

# CERDAS MENDIDIK ANAK MENJADI TANGGUH DI ERA CYBER/DIGITAL

Disampaikan pada “Seminar Keluarga”  
Pesona Syiar Ramadhan 1434 H  
Mesjid Ukhuwah Islamiyah  
Universitas Indonesia  
(PESUAR UI )  
20 Juli 2013

# DIGITAL NATIVES VS DIGITAL IMMIGRANT

- **Multitasking**

- Saat internet, anak-anak akan menggunakannya untuk beberapa keperluan

- Berkomunikasi di media sosial
    - Menonton video
    - Menulis blog
    - Mencari bahan untuk tugas sekolah
    - Mengunduh musik atau video
    - Mencari bahan untuk tugas sekolah
    - Mencari informasi atau bermain game



# ***DIGITAL NATIVE***

- Anak yang lahir di era digital disebut digital native – mereka terbiasa mengerjakan beberapa hal sekaligus dalam satu waktu
- Anak-anak juga menyukai pendekatan yang tidak linier dalam menyerap informasi dan internet menyediakan kesempatan ini seluas-luasnya
- Anak-anak juga suka penyajian informasi yang memang didisain mudah dan user friendly
- Ditambah lagi tampilan internet amat menyenangkan (ada gambar, grafik, warna, gerak, suara yang sangat berbeda dengan buku teks dan sumber belajar yang konvensional)

# DIGITAL IMMIGRANT

- Orang tua dan guru adalah orang yang baru belakangan mengenal perangkat digital (*Digital Immigrant*)
- Cenderung masih menyerap informasi dengan pendekatan lama yaitu linier.
- Kita biasa berpikir runut, tidak lompat-lompat karena terbiasa menggunakan media seperti buku, majalah, koran, dsb



- Bagi Digital Natives, komputer dan internet menawarkan untuk melakukan eksplorasi informasi seluas-luasnya.

- Anak bebas memulai dengan cara yang tidak linier yang membuat anak berkelana kemana-mana



# BEDA GAYA, PICU KONFLIK

- Orang tua akan menegur anak agar anak fokus mengerjakan tugas sementara anak jengkel dengan teguran orang tua (apa yang dilakukan baik-baik saja dan toh nanti tugas sekolahnya juga akan selesai)
- Konflik ini dapat berakibat buruk bagi komunikasi terutama yang berkaitan dengan penggunaan media baru

- Anak-anak menganggap mereka memiliki pengetahuan lebih banyak dalam hal media baru
- Anak-anak akan merasa orang tua sok tahu padahal mereka lebih jago internet dibanding orang tuanya



# ERA CYBER

- Internet dan teknologi digital secara keseluruhan merevolusi cara kita melakukan bisnis, melakukan penelitian, memilih hiburan, dan bahkan bagaimana bersosialisasi





- **Kemunculan teknologi komputer sendiri sesungguhnya bersifat netral**
- **Positif dan negatif yang dapat muncul dari alat ini tentu tergantung dari pemanfaatannya**



- Jika anak dibiarkan menggunakan komputer sembarangan, pengaruhnya menjadi negatif
- Komputer akan memberikan pengaruh positif bila digunakan dengan bijaksana, jadi dapat membantu perkembangan anak.

- Masyarakat bergerak dengan cepat sekarang
- Internet telah merubah bagaimana kita berkomunikasi, belajar, dan bekerja

- Anak ahli dalam mengerjakan beberapa tugas sekaligus :

- Mengerjakan PR
- Bicara dengan 20 teman melalui FB
- Berinteraksi dengan kelompok teman lain
- Melihat video YouTube

(semuanya dilakukan pada waktu yang sama)



- Semua orang menjadi technojunkies (takut untuk berjauhan dengan komputer atau hp untuk waktu yang lama)
- Penelitian menunjukkan bahwa ketagihan teknologi pada diri anak membuat pengaruh pada belajar, merusak konsentrasi, mendorong plagiarisme, mengganggu kehidupan sosial yang sebenarnya

# BALANCING REAL LIFE & SCREEN TIME

- Berhubungan dengan teknologi seharusnya tidak boleh menggantikan komunikasi tatap muka pada setiap tahap kehidupan
- Permainan komputer sangat berbahaya karena membuat anak menjadi terpendam atau tenggelam



- Games memang dibuat seperti itu, pemain secara cepat akan merasa tertekan untuk menang dan tidak boleh mengecewakan timnya karena kalah
- Ini memang masalah tapi ada masalah lain yang lebih besar yaitu masalah kehidupan nyata yang ditinggalkan lebih banyak dan menunjukkan ketagihan komputer.

# KETAGIHAN KOMPUTER

- Tidak makan
- Kurang tidur (anak perlu 9 jam tidur)
- Tidak melakukan apa-apa
- Tidak mandi
- Tidak mengerjakan tugas sekolah atau tugas lain
- Tidak berinteraksi dengan semua anggota keluarga



# KETAGIHAN KOMPUTER

- Jika anak merasa lebih nyaman dengan teman online daripada teman yang sesungguhnya
- Tidak dapat berhenti bermain game atau surfing
- Jika anak mengabaikan hubungan sosialisasi dengan teman, tugas-tugas, dan hal lain yang penting dalam hidup



- **Jika ortu di rumah mengatur waktu layar ternyata benar dapat menurunkan lamanya waktu layar anak sampai 3 jam**
- **Hal ini tentu dilakukan tidak dengan instruktif apalagi otoriter namun melalui pembicaraan produktif dengan anak**
- **Hal ini akan membuat anak akan belajar mengelola waktu dalam mengerjakan tugas dan lebih termotivasi untuk fokus pada tugasnya saja**



- Penggunaan kronis media dampaknya adalah akan menghilangkan **KECERDASAN EMOSIONAL** (ketidak mampuan bersosialisasi satu sama lain, tidak berkembangnya empati serta tidak punya rasa kasih sayang )

# SARAN-SARAN UNTUK ORTU

- Ortu dapat meminta anak untuk membuat catatan berapa lama anak menggunakan internet yang tidak ada kaitannya dengan tugas sekolah.
- Ortu juga dapat melakukan pengamatan dan juga dialog dengan anak
  - Kapan anak biasanya melakukannya? Siang hari kah? Saat sekolah? Apa yang mendorong anak untuk melakukannya? Ada masalah apa sebelumnya?

- **Buat jadwal untuk menentukan kapan menggunakan internet dan berapa lama**
  - Gunakan *timer* untuk mengingatkan waktu
  - *Jadwal tertentu* (bukan tiap hari) dalam menggunakan internet
  - *Latih* anak untuk membuat *komitmen diri* untuk tidak main komputer di malam hari atau jam berapa harus sudah dimatikan

- Ajari anak untuk mengganti waktu internet dengan kegiatan yang sehat. Jika anak bosan dan merasa sendiri, hindari ke internet meski sulit dan berat. Buat rencana dengan teman untuk mengisi waktu yang bermanfaat, les apa yang sesuai dengan minat, membaca & menghafal Qur'an, membaca dan diskusi buku, dll



# CATATAN UNTUK ORTU

- Jangan menyalahkan anak semata-mata. Kita perlu ingat bahwa sebenarnya orang tualah yang berperan mengenalkan anak pada game. Seringkali orang tua membelikan smartphone atau Blackberry yang sebenarnya belum pantas untuk anak-anak di usia tertentu.
- Kalau sudah terlanjur, usahakan membangun hubungan yang baik terlebih dahulu. Jangan sampai kemarahan atau kekecewaan kita mempengaruhi relasi kita dengan anak. Kalau anak-anak sudah luka dengan sikap orang tuanya, akan lebih sulit mendekati hatinya.

- Ayah dan ibu perlu sehati. Jangan sampai anak “mencium” konflik di antara orang tuanya, berkaitan dengan game atau internet yang dipermasalahkan.
- Selain game, jejaring sosial yang kerap digunakan anak-anak adalah twitter dan facebook. Ada baiknya orang tua dan anak bersahabat di jejaring sosial itu. Dengan demikian orang tua bisa mengawasi hal-hal yang ditulis anak-anaknya, dan mengenali gejala yang membahayakan mereka.





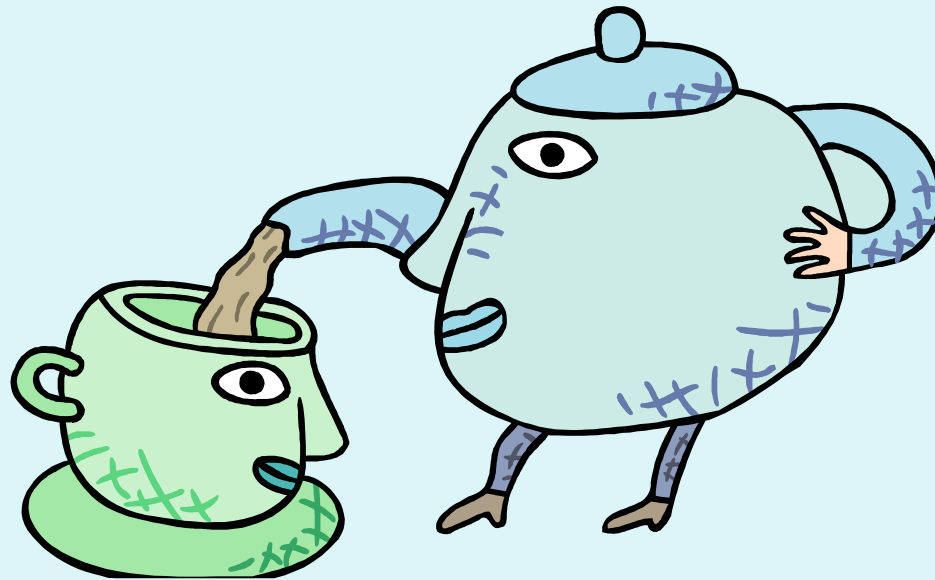
# SARAN-SARAN UNTUK GURU

- **Apa tantangan dalam mengelola proses belajar siswa?**
  - **Beban materi (dari kurikulum yang terlalu banyak)**
  - **Harus mengajar dengan menarik (namun karena materi terlalu banyak sering tidak selesai)**
- **Kebanyakan guru terlalu memberikan banyak beban dan terlalu ingin mengisi otak anak**

- Education berasal dari kata educare yang artinya adalah mengeluarkan
- Jadi pendidikan bukan memasukkan materi tapi mengeluarkan potensi anak dengan cara menggali melalui berbagai pertanyaan terbuka agar anak terlatih untuk berpikir.



# MODEL LAMA



- Guru perlu membantu mengangkat kesukaan belajar pada anak
- Materi yang kita berikan sekarang ini akan segera usang
- Sebenarnya bukan isi pelajarannya yang penting tapi bagaimana guru dapat menyampaikan materi agar anaknya menjadi suka belajar (learning how to learn)

# CATATAN UNTUK GURU

- **Kekuatan Visual**

- 65% siswa visual learners
- 60.000 x lebih cepat dari teks
- Alat bantu visual di kelas memperbaiki proses belajar hingga 400%



- **Kekuatan Praktik**

- 30% siswa kinesthetic learners
- Belajar melalui praktik menambahkan penyerapan materi pelajaran



- Anak-anak adalah digital native
- Tantangannya: anak tidak suka membaca
- Kita sebagai guru tidak boleh kalah dengan multimedia.
- Teknologi menjadi faktor penting dalam dunia anak digital.
- Penggunaan multimedia meningkatkan penyerapan materi.

## ***Wallahu a'lam bishowab***

- **Semoga bermanfaat dan memberikan inspirasi kepada orang tua dan guru**
- **Dra. Ery Soekresno, Psi. M. Sc. (Edu)**
- **No HP: 08129114851**
- **PIN BB: 222914E4**

# REFERENSI

- Muthmainnah, Nina. 2012. *Agar anak tak Berkelana di Dunia Maya.* (Artikel Majalah Ummi)
- Soekresno, Ery. 2011. *Menyeimbangkan Waktu Layar dan Waktu Sehari-hari.*
- Soekresno, Ery. 2011. *Menyiapkan Anak Tangguh di Era Digital.*