



PANDUAN BAGI FASILITATOR PARENTING

supported by:

Qualcomm

Yayasan Sayangi Tunas Cilik

Partner of  Save the Children

**Cerdas dan Bijak dalam
Mendampingi Anak
Menggunakan Internet &
Gawai yang Sehat & Aman**

IT for Learning/DIGITAL



“Menjadi Orang Tua Jaman Now”

Cerdas Mendampingi Anak dalam Menggunakan Internet & Gawai yang Sehat & Aman

Panduan bagi Fasilitator

Untuk Kegiatan Kelas Orang Tua (Parenting)

Dikembangkan dari

Modul Smart School Online (SSO) yang dikembangkan oleh SEJIWA dan ICT Watch

Kontributor:

Tim program DIGITAL Yayasan Sayangi Tunas Cilik – Save the Children

- Khusnul Aflah
- Melly Syandi
- Dimas Adrianto Indra Prabowo

Editor:

Dewi Sri Sumanah

Senior Communication and Advocacy Officer Yayasan Sayangi Tunas Cilik – Save the Children

Illustrator:

Alya Nurshabrina – Miss Indonesia tahun 2018

Design and Lay-out

Box Breaker



PANDUAN BAGI FASILITATOR PARENTING

supported by:

Qualcomm

Yayasan Sayangi Tunas Cilik

Partner of  Save the Children

**Cerdas dan Bijak dalam
Mendampingi Anak
Menggunakan Internet &
Gawai yang Sehat & Aman**

IT for Learning/DIGITAL



Tentang Modul Ini

Modul ini merupakan buku pegangan sekaligus panduan bagi para orang tua yang menjadi Trainer/ Fasilitator Sebaya (*Peer Facilitator*) bagi para orang tua lain. Mereka telah dilatih oleh Yayasan Sayangi Tunas Cilik – Save the Children melalui program IT for Learning/ DIGITAL (*Driving Innovative Generation by utilizing Information and Technology for Appropriate Learning*).

Modul ini dikembangkan untuk membantu para fasilitator, dalam mempersiapkan dan memfasilitasi sesi parenting yang akan diselenggarakan di sekolah, tempat putra-putri mereka mengikuti kegiatan belajar mengajar. Meskipun tidak menutup kemungkinan mereka bisa menjadi fasilitator pada kegiatan *parenting* di sekolah-sekolah lain. Mengingat para fasilitator adalah orang tua siswa dan mayoritas ibu rumah tangga, oleh karenanya modul ini berisikan langkah praktis pada setiap pertemuan.

Modul ini hadir dan terbit berkat kolaborasi erat antara Yayasan Sayangi Tunas Cilik – Save the Children dengan SEJIWA, SIBERKREASI dan ICT Watch.

Pengantar Yayasan Sayangi Tunas Cilik – Save the Children

Program IT for Learning/DIGITAL merupakan program kerjasama antara Yayasan Sayangi Tunas Cilik - Save the Children (YSTC) dengan QUALCOMM. Program ini menjangkau 10 SD/MI di Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara. Secara umum, program bertujuan untuk memperkuat kapasitas guru, siswa, orang tua dan pengawas sekolah dalam hal pemanfaatan IT yang tepat dan efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar, manajemen dan pengawas sekolah. Program ini dicanangkan salah satunya atas dasar pentingnya Literasi Digital saat ini.

Program ini bertujuan untuk meningkatkan Literasi Digital warga sekolah, yakni individu-individu yang memiliki ketertarikan, sikap dan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Warga sekolah yang dimaksud di sini termasuk orang tua siswa, karena orang tua memiliki peran strategis dalam mendampingi tumbuh kembang anak.

Tingginya angka penggunaan internet dan *gadget* (gawai) oleh anak tentu perlu diantisipasi dampaknya oleh orang dewasa di sekitar anak, termasuk orang tua. Data UNICEF dan KOMINFO (2013), menunjukkan bahwa di Indonesia, 80% anak-anak dan remaja berusia 10-19 tahun adalah pengguna internet dengan Yogyakarta, Jakarta dan Banten sebagai daerah pengguna internet terbesar.

Bekal pengetahuan dan keterampilan bagi orang tua terkait pemanfaatan internet dan gawai menjadi kebutuhan mutlak saat ini. YSTC, melalui program DIGITAL, memandang pentingnya para orang tua dikapabilitas melalui pengetahuan dan keterampilan semacam ini melalui sesi kelas orang tua (*parenting*). Melalui pendekatan fasilitasi sebaya, sesi parenting dengan materi seputar pemanfaatan internet yang sehat dan aman untuk anak diselenggarakan di sekolah-sekolah dampingan program DIGITAL

Modul dengan judul “Menjadi Orang Tua Zaman Now: Cerdas dan Bijak dalam Mendampingi Anak Menggunakan Internet & Gawai yang Sehat & Aman” diharapkan dapat membantu para fasilitator orang tua dalam memfasilitasi parenting.

YSTC memberikan apresiasi setinggi-tingginya kepada tim dari SEJIWA dan ICT Watch yang tidak kenal lelah berbagi, termasuk berbagi konten. Modul ini tidak mungkin ada jika tanpa kontribusi mereka. Kesamaan visi dan misi menjadi pengikat di antara kita. Secara khusus, YSTC juga mengucapkan terimakasih untuk Alya Nurshabrina – Miss Indonesia Tahun 2018 yang telah rela memberi ilustrasi modul ini. Kepada semua sekolah dan stakeholder program ini juga kami mengucapkan terimakasih. Kepada para fasilitator orang tua, kami mengucapkan selamat berjuang dan berkarya!

Jakarta, 18 September 2018

Evie Woro Yulianti

Greater Jakarta Field Manager

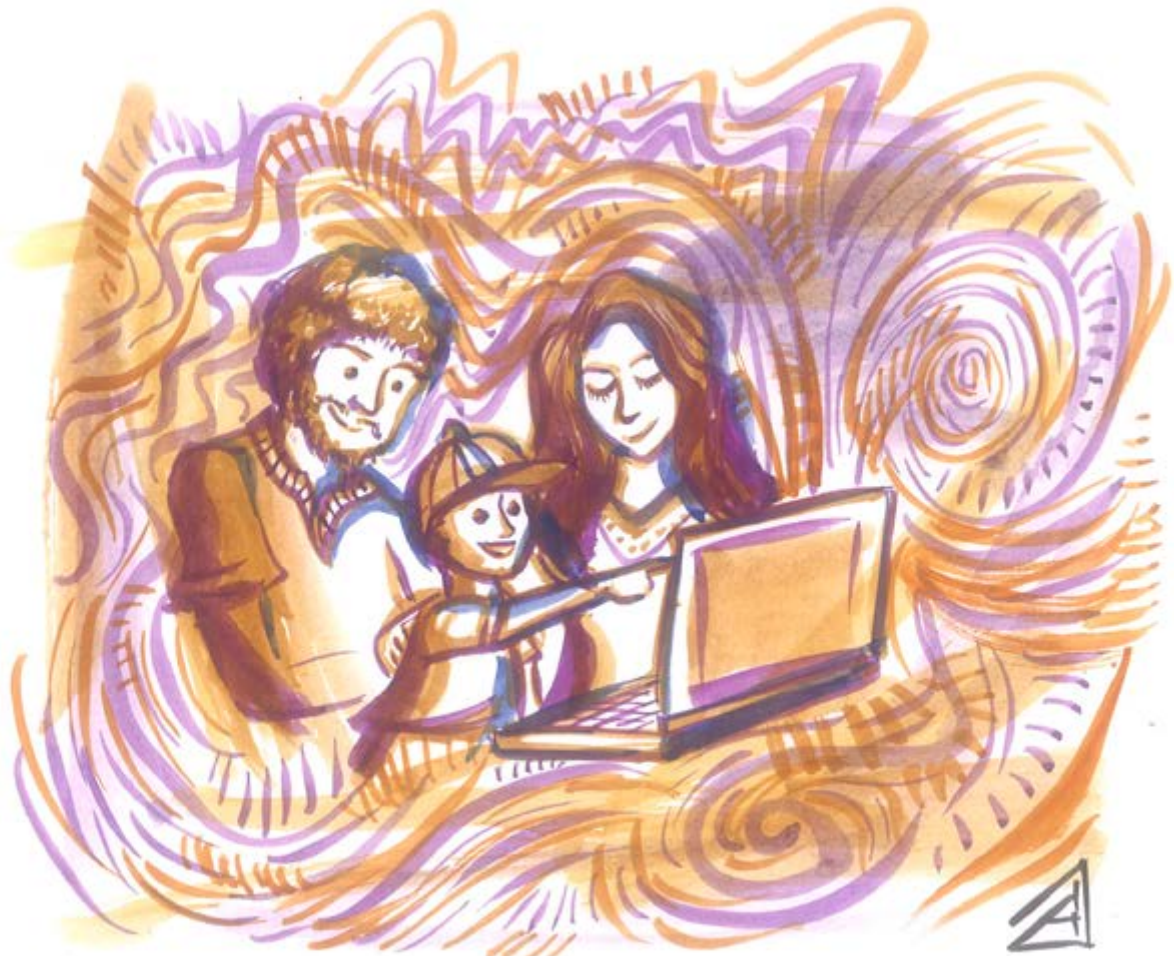
Yayasan Sayangi Tunas Cilik – Save the Children

Struktur Modul Panduan bagi Fasilitator Parenting

“Menjadi Orang Tua Zaman Now”

Cerdas dan Bijak dalam Mendampingi Anak Menggunakan Internet & Gawai yang Sehat & Aman

Pertemuan	Topik	Sub Topik	Tentang Pertemuan	Proses Fasilitasi	Bahan Bacaan	Hal
1	Literasi Digital dalam Keluarga (1)	<ul style="list-style-type: none"> Fakta Internet & Gadget di Indonesia Persiapan Penggunaan Internet 	<ul style="list-style-type: none"> Topik Sub Topik Kompetensi Kelompok Audiens Durasi Tujuan Pembelajaran Metode Pembelajaran Media Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Materi dan Durasi Urutan Kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Fakta Internet & Gadget di Indonesia Persiapan Penggunaan Internet 	Hal 9
2	Menjadi Pendidik Unggul bagi Milenials (1)	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Orang Tua sebagai Suri Tauladan 	<ul style="list-style-type: none"> Topik Sub Topik Kompetensi Kelompok Audiens Durasi Tujuan Pembelajaran Metode Pembelajaran Media Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Materi dan Durasi Urutan Kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Orang Tua sebagai Suri Tauladan 	Hal 33
3	iterasi Digital dalam Keluarga (2)	<ul style="list-style-type: none"> Mengoptimalkan Keamanan Internet & Gadget untuk Anak Pengaturan Internet dan Gadget untuk Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Topik Sub Topik Kompetensi Kelompok Audiens Durasi Tujuan Pembelajaran Metode Pembelajaran Media Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Materi dan Durasi Urutan Kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengoptimalkan Keamanan Internet & Gadget untuk Anak Pengaturan Internet dan Gadget untuk Anak 	Hal 55
4	Menjadi Pendidik Unggul bagi Milenials (2)	<ul style="list-style-type: none"> Keterampilan Orang Tua dalam Berkomunikasi dengan Anak Peran Orang Tua dalam Memberdayakan Anak di Era Digital 	<ul style="list-style-type: none"> Topik Sub Topik Kompetensi Kelompok Audiens Durasi Tujuan Pembelajaran Metode Pembelajaran Media Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Materi dan Durasi Urutan Kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Keterampilan Orang Tua dalam Berkomunikasi dengan Anak Peran Orang Tua dalam Memberdayakan Anak di Era Digital 	Hal 79



Ilustrasi oleh Alya Nurshabrina / Miss Indonesia Tahun 2018

Pertemuan Pertama

LITERASI DIGITAL DALAM KELUARGA (1)

1. Fakta Internet dan Gadget di Indonesia
2. Persiapan Penggunaan Internet & Gadget

A. Tentang Pertemuan Pertama

Topik

LITERASI DIGITAL DALAM KELUARGA (1)

Sub Topik

1. Fakta Internet dan Gadget di Indonesia
2. Persiapan Penggunaan Internet & Gadget

Kompetensi

Pengetahuan, Pemahaman, Berfikir Kritis & Keterampilan Berdiskusi

Kelompok Audiens/ Peserta

Orang Tua Siswa Sekolah Dasar

Durasi

120 Menit

Tujuan Pembelajaran

- Peserta mengetahui beberapa data & fakta mengenai internet dan gadget di Indonesia
- Peserta memahami pengertian, manfaat dan risiko gadget dan internet
- Peserta memahami persiapan penggunaan internet dan gadget (kebutuhan, tanggung jawab, risiko, kepemilikan dan waktu penggunaan gadget & internet)
- Peserta mampu membuat kesepakatan penggunaan gadget dan internet dengan anggota keluarga

Metode Pembelajaran

Ceramah, menonton video & diskusi kelompok

Media Pembelajaran

LCD, komputer/laptop, slide presentasi, kertas flipchart, alat tulis, video singkat, video 'Menjejak Bumi' dan video 'Hati-hati di Sosial Media' karya SEJIWA.

B. Proses Fasilitasi Pertemuan Pertama

Materi& Durasi Langkah 1: Pengantar

 (15 menit)

1 Fasilitator menampilkan 'video singkat' melalui slide presentasi berikut:



2 Fasilitator melontarkan beberapa pertanyaan kepada peserta, diantaranya:

- Apa pendapat Anda mengenai video ini?
- Pesan apa sajakah yang terdapat pada video ini?

Beri kesempatan seluas-luasnya kepada peserta untuk menjawab pertanyaan tersebut.

3 Fasilitator menyimpulkan pendapat yang diberikan oleh peserta dan menyampaikan pesan dari video tersebut.



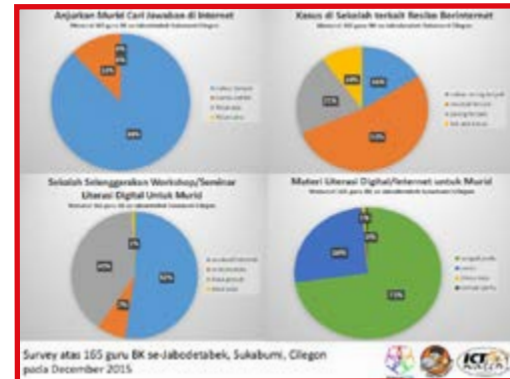
Materi & Durasi Langkah 2 Motivasi anak mengakses internet (15 menit)

1 Melalui slide presentasi, fasilitator menyampaikan materi tentang '3 motivasi anak mengakses internet'



2 Fasilitator memberi penjelasan dan penjabaran dari setiap motivasi anak dalam mengakses internet.

3 Fasilitator bisa menampilkan slide berikutnya mengenai hasil survey kepada 165 guru BK se-Jabodetabek, Sukabumi dan Cilegon mengenai fakta penggunaan internet.



Materi& Durasi**Langkah 3: Risiko di internet****(25 menit)**

- 1 Melalui slide presentasi, Fasilitator menyampaikan materi mengenai 'risiko di internet' yang diibaratkan seperti fenomena gunung es
- 2 Fasilitator memaparkan maksud dari fenomena gunung es ini. Kecanduan dan konten negatif merupakan 2 risiko yang paling sering nampak/ muncul di permukaan. Padahal ada risiko-risiko lain yang tidak/ kurang nampak tetapi sewaktu-waktu bisa menjadi berbahaya bagi pengguna internet yang tidak bijak. Risiko tersebut adalah; cyberbully, pelanggaran privasi dan predator online. Bahkan akhir-akhir ini ada fenomena jihad selfie. Jihad selfie adalah film dokumenter yang menggambarkan fenomena perekrutan teroris yang marak dilakukan melalui media sosial yang menasar pada remaja.
- 3 Fasilitator bisa menjelaskan satu per satu risiko di internet dan menjabarkan dengan contoh-contoh nyata.
- 4 Untuk meyakinkan peserta, fasilitator bisa menampilkan video. Mengenai kecanduan, peserta bisa disugahi video karya SEJIWA yang berjudul 'Menjejak Bumi'. Terkait predator online, video dari SEJIWA yang berjudul 'Hati-hati di Sosial Media' bisa ditayangkan.
- 5 Setelah menonton video, Fasilitator bisa melakukan tanya jawab dan ulasan mengenai video tersebut.




Materi & Durasi

Langkah 4: Persiapan penggunaan internet & gadget (15 menit)

1 Sebelum memberikan gadget ke anak, sebaiknya orang tua melakukan hal-hal berikut dengan anak: diskusikan kebutuhannya, diskusikan tanggung jawabnya dan diskusikan risiko. Fasilitator bisa menampilkan slide berikut ini dan menjelaskan maksudnya.



Sebelum memberikan gadget ke anak, sebaiknya...



Diskusikan kebutuhannya
Tanyakan mengapa harus memiliki gadget / mengakses internet. Tanamkan pemahaman bahwa, membeli atau memiliki sesuatu harus berdasarkan kebutuhan, bukan karena mengikuti tren.

Diskusikan Tanggungjawabnya
Anak harus paham bahwa orangtua berhak menanyakan untuk apa dan bagaimana teknologi tersebut digunakan. Tegaskan konsekuensi kepada anak apabila gadget atau internet terbukti disalahgunakan.

Diskusikan Risikonya
Memahami tentang penyalahgunaan, risiko ataupun hal negatif yang dapat timbul dari penggunaan gadget atau internet. Ingatkan anak untuk menceritakan kepada orangtua tentang hal yang membuatnya tidak nyaman saat menggunakan gadget atau internet.

3 POIN DISKUSI



Kepemilikan Gadget & Pendampingan



- Tegaskan kepada anak bahwa gadget milik orangtua/sekolah dan hanya dipinjamkan
- Orangtua/guru berhak mengetahui penggunaannya
- Orangtua/guru berhak mendampingi selama anak menggunakan gadget
- Orangtua/guru berhak mengambil kembali jika tidak sesuai kesepakatan

PRINSIP DASAR




2 Selanjutnya fasilitator memaparkan mengenai kepemilikan gadget dan pentingnya pendampingan orang tua.

3

Fasilitator juga perlu memaparkan mengenai usia anak dan durasi penggunaan gadget dengan menampilkan slide berikut



Waktu Penggunaan Gadget

- Batasan waktu bisa diberikan dalam bentuk *hari maupun periode waktu*.
- Hanya akhir pekan, hari libur, atau hari libur semester.
- Hanya sore hari sepulang sekolah, malam hari setelah belajar, atau pagi hari sebelum berangkat sekolah.
- Terapkan *waktu bebas gadget*. Misal: saat makan, menjelang tidur, belajar.



4

Peserta akan sangat terbantu jika fasilitator bisa menampilkan slide di bawah ini yang memberikan contoh mengenai pengaturan waktu penggunaan gadget

Materi & Durasi

Langkah 5: Saatnya Diskusi Kelompok

- 1 Selanjutnya fasilitator membagi peserta dalam beberapa kelompok, masing – masing beranggotakan 4-5 orang
- 2 Setiap kelompok mendapat berlatih untuk berdiskusi membuat peraturan penggunaan gadget di rumah antara ayah, ibu dan anak. Peraturan ini sebaiknya dirumuskan bersama-sama antara ayah, ibu dan anak.
- 3 Peraturan ini paling tidak berisi poin kesepakatan dan konsekuensi jika melanggar (bukan hukuman).
- 4 Peserta diminta untuk menuliskan peraturan dalam kertas plano yang telah disediakan.
- 5 Fasilitator memberitahu kepada peserta bahwa sebaiknya peraturan yang dibuat kemudian ditandatangani oleh anggota keluarga yang membuat peraturan.
- 6 Peraturan yang dibuat sebaiknya menggunakan kalimat positif, contohnya; ‘Ayah, ibu dan anak boleh menggunakan gadget asal ingat durasi dan situasi’. Hindari menggunakan kalimat negatif, misalnya; ‘Ayah, ibu dan anak dilarang menggunakan gadget saat sedang belajar dan makan’.

7

Berikut contoh poin kesepakatan di dalam peraturan penggunaan gadget.

- a. Gadget yang digunakan oleh anak merupakan milik orang tua yang dipinjamkan kepada anak.
- b. Anak diperbolehkan menggunakan gadget asal meminta izin terlebih dahulu kepada ayah atau ibu.
- c. Ayah, ibu dan anak diperbolehkan mengetahui pola/ kunci yang telah dibuat pada gadget.
- d. Ayah, ibu dan anak diperbolehkan menggunakan gadget asal bukan pada saat sedang belajar dan makan.

8

Berikut contoh konsekuensi yang bisa disepakati dalam peraturan penggunaan gadget

- a. Jika tidak mematuhi poin kesepakatan b, anak diminta menuliskan permintaan permohonan maaf disertai janji untuk tidak mengulanginya lagi.
- b. Jika tidak mematuhi poin kesepakatan d, ayah/ ibu/ anak diminta menuliskan permintaan permohonan maaf disertai janji untuk tidak mengulanginya lagi.



Materi & Durasi Langkah 6: Presentasi Hasil Diskusi Kelompok (15 menit)

- 1** Fasilitator meminta semua atau beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan cara membacakan dan menjelaskannya.
- 2** Fasilitator memberi kesempatan kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi.
- 3** Fasilitator juga diharapkan memberikan tanggapan atas hasil diskusi kelompok yang presentasi.



C. Bahan Bacaan Pertemuan Pertama

1. Fakta Internet dan Gadget di Indonesia

Apa itu gadget? Apa itu internet? Bagaimana menggunakannya? Apa manfaat internet bagi manusia? Apakah ada risiko ketika kita menggunakan internet? Pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan yang umum dipertanyakan oleh orang-orang yang akan mulai menggunakan internet dan gadget. Oleh sebab itu, sebelum membahas lebih jauh mengenai internet, mari kita bahas fakta seputar internet dan gadget.

Apakah internet dan gadget?

Internet adalah jaringan yang dapat menghubungkan beberapa perangkat (komputer, laptop, tablet, handpone) sehingga memungkinkan kolaborasi global dan akses informasi jarak jauh (Khosrow-Pour, 2013).

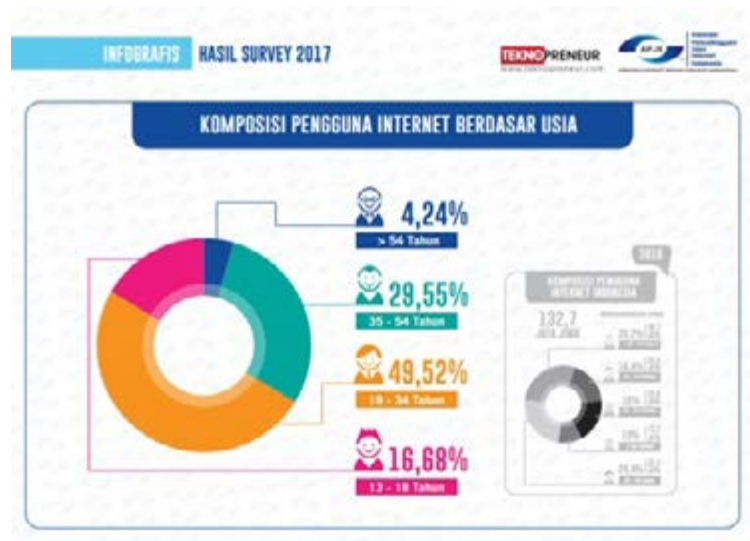
Gadget (gawai) adalah perangkat elektronik yang dapat dibawa-bawa (jinjing) yang termasuk dalam salah satu kategori berikut telepon genggam, Mp3 players, dan game consoles atau perangkat tidak berkabel lainnya (Lenhart, 2010 dalam Ganganahalli, Tondare, Durgawale, 2014).

Gadget dibutuhkan ketika kita ingin mengakses internet. Melalui internet, banyak hal dapat kita lakukan. Berbagai hal yang awalnya dilakukan secara tatap muka atau langsung, sekarang dapat dilakukan melalui internet. Misalnya, belanja, berkomunikasi dengan teman dan keluarga.

Beberapa contoh gadget yang saat ini digunakan antara lain komputer, laptop, telepon pintar, dan tablet. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII di tahun 2017 mengenai penggunaan internet dapat diakses di www.apjii.or.id.

Jumlah pengguna internet di Indonesia

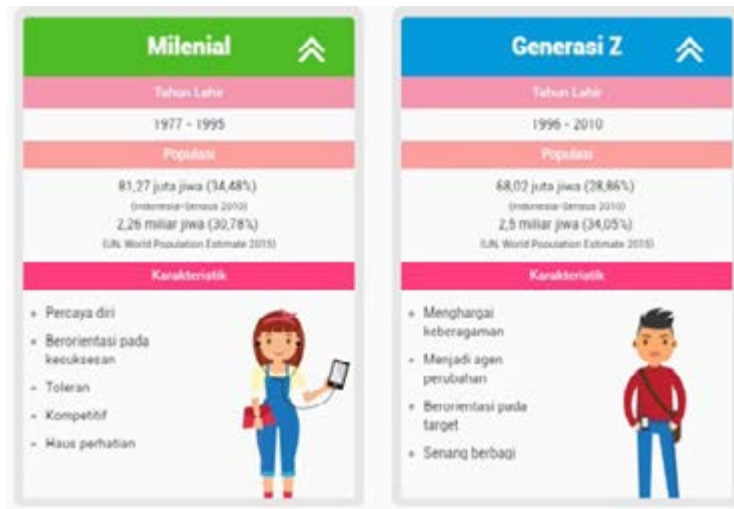
Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang Indonesia merupakan pengguna internet, atau sebanyak 54,68% dari total penduduk sebesar 262 juta orang. Hal ini menunjukkan kenaikan dibandingkan tahun 2016 dimana jumlah penduduk yang menggunakan internet sebanyak 132,7 juta orang (www.apjii.or.id). Sedangkan berdasarkan usia, ditemukan bahwa pengguna internet terbanyak berasal dari kelompok usia 19-34 tahun, kemudian 35-54 tahun, 13-18 tahun, dan 54 tahun (APJII, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa muda menjadi kelompok usia yang paling banyak menggunakan internet.



Sumber: APJII (2017)

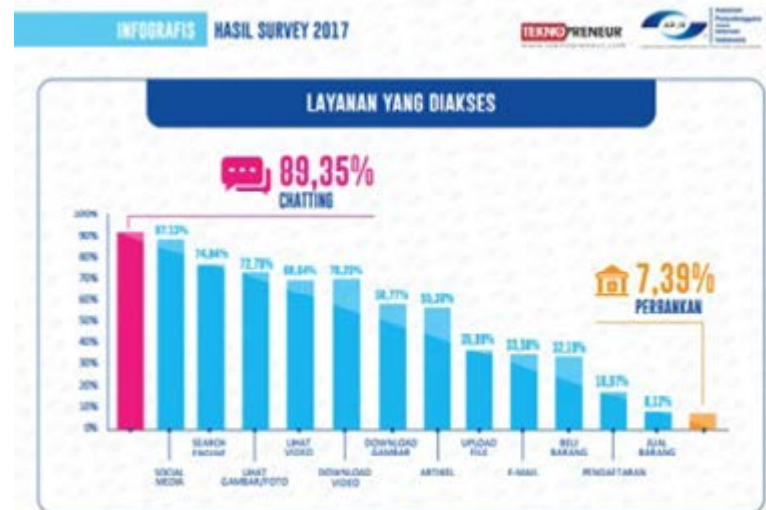
Berdasarkan hasil survey APJII (2017) dapat diketahui bahwa mayoritas pengguna internet (dalam jumlah total) adalah Generasi Millennials (Y), yang lahir pada rentang tahun 1977-1995, dan generasi Z yang lahir pada rentang tahun 1996-2010 (tirto.id, 2017). Kedua generasi tersebut, lahir dan tumbuh seiring dengan berkembangnya teknologi atau yang biasa disebut sebagai digital native. Sedangkan orangtua dan guru, sebagian besar berada dalam generasi yang berbeda dengan anak mereka yaitu Generasi X, yang lahir pada rentang tahun 1965-1976, dan

Generasi Baby Boomers, yang lahir pada rentang tahun 1946-1964 (tirto.id, 2017). Kedua generasi tersebut seringkali disebut sebagai digital immigrant karena baru menemukan teknologi canggih ketika mereka sudah dewasa. Adanya perbedaan generasi tersebut, menyebabkan generasi orangtua dan anak mengalami perbedaan karakteristik, pendapat, pengetahuan, dan keterampilan dalam hal teknologi. Hal ini seringkali memicu pertengkaran antara orangtua dan anak karena orangtua dianggap 'gagap teknologi'. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil survey Tirto di tahun 2017 mengenai perbedaan generasi dalam kaitannya dengan teknologi dapat diakses di www.tirto.id



Konten yang diakses oleh pengguna internet

Konten internet yang sering diakses oleh pengguna internet antara lain chatting, media sosial, mesin pencari, melihat gambar atau foto, mengunduh video, mengunduh gambar atau foto, dan lain-lain (APJII, 2017). Berdasarkan data APJII (2016), media sosial yang sering diakses adalah Facebook, Instagram, Youtube, Google+, Twitter, dan LinkedIn. Sedangkan, konten hiburan yang paling sering dikunjungi antara lain menonton film online, mendengarkan musik online, dan menonton olahraga online. Konten berita yang paling banyak diakses adalah berita mancanegara, kesehatan, kriminalitas, politik, olahraga, dan hukum. Untuk konten pendidikan, wikipedia menjadi situs yang paling sering dikunjungi, disusul oleh situs keagamaan dan sosial budaya serta situs pendidikan lainnya. Sementara untuk konten komersial, pengguna internet anya mengakses online shop dan bisnis pribadi yang mereka miliki.

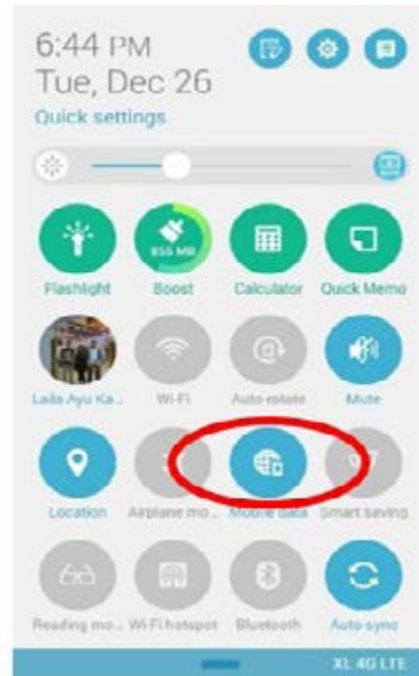


Sumber: APJII (2017)

Cara menggunakan gadget untuk akses internet

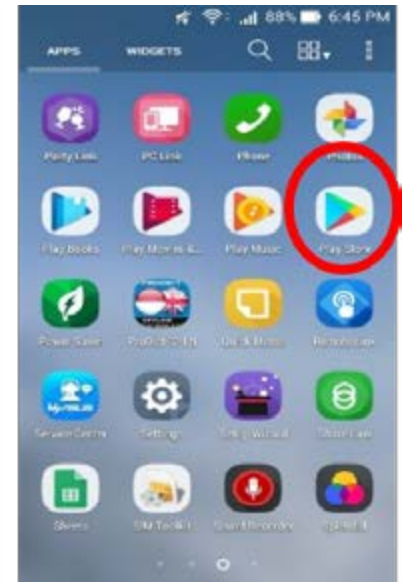
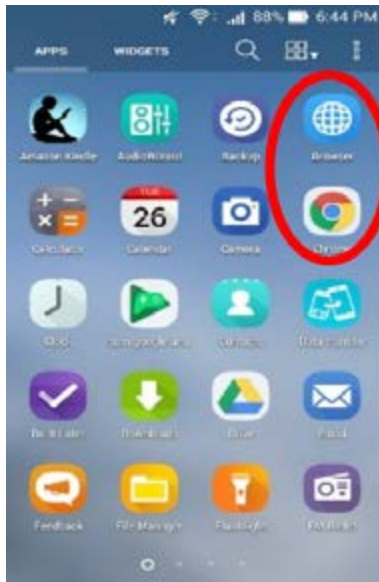
Untuk mengakses internet melalui gadget, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

- 1 Pastikan Anda sudah terdaftar pada paket internet atau terhubung dengan wifi yang tersedia.



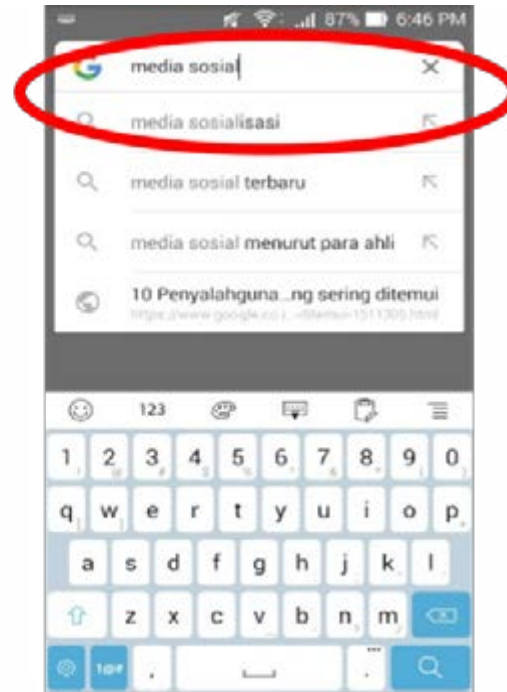
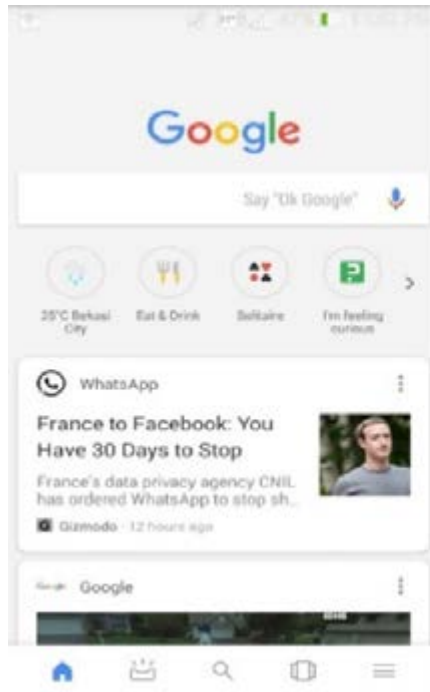
2

Pastikan browser atau aplikasi yang ingin dibuka sudah dimiliki. Jika belum, Anda bisa mengunduh aplikasi melalui Google Playstore untuk android dan App Store untuk iOS.



3

Buka browser atau aplikasi yang ingin diakses. Lalu, Anda sudah bisa mengakses konten-konten yang diinginkan dengan ketik informasi yang ingin dicari pada kolom putih.



Manfaat penggunaan internet dan gadget

Tujuan internet dan gadget diciptakan adalah untuk membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aktivitas yang sebelumnya harus dilakukan secara langsung, kini sudah dapat dilakukan melalui gadget dan internet. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan:

Mencari informasi	Berkomunikasi	Belajar
Mengerjakan tugas	Mendengarkan lagu	Bermain games
Berkerja	Menonton film	Mendaftar ke pelayanan publik (e.g. Daftar ke Sekolah)
Berbelanja	Membaca kitab suci	

Alat untuk akses internet dan gadget

Untuk mengakses internet tentunya kita membutuhkan gadget sebagai alat. Selain gadget, aplikasi dan browser merupakan hal utama yang dibutuhkan untuk mulai mengakses internet. Browser yang dapat digunakan antara lain internet explorer, google chrome, safari, mozilla firefox, dan opera.



2. Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget

Sebelum memberikan akses internet dan gadget kepada anak dan remaja, sebaiknya dimulai dengan tahap persiapan. Pada tahap ini, diskusi mengenai penggunaan internet dan gadget sebaiknya dilakukan. Diskusi dapat dilakukan antara anak dengan guru serta orangtua agar seluruh orang terdekat anak memiliki pemahaman yang sama.

Berikut 3 (tiga) hal utama yang perlu didiskusikan antara anak dengan guru/ orangtua yaitu:

Diskusikan Kebutuhannya.

Tanyakan kepada anak mengapa ia harus memiliki gadget dan akses internet.
Tanamkan bahwa memiliki atau membeli sesuatu harus berdasarkan kebutuhan, bukan karena mengikuti tren.

Diskusikan Tanggung Jawabnya.

Pastikan bahwa anak dan orangtua/guru sepaham dan sejalan dengan tanggung jawab yang diemban oleh masing-masing pihak. Anak harus memahami bahwa orangtua/guru berhak menanyakan untuk apa dan bagaimana teknologi tersebut digunakan. Tegaskan konsekuensi jika anak terbukti menyalahgunakan teknologi tersebut kepada anak sejak awal.

Diskusikan Risikonya.

Anak, orangtua, dan guru harus sama-sama memahami penyalahgunaan, risiko, ataupun hal negatif yang dapat timbul dari penggunaan internet dan gadget serta cara pencegahan dan menghindarinya. Ingatkan anak untuk selalu menceritakan kepada orangtua dan guru mengenai hal yang membuatnya tidak nyaman saat menggunakan internet dan gadget.

Selain diskusi, peraturan dalam penggunaan internet dan gadget juga perlu dilakukan dengan mempertimbangkan 3 hal berikut.

1. Hak, tanggung jawab, dan konsekuensi

Anak harus diberi tahu sejauh mana hak, tanggung jawab, dan konsekuensi dari penggunaan internet dan gadgetnya. Beberapa hal yang dapat diberlakukan oleh orangtua/ guru kepada anak:

Hak-hak	Tanggung Jawab	Konsekuensi
Menggunakan gadget dan internet sesuai kebutuhan.	Berhenti menggunakan gadget dan internet ketika sudah melewati batas waktu yang telah ditentukan.	Jika menaati peraturan, hak tetap diberikan. Jika melanggar peraturan, hak akan dikurangi atau dicabut oleh guru/orangtua.
Mencari informasi untuk keperluan tugas sekolah.	Fokus mencari informasi yang dibutuhkan, tidak membuka situs lain yang tidak berkaitan. Membuka situs yang sesuai usia.	
Mengunduh/mengunggah gambar, video, atau dokumen untuk keperluan tugas dan/ atau hiburan.	Mengunduh konten yang sesuai dengan usia. Hanya mengunduh/mengunggah konten yang dibutuhkan.	
Mengakses media sosial pada waktu yang telah ditentukan.	Membagikan konten positif di media sosial, memilih teman di media sosial, menjaga privasi dan tidak membagikan data pribadi.	
Bermain games pada waktu yang telah ditentukan.	Berhenti bermain games ketika sudah melewati batas waktu yang telah ditentukan. Memilih games yang sesuai dengan usia.	
Bebas berekspresi secara online.	Menghargai hak orang lain, tidak menyinggung orang lain dalam mengekspresikan dirinya.	

2. Kepemilikan dan lokasi gadget

Di rumah, orangtua dapat menjelaskan bahwa gadget merupakan milik orangtua dan sifatnya hanya dipinjamkan kepada anak-anak sehingga orangtua memiliki hak untuk mengetahui bagaimana gadget dan internet digunakan oleh anak-anak. Selain itu, orangtua juga berhak untuk mengambilnya kembali. Penempatan gadget sebaiknya di area yang terbuka dan dapat diakses oleh seluruh anggota keluarga, misal ruang keluarga. Dengan demikian, orangtua lebih mudah mengontrol penggunaannya. Orangtua juga bisa menerapkan area bebas gadget seperti misalnya ruang makan, kamar tidur, ruang ibadah, dan kamar mandi. Di sekolah, guru dapat memberikan peraturan yang jelas mengenai gadget yang boleh digunakan untuk mengerjakan tugas, apakah gadget milik sekolah atau milik siswa-siswi. Selain itu, jenis gadget yang boleh digunakan juga ditentukan. Misalnya, hanya boleh membawa dan membuka laptop selama pelajaran yang membutuhkannya, sedangkan telepon pintar tidak diperbolehkan untuk dibuka selama pelajaran berlangsung. Lokasi untuk membuka gadget dan mengakses internet juga ditentukan. Misalnya, hanya diperbolehkan mengakses internet melalui laptop saat di kelas.

3. Waktu penggunaan internet dan gadget:

Berikut batas waktu penggunaan internet dan gadget yang direkomendasikan oleh American Academy of Pediatric (2016):

Usia	Batas Waktu Penggunaan
0-1,5 tahun	Hindari gadget, kecuali video call dengan keluarga terdekat.
1,5 -2 tahun	Hanya program berkualitas tinggi dan edukatif serta adanya pendampingan.

2- 5 tahun	1 jam per hari dengan pendampingan.
Di atas 6 tahun	Tentukan batas waktu yang konsisten dan jenis media yang digunakan. Keseimbangan kegiatan fisik dan penggunaan gadget harus terjaga.

Selain membatasi durasi penggunaan, anak-anak juga sebaiknya memiliki aturan waktu penggunaan gadget dan internet dalam bentuk hari maupun periode waktu. Misalnya, hanya di akhir pekan, hari libur, atau hari libur semester. Atau, hanya sore hari sepulang sekolah, malam hari setelah belajar, atau pagi hari sebelum berangkat sekolah. Orangtua dan guru juga bisa menerapkan waktu bebas gadget, misalnya ketika makan, membaca buku, olahraga, dan lain-lain.

4. Pendampingan

Berapapun usia anak, orangtua dan guru harus tetap mendampingi ketika anak menggunakan gadget dan mengakses internet. Dalam pendampingan, anak dan orangtua atau guru dapat melakukan diskusi mengenai konten yang sedang dilihat. Diskusi antara anak dan orangtua mengenai televisi dan film memengaruhi interpretasi anak mengenai apa yang mereka lihat (Brooks, 2011). Namun, tidak hanya televisi dan film saja, hal ini dapat berlaku pada seluruh media digital.



Ilustrasi oleh Alya Nurshabrina / Miss Indonesia Tahun 2018

Pertemuan Kedua

MENJADI PENDIDIK UNGGUL BAGI MILENIALS (1)

1. Pengantar
2. Orang Tua sebagai Suri Tauladan

A. Tentang Pertemuan Kedua

Topik

MENJADI PENDIDIK UNGGUL BAGI MILENIALS (1)

Sub Topik	<ol style="list-style-type: none">1. Pengantar2. Orang Tua sebagai Suri Tauladan
Kompetensi	Pengetahuan, Pemahaman, Berfikir Kritis, Keterampilan Berdiskusi, Kemampuan Bersikap
Kelompok Audiens/ Peserta	Orang Tua Siswa Sekolah Dasar
Durasi	120 Menit
Tujuan Pembelajaran	Setelah pembelajaran, para peserta diharapkan mampu untuk: <ul style="list-style-type: none">• Mendampingi anak di era digital dengan cara-cara yang asyik dan bijak• Melakukan pendekatan kepada anak agar ia tidak larut dan berlebihan menggunakan internet• Membantu anak agar mampu lebih banyak berada di dunia nyata daripada di dunia maya
Metode Pembelajaran	Ceramah, menonton video & diskusi kelompok
Media Pembelajaran	LCD, komputer/laptop, slide presentasi, kertas flipchart, alat tulis, video 'Menjejak Bumi' dan 'Hati-hati di Media Sosial'


B. Proses Fasilitasi Pertemuan Kedua

Materi & Durasi

Langkah 1: Diskusi Pengantar

 (10 menit)

1 Fasilitator menjelaskan tujuan pertemuan dengan menampilkan slide berikut:

Tujuan Program

- Mendampingi anak di era digital dengan cara-cara yang asyik dan bijak
- Melakukan pendekatan kepada anak agar ia tidak larut dan berlebihan menggunakan internet
- Membantu anak agar mampu lebih banyak berada di dunia nyata daripada di dunia maya

2 Kemudian fasilitator menampilkan slide berikut dan melontarkan beberapa pertanyaan kepada peserta, diantaranya:

- Apa yang Anda pikirkan mengenai gambar ini?
- Bagaimana jika hal ini terjadi di rumah Anda?

Beri kesempatan seluas-luasnya kepada peserta untuk menjawab pertanyaan tersebut.




Apa yang Anda pikirkan melihat gambar ini? Bagaimana pendapat Anda, jika hal ini terjadi di rumah Anda?

3 Fasilitator menyimpulkan pendapat yang diberikan oleh peserta dan menyampaikan pesan dari gambar tersebut. Bahwa sebaiknya kondisi seperti dalam gambar tidak terjadi di rumah kita masing-masing. Namun faktanya, begitulah yang saatnya kerap terjadi. Inilah yang mulai harus kita ubah. Inilah pentingnya kita mempersiapkan diri mendampingi anak di era digital ini.

Materi & Durasi

Langkah 2: Gambaran besar mengenai “Menjadi Pendidik Unggul bagi Milenials” (10 menit)

1 Fasilitator bisa menegaskan ke peserta bahwa, untuk mendampingi anak-anak kita yang merupakan millenials, orang tua harus bisa menjadi “Pendidik Unggul”.

2 Apa saja kriteria agar orang tua bisa dikatakan sebagai “Pendidik Unggul”? Fasilitator menampilkan slide berikut:
Bahwa orang tua harus: (1) bisa menjadi Suri Tauladan; (2) memiliki Keterampilan Komunikasi yang baik dengan anak; (3) mampu Memberdayakan anak.

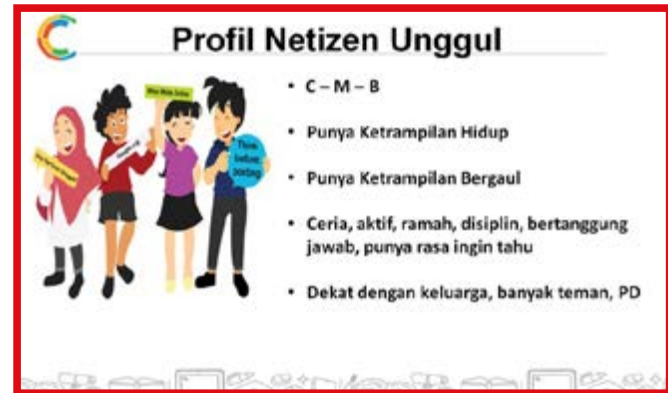
3 Masing-masing kriteria ini juga memiliki unsur-unsur yang harus dipenuhi orang tua. Fasilitator bisa menampilkan slide berikutnya.



Materi & Durasi**Langkah 3: Anak/Netizen Unggul** **(15 menit)**

1 Siapakah “Anak/ Netizen Unggul”? Fasilitator menjelaskan terlebih dahulu siapa yang dimaksud dengan “Anak/ Netizen Unggul”.

2 Slide berikut membantu fasilitator dalam menjelaskan profil “Anak/ Netizen Unggul” yang dimaksud. Pertama, C - M - B (Cerdas, Berkarakter, Mandiri). Kedua, punya keterampilan hidup. Ketiga, punya keterampilan bergaul. Keempat, ceria, aktif, ramah, disiplin, bertanggungjawab dan punya rasa ingin tahu. Kelima, dekat dengan keluarga, banyak teman dan percaya diri.



3 Fasilitator bisa menjelaskan dan memberi contoh nyata tentang profil ini.

Materi& Durasi**Langkah 4: Video Profil Kebanyakan Anak Zaman Now, Anak/ Netizen Unggul atau bukan? (15 menit)**

- 1 Agar peserta tidak bosan, fasilitator bisa menampilkan silde yang berisi video sebagai berikut: ➤
- 2 Tanyakan pada peserta, Apakah anak di dalam video ini menggambarkan profil “Anak/ Netizen Unggul” ? Jawaban yang diharapkan adalah anak di dalam video ini bukan profil/ sosok anak/ netizen unggul. Setelah peserta menjawab demikian, jangan lupa untuk menanyakan Kenapa Anda mengatakan anak di dalam video ini profil/ sosok anak/ netizen unggul ? Gali alasan dari peserta.
- 3 Agar peserta semakin mantap dengan sosok “Anak/ Netizen Unggul”, fasilitator juga bisa menampilkan video “Hati-hati di Media Sosial pada slide berikutnya. ➤



Materi & Durasi**Langkah 5: Menjadi Pendidik Unggul bagi Millenials: Menjadi Suri Tauladan** **(10 menit)**

1 Sekarang saatnya mengajak peserta untuk kembali mengingat/ melihat profil “Pendidik Unggul bagi Millenials”. Tampilkan slide berikut, dimana belum kriterianya. Dorong dan ajak peserta untuk mengingat kembali kriteria-kriteria yang dimaksud.



2 Masih di slide yang sama, setelah mendengar peserta menyampaikan kriteria seingat mereka, fasilitator bisa mengklik kiri mouse. Akan tampil slide sebagai berikut:



3 Meskipun ada 3 kriteria agar seseorang bisa “Pendidik Unggul bagi Millenials”, pertemuan kali ini hanya akan membahas kriteria yang pertama, yakni “Menjadi Suri Tauladan”.

Materi & Durasi**Langkah 6: 5 Ciri Orang Tua yang menjadi Suri Tauladan** (5 menit)

1 Untuk memulai materi ini, fasilitator bisa kepada peserta bahwa menjelaskan ciri-ciri sosok orang tua yang bisa menjadi Suri Tauladan, yakni; berintegritas tinggi, kompeten, menjadi idola (top of mind) bagi anak, mampu dampingi anak dan konsisten di dunia online maupun offline. Slide berikut ini bisa ditampilkan.



2 Pada slide ini, fasilitator tidak perlu menjabarkan satu per satu ciri orang tua yang menjadi Suri Tauladan. Akan dibahas pada slide-slide berikutnya.

Materi & Durasi Langkah 7: Menjadi Suri Tauladan: Integritas (10 menit)

- 1 Fasilitator bisa menjelaskan bahwa kriteria orang tua yang bisa menjadi Suri Tauladan adalah orang tua yang memiliki INTEGRITAS.
- 2 Fasilitator bisa menanyakan kepada peserta, Apa yang dimaksud dengan integritas? Berilah kesempatan untuk menjawab.

- 3 Setelah itu fasilitator bisa menampilkan slide sebagai berikut: ➔



Integritas

Integritas: Apa yang terucap sesuai dengan tindakan (konsisten)

Contoh:
Bila ibu melarang anak tidak menggunakan gawai pada jam-jam tertentu, ibupun fokus dan hadir bersama keluarga tanpa gawai.

Pertanyaan:

1. Apakah yang Bapak/Ibu lakukan yang berintegritas tinggi berkaitan dengan pendampingan anak di internet?
2. Apakah yang harus Bapak/Ibu lakukan agar anak kita bisa memiliki integritas yang tinggi?
3. Apakah dampak dari Bapak/Ibu yang berintegritas tinggi terhadap anaknya?

- 4 Dari slide tersebut, fasilitator bisa menjelaskan apa yang dimaksud integritas dan contoh nyatanya. Peserta juga bisa memberikan contoh selain yang sudah ada di slide. Jika dirasa waktunya masih cukup, peserta bisa diberi pertanyaan refleksi.

Materi & Durasi

**Langkah 8: Menjadi Suri Tauladan:
Kompeten & Dampingi Anak**

 **(10 menit)**

1 Selain integritas, kriteria lain agar tua bisa menjadi suri tauladan adalah, kompeten dan mendampingi anak. Fasilitator bisa menggunakan slide berikut untuk menjelaskan maksudnya.




Kompeten/Mampu:
Menambah pengetahuan sebagai orangtua secara terus menerus, agar mampu mendampingi dan melindungi anak dalam kondisi apapun.

Dampingi Anak
Orang tua hadir untuk mendampingi anak, baik dalam kegiatan-kegiatan di rumah, dalam pergaulan, dalam bidang akademis, maupun dalam kesulitan.

2 Terkait kompeten, fasilitator bisa memberi contoh bahwa orang tua juga perlu memiliki kemampuan untuk:

- Memotivasi anak agar bisa menggunakan internet dengan bijak,
- Mendengarkan aspirasi anak
- Menegur anak yang efektif bila dia berlebihan menggunakan waktunya di internet

Kemampuan-kemampuan bisa didapatkan apabila orang tua mau untuk selalu belajar.

3 Sedangkan terkait mendampingi anak, fasilitator perlu menegaskan kepada peserta bahwa orangtua perlu menjadi teman anak di media sosial. Orang tua mendampingi, mendukungnya, memotivasi, dan membimbingnya, tanpa mudah mengkritiknya – kecuali kritik yang membangun.

Materi& Durasi**Langkah 9: Menjadi Suri Tauladan:
Konsisten Offline dan Online** **(10menit)****1**

Berikutnya, fasilitator bisa menjelaskan kriteria lain agar orang tua bisa menjadi suri tauladan, yakni orang tua musti konsisten (melakukan hal/ kegiatan baik secara terus menerus), baik dunia maya (online) maupun di dunia nyata (offline). Slide berikut bisa ditampilkan.




Konsisten Online/Offline

Orang tua harus secara terus menerus (konsisten) dalam menjalankan semua perilaku baik baik di dunia online ataupun offline.

Contoh:
Di dunia maya (online) orangtua selalu menggunakan kata-kata yang santun, tidak mem-forward/ menyebarlan hoax, mengatur waktu sehingga tidak meninggalkan anak dan keluarganya untuk media sosial.

Maka seharusnya ...

Di dunia nyata (offline) orang tua juga harus santun, penuh empati dan mengutamakan keluarga di atas segalanya. Terhadap anak penuh perhatian.

Sikap yang konsisten ini perlu terus menerus terjadi, dan benar-benar diterapkan oleh kedua orang tuanya, tidak hanya ibu atau ayah saja.

2

Akan sangat baik jika fasilitator bisa mengajak peserta untuk memberikan contoh-contoh lain terkait konsisten di dunia online/ offline.

Materi & Durasi

**Langkah 10: Menjadi Suri Tauladan:
Menjadi “Top of Mind”**

 **(10 menit)**

1 Selanjutnya, agar orang tua bisa menjadi suri tauladan, maka semestinya orang tua bisa menjadi ‘top of mind’ bagi anak, fasilitator bisa menjelaskan dan menjabarkannya melalui 4 slide sebagai berikut :



The image shows four presentation slides arranged in a 2x2 grid, each with a red border and a small logo in the top left corner. The slides contain the following text:

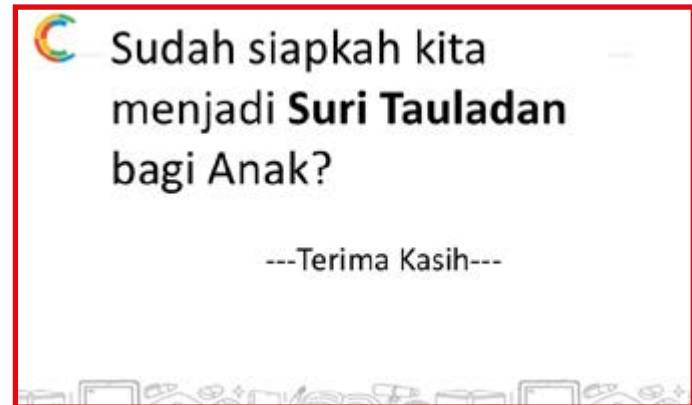
- Slide 1 (Top Left):** "Bagaimana Menjadi Idola bagi Anak". It lists points under "Memiliki Literasi Digital yang baik":
 - o Cakup digital
 - o Faham aturan-aturan di dunia digital
 - o Faham konten-konten positif yang dapat dibagi dengan anak
 - o Faham konten-konten negatif yang perlu dicegah untuk dikonsumsi anak.
 - o Sadar mendampingi dan melindungi anak dengan bijak di dunia internet.
- Slide 2 (Top Right):** "Menjadi 'Top of Mind' Bagi Anak". It lists "Menjadi Orang Tua FAB:" with the acronym "Funky, Asyik, Bergaul" and the text "Membuat suasana rumah yang ramah, hangat dan penuh canda".
- Slide 3 (Bottom Left):** "Menjadi Idola Bagi Anak". It lists "Selalu diingat anak" and "Selalu dekat dengan anak". Below, it says "Dampaknya: orangtua bisa membantu anak mengalahkan segala tantangan negatif dari luar".
- Slide 4 (Bottom Right):** "Mendampingi Anak dalam Kesulitan". It features an illustration of a parent and child sitting on the floor reading a book together.

2 Karena penjelasan materi ini cukup banyak, fasilitator bisa memberikan pertanyaan, misalnya; “adakah yang kurang jelas dari penjelasan saya?”

Materi & Durasi**Langkah 11: Kesimpulan & Penutup** **(5 menit)**

1 Fasilitator menutup sesi dengan membuat kesimpulan pertemuan pertama ini. Pengambilan kesimpulan bisa dilakukan dengan meminta beberapa peserta untuk memberikan satu (1) kesimpulan.

2 Pertemuan bisa diakhiri dengan pertanyaan Siakah kita menjadi Suri Tauladan bagi anak di era digital ini? Tampilkan slide terakhir berikut:



3 Jangan lupa akhiri dengan ucapan terimakasih dan salam.

C. Bahan Bacaan Pertemuan Kedua



“Menjadi pendidik bagi millenials: (1) orang tua sebagai suri tauladan”

1. Memiliki Integritas yang Tinggi

Integritas = Kata-kata yang terucap sesuai dengan tindakannya

Pertanyaan-pertanyaan refleksi bagi para peserta tentang integritas:

- Apakah dampak dari pendidik (orangtua/guru) bila ia berintegritas tinggi di mata anak?

Jawaban:

Anak akan menghargai dan percaya kepada orangtua/gurunya, sehingga sebagai pendidik ia akan mudah menanamkan segala nilai nilai positif)

- Berikanlah beberapa contoh lain dari pendidik yang berintegritas tinggi yang terkait dengan dunia digital

Jawaban:

- a. Orang tua yang mengajak anak-anak belajar tentang literasi digital, dan dirinyapun mampu

mengimbangi anak dalam pemakaian gadget serta segala aturan-aturan dalam berinternet sehat.

- b. Bila anak diminta pada jam-jam tertentu tidak menggunakan HP, maka orang tua perlu melakukannya pula.
- Bagaimanakah cara orangtua/guru menanamkan integritas kepada anak?
Jawaban:
 - a. Dengan menerapkan integritas ini dalam keseluruhan sikap dan perilaku kita sebagai pendidik.
 - b. Mengajak anak-anak untuk selalu konsisten antara kata-kata dan perilakunya
 - c. Memberikan teguran bila anak berperilaku negatif, tak sesuai dengan nilai-nilai integritas yang kita tanamkan, atau kata-katanya tak sesuai dengan perilakunya.

2. Menjadi Pendidik yang “Top of Mind”

Pendidik menjadi ‘Top of Mind’ bagi anak manakala ia selalu berada teratas di benak anak dibanding teman anaknya, gawainya, hobinya, dan hal-hal lain yang dianggapnya penting.

Orang Tua yang ‘Top of Mind’ akan selalu dekat dengan anak, sehingga bisa mengalahkan segala tantangan negative dari luar yang bisa mengganggu tumbuh kembang anak.

Cara Top of Mind bagi anak:

a. Menjadi Orang Tua FAB

Funky, Asyik, Bergaul

Orang tua FAB mampu dekat dengan anak serta teman-temannya. Mendengarkan mereka dengan antusias, membuat suasana yang ramah, hangat dan penuh canda.

b. Memiliki Literasi Digital yang baik

Melek tentang dunia digital merupakan hal yang menguatkan respek anak. Tidak hanya terampil menggunakan gawai, namun juga memahami aturan-aturan di dunia digital, konten-konten positif yang dapat dibagi dengan anak, serta konten-konten negatif yang perlu dicegah untuk dikonsumsi anak. Sadar pula mendampingi anak dengan bijak di dunia internet.

c. Mendampingi Anak dalam Kesulitan

Orang tua hadir dalam masa-masa sulit yang dihadapi anak. Terkena cyber bullying, patah hati, sakit gigi, nilai ulangan yang jatuh, konflik dengan sahabat, ditegur guru, hanyalah beberapa penyebabnya. Mendukungnya, mendengarkannya, menginspirasinya, dan mengajaknya beraktifitas, adalah hal-hal yang bisa membantu anak keluar dari kesulitannya.

Pertanyaan-Pertanyaan Refleksi tentang “Top of Mind”:

- Apakah Bapak/Ibu sudah “Top of Mind” bagi anak? Bagian manakah yang sudah terjadi? (Orangtua yang FAB, memiliki literasi digital yang baik, atau mendampingi anak dalam kesulitan).
- Dari skor 1 sampai 10 (1= bila belum Top of Mind, dan 10= bila sudah benar-benar Top of Mind), berapakah asumsi nilai yang diberikan anak kepada Anda?
- Bagaimanakah cara-cara untuk meningkatkan skor anda menjadi 10? Bagian manakah yang masih bisa ditingkatkan lagi?

Dalam mendampingi para peserta pada bagian ini, yang diperlukan adalah menarik jawaban-jawaban para peserta, serta hasil refleksi mereka, termasuk apa yang bisa para peserta lakukan untuk meningkatkan kemampuan agar bisa “Top of Mind” di benak anak.

3. Konsisten Online/Offline

Menjalankan semua contoh-contoh perilaku baik secara terus menerus oleh kedua orangtuanya/gurunya pula, secara online atau offline. Contoh: Di dunia online orangtua/guru selalu menggunakan kata-kata yang santun, tidak mem-forward hoax, mengatur waktu sehingga tidak meninggalkan anak dan keluarganya untuk media sosial.

Di dunia nyata (offline) merekapun santun, penuh empati dan mengutamakan keluarga di atas segalanya. Terhadap anak penuh perhatian dan tuntunan.

Sikap yang konsisten ini perlu terus menerus terjadi, dan benar-benar diterapkan oleh kedua orang tuanya, sehingga tidak terjadi kerancuan di benak anak bahwa ibu selalu menerapkan sikap/perilaku baik ini, sedangkan ayah cenderung hanya memikirkan pekerjaan atau keinginannya sendiri.

Pertanyaan Refleksi:

- Pernahkah terjadi perilaku yang tidak konsisten dari anda, sebagai ayah/bunda/guru dalam mendisiplinkan anak?
- Pernahkah terjadi perilaku yang tidak konsisten antara anda dan pasangan anda?
- Apakah yang terjadi bila perilaku yang inkonsisten dari anda sendiri maupun antara anda dan pasangan anda terjadi?

Jawaban:

Bila terjadi perilaku yang tidak konsisten dari pendidik dari anak-anak millenials ini, maka anak-anak bisa mencari pelarian karena mereka kesal dengan aturan-aturan yang tak jelas penerapannya. Kemungkinan salah satu pelariannya adalah ke teman digitalnya, alias gadgetnya. Hal-hal turunannya bisa terjadi, misalnya adiksi terhadap pornografi, adiksi terhadap games, terhadap gadgetnya, terhadap media sosial, atau bisa pula pertemanan anak dengan 'strangers' di dunia online yang bisa membahayakannya.

4. Kompeten/Mampu

Menambah pengetahuan sebagai orangtua/guru secara terus menerus, termasuk pengetahuan tentang Literasi Digital. Hal ini amat diperlukan agar orangtua/guru bisa mendapatkan respek dan rasa percaya anak terhadap apa yang disampaikan kepada anak. Pengetahuan yang dimiliki orangtua/guru akan menjadi kekuatan untuk mampu meyakinkan anak, bernegosiasi maupun berargumentasi anak.

Contoh: bagaimana memotivasi anak agar bisa menggunakan internet dengan bijak, mendengarkan aspirasinya, menegur anak yang efektif bila dia berlebihan menggunakan waktunya di internet, dan secara umum bagaimana mendampingi dan melindungi anak di era digital agar anak-anak tidak terpengaruh konten-konten negatif dan aman dalam berinternet.

Pertanyaan Refleksi tentang orangtua harus kompeten/mampu:

- Apakah resiko/dampak dari orangtua/guru yang enggan untuk menambah pengetahuannya dalam mengasuh anak?

Jawaban:

Bila enggan belajar, orangtua/guru akan menggunakan cara-cara lama dalam mendidik anaknya, padahal begitu banyak cara-cara pengasuhan efektif yang bisa dipetikinya bila mau belajar. Cara-cara lama ini bisa membuat anak tertekan (misalnya dibentak-bentak), serta merasa jauh dari orangtua/gurunya.

Dalam hal orangtua/guru enggan belajar menggunakan gadget dan memahami dunia internet, maka anak akan merasa orangtua/gurunya ketinggalan jaman. Anak akan sulit menghargai mereka. Dalam situasi seperti ini, anak dapat menjadi terlalu bebas menggunakan internet tanpa pengawasan orangtua/guru, karena minimnya perspektif mereka tentang dunia digital, sehingga kemungkinan anak-anak bisa mengalami hal-hal negatif disana.

5. Mendampingi Anak

Ajaklah para peserta mendiskusikan tentang cara-cara yang tepat dalam mendampingi anak. Orang tua hadir untuk mendampingi anak, baik dalam kegiatan-kegiatan di rumah, dalam pergaulan, maupun dalam bidang akademis.

Orangtua perlu mengetahui kekuatan-kekuatan anak, tantangan-tantangan yang dihadapinya, termasuk orang-orang yang dia anggap dekat, termasuk siapa teman-temannya di medsos, dan orang-orang yang dianggapnya dekat disana.

Orangtua perlu menjadi teman anak di medsos. Orang tua mendampingi, mendukungnya, memotivasi, dan membimbingnya, tanpa mudah mengkritiknya – kecuali kritik yang membangun.

Pertanyaan Refleksi

Apakah prinsip yang perlu dipegang pendidik dalam mendampingi anak, termasuk di media sosial?

Jawaban:

- **Dekat namun tetap menjaga privasinya**, tidak menjadi “polisi terhadap terdakwa” yang harus terus menerus ingin mengetahui dia sedang apa, padahal anak juga ingin dipercaya orangtuanya. Demikian pula dengan gawainya, anak juga ingin dipercaya, sehingga cara mendampinginya haruslah dengan cara-cara yang ramah dan memahaminya, walau kita ingin tahu apa yang sedang dilakukannya di dunia online.
- **Tidak menggurui**, dengan menjauhi kata “jangan” serta “harus”. Sebaliknya, sering bertanya untuk melibatkan anak dalam perencanaan maupun pengambilan keputusan, misalnya: “Menurut kamu, kamu akan mengisi apa pada liburan ini?”. Atau: “Sudahkah kamu menyelesaikan projekmu?, apakah kamu memerlukan dukungan untuk menyelesaikannya?”
- **Tidak panik bila menghadapi masalah dengan anak**. Anak suatu saat dapat saja melakukan sesuatu yang kita anggap salah. Bila kita panik, kita akan cenderung memarahinya atau memakinya. Dalam situasi seperti ini, kita akan kehilangan kesempatan untuk memahami betul-betul hambatan yang dialami anak, serta alasan-alasan mengapa ia melakukan tindakan tersebut.



Ilustrasi oleh Alya Nurshabrina / Miss Indonesia Tahun 2018

Pertemuan Ketiga

LITERASI DIGITAL DALAM KELUARGA (2)

1. Mengoptimalkan Keamanan Internet & Gadget untuk Anak
2. Pengaturan Internet dan Gadget untuk Anak

A. Tentang Pertemuan Ketiga

Topik

LITERASI DIGITAL DALAM KELUARGA (2)

Sub Topik

1. Mengoptimalkan Keamanan Internet & Gadget untuk Anak
2. Pengaturan Internet dan Gadget untuk Anak

Kompetensi

Pengetahuan, Pemahaman, Berfikir Kritis, Riset, Literasi Digital

Kelompok

Audiens/

Peserta

Orang Tua Siswa Sekolah Dasar

Durasi

120 Menit

Tujuan

Pembelajaran

- Peserta mengetahui dan memahami panduan orang tua di google playstore dan aplikasi parental control untuk smartphone
- Peserta memahami rating aplikasi, games dan film yang tersedia di google playstore
- Peserta mengetahui batas usia penggunaan sosial media
- Peserta mampu melakukan pengaturan keamanan keluarga saat online melalui 'google pusat keamanan' pada gadget.

Metode

Pembelajaran

Ceramah & Praktik

Media


Pembelajaran

LCD, komputer/laptop, Smartphone, slide presentasi, kertas flipchart & alat tulis

B. Proses Fasilitasi Pertemuan Ketiga

Materi & Durasi

Langkah 1: Panduan Orang Tua di Google Play Store

 (20 menit)

- 1** Setelah salam dan menyapa peserta, fasilitator menyampaikan ke peserta bahwa tujuan pertemuan sesi kali ini adalah:
 - Peserta mengetahui dan memahami panduan orang tua di google playstore dan aplikasi parental control untuk smartphone
 - Peserta memahami rating aplikasi, games dan film yang tersedia di google playstore
 - Peserta mengetahui batas usia penggunaan sosial media
 - Peserta mampu melakukan pengaturan keamanan keluarga saat online melalui 'google pusat keamanan' pada gadget.

- 2** Dengan tujuan ini, fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa hari ini akan banyak praktek menggunakan hp/ smartphone/ ponsel pintar. Peserta dipersilakan mempersiapkan smartphone dan paket datanya.

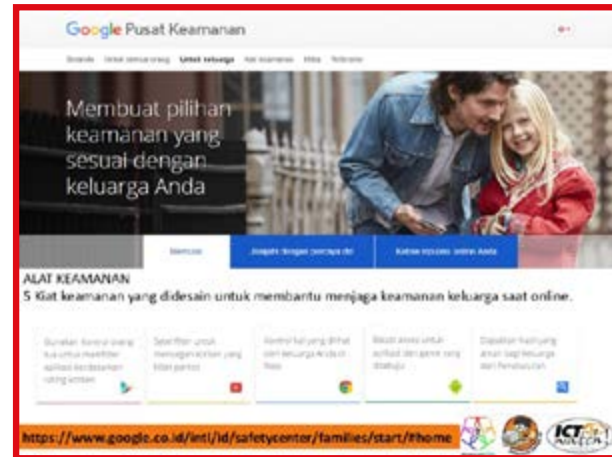
- 3 Setelah semua peserta siap dengan smartphone, ajaklah mereka untuk membuka playstore (untuk pengguna android), kemudian tampilkan slide berikut:



- 4 Melalui slide tersebut, pandu peserta untuk membuka “Menu” kemudian pilih “Panduan Orang Tua”. Melalui fitur ini, peserta akan menemukan panduan dan tips bagaimana mencari konten (aplikasi, game dan film) yang cocok untuk keluarga, termasuk kategori usia.
- 5 Fasilitator dan co-fasilitator bisa berkeliling ke seluruh peserta untuk memastikan mereka bisa melakukan praktik ini.

Materi & Durasi Langkah 2: Cara Mengetahui Rating Aplikasi 🕒 (20 menit)

1 Selanjutnya, buka slide berikut ini: ➔



2 Melalui slide tersebut, fasilitator bisa memberitahu peserta bahwa Google memiliki yang namanya Pusat Keamanan (safety center). Melalui pusat keamanan ini, kita bisa membuat pilihan keamanan yang tepat buat keluarga saat online.

3 Pusat keamanan google ini bisa diakses di:
<https://www.google.co.id/intl/id/safetycenter/families/start/#home>

Materi& Durasi Langkah 3: Cara Mengetahui Rating Aplikasi 🌀 (20 menit)

1

Berikutnya fasilitator menjelaskan mengenai cara mengetahui rating aplikasi (game, film & media sosial). Tujuannya agar orang tua bisa memfilter sesuai usia anak. Fasilitator bisa menampilkan slide berikut:

Untuk mengetahui rating aplikasi, games, dan film yang sesuai untuk anak, bisa menggunakan 2 cara:

- Google Playstore (Android)
- www.commonsemmedia.org

**PRAKTEK:
MEMBUKA GOOGLE PLAYSTORE**

PERSIAPAN ORANGTUA



2

Langkah berikutnya, ajak peserta praktik mengenal rating aplikasi melalui Playstore (android) dengan membuka slide berikut:

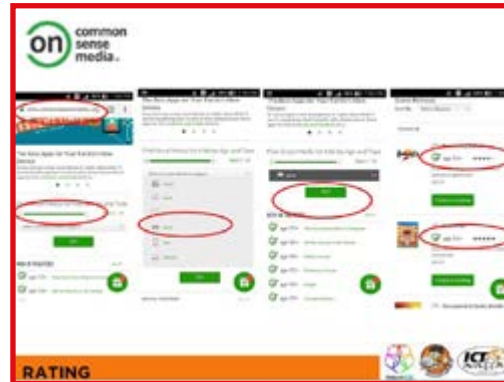
Penting untuk diketahui orangtua



RATING GAME ONLINE



- 3 Cara yang lain untuk mengecek rating aplikasi adalah dengan mengunjungi situs <https://www.common sense media.org/> Fasilitator bisa memaparkan caranya dengan membuka slide berikutnya yang menjelaskan cara mengetahui batas usia bermain sosial media dan game



- 4 Biar suasana tidak monoton, ajak salah satu atau beberapa peserta yang telah berhasil praktik, untuk berbagi cara mengecek rating di depan kelas.

Materi& Durasi Langkah 4: Pengaturan Google

 (20 menit)

- 1** Saatnya belajar mengatur akses Google sebagai mesin pencari agar lebih aman bagi anak. Fasilitator membuka slide berikut:



- 2** Ajak peserta praktik membuka google seperti. Langkah-langkah pengaturannya (mode Bahasa Inggris): (1) Klik 'Search Setting', (2) Pilih filter 'Explicit Results', (3) Klik Save. Jika mode Bahasa Indonesia, langkahnya: (2) Klik 'Setelan Penelusuran', (2) Pilih 'Aktifkan Safe Search' pada bagian 'Filter Safe Search', (3) Klik 'Simpan'.

Materi & Durasi Langkah 5: Pengaturan Youtube

 (20 menit)

1 Saatnya melakukan pengaturan pada Youtube, salah satu aplikasi/ web yang paling sering diakses oleh anak. Fasilitator bisa mengajak peserta membuka Youtube.


2 Ajak peserta melakukan pengaturan seperti pada slide berikut:

Langkahnya; (1) Masuk ke menu 'Setting' / 'Setelan', (2) Pilih 'General' / 'Umum', (3) Hidupkan 'Restricted Mode' / 'Mode Terbatas'.



3 Fasilitator harus bisa memastikan seluruh peserta bisa mempraktikkan langkah ini di smartphone mereka.

Materi & Durasi Langkah 6: Jejak Digital

 (15 menit)

1 Selanjutnya fasilitator bisa membuka slide berikutnya terkait jejak digital. Terlebih dahulu jelaskan kepada peserta bahwa jejak digital adalah segala bentuk kegiatan yang ditinggalkan setelah menggunakan internet. Jejak digital bukan hanya segala sesuatu yang Anda lakukan, tetapi juga apa yang orang lain lakukan dengan melibatkan Anda. Seluruh aktivitas yang dilakukan melalui internet menjadi riwayat daring (online) dan berpotensi untuk dicari, dilihat, disalin, dicuri, dipublikasi dan diikuti oleh orang lain.

2 Apa saja yang termasuk jejak digital, fasilitator bisa menampilkan slide berikut:



Apa itu jejak digital?

- Mengunggah foto di media sosial
- Mengirimkan email
- Memberikan komentar di akun media sosial
- Menulis blog atau membuat vlog
- Browsing melalui mesin pencari di internet
- Berbelanja melalui internet
- Menggunakan aplikasi Skype atau sejenisnya untuk menelepon dan video call
- Ketika teman Anda mengunggah foto bersama Anda
- Menuliskan status terkait diri Anda.

JEJAK DIGITAL

3 Akhiri penjelasan mengenai jejak digital dengan menampilkan slide berikutnya bahwa ‘jejak digital akan ada di dunia maya seumur hidup’.



Apa itu jejak digital?

- Mengunggah foto di media sosial
- Mengirimkan email
- Memberikan komentar di akun media sosial
- Menulis blog atau membuat vlog
- Browsing melalui mesin pencari di internet
- Berbelanja melalui internet
- Menggunakan aplikasi Skype atau sejenisnya untuk menelepon dan video call
- Ketika teman Anda mengunggah foto bersama Anda
- Menuliskan status terkait diri Anda.

JEJAK DIGITAL

Materi & Durasi Langkah 7: Kesimpulan & Penutup (10 menit)

1 Sebelum menutup sesi, fasilitator bisa menambahkan informasi bahwa selain dengan cara-cara tersebut di atas, pengaturan gadget juga bisa dilakukan dengan menambahkan aplikasi bantuan yang berfungsi sebagai parental control, slide berikut bisa ditampilkan:



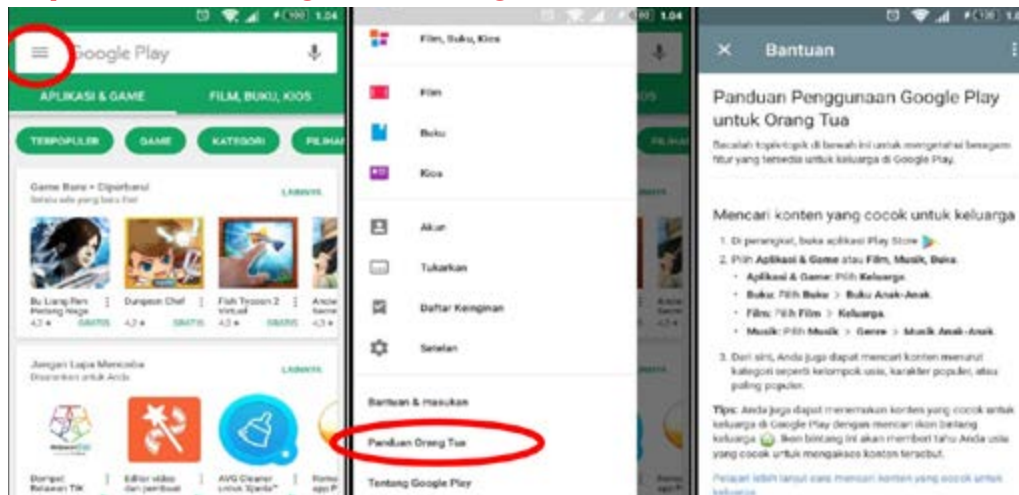
2 Aplikasi-aplikasi ini bisa diunduh dan dicoba di rumah. Fasilitator bisa menutup sesi dengan membuat kesimpulan pertemuan ini.

C. Bahan Bacaan Pertemuan Ketiga

Pengaturan Gadget

Untuk menambahkan keamanan pada gadget dan akses internet yang akan diberikan kepada anak, sebaiknya guru atau orangtua mengatur gadget terlebih dahulu. Misalnya, membaca panduan orangtua di playstore, mengecek rating usia untuk setiap aplikasi yang akan diunduh dan digunakan oleh anak, serta mengatur mode pada mesin pencari Google dan YouTube agar hasil pencarian sesuai dengan usia anak. Berikut tahapannya:

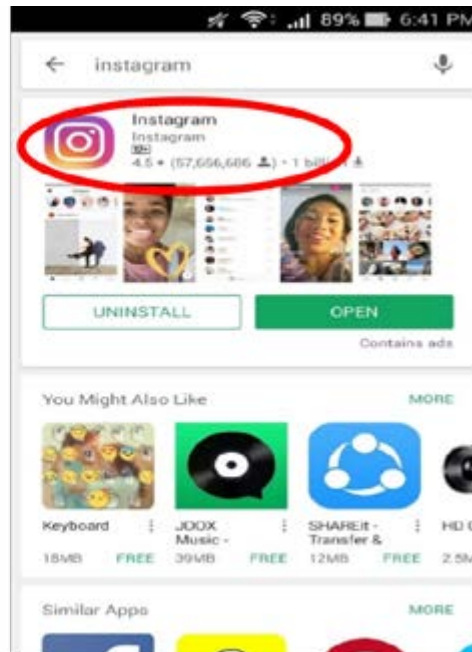
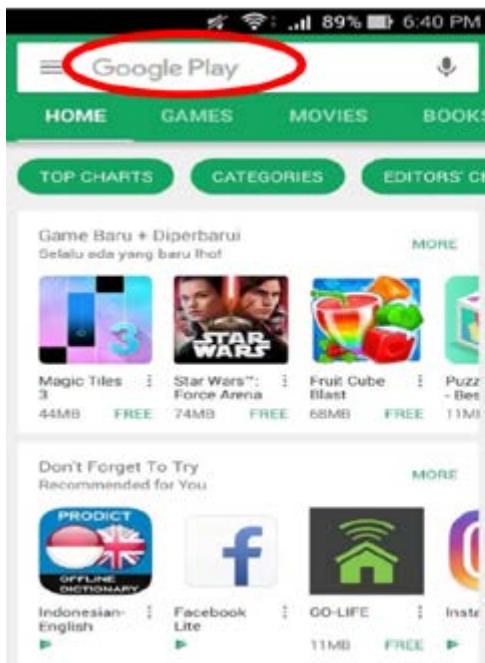
a. Membaca panduan orangtua di Playstore



Buka Google Playstore atau App Store pada gadget Anda, Pilih menu yaitu gambar 3 garis di pojok kiri atas, Pilih panduan orangtua, Baca penjelasan yang tercantum. Cermati panduan yang tercantum.

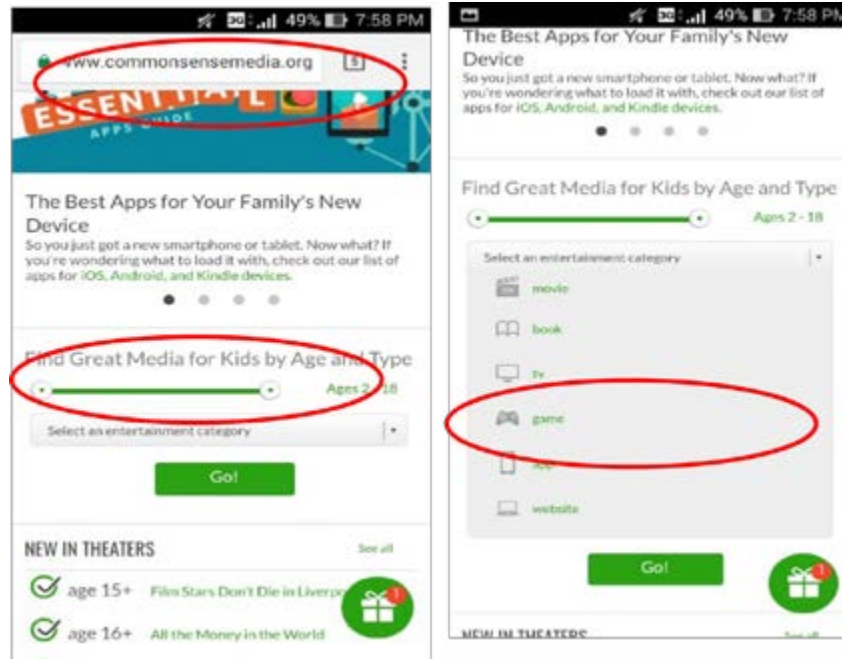
b. Mengecek rating usia aplikasi:

Buka Google Playstore atau App Store pada gadget Anda, ketik nama aplikasi yang ingin di cek pada bar paling atas, lalu lihat keterangan angka yang ada di bagian bawah nama aplikasi.

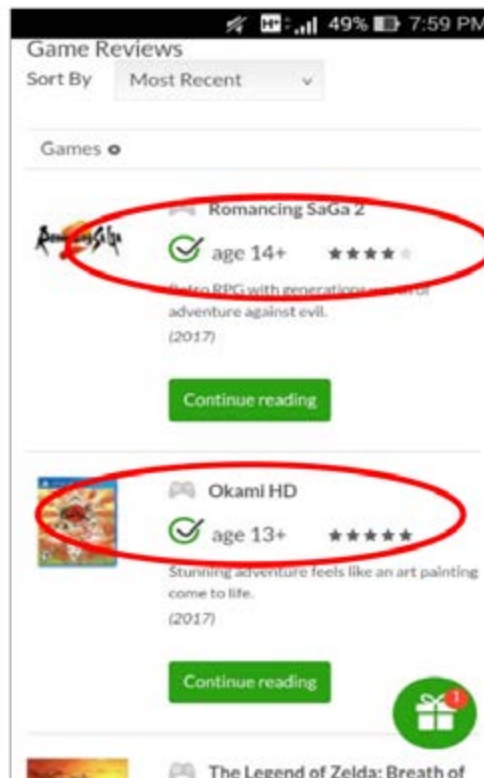
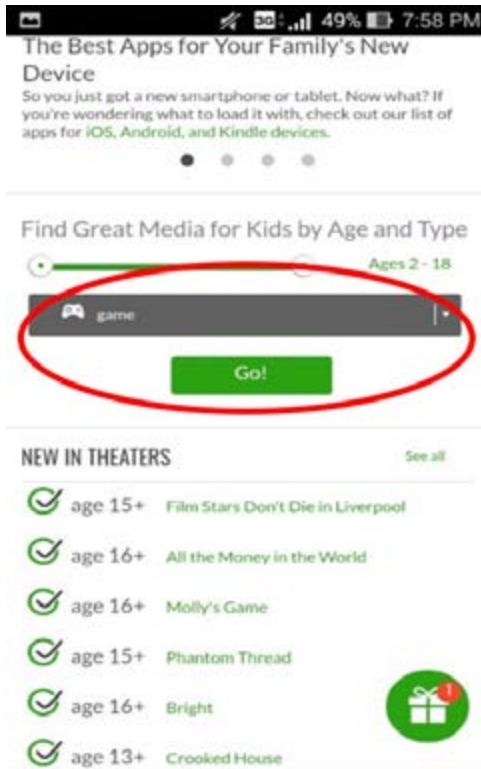


Atau, bisa mengecek rating aplikasi, film, games di www.commonsensemedia.org. Caranya sebagai berikut:

- 1) Buka situs www.commonsensemedia.org , Lihat bagian Find Great Media for Kids by Age and Type, Pilih jenis media yang ingin di cek, misalnya Games:



- 2) Setelah memilih jenis media, Pilih Go, Kemudian Anda akan menemukan daftar Games dengan kategori usia yang sesuai dengan Games tersebut.



c. Mengatur mode pada mesin pencari Google dan YouTube

Setting Akses Google Pada Smartphone untuk Anak

1 Klik SEARCH SETTINGS

2 Pilih Filter Explicit results

3 Klik SAVE

RAS Foundation

Setting YouTube di Android Agar Aman Untuk Anak

1 Masuk menu settings

2 Pilih General

3 Pilih Restricted Mode

RAS Foundation

Tahapan mengatur mode pada Google:	Tahapan mengatur mode pada Youtube:
• Masuk pada browser Google Chrome	• Masuk pada aplikasi YouTube
• Ketik google.com pada bar paling atas	• Pilih menu setting
• Setelah tampil halaman awal, cari search setting di bagian bawah halaman	• Pilih general
• Pilih search setting	• Pilih restricted mode
• Pilih filter explicit result	
• Klik save	

Sumber: Ras Foundation (2017)

Jejak Digital

Jejak digital adalah segala bentuk kegiatan yang ditinggalkan setelah menggunakan internet. Jejak digital bukan hanya segala sesuatu yang Anda lakukan, tetapi juga apa yang orang lain lakukan dengan melibatkan Anda. Seluruh aktivitas yang dilakukan melalui internet menjadi riwayat daring (online) dan berpotensi untuk dicari, dilihat, disalin, dicuri, dipublikasi dan diikuti oleh orang lain. Oleh sebab itu, sebaiknya kita memilah dan memilah hal apa saja yang ingin dilakukan melalui internet agar memiliki jejak digital yang baik. Contoh jejak digital antara lain:

Mengunggah foto di media sosial	Menuliskan status terkait diri Anda
Memberikan komentar di akun media sosial teman Anda	Menggunakan aplikasi Skype atau sejenisnya untuk menelepon dan video call
Browsing melalui mesin pencari di internet	Ketika teman Anda mengunggah foto bersama Anda
Menulis blog atau membuat vlog	Mengirimkan email
Berbelanja melalui internet	

Bagaimana cara mengetahui dan mengatur jejak digital Anda? Berikut beberapa langkah yang bisa dilakukan:

- Cari tahu mengenai jejak digital diri dengan mengetikkan nama di mesin pencari dan lihat hasilnya. Jika hasilnya cukup positif, maka jejak digital Anda cukup baik.
- Pastikan pengaturan privasi di perangkat dan akun media sosial Anda sesuai yang Anda inginkan.
- Selalu update antivirus dan sistem operasi di perangkat Anda.
- Gunakan kombinasi yang kuat untuk kata sandi Anda. Jangan pernah berikan kata sandi Anda pada orang lain, termasuk anggota keluarga.
- Bedakan akun yang digunakan untuk berbagai keperluan, misalnya pekerjaan, pendidikan, belanja, dll.
- Hapus aplikasi yang tidak dipakai dari perangkat Anda.
- Periksa cookies di perangkat Anda. Jika ada situs yang tidak dikenal mengirimkan cookies, segera block melalui pengaturan perangkat Anda.
- Ingat, apapun yang sudah dibagikan di dunia internet akan tetap ada meskipun sudah Anda hapus.

Memperhatikan jejak digital sangatlah penting karena jejak digital bisa digunakan oleh perusahaan, pencari kerja, universitas, atau sekolah untuk mengecek profil daring (online) dari pendaftar di institusi mereka. Mereka akan mengecek status yang pernah dituliskan, komentar yang pernah diberikan, serta foto dan video yang pernah dibagikan di akun media sosial pendaftar. Jika profil daring (online) pendaftar dianggap kurang baik, maka bisa berdampak pada keputusan untuk tidak menerima pendaftar tersebut.

Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget

Di dunia maya, informasi dapat diakses secara bebas. Banyak informasi yang sudah dihapus oleh

pemilikinya, masih bisa beredar karena telah disimpan dan disebarakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk memastikan keamanan dan melindungi diri ketika akan mengakses internet dan menggunakan gadget.

✓ **Privasi individu**

Privasi individu adalah hak individu untuk mengontrol, mengubah, mengatur, dan menghapus informasi tentang dirinya. Privasi juga termasuk memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain. Contoh privasi individu antara lain: tidak mengekspos ideologi atau keyakinan, menutupi riwayat keluarga, merahasiakan rekam medis, menolak untuk mengekspos bagian tubuh tertentu.

Untuk menjaga privasi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat akun serta kata sandinya, antara lain:

- Buatlah akun, baik media sosial maupun email, hanya jika diperlukan.
- Untuk email, buatlah beberapa email berbeda untuk kepentingan yang berbeda. Misal email pekerjaan, email sekolah, email khusus media sosial, dll.
- Gunakan kata sandi dengan kombinasi huruf dan angka yang sulit ditebak oleh orang lain, namun mudah untuk diingat oleh pemilik.
- Catat kata sandi untuk setiap akun agar pemilik tidak lupa, namun usahakan catatan tersebut tidak terjangkau oleh orang lain.
- Hindari penggunaan nama, tanggal lahir, nomor rumah, dan identitas pribadi lainnya sebagai kata sandi.
- Jangan berikan kata sandi pada siapapun, termasuk orang terdekat.

- Jika memungkinkan, gantilah kata sandi secara berkala untuk menambah keamanan.

Setelah akun dan kata sandi dibuat, hal-hal berikut ini juga sangat perlu menjadi perhatian:

- Atur setting privasi pada akun media sosial. Buatlah akun menjadi privat agar konten yang diunggah tidak mudah dimanfaatkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
- Masukkan identitas seperlunya saja. Tidak perlu menuliskan identitas secara keseluruhan di akun media sosial. Misalnya, alamat rumah, nomor telepon, nama orangtua, nomor rekening.
- Pilihlah orang-orang yang akan menjadi teman di media sosial. Sebaiknya tidak mengirim permintaan pertemanan kepada orang yang tidak dikenal.
- Jangan menerima pertemanan dari orang yang sama sekali tidak dikenal.
- Gunakan foto profil yang sopan dan netral.
- Hindari mengunggah foto-foto yang kurang pantas karena dapat disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
- Hindari juga mengirim foto kepada siapapun, terutama orang yang tidak dikenal.
- Periksa juga foto-foto yang di tag oleh teman kita. Jika dianggap tidak sesuai, silakan hapus dan beri tahu teman yang bersangkutan untuk tidak melakukannya lagi.
- Usahakan tidak selalu menampilkan lokasi saat mengunggah foto, terutama ketika Anda masih berada di lokasi tersebut.
- Atur setting posting, kepada siapa saja posting tersebut bisa dilihat, seluruh orang, hanya teman, atau hanya teman dekat.
- Waspada ketika ingin bertemu dengan teman di media sosial yang belum pernah ditemui. Ajak teman atau keluarga terdekat untuk menemuinya serta lakukan di tempat umum yang ramai.
- Ingat bahwa apapun yang kita tulis dan unggah di media sosial akan tersebar luas, dilihat oleh banyak orang, dan akan tetap ada walaupun sudah dihapus oleh pemiliknya. Jadi, think before posting!

√ Aplikasi bantuan

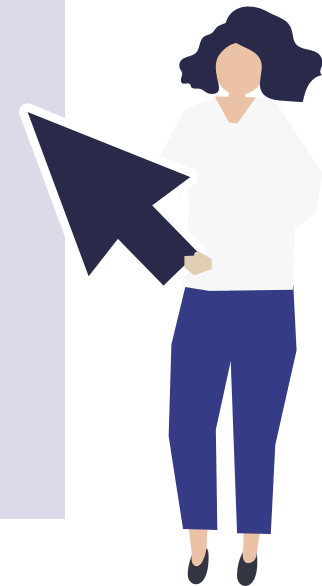
Setelah melakukan hal-hal di atas, terdapat satu cara lain yang dapat membantu melindungi dan memberikan keamananyaitu aplikasi bantuan. Melalui aplikasi bantuan, orangtua atau guru dapat melakukan pengaturan keamanan dan perlindungan online bagi anak melalui gadget, antara lain:

- Mengatur situs apa saja yang dapat dibuka oleh anak
- Block situs pornografi
- Durasi penggunaan gadget
- Menerima daftar situs yang diakses oleh anak
- Menerima daftar aplikasi yang dibuka oleh anak
- Aktivitas anak di setiap situs
- Aktivitas di gadget anak
- Menawarkan white list dan black list

Orangtua atau guru dapat memilih aplikasi bantuan yang dianggap memiliki fitur yang paling dibutuhkan. Sebagian besar aplikasi bantuan menyediakan versi gratis, namun jika ingin mendapatkan fitur-fitur yang lebih lengkap, kita harus berlangganan aplikasi yang berbayar. Beberapa contoh aplikasi bantuan yang dapat digunakan antara lain: Kakatu, Qustodio, K9, Kurupira, Norton Family. Untuk informasi lebih lanjut, silakan cek di <https://www.raymond.cc/blog/block-pornographic-pictures-by-pixelating-images/> dan <http://internetsehat.id/2015/06/apa-itu-parental-control/>



Tautan terkait bahan bacaan





Ilustrasi oleh Alya Nurshabrina / Miss Indonesia Tahun 2018

Pertemuan Keempat

MENJADI PENDIDIK UNGGUL BAGI MILENIALS (2)

1. Keterampilan Orang Tua dalam Berkomunikasi dengan Anak
2. Peran Orang Tua dalam Memberdayakan Anak di Era Digital

D. Tentang Pertemuan Keempat

Topik

MENJADI PENDIDIK UNGGUL BAGI MILENIALS (2)

Sub Topik

1. Keterampilan Orang Tua dalam Berkomunikasi dengan Anak
2. Peran Orang Tua dalam Memberdayakan Anak di Era Digital

Kompetensi

Pengetahuan, Pemahaman, Berfikir Kritis, Keterampilan Berdiskusi & Bernegosiasi, Keterampilan Berkomunikasi & Kemampuan Bersikap

Kelompok Audiens/Peserta

Orang Tua Siswa Sekolah Dasar

Durasi

120 Menit

Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran, para peserta diharapkan mampu untuk:

- Berkomunikasi dengan anak secara asertif dan terkoneksi dalam berbagai situasi yang terkait dengan dunia digital; memuji, menegur dan bernegosiasi.
- Membuat suasana yang hidup dan hangat agar anak tidak mencari kegiatan di luar yang tidak terkontrol.

Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab & roleplay

Media Pembelajaran

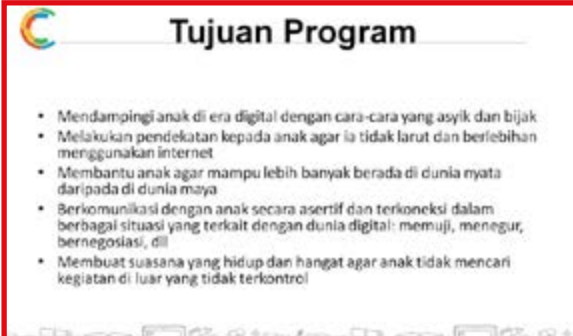
LCD, komputer/laptop, slide presentasi, kertas flipchart & alat tulis,

E. Proses Fasilitasi Pertemuan Keempat

Materi & Durasi Langkah 1: Pengantar

 (10 menit)

1 Setelah membuka salam dan menampilkan slide judul pertemuan, fasilitator menjelaskan tujuan pertemuan dengan menampilkan slide berikut:

Tujuan Program

- Mendampingi anak di era digital dengan cara-cara yang asyik dan bijak
- Melakukan pendekatan kepada anak agar ia tidak larut dan berlebihan menggunakan internet
- Membantu anak agar mampu lebih banyak berada di dunia nyata daripada di dunia maya
- Berkomunikasi dengan anak secara asertif dan terkoneksi dalam berbagai situasi yang terkait dengan dunia digital: memuji, menegur, bernegosiasi, dll
- Membuat suasana yang hidup dan hangat agar anak tidak mencari kegiatan di luar yang tidak terkontrol

2 Kemudian ajaklah peserta melihat kembali gambar segitiga “Menjadi Pendidik Unggul bagi Millenials” melalui slide di bawah ini. Sampaikan ke peserta bahwa materi pertemuan ini adalah lanjutan dari materi sebelumnya, dimana pertemuan ini akan membahas ‘Keterampilan Berkomunikasi’ dan ‘Memberdayakan’.




Masih ingat gambar di bawah ini?

Pendidik Unggul bagi Millenials

Keterampilan Berkomunikasi (highlighted in red)

Ini yang akan kita bahas hari ini !!

Other components of the triangle include: Memberdayakan, Mengajar dengan Menyenangkan, Asertif dan Empati, Integrasi Model "Edu-Mas" Kontes, Anak Unggul Cerdas, Berakhlak, Mandiri, and various skills like Mendampingi, Mencari Solusi, Berkomunikasi, and others.

Materi & Durasi

Langkah 2: Pengantar Keterampilan Berkomunikasi
(5 menit)

- 1 Berikutnya fasilitator menampilkan slide berikut ini;



- 2 Tanyakan pada mereka, keterampilan berkomunikasi yang seperti apa yang perlu dimiliki orangtua unggul di era digital? Beri kesempatan mereka untuk menjawab.

Materi & Durasi

Langkah 3: Gaya Komunikasi

 **(20 menit)**

1 Selanjutnya sampaikan kepada peserta bahwa, ada 3 gaya komunikasi; Pasif, Asertif dan Agresif. Tampilkan slide berikut ini:



2 Kemudian jelaskan satu per satu gaya komunikasi ini, maksud dan contohnya.

GAYA KOMUNIKASI PASIF

Tidak menyampaikan pandangan kepada anak dengan jelas, lebih sering mengalah untuk menghindari konflik dengan anak.

Contoh:
 Anak: "Ibu, kenapa anak dipukul bawaku HP ke sekolah, kenapa saya nggak boleh? Di sekolah aku kan butuh HP untuk belajar. Itu tidak adil!"
 Ibu: "Ya sudahlah, sana bawa HP kamu..."

GAYA KOMUNIKASI ASERTIF

Menyampaikan pendapat, pikiran, permasalahan dengan menghargai pendapat, pikiran dan perasaan anak.

Contoh:
 Mira: "Bunda, kenapa sih aku tidak seperti anak-anak lain yang boleh pakai HP sekolah belajar. Aku kan pengen can online"!
 Bunda: "Mira, bagaimana kamu bisa menggunakan gawai itu? Kalau kamu butuh online kan penting di rumah, boleh akan pakai kamu pakai gawai?"
 Mira: "Anak lain boleh banget pakai hp atau laptop mereka. Orang tua mereka tidak apa-apa kalau mereka gawai kapan saja!"
 Bunda: "Bunda menyangka kamu tidak mau menghormati. Kita menghargai guru di rumah tidak boleh pakai gawai dari jam 5 sampai 8, jadi bagaimana kamu juga tidak menghormati. Supaya bisa bisa banyak berkomunikasi. Tapi kalau kamu mau mencari informasi untuk PR, kamu boleh pakai tapi jangan sampai lupa ya..."

GAYA KOMUNIKASI AGRESIF

Menyampaikan pendapat dan perasaannya tanpa menghargai pendapat-pendapat anak.


Contoh:
 Ayah: "Kamu tidak boleh lagi menggunakan gawai. Bapak akan ambil semua muatan di dalam dan jam 6 sampai 9. Kamu terlalu banyak di internet!"
 Anak: "Bapak, aku perlu HP untuk belajar juga, jangan, Pak. Pak, jangan ya pak... aku butuh hp itu!"
 Ayah: "Sudah cukup... ayah sudah bosan menengammu. Kamu memang sulit dibentahi. Selalu membantah!"

3 Jangan ragu membacakan contoh masing-masing gaya tersebut layaknya dialog antara orang tua dengan anak.

4 Dari penjelasan ini, fasilitator menanyakan kepada peserta, dari 3 gaya komunikasi ini, manakah yang paling efektif digunakan? Asertif, demikian jawaban yang diharapkan. Tanyakan alasannya kenapa asertif.

Materi & Durasi

Langkah 4: Ciri Gaya Komunikasi Asertif

 **(15 menit)**

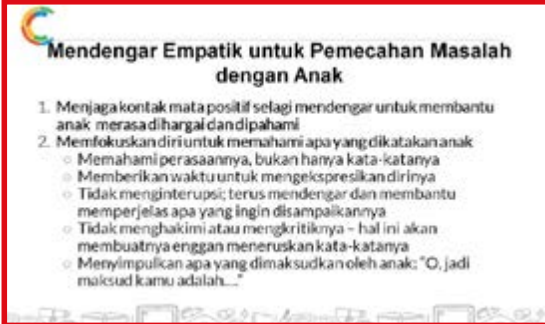
1 Agar peserta semakin faham dengan gaya komunikasi asertif, selanjutnya fasilitator bisa menampilkan silde yang berisi ciri-ciri gaya komunikasi asertif.



2 Jelaskan apa yang dimaksud dengan kontak mata, bahasa tubuh, intonasi dan volume suara pada gaya komunikasi asertif. Jika memungkinkan, praktekan ciri-ciri ini.

Materi & Durasi**Langkah 5: Mendengar dengan Penuh Empati** **(10 menit)****1**

Setelah itu, fasilitator bisa menjelaskan pentingnya orang tua untuk mau mendengarkan apa yang disampaikan oleh anak dengan penuh empati saat mau memecahkan suatu masalah. Slide berikut bisa ditampilkan.

Mendengar Empatik untuk Pemecahan Masalah dengan Anak

1. Menjaga kontak mata positif selagi mendengar untuk membantu anak merasa dihargai dan dipahami
2. Memfokuskan diri untuk memahami apa yang dikatakan anak
 - o Memahami perasaannya, bukan hanya kata-katanya
 - o Memberikan waktu untuk mengekspresikan dirinya
 - o Tidak menginterupsi; terus mendengar dan membantu memperjelas apa yang ingin disampaikan
 - o Tidak menghakimi atau mengkritiknya – hal ini akan membuatnya enggan meneruskan kata-katanya
 - o Menyimpulkan apa yang dimaksudkan oleh anak: "O, jadi maksud kamu adalah..."

**2**

Jangan ragu untuk membacakan/ mempraktekkan dialog pada slide berikut ini:



Mendengar Empatik untuk Pemecahan Masalah dengan Anak (2)

3. Bila telah menunjukkan bahwa telah sepenuhnya anak difahami, kita siap menanggapi dengan jelas dan konstruktif:
 - o Sampaikanlah pandangan dengan terbuka: "HPmu tampaknya masih bisa diperbaiki. Ayah dan bunda masih memikirkan biaya adikmu yang harus masuk SMP"
 - o Diskusikanlah dan setujuilah pemecahan yang menang-menang
 - Mintalah ide-ide darinya untuk pemecahan masalah tersebut
 - Tambahkan lah ide-ide anda dan bersama-sama memilih ide yang tepat yang disetujui kedua belah pihak: "Kalau sudah tidak mungkin diservis, ayah dan bunda akan coba membelikan untukmu, tapi tidak dalam waktu dekat. Dan bisa jadi bukan smart phone"

Materi & Durasi

Langkah 6: Bermain Peran

 **(20 menit)**

1 Selanjutnya fasilitator bisa menyampaikan kepada peserta bahwa saatnya kita berlatih berkomunikasi secara asertif. Melalui slide berikut, mintalah 1 salah satu peserta untuk maju ke depan dan berperan menjadi ‘anak’. Fasilitator yang akan berperan menjadi ayah/ ibu. Ini merupakan sebagai Adegan 1.



Saatnya Berlatih dan Bermain Peran

Praktik Komunikasi Asertif antara Orang Tua dengan anak

Adegan 1

Fasilitator akan memberikan contoh komunikasi asertif

Fasilitator → Berperan sebagai ayah/ Ibu
1 orang peserta → Berperan sebagai anak

Situasinya: Nina sangat antusias kepada Rendy karena tidak boleh main HP sambil belajar. Berikut contoh dialognya:

Nina: "Mama, kenapa sih aku tidak seperti anak-anak lain yang boleh pakai HP sambil belajar. Aku bisa perlu cari informasi disana..."

Mama: "Nina, tentu saja kamu tidak tergantung pada HP kalau itu mau belajar. Informasi penting di internet, tentu akan hilang kalau kamu pakai game?"

Nina: "Tapi bisa belajar pakai HP atau laptop mereka. Dengan mereka tidak apa-apa kalau mereka pakai laptop saja?"

Mama: "Mau belajar dengan cara itu memang gampang. Kita sebagai orang tua tentu tidak boleh pakai game dari jam 8 sampai 9. Nina, tentu dan tentu saja harus saat belajar, supaya kita bisa belajar berkomunikasi. Tapi kalau kamu mau mencari informasi untuk PR, kamu boleh pakai laptop (in ayah sendiri dulu ya...)"

2 Adegan 2, mintalah para peserta berpasangan. Salah satu peserta menjadi orang tua (ayah/ ibu), sedangkan pasangannya menjadi anak.



Saatnya Berlatih dan Bermain Peran

Praktik Komunikasi Asertif antara Orang Tua dengan anak

Adegan 2

Para peserta akan saling berpasangan

Peserta A → Berperan sebagai ayah/ ibu
Peserta B → Berperan sebagai anak

Berikut situasi yang bisa dipilih:

- Ibu mendapati anaknya yang sangat akrab dengan gawainya, tetapi enggan dengan keluarganya.
- Ayah berdiskusi dengan anaknya terkait konten di internet yang boleh dan tidak boleh diakses.
- Ibu meminta anaknya untuk membantu pekerjaan ibu di rumah, tetapi anaknya terus sibuk dengan gawainya.

3 Jika waktunya masih cukup, beri kesempatan mereka untuk berotasi peran. Yang sebelumnya menjadi anak bisa berganti menjadi ayah/ ibu dan sebaliknya.

Materi & Durasi

Langkah 7: Peran Orang Tua dalam Memberdayakan Anak di Era Digital

(5 menit)

1 Selanjutnya, fasilitator menampilkan kembali segitiga 'Menjadi Pendidik Unggul bagi Millenials' untuk melanjutkan materi dengan menampilkan slide berikut: ➤



2 Bahwa komponen terakhir adalah 'Memberdayakan anak', Apa saja peran orang tua di era digital dalam memberdayakan anak? Sebelum membahas pertanyaan ini, fasilitator bisa menampilkan slide berikut untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan 'memberdayakan'. ➤

Bagian 3: Apa Saja Peran Orang Tua di Era Digital dalam Memberdayakan Anak?

Arti Memberdayakan Anak: Menjadikannya Manusia Unggul (Cerdas, Mandiri, Berkarakter) di dunia nyata maupun di dunia online

Yang Perlu Dilakukan Orang Tua:

-
-
-
-

3 Sampaikan kepada peserta bahwa setiap interaksi berpotensi memberdayakan anak. Fasilitator bisa menampilkan slide berikut dan sampaikan bahwa kita hanya akan membahas mengenai mendisiplinkan anak, memuji dan menegur secara efektif. ➤

Setiap Interaksi Berpotensi Memberdayakan Anak


- Mendisiplinkan
- Mencari Solusi
- Mencanaiakan
- Mempuji
- Menegur

-Prinsip Asertif, Empatik, Menjaga Harga Diri Anak, Mengajak Anak Berkomunikasi 2 Arah, Buatlah Roleplay

-Kita hanya akan membahas tentang mendisiplinkan, memuji dan menegur

Materi & Durasi

Langkah 8: Mendisiplinkan & Memuji Anak secara Efektif

 (15 menit)

1 Selanjutnya fasilitator menjelaskan cara mendisiplinkan anak dan contohnya melalui slide berikut:



Mendisiplinkan Anak

- Tanpa Kekerasan
- Asertif, dialog dari hati ke hati
- Orangtua menjadi contoh tindakan-tindakan disiplin
- Jelas menyampaikan aturan, batasan dan harapan

Contoh: "Bunda ingin adik kalau bangun pagi tidak langsung pegang HP. Kalau sudah mandi dan makan adik boleh buka HP sebentar"

Makhluk sekecil apa pun harus memiliki disiplin diri ya

Siapa yang, itu

Bukan itu, anak-anak akan tumbuh dengan disiplin



2

Setelah itu fasilitator bisa menampilkan slide berikut untuk menjelaskan mengenai cara memuji anak secara efektif dan juga contohnya.



Bagaimana Memuji Anak yang Efektif

1. Pujilah sesegera anak menyelesaikan sesuatu dengan baik. "Kakak, Ibu senang sekali kakak tadi fokus belajar tanpa lihat-lihat HP. Jempol untuk kakak"
2. Jelaskanlah secara spesifik apa yang telah dilaksanakannya dengan baik. Manakah yang spesifik dari kalimat pada contoh di no. 1?
3. Senyumlah dan pandanglah sejenak dengan positif. Sentuhlah bahunya dengan rasa sayang.

Materi & Durasi**Langkah 9: Menegur Anak secara Efektif****(10 menit)**

1 Fasilitator selanjutnya menyampaikan ke peserta bahwa cara terakhir yang bisa dilakukan untuk memberdayakan anak adalah dengan cara menegur yang efektif. Slide berikut bisa ditampilkan




2 Sampaikan kepada peserta bahwa menegur yang efektif bisa dilakukan dengan mengikuti 'grafik gunung', mulai dari mengungkap masalah, pengakuan salah sampai pemberian motivasi.

3 Sampaikan ke peserta juga bahwa dalam menegur anak, orang tua juga harus menghargai harga diri anak, itu prinsip dasarnya.

Materi & Durasi


Langkah 10: Kesimpulan & Penutup

 **(10 menit)**

1 Tibalah di penghujung pertemuan. Sampaikan kepada peserta kesimpulan dari pertemuan. Sebelum menutup, fasilitator bisa memberikan tips untuk orang tua seperti dalam slide berikut. 

Tips Untuk Guru dan Orangtua

- Mengetahui seberapa banyak anak-anak boleh menggunakan gawai dan internet berdasarkan usianya
- Bertemanlah dengan anak di media sosial tetapi tidak mengontrolnya.
- Masuklah di dunia online bersama anak
- Memprioritaskan anak pada kegiatan-kegiatan utama.
- Bila bersama orang-orang, anak harus berbicara dengan orang-orang di sekitarnya, bukan dengan orang di balik gawainya
- Memasang fitur "Parental Control" pada gawai anak

2 Agar pertemuan berkesan dan terjalin keakraban, akhirilah pertemuan ini dengan menyanyikan lagu 'kemesraan'. 

Kemesraan

<ul style="list-style-type: none"> • Suatu hari Dikala kita duduk di tepi pantai Dan memandang ombak dilautan yang kian menepi Burung camar terbang Bermains diderinya air Suara alam ini Hangatkan jiwa kita Sementara Sinai surya perlahan mulai tenggelam Suara gitar mu Mengakunkan melodi tentang cinta Ada hati 	<ul style="list-style-type: none"> Membara erat bersatu Getar seluruh jiwa Tercurah saati itu Kemesraan ini Jagankah cepit berlalu Kemesraan ini Inginku kenang selalu Hatiku damai Jiwaku tertram di samping mu Hatiku damai Jiwa ku tertram Bersamamu
--	--

3 Jangan lupa mengucapkan terima kasih dan selamat mencoba dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh di rumah masing-masing.

F. Bahan Bacaan Pertemuan Keempat



1. KETERAMPILAN ORANG TUA BERKOMUNIKASI DENGAN ANAK

Bagian ini membahas keterampilan komunikasi efektif yang perlu dimiliki seseorang agar mampu membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Keterampilan ini akan sangat penting diterapkan agar terjadi kedekatan dan keterbukaan, khususnya dengan anak, sehingga segala masalah yang terjadi dapat segera diselesaikan.

Hal ini penting agar tidak terjadi situasi dimana anak merasa jauh dari orang tua, sehingga mencari pelarian, apakah itu pada gadgetnya, atau pada teman-temannya. Bila pelarian pada gadget itu berlebihan, maka terjadilah hal-hal yang sangat tidak kita inginkan: misalnya, adiksi terhadap pornografi, adiksi terhadap games online, adiksi terhadap media sosial, maupun adiksi terhadap gadget itu sendiri, apapun bentuknya.

a. Gaya Komunikasi



Gaya Komunikasi Pasif

Tidak menyampaikan pandangan kepada anak dengan jelas, lebih senang mengalah untuk menghindari konflik dengan anak

Contoh:

Anak: "Ibu, semua anak diijinkan bawa HP ke sekolah, kenapa saya nggak boleh?. Di sekolah aku kan butuh HP untuk belajar. Ini tidak adil!"
Ibu: "Ya sudahlah, sana bawa HP kamu..."

Gaya Komunikasi Agresif

Menyampaikan pendapat dan perasaannya tanpa menghargai pendapat-pendapat anak

Contoh:

Ayah: “Kamu tidak boleh lagi menggunakan gawai. Bapak akan ambil Hpmu mulai sekarang dari jam 6 sampai 9. Kamu terlalu banyak di internet”

Anak: “Bapak, aku perlu HP untuk belajar juga. Jangan, Pak...Pak, jangan ya pak... aku butuh hp itu”

Ayah: “Sudah cukup... ayah sudah bosan menegurmu. Kamu memang sulit diberitahu. Selalu membantah”

Gaya Komunikasi Asertif

Menyampaikan pendapat, pikiran, perasaannya dengan menghargai pendapat, pikiran dan perasaan anak. Tegas tapi ramah. Hangat dalam berinteraksi.

Contoh:

Nina: “Bunda, kenapa sih aku tidak seperti anak-anak lain yang boleh pakai HP sambil belajar. Aku kan perlu cari informasi disana”...

Bunda: “Nina, bunda ingin kamu tidak tergantung pada HP. Kalau kamu butuh informasi penting di internet, bunda akan ijin kamu pakai gawai”

Nina: “Anak lain boleh bebas pakai hp atau laptop mereka. Orangtua mereka tidak apa-apa kalau mereka pakai kapan saja”

Bunda: “Bunda mengerti kamu tidak merasa nyaman. Kita sekeluarga punya aturan tidak pakai pakai gawai dari jam 6 sampai 9. Jadi bunda dan ayah juga taat aturan. Supaya kita bisa banyak berkomunikasi. Tapi kalau kamu harus mencari informasi untuk PR, kamu boleh pakai tapi ijin ayah bunda dulu ya...”

b. Beberapa Ciri Asertif

1. Kontak mata	<i>Pandanglah mata lawan bicara dengan tatapan hangat dan sayang</i>
2. Bahasa tubuh	<i>Relaks, condong ke arah lawan bicara</i>
3. Intonasi dan volume suara	<i>Cukup terdengar, hangat, tenang</i>
4. Membangun rasa nyaman	<i>Membuka diri untuk memahami lawan bicara</i>



Tugas: Roleplay (Bermain Peran)

Ajaklah seorang peserta untuk maju ke depan untuk melakukan “Role Play” (bermain peran). Mintalah dia untuk menjadi seorang anak, dan anda (fasilitator) menjadi ayah atau ibu. Situasinya: Ibu/Ayah mengingatkan anaknya secara asertif agar ia melakukan kegiatan lain, karena anaknya sudah terlalu lama bermain dengan gadgetnya. Lakukanlah sesuai dengan ciri-ciri yang tergambar pada bahasan di atas.

Setelah selesai, bahaslah bagaimana roleplay tersebut berlangsung. Dan, tunjukkanlah betapa komunikasi asertif ini bila diterapkan secara konsisten akan membangun hubungan yang harmonis dalam keluarga. Anak akan merasa terlindung, nyaman, dan dekat kepada orangtuanya. Ini merupakan modal yang kuat untuk memberikan pendidikan yang baik bagi anak untuk membantunya bertumbuh-kembang secara optimal menjadi manusia yang cerdas – berkarakter – mandiri. Orangtua yang asertif juga akan ditiru oleh anak untuk bisa berkomunikasi secara asertif pula.

c. Mendengar Empati untuk Pemecahan Masalah dengan Anak

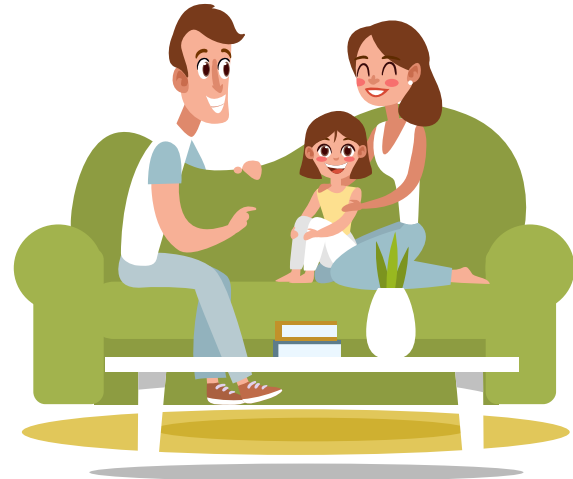
Seseorang dengan gaya komunikasi asertif pastilah seorang yang empati pula dalam mendengarkan orang yang berbicara kepadanya. Empati berarti memahami perasaan orang yang diajaknya berinteraksi, tidak hanya memahami kata-katanya.

- Menjaga kontak mata positif selagi mendengar untuk membantu anak merasa dihargai dan dipahami
- Memfokuskan diri untuk memahami apa yang dikatakan anak
- Memahami perasaannya, bukan hanya kata-katanya
- Memberikan waktu untuk mengekspresikan dirinya
- Tidak menginterupsi; terus mendengar dan membantu memperjelas apa yang ingin disampaikan
- Tidak menghakimi atau mengkritiknya – hal ini akan membuatnya enggan meneruskan kata-katanya
- Menyimpulkan apa yang dimaksudkan oleh anak: “O, jadi maksud kamu adalah...”



Bila telah menunjukkan bahwa telah sepenuhnya anak difahami, kita siap menanggapi dengan jelas dan konstruktif:

- Sampaikanlah pandangan dengan terbuka: “HPmu tampaknya masih bisa diperbaiki. Ayah dan bunda masih memikirkan biaya adikmu yang harus masuk SMP”
- Diskusikanlah dan setujuilah pemecahan yang menang-menang
- Mintalah ide-ide darinya untuk pemecahan masalah tersebut
- Tambahkan ide-ide anda dan bersama-sama memilih ide yang tepat yang disetujui kedua belah pihak: “Kalau sudah tidak mungkin diservis, ayah dan bunda akan coba membelikan untukmu, tapi tidak dalam waktu dekat. Dan bisa jadi bukan smart phone”



“Orang yang memiliki Gaya Komunikasi Asertif, dia pastilah Pendengar yang Empati pula”

Lakukanlah Roleplay, antara Orangtua dan Anak

- Ibu mendapati anaknya terlalu akrab dengan gawainya, dan enggan bersama keluarga.
- Ayah dan ibu membuat kesepakatan dengan anaknya untuk tidak menggunakan gawai pada jam-jam belajar dan bersama keluarga
- Ayah berdiskusi dengan anak tentang konten positif di internet yang boleh dikonsumsi anak, dan apa saja yang tak boleh.
- Ibu mengajak anak membantunya bekerja di rumah, sedangkan anaknya sedang asyik dengan gawainya tak henti-henti

Situasi-situasi di atas dapat digunakan untuk memperkuat kemampuan orangtua/guru dalam berkomunikasi secara asertif. Bila waktu memungkinkan, para peserta dapat berlatih serta saling memberikan umpan-balik atas permainan peran mereka, sebagai penguatan.

D. Dampak-Dampak 3 Gaya Komunikasi

Diskusikanlah dalam kelompok kecil berikut ini:

Di dunia digital saat ini, apakah yang mungkin terjadi, bila:

- Orangtua menghadapi anaknya dengan gaya komunikasi agresif?
- Orangtua menghadapi anaknya dengan gaya komunikasi pasif?
- Orangtua menghadapi anaknya dengan gaya komunikasi asertif?

Catatan:

Masing-masing kelompok hanya mendiskusikan dampak dari 1 gaya komunikasi saja, untuk mengefektifkan waktu. Kemudian, mintalah semuanya mempresentasikan hasil diskusi mereka. Sebagai kesimpulan dari bahasan tentang “Gaya Komunikasi” ini, kuatkanlah motivasi peserta tentang Gaya Komunikasi Asertif yang sangat penting untuk diterapkan. Hal ini demi terciptanya atmosfer yang penuh kesegaran dan keceriaan di rumah maupun di sekolah yang akan menyelamatkan anak dari tantangan-tantangan yang ada di seputar mereka, karena segala masalah akan segera terdeteksi. Gaya komunikasi asertif yang digunakan orang tua juga akan bisa membuat anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, karena anak akan termotivasi untuk berbicara dan mengekspresikan perasaan-perasaan mereka. Anak juga akan menirukan gaya komunikasi yang asertif ini, sehingga ia akan mampu membangun hubungan yang baik dengan orang lain melalui komunikasi yang merangkul dan membuat orang lain nyaman ini.



2. PERAN ORANG TUA DALAM MEMBERDAYAKAN ANAK DI ERA DIGITAL

Memberdayakan

Arti Memberdayakan Anak: Menjadikan anak Manusia Unggul di dunia nyata maupun di dunia online. Dalam pelaksanaannya, orangtua/guru menggunakan setiap interaksi dengan anak untuk menuntunnya mencapai insan yang **Cerdas – Berkarakter - Mandiri**.

Apakah yang Perlu Dilakukan Orang Tua dalam Memberdayakan Anak?

-
-
-
-

Mintalah para peserta untuk menyampaikan ide-ide bagaimana sebagai orangtua/guru mereka memberdayakan anak-anak mereka dengan menjawab pertanyaan di atas.

Jawaban:

Setiap Interaksi Berpotensi Memberdayakan Anak



Mendisiplinkan

Mencari Solusi

Merencanakan

Mengajar

Memuji

Menegur

Prinsip: Asertif, Empati, Menjaga Harga Diri Anak, Mengajak Anak Berkomunikasi 2 Arah. Dalam bahasan berikut, kita hanya akan membahas tentang Mendisiplinkan, Memuji serta Menegur, karena pentingnya ketiga topik ini, serta karena terbatasnya waktu.

Mendisiplinkan Anak

Salah satu tugas orangtua dan guru adalah mendisiplinkan anak. Mendisiplinkan anak bukanlah hal yang mudah, karena anak cenderung ingin melakukan segala kegiatan sesuai dengan keinginannya. Padahal kedisiplinan ini amat sangat penting terbentuk pada anak, sehingga ia mampu hidup dalam tata tertib dan norma-norma yang berlaku di lingkungannya untuk hidup teratur dan mandiri. Keinginan anak sering bertabrakan dengan harapan orangtua, misalnya: anak ingin membuka Hpnya ketika bangun tidur, sedangkan ibunya menginginkan anak langsung membereskan kamarnya, mandi dan bersiap-siap ke sekolah.

Menanamkan kedisiplinan ini seperti menanam buah atau sayuran, perlu disiram, diberi pupuk, berupa kesabaran, konsistensi, contoh-contoh baik dari kedua orangtuanya, serta pemberian teguran-teguran tanpa kekerasan bila anak tidak menjalankan aturan-aturan yang telah didiskusikan dan disepakati sebelumnya.

Perilaku disiplin ini bagaikan fondasi dan struktur bangunan yang harus terbangun kokoh dan tak mudah retak. Bila kedisiplinan dibangun secara agresif, maka anak akan cenderung melawan atau tumbuh dengan rasa takut. Bila kedisiplinan dibangun secara pasif, anak akan cenderung melanggar aturan dan tata tertib yang sudah diketahuinya, karena ia tahu bahwa ia takkan harus menerima konsekuensi apapun. Jadi, komunikasi asertif inilah yang harus dibangun oleh orangtua/guru dengan anak, dimana ketegasan ada disana, namun cara penyampaian adalah cara yang berempati, lembut, dan mengajak anak berinteraksi 2 arah, sehingga ia memahami betul mengapa sikap disiplin ini harus tegak.

Berikut ini beberapa prinsip penting dalam mendisiplinkan anak:

- Tanpa Kekerasan
- Asertif, dialog dari hati ke hati, 2 arah
- Orangtua menjadi contoh tindakan-tindakan disiplin
- Jelas menyampaikan aturan, batasan dan harapan
- Kedua orangtua membangun sikap/perilaku disiplin ini, dan konsisten, tidak hanya ibu atau ayah saja.

Contoh: “Bunda ingin mbak kalau bangun pagi tidak langsung pegang HP. Kalau sudah mandi dan makan mbak boleh buka HP sebentar”



Memuji Anak yang Efektif

- Pujilah sesegera anak menyelesaikan sesuatu dengan baik. “Kakak, ayah senang sekali kakak tadi fokus belajar tanpa lihat-lihat HP. Jempol untuk kakak”
- Pandanglah anak dengan hangat dan tersenyum, sambil kita berikan jempol untuk menunjukkan bahwa ia telah melakukan sebuah perilaku baik yang sesuai dengan harapan kita.
- Jelaskanlah secara spesifik apa yang telah dilaksanakannya dengan baik. Manakah yang spesifik dari kalimat pada contoh di no. 1?
- Senyumlah dan pandanglah sejenak dengan positif. Sentuhlah bahunya dengan rasa sayang.



Catatan:

Sampaikanlah kepada para peserta bahwa memuji adalah cara menunjukkan penghargaan kepada anak dan membangun harga diri mereka. Pujian bukan hanya membuat anak merasa senang dan nyaman, tetapi memastikan bahwa anak memahami perilaku apa yang dianggap baik dan ia mampu mempertahankan perilaku tersebut di kemudian hari.

Roleplay:

- Mintalah para peserta berpasangan untuk mempraktekkan memuji dengan efektif
- Setelah peserta mempraktekkan roleplay ini, panggillah beberapa pasangan ke depan ruangan untuk memperagakannya.
- Berikanlah waktu bagi kelas untuk memberikan umpan balik bagaimana mereka melakukan permainan peran ini:
 - o Apa yang sudah baik
 - o Apa yang perlu diperbaiki

Situasi:

- Anak menyampaikan kepada orangtua bahwa ia telah membantu korban cyberbullying dengan cara tidak membiarkan korban dilecehkan lewat medsosnya, namun ia memberikan komen-komen positif tentang korban. Ia sangat layak dipuji.
- Anak taat menggunakan internet untuk mencari informasi dan belajar main gitar. Orangtua memuji konsistensi anak dalam berinternet yang sehat.
- Anak mampu membagi waktunya dengan baik, sehingga ia tidak larut di dunia internet. Di malam hari setelah makan malam bersama keluarga dan belajar, ia masih punya waktu untuk membaca buku yang diminatinya.

Menegur Secara Efektif: “Grafik Gunung”



Beberapa catatan tentang menegur:

- Orangtua/guru harus mengoreksi anak apabila melakukan kesalahan, dengan cara-cara yang tepat dan penuh ketenangan selama interaksi berlangsung
- Menegur anak secara efektif melibatkan diskusi secara positif apa kesalahannya, mengapa tidak dapat diterima, dan benar-benar terfokus pada bagaimana anak akan menghindari/mencegahnya di masa mendatang.
- Tujuan dari mengoreksi perilaku yang buruk adalah untuk memecahkan masalah, bukan mempermalukan anak.
- Ketika mengoreksi anak, anda harus memberi kesempatan padanya untuk menjelaskannya sendiri tentang apa yang telah terjadi. Meskipun demikian, orangtua/guru juga harus meyakinkan anak bahwa ia menyadari dan menerima bahwa ia telah melakukan kesalahan yang perlu dikoreksi.
- Mempersiapkan argumen sebelum memberikan teguran dapat membantu untuk tidak terjebak dalam perdebatan yang panas, sehingga anak merasa tidak nyaman. Atmosfir emosional tidak pernah efektif dalam mengoreksi perilaku anak.
- Ketika kita mengoreksi anak, kita menunjukkan ketegasan namun juga sikap yang bersahabat/peduli dalam waktu yang bersamaan, dan kita menghindari situasi yang terlampau emosional dengan memilih kata-kata kita dengan hati-hati dan menghindari ekspresi yang emosional. Kita juga perlu menerapkan empati dalam proses ini. Dalam melakukannya, kita akan lebih mudah mendapatkan kerja sama selama proses berlangsung atau komitmen mereka untuk memperbaiki diri, daripada terlibat dalam argumen yang penuh emosi dan memprovokasi tanggapan yang defensif.”
- Grafik tampak seperti gunung, karena ketika kita mengoreksi anak, kita memulai interaksi dengan anak dengan tenang sambil berbasa-basi. Kemudian, bertahap membangun pada kesadaran anak bahwa ia telah melakukan sesuatu yang salah. Ini bisa sulit – seperti berjalan mendaki gunung,

anak pasti akan mencoba berargumentasi untuk membela diri. Kita perlu siap dengan fakta-fakta. Kemudian, mendiskusikan apa dampak-dampak dari perilakunya. Begitu ia mengakui kesalahannya dan benar-benar ingin mengoreksinya, kita berjalan 'menuruni gunung' menuju fase bagaimana mengatasinya dan setuju pada solusi jelas yang lebih positif. Interaksi ini berakhir dengan ungkapan yang bisa memotivasi anak, seperti: "Nak, aku yakin kamu pasti bisa memperbaiki diri dan tidak akan lagi mengulangi perbuatan ini...". Ciptakan akhir yang positif. Akhiri interaksi keseluruhan secara positif dan tulus, tunjukkan kepercayaan pada kemampuan anak untuk memperbaiki diri.

Roleplay

Di bawah ini ada beberapa kasus untuk berlatih bermain peran. Mintalah para peserta memilih kasus dan memperagakannya.

- Anda menegur anak yang terlarut di dunia internet dan melupakan interaksi dengan keluarga serta mengganggu tidurnya
- Anda mendapati anak sedang menonton film yang tak layak ditonton anak, anda merasa sangat perlu mengadakan teguran agar ia tidak lagi melakukannya
- Anda menegur anak karena menerima laporan dari seorang ibu tentang perilaku anak anda yang melakukan cyberbullying kepada anak ibu tersebut.

Kesimpulan

- Orangtua dan Guru perlu memiliki pemahaman tentang digital parenting, yaitu pemahaman tentang bagaimana mereka mampu mendampingi dan melindungi anak di dunia digital, karena banyaknya tantangan disana berupa konten-konten negatif yang bisa membahayakan anak. Pada saat yang sama, orangtua/guru perlu mendorong anak agar dapat menggunakan internet untuk menguatkan kreatifitas dan kemajuan pendidikan mereka.
- Agar dapat mendampingi dan melindungi anak di dunia digital, orangtua/guru perlu menunjukkan bahwa mereka mampu menjadi suri tauladan bagi anak. Mereka harus memiliki ilmu tentang Literasi Digital, yaitu bagaimana mereka dapat menggunakan gawai dengan bijak, memahami aturan-aturan disana, serta mampu memilah dan memilih apa yang tepat bagi dirinya dan keluarganya. Termasuk ilmu dalam mendampingi dan melindungi anak disana. Ia harus memiliki integritas, komitmen, konsisten, respek, toleransi serta menjadi “Top of Mind” di benak anak.
- Dengan menjadi Suri Tauladan bagi anak, orangtua/guru akan menjadi dekat dengan anak, sehingga mampu mempengaruhi anak dengan positif. Agar menjadi Top of Mind, gaya komunikasi asertif perlu dikembangkan orangtua/guru, agar mereka tetap bisa tegas tetapi mengutamakan sikap ramah, santun dan mendengarkan aspirasi anak ketika berinteraksi dengan anak. Anak akan merasa nyaman dan aman untuk mengekspresikan apa saja

- kepada orangtua/guru, termasuk apa saja tantangan-tantangan dan kesulitan-kesulitan yang sedang dihadapinya, sehingga orangtua/guru bisa membantu untuk keluar dari masalahnya.
- Orangtua/guru perlu memuji anak ketika mereka melakukan hal-hal baik, termasuk di dunia online. Cara memuji harus dapat mendongkrak motivasi anak agar terus melakukan hal-hal baik tersebut. Bila mereka mampu mengelola waktunya dengan baik antara dunia nyata dan dunia online, sehingga anak tetap menjadi dekat dengan keluarganya, teman-temannya, dan hobinya, maka hal ini layak mendapatkan pujian. Atau ketika ia membela temannya yang menjadi korban cyberbullying, itupun layak dipuji. Atau ketika ia mampu mendapatkan informasi-informasi penting di internet tentang hobinya, sehingga ia mampu mengembangkan hobinya, itupun layak dipuji. Banyak hal baik yang dilakukan anak, yang harus jeli kita temukan, dan segera kita puji, maka kita akan membuat anak punya gambaran diri yang positif yang berdampak pada penguatan karakternya.
 - Menanamkan sikap dan perilaku disiplin merupakan tugas orangtua/guru kepada anak. Tugas ini harus dilakukan tanpa kekerasan, namun mengutamakan interaksi dari hati kehati dengan anak, sehingga kesadarannya untuk memperbaiki diri akan tumbuh. Sikap disiplin dalam menggunakan gawai layak ditanamkan kepada anak melalui interaksi yang hangat dan asyik.
 - Orangtua perlu menegur anak ketika mereka melakukan kesalahan, atau melanggar aturan-aturan dan kesepakatan-kesepakatan yang telah dibuat dalam keluarga. Dalam menegur,

orangtua perlu melakukannya dengan bijak dan tanpa kekerasan, sehingga hubungan baik dengan anak akan tetap terjaga. Menegur anak dengan mengawalinya secara positif (berbasa-basi), berangsur ke interaksi 2 arah yang konstruktif dan menguatkan kesadaran anak akan kesalahannya, serta mengakhiri teguran dengan positif dan memotivasi anak, akan sangat berdampak kuat bagi anak untuk memperbaiki dirinya.

Selanjutnya, konsistensi dan komitmen orangtua/guru dalam menjalankan semua yang tertulis di atas, harus mampu dilakukan secara terus menerus. Hal ini akan menguatkan tidak hanya hubungan yang erat dengan anak, namun juga penguatan karakter positif yang akan menjadi bekal selamanya. Anak menjadi Cerdas – Berkarakter – Mandiri, baik di dunia nyata maupun di dunia online.

Catatan :

SISI DI BALIK COVER BELAKANG

Yayasan Sayangi Tunas Cilik

Partner of  Save the Children

Facebook Fan Page : Save the Children Indonesia

Twitter / Instagram : @savechildren_id

www.stc.or.id