Ya coba ini di download bisa ngga. Ya dia tau ndownloadnya di ini yang ada segitiganya warna putih, oiya coba dicoba aja, nanti datanya tak nonaktifkan. Kok ngga keluar-keluar yasudah berarti itu ngga bisa kak. Jadi kalo nonton youtube pun saya mainnya tetring mba kalo nanti waktunya habis kan tak matikan dari HP ini kendalinya.

Peneliti : Siapa yang mendampingi anak saat bermain gadget? dan Bagaimana cara bapak/ibu mendampingi anak saat bermain gadget?

Responden : Yang mendampingi biasane saya mba, soale nek ngga ada saya kayak abine tantene atau mbahnya itu males ngasih HP, males repot. Jadi nek ngga ada saya ya dia ngga main HP. Repote sih paling kan ada si kecil ya, abine kan juga ngga mesti dirumah kita kalo sore kan kaya gini

kadang aduh satu kesini satu kesana kadang-kadang kalo saking banget gabisane ya kakae lihat sendiri. Misale ini dia disini nanti aku sama si kecil mandiin apa ngapain. Nanti paling tak tanyain kamu liat apa kak? Liat ini mi, slime, gitu paling.

Peneliti : Bagaimana Anda mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak Anda melalui media digital?

Responden : Kalo yang moral-moral kita ada aplikasinya, Namanya kabi. “Kisah Nabi” jadi didalam aplikasi itu ada cerita interaktif terus ada cerita yang harus kita baca sendiri terus ada cerita yang kaya Adzan, nanti kalo youtubenanya udah mati biasanya larinya ke aplikasi. Jadi aku ada opsi kaya gitu ketika dia lagi agak bolong taka jak nonton kaya ini. Jadi kita tetep menerapkan moral lewat gadget. Sekarang si kecil aja ikutan nimbrung liat si Kabi. Itu yang dede dikendangin di sungai, gitu. Siapa? Mi liat yang dede dikendangin di sungai kaya gitu, siapa ya? Nabi siapa ya?. Kalo misalkan nanti lagi sama-sama bolong saya arahin itukann udah pernah. Lihat yang belum pernah yuh yang di sungai kita udah pernah tau. Cari yang lain yuk yang bisa bicara sama burung. Jadi di aplikasi Kabi ini bentuknya kartun. Nah didalamnya kan ada tokohnya ya, itu lucu mba kadang kalo dipegang kaya gini aw gitu ada. Misal dita liat ini lagi ada ibunya nabi musa kan

ngendangin nabi musa di sungai, nah tersu nanti kita mencet ibu nabi musa itu nanti huhuhuhu lagi sedih dia nangis. Misalkan kita liat lagi yang kaya raja Firaun itu lagi gendong bayi musa kecil trus jenggotnya ditarik trus dipencet raja firaunnya nanti bunyi aw aw aw gitu. Jadi kataku bagus sih, walaupun dikit-dikit dia tau.

Peneliti : Bagaimana Anda mengajak anak berkomunikasi dan berdiskusi tentang apa yang anak lihat pada gadgetnya?

Responden : Diskusi pas nonton kisah nabi paling ih itu sih siapa? Ini ibunya Nabi Musa, tanya tok aja sih mba ada siapa ajasih disitu.

Peneliti : Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku anak setelah berinteraksi dengan konten digital tertentu?

Responden : Paling itu mba goreng telur. Cuman kan main gas ya mba jadinya ngeri.biasanya kan kaka sepupunya kalo lagi libur main kesini trus nanti si ditanya cerita, ummi ummi tadi kaka liat loh di HPnya emba ada orang masak sendiri ini telurnya dikocok-kocok. Terus kaya kemarin dia makan mayonise dia tanya, ini mayonise sih terbuat dari apa mi? Itu dari telur putihnya nanti diublek ublek sampe halus ka. Terus mau praktek tadi pagi tapis ama aku tak larang iya nanti kalo mayonisenya jadi, kalo misalkan ngga jadi buat siapa? Sampe akhirnya digoreng. Terus dia juga mulai masak air sendiri buat mandi, walaupun airnya sedikit

sekali. Jadi tak ajarin nyalain kompor sendiri. Kalo nyalain itu ditenet dulu baru dijeplek, terus parketk. Tapi ya tetep dengan pendampingan kalo ngga ya aku yang ngeri.

Peneliti : Apakah anak marah saat tidak diberikan gadget?

Responden : Kadang iya, cuman kan kita alihkan dengan kegiatan lain. ayo kita main sepeda aja disana apa mau main sepatu roda. Kita mainnya di jalan raya. Kalo misalkan gini ya kan gabisa mbuka. Karena semua hp disini disandi semua tidak ada yang tidak semenjak dia tau youtube.

Peneliti : Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan gadget?

Responden : Ya saya ngasih pengertian ya mba jangan mainan HP, kan pernah tak liatin juga yang anak main HP sampe matanya merah. Buat liat nanti nggajelas.

Peneliti : Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?

Responden : Ya pengaruh banget. Secara langsung atau tidak langsung itu pasti berpengaruh banget. Apa yang dia lihat itu yang akan dia praktekkan. Jadi misalkan anak lihat di gadget ya misalnya yang mohon maaf kurang baik. Bisa jadi anak itu akan melakukan sesuatu yang tidak baik itu walaupun sekali dua kali. Nah nek semisalkan sudah melakukan itu dan kita tidak mengontrol itukan fatal jadinya mba. Kaya misalkan waktu itu ada tiktok tapi yang anak lagi jadi kaya

kucing trus punggungnya gerak-gerak ke atas bawah. Coba menurut njenengan gimana? Saru kan? Tapi kan anak-anak bisanya meniru apa yang dia lihat tanpa dia tau itu maknanya apa sebetulnya. Terus apa yang sedang viral sekarang misalnya kayak kemarin yang kata “Kamu nanyea?” kan ngga sopan sebetulnya kaya gitu. Anak jadinya pas ditanya dia mau makan apa? Jawabe “Kamu nanyea?” itukan juga tidak sopan. Makanya berpengaruh banget terhadap perilaku moralnya anak.

LAMPIRAN 8

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI DESA KEBULUSAN KEBUMEN

TAHUN 2024

Kode : THW-005

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama Orang Tua : Mutoharoh

Pendidikan : SMK

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Nama Anak : Pandji Sastra Wijaya (6th)

Tanggal Penelitian : 07 Mei 2024

Peneliti : Kapan anak Anda menggunakan gadget per hari?

Responden : Dia mainan HP tapi kan sama saya dibatesi. Dia main HP itu cuman kalo sore main HP pulang ngaji sampe magrib jam 5 sampai setengah 6. Kalo udah magrib udah ngga boleh pegang HP. Ya maksimal sejam, nggga pernah lebih. Dibiasin sih biar ini nanti kalo udah gede biar tau waktu shalat, waktu ngaji, begitu. Kalo pulang sekolah ya ngga pernah minta karena memang udah dibiasain.

Peneliti : Apa alasan Anda memperbolehkan anak gadget?

Responden : Alasan boleh main gadget kalo bagi saya yah, biar ngga kudet aja sih. Jaman sekarang kan ketinggalan kalo nggatau HP .

Peneliti : Sejak kapan Anda menerapkan digital parenting?

Responden : Dia main HP dari umur 2 th, dulu karna saya kerja. Tapi sayakan tetep gunakan HP untuk belajar jadi dulu dia umur 2 th udah tau warna, misale lihat cocomelon tuh kan ada tuh. Jadi main HP itu lebih ke buat mengajari anak gitu.

Peneliti : Aplikasi/game apa saja yang biasa digunakan anak Anda?

Responden : Jadi bolehnya nonton yaitu cuman YouTube kids. Kalo pas dulu saya kerja kan minta hpnya pas ada ibunya aja. Alhamdulillahnya dulu dapet orang momong itu ibu-ibu tua jadinya kan ngga telalu sering hp-an gitu. Pernah main game sih, tapi semenjak dia sekolah jadi jarang sekarang. Mainnya paling kaya truk oleng yang simulatot-simulator yang nyetir-nyetir gitu mba.

Peneliti : Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?

Responden : Kalo sekarang nontonnya kartun kayak Joni Toni, Nusa Rara, kalo aku sih milihinnya itu. tak downloadin sama aku jadi dia nontonnya ngga online, jadi tak pilihin dia nontonnya offline nanti yang tak download.

Peneliti : Bagaimana Anda mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak Anda melalui media digital?

Responden : Nusa Rara itukan seringa da doa-doanya juga kayak missal doa makan, mau tidur gitu saya mbelajarinnya anak dari situ. Kalo kartun Joni Toni itu kaya dia mengenal kaya jari gunanya untuk apa gitu, mata untuk apa, kalo sakit perut itu apa penyebabnya gitu. Jadi lebih yang ke manfaat aja. Kalo kita ngasitau sendiri kan kadang bingung bahasanya ya kalo diliatin pake visual kan anak lebih mudah nangkepnya gitu jadi lebih ke mengenal anatomi tubuh, juga ada itu yang makan sendiri, gosok gigi sendiri, aku milihinnya konten-konten yang kaya gitu sih. Iya nanti kalo dia abis nonton dia cerita oh kalo perutnya sakit itu nanti dia mau bab prosesnya gimana itu ada gitu nanti dijelaskan. Kalo dia lihat bapak atau ibunya main hp atau keluarga yang lain ya kadang protes. Yaudah saya letakkan langsung hpnya. Langsung sadar diri saya. Kadang juga ngasih pengertian, pernah waktu itu dia minta hp baru mah pengen hp yang besar segini. Ya nanti kalo udah SD kalo udah kelas ini aku bilang begitu. Kalo kelas 4 5 6 sekarang kan udah butuh pembelajaran online. Sebetulnya aku takut orang kalo di samping itu ada wifi kan mba, bayar 2000 sepuasnya kan murah banget pada mainan semua disitu ngegame ML, game FF saya aja yang tua nggatau.

Peneliti : Siapa yang mendampingi anak saat bermain gadget?
dan Bagaimana cara bapak/ibu mendampingi anak saat bermain gadget?

Responden : Kalo nonton HP selalu tak temenin sejauh ini. Belum pernah saya biarkan sendiri, kadang kalo pengen buka YouTube biasa juga saya temenin kadang kalo ada suara yang aneh langsung kayak apasih tak liat nnti tak bilangin liat ini aja mas. Kalo lagi nonton saya juga selalu mengajak komunikasi tapi lebih banyak dia yang aktif tanya kenapa si mah kok ini begini? begitu. Biasanya kan ada ibu yang cuek aja gitu dibiarin, kalo aku engga, pokoknya harus dengan pendampingan dan pengawasan. Serignya dia yang nanya ini apa sih mah gambar kayak gitu? Kalo yang ngga baik langsung aku arahin udah jangan liat yang itu ini aja, gitu. Ya dia ya nurut alkhamdulillah.

Peneliti : Apakah Anda memiliki aturan khusus (kesepakatan) terkait penggunaan gadget pada anak? Jika ya, jelaskan aturan tersebut dan bagaimana cara Anda menerapkannya?

Responden : Kesepakatannya main HP sejauh ini pokoknya kalo mau download game apapun itu harus izin dulu. Ma mau download game ini boleh nggak? Tapi sejauh ini paling dia download gamenya yang kaya mewarnai gitu sih lebih ke motorik. Maksimal waktu satu jam, tapi sekarang dia udah bosan sendiri sih. Ya karena itu sih dibatesin ya jadinya

dia ngga bisa leluasa. Kalo semauanya dia kan nanti bisa berjam-jam. Kalo di tempat pengajian saya selalu melarang. Dulu sih masih minta sekarang udah ngga pernah. Dulu waktu belum sekolah traweh aja minta bawa HP. Sekarang engga, di sekolahan juga dikasih pengertian kalo traweh ya traweh ngga boleh bawa HP gitu. Ada kumpulan di sekolahan juga ngga minta HP.

Peneliti : Bagaimana cara melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak di gadget?

Responden : Dia kalo nonton apa-apa itu pokoknya harus yang saya downloadin kalo minta yang lain ya dia pernah tentu, tapi aku kasih tau. Ini nggak bagus, yang ini aja atau aku bilang, ini susah gabisa di download gitu aja. Ini nggakbisa soalnya berbayar gitu, kalo udah dikasih tau yaudah nurut. Kalo HPnya ngga aku setting screentime memang jadi ya pake jam aja manual gitu, sekarang kan dia udah tau jam ya. Oh ini jam berapa jam 2 ntar setengah 3 udah ya selesai mau di cas, mau ngaji. Batesannya gitu sih lebih ngingetin ke dia aja. Dia selalu tepat waktu, udah disiplin ya karena udah biasa dengan pola yang diterapkan. Paling itu kalo nonton kan selalu dalam kondisi offline jadi ngga mungkin ada iklan dan dia juga gamungkin bisa merambah kemana-mana, nyalakan data dia juga belum tau gitu, jadi aman lah.

Peneliti : Bagaimana Anda mengatasi perilaku negatif anak Anda yang terkait dengan penggunaan media digital?

Responden : Sejauh ini gadget memberikan pengaruh positif sih soalnya saya selalu mengarahkan gadget untuk belajar. jadi kayak misalnya number blok itu di YouTube kids jadi dia ngajarin kaya tambah-tambahan kurang-kurangan gitu dia malah jadi Taunya dari situ. Berapa sampe angka 500 1000 dia tau. Efek baiknya kaya gitu ya. Kalo buruknya ya itu dia nonton yang tantrum-tantrum gitu. Kalo dia nonton yang manja dia jadi ikut manja jadi lebih ke menirukan apa yang dia lihat.

Peneliti : Menurut Anda, apa saja pengaruh positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak?

Responden : Kalo pesan moral dari gadget menurutku dia jadi lebih mengenal diri sendiri sih, bagaimana mencintai dirinya sendiri, menggunakan organ-organ tubuhnya sesuai dengan manfaatnya, terus belajar mandiri kaya gosok gigi gitu. Terus itu jadi lebih mudah kalo mau menghafalkan doa-doa mba. Kartun rico the series itukan ada kumpulan doa-doa gitu. Surat pendek. Dia juga kadang ini pesen sendiri mah tolong downloadin doa ini, surat ini, kaya gitu kalo sekolah diajarin apa belum bisa nanti bilang. Mah tadi di sekolah belajar surat at takatsur aku belum hafal tolong downloadin ntar kalo mau tidur didengerin sama dia gitu.

Lebih seringnya kaya gitu. Jadi sejauh ini kalo dia apa, belum bisa nnti minta di downloadin.

Peneliti : Bagaimana Anda memandu anak untuk menyeimbangkan antara bermain di dunia maya dan dunia nyata?

Responden : Biasanya tak suruh udah sana sepedaan, kalo ngga ntar main bola, tapi dia lebih suka nggambar sama ini mewarnai. Jadi biar dia agak lupa sama hp gitu hpnya saya ambil saya kasih buku sama pensil warna.

Peneliti : Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?

Responden : Setau saya digital parenting itu kita harus mengawasi juga, memberikan pengertian lah ke anak, ngasihtau mana yang baik mana yang engga yang harus ditonton. Kadang juga ada kartun yang kaya pakaian minicraft gitu kan ngga senonoh itu. kalo di HP kan jadi kartun ada kostum kaya saylormen gitu. Harus bener-bener diawasin ya boleh megang HP cuman harus nurut aja dengan aturan mama gitu. Kalo ngga diawasi kita nggabisa mengontrol anak nonton apa saja gitu soalnya bisa dia praktekin kan, dia kan mencontoh dari apa yang dia lihat. Kalo aku sih bahayanya dari bahasa ya kayak “anjir-anjiir” bahasa yang viral itu suka ditiru gitu kalo main HP. Lebih bahayanya ke bahasa soalnya kan anak kecil nggatau artinya dia

cuman ikut-ikutan gitu. Dulu waktu belum sekolah pernah, soalnya kan dia ngga ada kegiatan ya. Sekarang kan udah tau bangun tidur sudah harus siap-siap berangkat sekolah. Kebanyakan sekarang kan HP buat momong bocah. Dengan pembatasan yang ada sebenarnya membuat anak untuk belajar tanggungjawab gitu ya atas perintah yang kita berikan kaya waktu, kaya gitu ya. Terus apa yang dia boleh lihat apa yang ngga boleh dilihat.

Peneliti : Apakah digital parenting membantu Anda dalam mendidik anak Anda?

Responden : Digital parenting membantu banget, kalo sekarang kan anak sekolah kadang kita ngga tau ya materinya, nanti kita bisa cari tau lewat gadget, ada yang bantu ngajarin selain dari sekolah.

LAMPIRAN 9

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK DI DESA KEBULUSAN KEBUMEN

TAHUN 2024

Kode : THW-006

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama Orang Tua : Diah Fitria Yulaini

Pendidikan : S1

Pekerjaan : Guru RA

Nama Anak : Sabiya Hawa Agrinata (6th)

Tanggal Wawancara : 06 Mei 2024

Peneliti : Aplikasi/game apa saja yang biasa digunakan anak Anda?

Responden : Sabiya mainan tapi aplikasi lingokids mba. Kadang liat YouTube di TV tapi dengan pendampingan. You tube yang boleh diliat blippi, Meekah, Steve and Maggie, dan beberapa kartun seperti tayo, Dr panda toto time. YouTube dan aplikasi game tersebut saya merekomendasikan ke biya yg bahasa inggris karena di sekolah biya bilingual.

Peneliti : Bagaimana Anda membantu anak Anda memilih konten yang sesuai dengan usianya?

Responden : Saya yang memilihkan konten tapi dia juga karena sering lihat jadi tahu yg boleh ditonton dan tidak.

Peneliti : Kapan dan berapa lama rata-rata anak Anda menggunakan gadget per hari?

Responden : Kalau durasi di lingokids saya batasin 20 menit, saya atur di settingan aplikasi tapi ya gitu kadang dia minta lebih heheheh. Untungnya lingo kids tidak ada iklan. Kalau youtube kadang suka agak lama tapi dia tidak memegang HP langsung sih, youtubanya di tv.

Peneliti : Bagaimana Anda mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak Anda melalui media digital?

Responden : Ada mba, hampir setiap konten ada pesan moral kok ga cuma tentang kognitif aja. Ada bagaimana sosial skill moral bagaimana harus bersikap baik menghargai orang lain, berkata lebih santun, make some permission, meminta ijin. Oh ya saya juga suka liatin Diva and Friend Itu bagus untuk moral agama. Di lingokids kontennya juga banyak banget ada videonya juga divideo banyak pesan moralnya misalnya tidak bullying, menghargai teman, bersikap sopan, tidak melakukan penipuan dan kecurangan, banyak banget seriesnya, hampir semuanya tentang moral.

Peneliti : Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?

Responden : Sebagai orang tua tentu kita mengajarkan, mencontohkan dan mengajak untuk mempraktikan. Tapi anak anak juga kan suka dengan video, saya tidak bisa melarang di menonton tv or youtube yang saya bisa hanya membatasi, mendampingi dan memilihkan konten yg sesuai umur dan ramah anak. Tentu juga konten yg berisi banyak pesan untuk perkembangan karakter dan moral biya. Jadi biya sebenarnya dapat ga cuma dari tontonan tapi juga dari praktek langsung dilingkungan rumah dan sekolah.

Peneliti : Berikan contoh nyata bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan moral anak Anda?

Responden : Berdoa, sholat, bersikap santun, jujur dan empati. Alhamdulillah sih yg saya rasakan biya sangat empati dibanding kakaknya. Perkembangan empatinya lebih bagus biya, dia sangat tanggal ketika melihat orang lain sedih atau nangis. Suka dipeluk dikasih tisu sambil menenangkan.

Peneliti : Bagaimana cara Anda memotivasi anak untuk melakukan aktivitas positif di luar penggunaan gadget?

Responden : Untuk mengalihkan kadang saya ajak main ke taman, tapi ya itu kadang biya suka ngerengek minta nonton lagi. Disekolah biya waktu parenting ada pembahasan ini juga, boleh tidak anak pegang hp, kata narasumbernya gpp dia sedang mencoba mengenal masa depan, tidak bisa

dipungkiri perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan anak anak kita akan tumbuh berdampingan dg teknologi. Di masa depan dia juga akan berkecimpung dg teknologi. Kalau saya memberi peringatan ya paling Gini, ibu juga pengen main gantian ya ade main yg lain dulu saya alihkan dia main piano dulu atau main puzzle.

Peneliti : Apakah anak marah saat tidak diberikan gadget?

Responden : Kalau nangis ya pernah lah kalau marah jarang bangetz tapi sering bilang ade marah sama ibu tapi cuma sebentar. Saya biasakan kalau marah suruh tarik nafas dan berhitung dia melakukan itu kalau sudah berhitung sudah bilang udah selesai marah, mau peluk ibu.

Peneliti : Sejak kapan Anda menerapkan digital parenting?

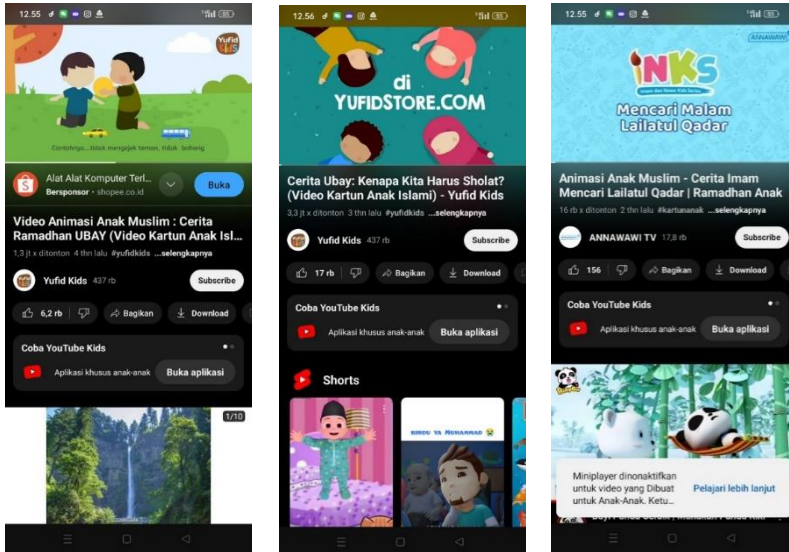
Responden : Sejak kenal gadget umur 3 tahun 10 bulan kalau ga salah bulan Juli.

Peneliti : Bagaimana cara melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak di gadget?

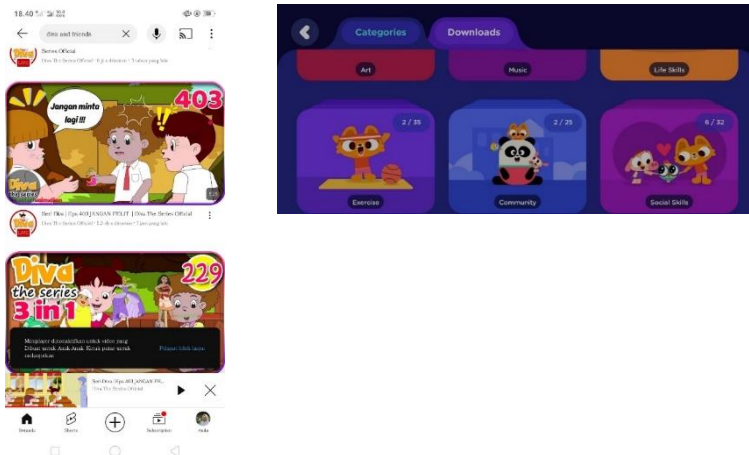
Responden : Kalau lingokids saya setting pengaturan screentime. Kalau dia mau nambah maksimal hanya 1 Kali 20 menit di waktu yg sama. Tapi nanti boleh main lagi sore atau siang. Kalau nambah lagi biasanya yg story telling tapi saya dampingi. Kalau di HP juga saya setting yg google parents.

- Peneliti : Bagaimana Anda memberikan larangan bermain gadget di waktu-waktu tertentu? Misalnya saat waktu ibadah, dan mengaji.
- Responden : Iya waktu sholat terutama magrib dia tidak boleh bermain hp. Ngajinya sore mba jam 4 tapi ga mesti kalau dia pas ada acara atau pas bobo kadang ngaji dirumah.
- Peneliti : Apakah anak meminta gadget dengan bahasa yang baik?
- Responden : Selalu minta ijin,
- Peneliti : Menurut Anda, apa saja pengaruh positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan moral?
- Responden : Anak mudah bersosialisasi sih biya, kalau saya lebih melihat banyak positifnya sih. Tapi mungkin kalau ga dibatesi ga diawasi ya bahaya. Sejauh ini Masih terkontrol jadi saya masih melihat positifnya
- Peneliti : Menurut Anda, apakah digital parenting penting bagi perkembangan moral anak?
- Responden : Berperan, sebagai penunjang perkembangan moral anak. Kalau menurut saya orang tua ttp harus melakukan pengawasan, apa yg boleh dan yg ramah anak juga yg bs diakses. TikTok short YouTube itu yg bahaya. Yang saya takutkan kadang kalau berteman dengan anak yg sudah lebih gede dan pegang HP sendiri suka ikut penasaran juga biya.

LAMPIRAN 10 : DOKUMENTASI



Dokumentasi 1.1 Konten yang dilihat Rohmat Nabighus Zulfa



Dokumentasi 1.2 Konten yang dilihat Sabiya Hawa Agrinata



Dokumentasi 1.3 Responden 1 (Muhammad Syafiq)



Dokumentasi 1.4 Responden 2 (Rohmat Nabighus Zulfa)



Dokumentasi 1.5 Responden 3 (Nada Anandita)



Dokumentasi 1.6 Responden 4 (Syafakillah Najwa)



Dokumentasi 1.7 Responden 5 (Pandji Sastra Wijaya)



Dokumentasi 1.8 Responden 6 (SABIYA HAWA AGRINATA)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Wiwin Oktavia
2. Tempat Tanggal Lahir : Kebumen, 02 Oktober 2000
3. NIM : 2003016117
4. Alamat Rumah : Desa Kebulusan RT09/03,
Kecamatan Pejagoan, Kabupaten
Kebumen.
5. Nomor HP : 087748693195
6. Email : wiwinoktavia296@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SDN 2 Kebulusan Kebumen (Lulus tahun 2013)
 - b. SMPN 5 Kebumen (Lulus tahun 2016)
 - c. SMKN 1 Karanganyar Kebumen (Lulus tahun 2019)
 - d. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam

Semarang, 26 Juni 2024

Penulis,

Wiwin Oktavia

NIM 2003016117