

PKM PERUMAHAN TJITRAMAS RESIDENCE KALISUREN

Naely Farkhatin¹, Dwi Yulistiyanti²

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

naely_farkhatin@yahoo.com¹, unindra.dwiulist@gmail.com²

ABSTRAK

Kegiatan ini adalah pengabdian kepada masyarakat yang tergolong dalam skim IbM yang terselenggara atas dukungan dana dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI untuk tahun akademik 2020/2021 semester genap. Pengabdian Masyarakat ini adalah merupakan peran serta Universitas Indraprasta PGRI dalam rangka untuk ikut membantu salah satu elemen masyarakat dalam penyuluhan kebutuhan Pengetahuan digital bagi anak-anak. Adapun Judul dari Kegiatan ini adalah “Penyuluhan kebutuhan Pengetahuan Digital Bagi Anak-anak “Kekinian” Sesuai Usia”. Ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagaimana para orang tua agar mengetahui mana yang dampak baik dan mana yg berdampak buruk penggunaan digital bagi anak-anak. Penggunaan Digital ini sudah tidak asing lagi dikalangan anak-anak didalam kehidupan sehari-hari. Tetapi banyak orang tua yang tidak mengetahui bagaimana cara penggunaan yang baik dan benar sebagai media pembelajaran, oleh karena itu perlu diadakan penyuluhan agar mereka tau fungsi dan tujuan penggunaan media Digital yang baik. Dalam pencapaian tujuan kegiatan ini, tim pelaksana menggunakan metode penyuluhan/sosialisasi dalam suatu acara. Tim pelaksana yang berperan sebagai tutor memberikan pengetahuan dan sekaligus melakukan pendampingan pada peserta pelatihan untuk menguasai materi pelatihan. Hal ini memungkinkan para peserta untuk menguasai materi dengan sekaligus melakukan praktik dengan pendampingan instruktur.

Kata Kunci: PKM, Orang Tua, Usia, Penyuluhan

Received:
12 Desember 2021

Accepted:
12 Januari 2022

Published:
12 Maret 2022

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Zaman globalisasi ditandai dengan berkembangnya dunia teknologi secara pesat. Bahkan dunia akan berada pada masa revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan digitalisasi pada berbagai hal. Indonesia termasuk negara yang jumlah pengguna internetnya sangat banyak. Dari sekitar 133 juta jiwa yang disurvei pada April 2016, komposisi pengguna internet terbanyak berdasarkan rentang usia ialah pengguna berusia 35 sampai 44 tahun,

yaitu sekitar 39 juta jiwa. Sementara itu, anak-anak menempati urutan ketiga, yaitu sekitar 25 juta jiwa pengguna. Komposisi pengguna internet lainnya adalah usia 25 sampai 34 tahun dan 55 tahun ke atas (Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Artinya, sebagian besar manusia telah melakukan aktivitas melalui internet tanpa memandang rentang usia. Hal itu didukung oleh data pengguna internet keseluruhan di Indonesia sebanyak 281 juta jiwa, sedangkan jumlah penduduk di Indonesia 252 juta jiwa

(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa jumlah pengguna internet justru lebih banyak daripada jumlah penduduk sebab satu orang bisa saja memiliki dua hingga tiga ponsel sekaligus. Inilah yang menyebabkan kita tidak bisa seutuhnya menghilangkan internet dari diri kita sebab di mana pun kita berada internet akan tetap ada di sekeliling kita. Fenomena di atas bukanlah fenomena yang ada sejak dahulu. Itu merupakan hasil dari proses perkembangan era digital. Para orang tua yang lahir antara tahun 1960 sampai dengan 1980 kita kenal sebagai generasi X. Generasi ini adalah generasi yang belum mengenal internet sehingga aktivitas mereka dilakukan secara mandiri tanpa ada bantuan internet meskipun setelahnya teknologi itu muncul pada akhir tahun 1980-an. Adapun generasi yang lahir setelah tahun 1980 hingga 1990 kita kenal sebagai generasi Y. Pada generasi ini hiruk-pikuk perkembangan teknologi seperti internet dan gawai/gadget muncul sehingga generasi ini lebih inovatif dan berpikiran terbuka dibandingkan dengan generasi X. Setelah generasi Y, kita mengenal generasi Z. Generasi ini lahir pada akhir tahun 1990-an ketika terjadi ledakan inovasi teknologi di berbagai bidang dengan akses yang makin mudah dan murah. Hampir semua generasi Z telah melakukan aktivitas melalui internet. Generasi Z inilah yang biasa dikenal dengan istilah digital native. Digital native adalah gambaran bagi seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar oleh gencarnya perkembangan teknologi, seperti komputer, internet, animasi, dan teknologi yang sejenisnya. Hal itulah yang menyebabkan karakter serta kebiasaan digital native cenderung berbeda dengan generasi sebelum mereka. Mereka cenderung memiliki wawasan, pengetahuan, serta pikiran yang sangat terbuka terhadap perkembangan teknologi, cepat menangkap berbagai informasi, dan dapat beradaptasi dalam situasi apa pun. Para digital native percaya bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang

menyenangkan, misalnya sambil menonton TV, bermain games, atau mendengarkan musik dan menonton Youtube. Sementara itu generasi sebelumnya berpandangan tidak ada proses belajar yang bisa dilakukan dengan cara seperti itu. Belajar adalah proses yang memang seharusnya tidak diiringi dengan aktivitas menyenangkan. Perbedaan pola pikir inilah yang membuat orang sebelumnya kesulitan memahami digital native sehingga diperlukan digital native education bagi generasi sebelumnya agar bisa mengikuti perkembangan zaman dengan baik. Jika tidak, akan terjadi banyak ketimpangan dan kesalahan yang diakibatkan oleh ketidakpahaman generasi sebelum digital native. Misalnya, kita melarang anak untuk bermain games dan menjauhi gadget padahal anak bisa saja mendapatkannya dari orang lain. Oleh karena itu, yang perlu kita lakukan adalah membantu mereka menyiapkan diri agar kuat menghadapi kecepatan perkembangan teknologi dan tidak terbawa arus negatif perkembangan teknologi sebab teknologi internet tidak semuanya mengandung konten negatif. Untuk membangun sebuah keluarga dan menjadi orang tua, kita tidak bisa hanya mengandalkan pengalaman kita dibesarkan karena sekarang sudah berbeda zaman, berbeda generasi, dan berbeda tantangan yang dihadapi anak-anak kita. Untuk itu, kita perlu terus belajar menambah ilmu terkait bagaimana mendidik anak pada era digital ini. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat memberikan pengaruh positif maupun negatif bagi manusia, terutama dalam pendidikan. Orang tua dituntut untuk bisa memahami perkembangan teknologi karena banyak anak yang terpengaruh oleh dunia digital. Apabila anak-anak tidak diarahkan dengan baik maka mereka bisa terkena dampak negatif teknologi yang akan mengganggu tumbuh kembangnya. Berbagai kasus ditemukan tentang pengaruh negatif teknologi terhadap anak, misalnya kecanduan game sehingga mengganggu konsentrasi belajar anak. Orang tua perlu

menerapkan pengasuhan yang tepat sesuai dengan kondisi masa kini yang serba digital.

Permasalahan Mitra

Revolusi Digital Seperti kita ketahui, saat ini kita berada pada era digital. Pada era ini informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan dengan menggunakan teknologi digital. Bisa dikatakan bahwa era digital merupakan dunia serba gadget dan internet. Zaman sudah berubah, kita berbeda zaman dan berbeda generasi dengan anak-anak kita. Sering kita melihat anak berumur dua tahun sudah fasih sekali mengoperasikan YouTube, sedangkan kita sendiri kadang kesulitan. Padahal saat dahulu pertama kali memegang gadget kita merasa sangat kesulitan. Kita bisa melihat bahwa era digital ini sudah mengubah kebiasaan kita. Sebelumnya jika kita ingin mengirim surat, kita hanya bisa mengirimnya lewat pos. Namun, sekarang ada alternatif lain, yaitu melalui pos-el (e-mail). Apabila dahulu orang mendengarkan musik melalui kaset atau CD, sekarang sudah ada gadget khusus untuk mendengarkan musik dan bahkan ada perangkat lunaknya. Dahulu apabila berbelanja orang harus berkeliling toko, tetapi sekarang sudah bisa berbelanja melalui internet karena ada toko daring (online). Teknologi digital atau gadget itu sendiri pada dasarnya bersifat netral. Seperti halnya dua mata pisau, gadget bisa bermanfaat bisa juga berbahaya. Yang menentukan pisau itu berbahaya atau bermanfaat adalah penggunaannya. Jika dipakai oleh seorang koki maka pisau itu dapat digunakan untuk memotong sayuran, daging, dan buah-buahan, kemudian dijual dan dinikmati bersama. Sementara itu, jika digunakan oleh seorang penjahat, pisau itu dapat digunakan untuk membunuh, mencuri, merampok, dan sebagainya.

Solusi Yang ditawarkan

Perangkat teknologi yang ada di era sekarang ini dibuat begitu mudah untuk para penggunaannya, menikmati fitur-fitur aplikasi

yang berkaitan dengan sosial media. Bahkan anak usia sekolah dasar pun sangat lah cepat dalam mempelajari penggunaan perangkat teknologi yang banyak dipakai orang dewasa seperti telepon genggam maupun laptop yang disambungkan dengan jaringan internet sehingga memberikan kemudahan akses yang luar biasa luasnya ke berbagai macam situs maupun aplikasi yang banyak disediakan secara gratis. Banyak dari jenis merk perangkat telpon genggam sekarang ini yang menyediakan fitur sosial media yang gratis atau tidak berbayar dan sangat mudah diunduh seperti Facebook, Twitter, dan Instagram yang pada masa sekarang ini menjadi aplikasi sosial media yang paling banyak digunakan dikalangan masyarakat kita. Kemudahan yang sudah banyak ditawarkan perangkat teknologi informasi yang ada sekarang ini menjadikan perangkat tersebut kebutuhan primer yang setiap hari keberadaannya harus ada hampir setiap waktu dalam kegiatan sehari-hari. Dalam berkomunikasi pun tidak perlu mengeluarkan energi dan biaya yang terlalu besar karena tidak perlu bertatap muka dan pergi ke suatu tempat khusus secara langsung. Teknologi yang menghadirkan aplikasi sosial media ini memudahkan kita untuk bisa berkomunikasi dengan orang-orang sampai ke pelosok penjuru dunia manapun dalam waktu yang sangat singkat dan sangat mudah. Anak-anak usia sekolah dasar pun sudah cepat memahami hal tersebut sehingga ada dampak bawaan dari teknologi yang ada berupa dampak positif maupun negatif terutama yang mempengaruhi aktifitas bersosialisasi mereka. Hal ini ditambah lagi oleh pendapat Azhar Asyad (Khairuni, 2016) mengenai beberapa ciri (karakteristik) media yang dihasilkan sosial media atau teknologi berbasis komputer diantaranya sebagai berikut: a. Mereka dapat digunakan secara acak; b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan remaja atau keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya; c. Biasanya gagasan yang disajikan sesuai dengan simbol dan gafik; d. Dapat melibatkan interaktivitas

Bagi penggunaannya. Secara positif teknologi Digital bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia. Alternatif yang bisa disebut sebagai Pendidikan Teknologi Dasar (PTD) merupakan salah satu teknologi dalam memperkenalkan teknologi secara dini kepada anak Indonesia, dalam program tersebut para siswa diperkenankan untuk terlibat aktif berinteraksi dengan teknologi sehingga memberikan stimulasi pengembangan kemampuan problem solving, kreativitas, dan inovasi dalam bidang teknologi, dengan demikian pendidikan teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional sebagai akumulasi dari proses berpikir teknologi. Masih banyak lagi alternatif lain peningkatan metode pembelajaran yang bisa didapat dari sosial media yang sudah menjamur seperti hadirnya dampak yang luarbiasa dan sedemikian luas bisa memberikan warna atau wajah baru dalam sistem pendidikan dunia, yang dikenal dengan berbagai istilah e-learning, distance learning, online learning, web based learning, computer-based learning, dan virtual class room, dimana semua terminologi tersebut mengacu pada pengertian yang sama yakni pendidikan berbasis teknologi informasi. Lembaga pendidikan saat ini akan segera memperkenalkan dan memulai penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir. Meskipun teknologi memberikan banyak manfaat bagi manusia, namun di sisi lain kemajuan teknologi akan berpengaruh negatif pada aspek sosial budaya a. Kemerossotan moral di kalangan warga masyarakat, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. b. Kenakalan dan tindak menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat semakin lemahnya kewibawaan tradisitradisi yang ada di masyarakat, kenakalan dan tindak menyimpang di kalangan remaja dan pelajar semakin meningkat dalam berbagai bentuknya, seperti perkelahian, corat-coret, pelanggaran

lalu lintas sampai tindak kejahatan. c. Pola interaksi antarmanusia yang berubah. Kehadiran komputer maupun telpon genggam pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas telah merubah pola interaksi keluarga. disini kita akan mengkaji hal-hal apalagi yang menjadi dampak positif maupun negatif dari sosial media terutama dalam perubahan anak-anak dalam bersosial di lingkungan mereka di sekolah maupun di lingkungan rumah. Sebenarnya dampak sosial media bisa menjadi positif ataupun negatif tergantung bagaimana para guru atau pendidik maupun orang tua anak mengarahkan. Manajemen penggunaan sosial media dari segi tanggung jawab dan waktu penggunaan tersebut sangatlah penting sehingga butuh banyak peran seluruh masyarakat terutama orang dewasa untuk bisa membimbing anak anak dalam usia sekolah dasar tersebut (Adebiyi et al. 2015).

Kegiatan ini bertujuan memberikan Penyuluhan/Sosialisasi dalam penggunaan media Digital sebagai media Pembelajaran didalam kehidupan sehari-hari secara baik dan benar dikalangan anak-anak yang ada di perumahan Tjitramas Residence Kalisuren. Dengan adanya penyuluhan ini diharapkan para Ibu-ibu dapat mengetahui cara-cara penggunaan media Digital sebagai media pembelajaran yang baik dan benar agar dapat menjadikan mereka lebih berkompeten dalam penggunaannya.

METODE

Berikut akan disampaikan metode yang telah ditempuh dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Sebagaimana telah teridentifikasi dalam pendahuluan mengenai permasalahan yang dihadapi mitra yaitu kurangnya pengetahuan tentang tatacara penggunaan media Digital sebagai media pembelajaran yang baik dan benar dikalangan anak-anak perumahan Tjitramas Residence, Kalisuren, maka antara pelaksana dan mitra telah tercapai suatu

keepakatan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Adapun cara yang telah disepakati dan ditempuh adalah dengan pemberian Penyuluhan/Sosialisasi kepada para Ibu-ibu mitra. Sosialisasi tentang Kebutuhan Penggunaan media Digital sebagai media dalam pembelajaran diselenggarakan di lokasi mitra dengan menggunakan pendekatan Sosialisasi. Pendekatan ini memungkinkan para peserta untuk memahami langsung materi pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana dari UNINDRA. Dalam kesempatan tersebut para peserta pelatihan Ibu-ibu Perumahan Tjitramas Residence Kalisuren mempelajari dan mendapat pendampingan secara intensif mengenai cara-cara menggunakan dan belajar tentang Kebutuhan Penggunaan media Digital dalam Pembelajaran yang baik dan benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Apa itu Era Digital?

Era digital adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet.

B. Manfaat dan Resiko Teknologi Digital

Penggunaan teknologi digital secara tepat akan sangat bermanfaat bagi penggunaannya, tetapi jika digunakan secara berlebihan akan mempunyai resiko negatif.

1. Manfaat

- a) **Mudah Mendapatkan Informasi** - Setiap informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dari berbagai sumber.
- b) **Mempermudah Komunikasi** - Komunikasi dapat dilakukan lebih luas tanpa terhalang tempat dan waktu.
- c) **Menstimulasi Kreativitas** - Kreativitas anak tumbuh lebih cepat dengan stimulasi informasi yang diterima melalui media digital. Anak dapat menuangkan ide dan keinginannya

dengan menggunakan aplikasi dan sumber belajar digital yang beragam.

- d) **Memudahkan Proses Belajar** - Anak dapat mengikuti program belajar yang beragam melalui internet.

2. Resiko

a) Gangguan Fisik

- 1) **Gangguan Kesehatan Mata** - Memicu penglihatan yang buruk, karena ketajaman cahaya dan jarak yang terlalu dekat.
- 2) **Kesulitan Konsentrasi** - Memengaruhi kemampuan anak berkonsentrasi saat belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar.
- 3) **Masalah Tidur**, Jam dan lama waktu tidurnya menjadi tidak teratur.
- 4) **Ketidakseimbangan Perkembangan Motorik Kasar dan Halus** Menyebabkan anak kurang menggerakkan seluruh anggota tubuh.
- 5) **Gangguan Pencernaan** Anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan. Ketidakseimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus).

b) Gangguan Perkembangan Bahasa dan Sosial

- 1) **Menunda Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak** Penggunaan media digital bisa menunda perkembangan bahasa anak, terutama untuk anak-anak usia 2 tahun dan di bawahnya.
- 2) **Membatasi Pergaulan Sosial** - Anak lebih suka bermain sendiri sehingga pergaulannya terbatas dan sulit berinteraksi dengan komunitas yang berbeda.
- 3) **Mengurangi Waktu Berkualitas Bersama Keluarga** Penggunaan media digital yang tidak dibatasi

akan memengaruhi hubungan antar anggota keluarga.

C. Bagaimana Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak di Era Digital ?

1. Menambah Pengetahuan

Orang tua akan sulit menetapkan aturan bila tidak memahami apa itu internet dan jaringan media sosial (seperti: Blog, twitter, Facebook, YouTube, dan Instagram) dan bagaimana cara menggunakannya. Minimal mengetahui cara memproteksi situs web dan media sosial yang berdampak negatif.

2. Mengarahkan Penggunaan Perangkat dan Media Dengan Tepat

Memahami manfaat dan resiko penggunaan media digital sehingga dapat mengarahkan penggunaannya dengan baik sesuai usia dan tahap perkembangan anak.

3. Mengimbangi Waktu Penggunaan Media Digital Dengan Interaksi Di Dunia Nyata

Orang tua dapat menyeimbangkan penggunaan media digital dengan mengenalkan pengalaman dunia nyata seperti kegiatan berkesenian, kegiatan luar ruangan, olahraga, membaca interaktif, musik, tarian, permainan tradisional dan sebagainya kepada anak.

4. Meminjamkan Anak Perangkat Digital Sesuai Keperluan

Meminjamkan anak perangkat digital seperti ipad, telepon pintar, dan komputer agar mereka bisa belajar mengendalikan diri dan belajar menggunakannya bersama keluarga.

5. Memilih Program / Aplikasi Positif

Orang tua perlu mengidentifikasi program /aplikasi yang memiliki edukasi dan memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak.

6. Mendampingi dan Meningkatkan Interaksi

Orang tua mendampingi anak saat berselancar di dunia maya menggunakan satu perangkat digital pada kesempatan yang sama sebagai kegiatan bersama keluarga.

7. Gunakan Perangkat Digital Secara Bijaksana

- Meletakkan perangkat komputer di ruang terbuka yang mudah dilihat.
- Tidak menggunakan perangkat digital pada saat berinteraksi/berkegiatan dengan orang lain.
- Tidak menggunakan perangkat digital sebelum tidur.
- Mengatur batasan penggunaan perangkat digital secara seimbang sesuai usia anak.

8. Menelusuri Kegiatan Anak Di Dunia Maya

Orang tua dapat memantau dan mengarahkan situs web dan media sosial yang mendukung tumbuh kembang anak, dan pastikan anak Anda tidak mengunjungi situs yang tidak sesuai usia.

D. Bagaimana Mengarahkan Penggunaan Perangkat Dan Media Digital Dengan Tepat ?

1. Anak Usia 2 – 3 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah motorik dan sensorik anak sehingga perlu lebih banyak bergerak dan mengindra (melihat, mendengar, meraba, mengecap, dan merasa).

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- Membatasi waktu penggunaan media digital.
- Memanfaatkan media digital dalam bentuk audio untuk menambah kosakata, angka, gerak, dan lagu.
- Mendampingi dan berinteraksi dengan anak saat menggunakan media.
- Menghindari tayangan program yang mengandung unsur ketakutan,

kekerasan, seksualitas, serta penggunaan bahasa yang tidak senonoh dan agresif karena anak dapat mengingat dan mengulanginya lagi.

- e) Menghindari tayangan iklan dengan konten yang tidak tepat untuk usia anak.
- f) Menghindari penggunaan media dan perangkat digital sebagai “pengganti peran orang tua”. Contoh : Ketika anak rewel, orang tua memberikan gawai agar anak tenang.

2. Anak Usia 4 - 7 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah motorik halus dan pemahaman konsep-konsep dasar. Untuk itu, anak butuh kegiatan yang bertujuan meningkatkan keterampilan tangan dan jari-jari serta banyak diajak berkomunikasi dua arah.

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) Membuat kesepakatan bersama yang dipahami dan dijalani bersama, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.
- b) Memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait dengan kesiapan sekolah. Misalnya pengenalan huruf, angka, dan pengetahuan dasar.
- c) Membahas persamaan dan perbedaan pada tokoh favorit yang dilihat melalui media, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membedakan hal yang buruk dan yang baik.
- d) Menghindari tayangan program yang berisi kekerasan dan seksualitas.
- e) Memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman yang ada.
- f) Membimbing anak mengenal mana yang fakta dan fantasi.

3. Anak Usia 8 - 12 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berpikir, belajar, dan interaksi sosial.

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) Membuat kesepakatan yang dipahami dan dijalani bersama, memantau pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran, dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.
- b) Memanfaatkan program atau video yang menunjukkan berbagai pengalaman positif yang menstimulasi imajinasi.
- c) Mendiskusikan perilaku baik dan tidak dari karakter tokoh di media yang mereka kenal.
- d) Menghindari tayangan program yang menampilkan kekerasan, antisosial, dan perilaku negatif lainnya.
- e) Memberikan pemahaman tentang lelucon mengenai anggota tubuh.
- f) Menghindari tayangan iklan yang berlebihan terutama mengenai pola dan makanan yang tidak sehat.
- g) Mendiskusikan hal-hal terkait peran/fungsi laki-laki dan perempuan.

4. Anak Usia 13 - 18 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah dalam hal identitas diri, kemandirian, dan interaksi sosial yang lebih luas.

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) Membuat kesepakatan yang dipahami dan dijalani bersama, memantau pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.
- b) Memperkenalkan keanekaragaman ras, etnis, dan situasi ekonomi.
- c) Mengajak anak berpikir kritis atas informasi yang diperoleh dan tidak

menyebarkan informasi yang tidak jelas sumbernya (*Hoax*).

- d) Memanfaatkan media blogs untuk melatih anak menuangkan ide-idenya dan membimbing mereka untuk terbiasa menulis, bukan hanya membaca.
- e) Mengajak anak untuk mengeksplorasi lebih jauh minat dan bakatnya.
- f) Menghindari tayangan-tayangan yang berdampak negatif.
- g) Menanamkan etika berkomunikasi positif di media sosial.
- h) Memperhatikan pengaturan informasi pribadi dalam media digital, khususnya media sosial.
- i) Memanfaatkan tayangan untuk memperluas wawasan, pengetahuan, dan mendiskusikannya.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan teknologi digital sudah tidak bisa lagi di tawar-tawar, banyak kebijakan yang mengharuskan penggunaan digital dengan maksud lebih mudah dan cepat dalam menjalankan sesuatu. Oleh karena itu generasi sekarang yang disebut generasi milenial sangat dan harus beradaptasi untuk penggunaan teknologi digital. Dalam penggunaan nya pun harus sesuai dengan usia masing-masing dari anak-anak. Konten dalam penggunaan nya pun harus bersifat positif karena sangat berbahaya jika hal-hal yang negatif di berikan anak-anak yang belum waktunya menggunakan atau melihat. Oleh karena itu pada kegiatan ini di berikan penyuluhan tentang penggunaan yang sesuai dengan usia dari anak-anak yang ingin menggunakan nya

Saran

Setiap orang tua harus secara berkala melihat aktifitas anak-anak dalam berinteraksi dengan dunia maya. Lalu terapkan mode terbatas terhadap konten-konten yang sering di gunakan oleh anak-anak. Sehingga anak-anak menggunakan teknologi digital sesuai dengan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kisito, Futonge, Lesson- Birthday- How old are you? [tersedia online pada] <http://download-esl.com/freepod/birthday.pps> [diakses pada] 18 Januari 2019
- Madya. (2011). *Optimalisasi Pemanfaatan TIK untuk Meningkatkan Mutu Hakiki Pendidikan*.
- Microsoft. *Create or customize a slide master* [tersedia online pada] <http://office.microsoft.com/en-001/powerpoint-help/create-or-customize-a-slide-master-HA010336712.aspx> [diakses pada] 15 Januari 2019
- MS Power Point 2007. [tersedia online pada] <http://smpastra.files.wordpress.com/2010/05/materi-pelatihan-tik-dasar.pdf> [diakses pada] 20 Januari 2019