

Pola Asuh Orangtua dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak di Era Teknologi di Nagari Aia Manggih

Ratih Suryani¹, Nur Hazizah²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

e-mail: ratih Suryani166@gmail.com

Abstrak

Dasar penelitian ini yaitu pentingnya pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak. Orangtua peran yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak. sebab setiap pola asuh yang diberikan kepada anak akan mempengaruhi untuk masa depan anak. penelitian ini guna mengetahui pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi di Nagari Aia Manggih Kabupaten Pasaman. Penelitian bersifat deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian yakni seluruh orangtua anak di kelompok B berjumlah 85 orangtua. Teknik pengumpulan data berupa penyebaran angket, yang telah diuji validasi dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil analisis data dari 3 taman kanak-kanak di nagari aia manggih dilihat dari rata-rata presentase tertinggi yaitu TK Raudhatul Jannah menggunakan pola asuh demokratis 1.9%, TK Bakti Ibu menggunakan pola asuh demokratis 1.9%, dan TK Negeri Pembina menggunakan pola asuh demokkratis 1.6%. Jadi pola asuh yang dominan digunakan di nagari aia manggih kabupaten pasaman untuk mengembangkan kemampuan literasi digital anak yaitu pola asuh demokratis dan kemampuan yang sudah berkembang berupa anak mampu dalam memahami, mengetahui, dan menggunakan perangkat yang ada.

Kata kunci: Pola Asuh Orangtua, Literasi Digital Anak

Abstract

The basis of this research is the importance of parenting parents in developing children's digital literacy skills. Parents play a very large role in developing children's digital literacy skills. Because every parenting style given to a child will affect the future of the child. This research is to find out the parenting style of parents in developing children's digital literacy skills in the technological era of Nagari Aia Manggih Pasaman district. This research is descriptive with a quantitative approach. The research population was all parents of children in group B totaling 85 parents. The data collection technique is in the form of distributing questionnaires, which have been tested for validation and reliability. Based on the results of data analysis from 3 kindergartens in nagari aia manggih seen from the highest average percentage, namely Raudhatul Jannah kindergarten using democratic parenting pattern 1.9%. Bakti Ibu kinderganten using democratic parenting pattern 1.9%, and Pembina Public kindergarten using demoratic parenting 1.6%. So the dominantly parenting style is used in nagari aia manggih, pasaman district to develop children's digital literacy skills, namely democratic parenting.

Keywords : Parenting Style, Children's Digital Literacy

PENDAHULUAN

Anak usia dini diARTIKAN sebagai anak usia 0 hingga 8 tahun yang menerima layanan pendidikan seperti taman kanak-kanak, pusat penitipan anak, lembaga pra-sekolah

negeri dan swasta, dan sekolah dasar (Suryana, 2014:48). Montessori menjelaskan bahwa ada enam karakter anak usia dini: 1) memiliki pemikiran yang sudah menyerap informasi, 2) sedang mengalami periode sensitif, 3) memiliki rasa keinginan untuk belajar yang tinggi, 4) belajar akan menjadi lebih efektif melalui kegiatan bermain, 5) sedang mengalami proses perkembangan dalam semua aspek, 6) semua anak berkeinginan untuk mandiri (Britton, 2017:36-38). Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat diperlukan, yang mana proses ini sangat dibutuhkan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam kehidupan, karena pada masa usia dini anak akan lebih baik dalam menyerap pengetahuan atau informasi baru yang berguna untuk pengembangan diri mereka selanjutnya (Nurkholis, 2013:25-26). Tujuan pendidikan untuk memberikan stimulasi kepada anak dalam pengembangan potensi yang ada didalam dirinya. Potensi yang dikembangkan dapat menjadi bekal bagi anak hingga anak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta siap menempuh jenjang pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga di selenggarakan dengan tujuan guna menciptakan generasi bangsa yang cerdas serta berkualitas. Perkembangan anak usia dini bisa disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pengertian dari usia keemasan bisa dikatakan sebagai usia yang paling tepat guna menstimulasi atau mengasah perkembangan individu anak. pada saat memberikan stimulasi yang tepat maka orangtua perlu mengetahui tentang aspek perkembangan anak, dengan mengetahui aspek ini maka dapat membantu anak berkembang pada semua aspek perkembangan sesuai dengan kebutuhan anak pada tahap perkembangan di usia yang tepat.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah keterampilan membaca dan menulis digital. Menurut UNESCO, literasi yakni kemampuan guna memahami, menafsirkan, menginterpretasikan, membuat, mengkomunikasikan, meringkas serta menggunakan bahan tertulis serta cetak yang relevan dengan berbagai situasi. Literasi mencakup beberapa peningkatan untuk membantu mencapai tujuan. Dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997) oleh Paul Gilster, ia menjelaskan literasi digital sebagai penjelajahan berita dengan berbagai cara dari banyak sumber tak terbatas yang dapat dilacak melalui perangkat komputer.

Menurut Nur Hazizah (2020:2) menyatakan bahwa literasi merupakan keterampilan berbahasa. Keterampilan merupakan aspek utama yang perlu diperhatikan dan di kembangkan secara optimal. Bahasa merupakan jendela pengetahuan, salah satu keterampilan berbahasa adalah literasi atau keterampilan membaca. Membaca yakni salah satu cara membuka cakrawala untuk memperoleh pengetahuan. semakin berkembang kemampuan literasi anak maka akan semakin mudah bagi anak untuk mengenal dan mengembangkan pengetahuan dari lingkungan sekitarnya.

Menilik kemunculan Covid-19 yang mewabah di banyak negara, Indonesia tercatat membawa apa yang dikenal dengan tatanan kehidupan normal baru. Dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penetapan Pedoman Pendidikan Selama Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Termasuk belajar di rumah. Solusi pendidikan serta usaha membendung laju pertumbuhan Covid-19 adalah pemerintah memberlakukan sistem *work from home* (WFH), termasuk *home based learning*. TK juga mengalami dampak dari pandemi ini. Yakni dengan beralih sistem pembelajaran menggunakan metode pembelajaran jarak jauh dari rumah.

Dampak pembelajaran daring di masa pandemi, khususnya penggunaan teknologi di masa pandemi Covid-19 ini berdampak, khususnya anak PAUD tentunya sudah menggunakan teknologi digital khususnya teknologi informasi serta komunikasi guna mendukung proses pembelajaran (Pramana, 2020: 117). Apalagi era digital merupakan era dimana teknologi digital bukan lagi hal yang baru, setiap orang mulai dari orang dewasa hingga anak-anak kini terpapar teknologi digital serta menjadi pengguna teknologi digital seperti televisi, alat elektronik, komputer, tablet, dll, dll. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) yang di ungkapkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pengguna internet di Indonesia tahun 2019-2020 meningkat sebanyak 25,5 juta

dibandingkan tahun 2018, mencapai 73,7% dari jumlah penduduk ataupun setara dengan 196,7 juta penduduk Indonesia adalah 266,9 juta. Selain itu menurut data dari sumber yang sama, salah satu faktor pendorong peningkatan tersebut adalah semakin pasifnya pergeseran digital akibat belajar dan bekerja daring, belajar serta beribadah di rumah akibat covid-19 (APJII, 2020). Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan oleh (Zaini Soenarto, 2019), data pemanfaatan teknologi digital sebagai kemudahan pada anak usia 4-6 tahun (TK) mencapai sembilan puluh empat persen, Angka ini sangat tinggi. angka.

Menurut Alia (2018:7), "tidak semua pengguna bijak menggunakan teknologi digital, anak-anak masih sangat memerlukan kontrol dan pendampingan yang tepat dari orangtua dan guru dalam menggunakan teknologi digital, memilih tayangan positif, dan sesuai dengan kebutuhan, inilah yang disebut literasi digital." Menurut Harjono (2019:4), "literasi digital ialah gabungan antara kecakapan teknologi informasi dan komunikasi, keterampilan kritis dalam berfikir, kerjasama, dan kesadaran sosial. terlebih lagi pada masa new normal ini, dimana penggunaan teknologi digital oleh anak-anak semakin meningkat. Teknologi digital digunakan sebagai media informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, seperti menonton video pelajaran yang diberikan oleh guru atau dari berbagai *platform* sosial media, menajlin komunikasi dengan guru mengenai tugas sekolah. Selain untuk pembelajaran, teknologi digital seperti *smartphone* digunakan anak untuk bermain *game* dan tidak jarang anak usia dini sudah mampu mengakses internet untuk bermain *game online*, menonton kartun dan lainnya."

Literasi digital merupakan keterampilan dasar yang dibutuhkan guna bisa berkontribusi pada dunia digital saat ini. Seperti yang dikemukakan oleh Nasrullah (2017:3), "literasi digital sangat penting untuk dikembangkan karena adanya kebutuhan untuk dapat berpartisipasi dalam dunia digital seperti membaca, berhitung dan ilmu-ilmu lainnya, pengetahuan literasi digital penting untuk diperhatikan pada usia muda. usia. Pengenalan literasi digital dimaksudkan tidak hanya sebagai alat untuk melindungi pengguna teknologi digital dari terpaan negatif terhadap media digital, tetapi juga untuk membantu anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu mengekspresikan diri serta berpartisipasi dalam media." Menurut Salehudin (2020:106), literasi bukan hanya tentang menjauhkan anak dari informasi yang tidak diinginkan, seperti mematikan televisi, namun juga membantu anak menjadi terdidik, kompeten dan kritis.

Era digital membawa banyak perubahan, baik maupun buruk. Teknologi digital yang terhubung ke Internet pada umumnya digunakan sebagai alat informasi dan komunikasi, yang juga memiliki dua sisi yang berlawanan, efek positif dan negatif. Efek positif digital membuat segalanya menjadi lebih mudah dalam banyak hal, misalnya dalam hal pengumpulan informasi dan komunikasi, efek negatifnya cenderung mengasingkan diri dari interaksi online, berkomunikasi dengan anggota keluarga lainnya serta membiasakan hidup di dunia online yang dianggap lebih menyenangkan dibanding dunia nyata.

Orang tua dan guru berperan penting dalam pendidikan anak usia dini di masa new normal ini. Ciptakan kebiasaan dan tetapkan batasan penggunaan teknologi digital secara rasional bagi anak usia dini dan lindungi anak dari dampak negatif penggunaan teknologi digital di era normal baru. Karena setiap pola asuh yang diberi orangtua ke anak itu akan mempengaruhi untuk masa depan anak. olah karena itu, orangtua harus memiliki pengetahuan terhadap pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, yang mana berdasarkan *american academy of pediatrics of public education* (2001) dalam Febrianti dan Fauziah (2019), idealnya waktu penggunaan *gadget* pada anak adalah 1-2 jam perhari dan selebihnya itu adalah waktu yang digunakan anak untuk melakukan aktivitas diluar penggunaan *gadget*. Teknologi mempengaruhi pandangan banyak orang dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan orang tua, dulu orang tua masih membiarkan anaknya keluar bermain dengan permainan tradisional bersama anak lain. Namun dewasa ini, orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan anak. Orangtua sengaja memberi teknologi canggih kepada anaknya dengan alasan, dengan teknologi orangtua dapat menenangkan anak apabila anak menangis, dengan teknologi lebih memudahkan orangtua untuk berkomunikasi, dan dengan teknologi juga orangtua tidak mau melihat

anak-anak ketinggalan zaman, dan lain-lain. namun anak-anak terkadang salah menggunakan teknologi canggih yang ia miliki. Bahkan orang tua mungkin tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi anak-anak mereka. Di satu sisi, kemajuan teknologi dan informasi membawa manfaat dan nilai yang positif serta konstruktif. Dengan kata lain, kemajuan teknologi dan informasi membuat aktivitas serta kebutuhan manusia menjadi lebih mudah ataupun lebih dapat dilakukan. Maka dari itu sangat penting literasi digital dikembangkan kepada mereka tentang nilai positif dan nilai negatif. Pengenalan literasi digital dilakukan oleh orang tua dan guru sebagai lingkungan terdekat anak. Orang tua dan guru harus bisa memberikan anak-anak bimbingan, bimbingan, serta dorongan yang tepat dalam menggunakan keterampilan digital mereka. Orang tua dan guru bisa memulai dengan sederhana, langkah demi langkah saat memperkenalkan keterampilan digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di beberapa taman kanak-kanak di nagari aia manggih kabupaten pasaman tentang pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi. Guru menyatakan selama covid-19 bahwa ada orangtua yang tidak bisa membimbing anaknya di rumah, bahkan anaknya sering tidak mau mengerjakan tugas sekolah. Selain itu kurangnya kerjasama antara orangtua dengan guru dalam pemberian tugas. Orang tua di tuntut agar bisa menggantikan peran guru di sekolah, sehingga membuat proses pembelajaran yang dilakukan dirumah diambil orangtua. Untuk membuat anak mau mengerjakan tugas dan tidak cepat bosan orangtua memberikan gadget kepada anak, yang membuat anak lebih tertarik pada gadget dari pada tugas-tugas yang diberikan. Saat anak kembali ke sekolah ada beberapa anak yang tidak terpengaruh oleh gadget dan ada juga anak yang mengalami kecanduan. Kecanduan yang dialami berupa enggan mengikuti kegiatan, cepat bosan, mata yang suka berkedip-kedip, dan tidak mau berteman atau kurang bersosialisasi dengan orang yang ada disekitarnya. Dari hasil observasi tersebut guru mengatakan bahwa perbedaan sikap anak tersebut dilihat dari bagaimana orangtua menerapkan pola asuh dalam mengenalkan digital kepada anak.

METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan deskriptif hal ini ditentukan berdasarkan permasalahan yang diteliti. Data kuantitatif yakni data berbentuk angka-angka ataupun data kualitatif yang di angkakan. Penelitian deskriptif kuantitatif juga dikenal sebagai penelitian yang berusaha menggambarkan keadaan saat ini secara rinci, yaitu salah satu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan secara tepat berdasarkan metode atau fenomena secara rinci dan menjelaskannya (Yusuf, 2014:43). Populasi untuk data ini yaitu orangtua anak dikelompok B di Nagari Aia Manggih Kabupaten Pasaman yaitu berjumlah 85 orangtua. instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan variabel pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi adalah angket/koesioner dengan skala rating scale dan jumlah pernyataannya yang akan diisi 24 item pernyataan. Menurut Sugiyono (2015:171) "rating scale merupakan suatu skala pengukuran dimana responden menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang digunakan peneliti dengan cara mengajukan beberapa pernyataan kepada responden. Responden yang mengisi angket/kuesioner adalah orangtua yang memiliki anak di taman kanak-kanak nagari aia manggih kabupaten pasaman. Kemudia responden diminta memberikan pilihan jawaban yang telah disediakan. Menggunakan rating scale yang terpenting lagi penyusunan instrumen adalah harus dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen." Untuk menghitung persentase responden dengan menggunakan teknik analisis persentase menggunakan rumus dari Sugiono (2010:44) yakni:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah keseluruhan responden
100% = Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi di nagari aia manggih yang telah dijabarkan dengan menggunakan tabel dan diagram batang. Pola orangtua dalam mengenalkan kemampuan literasi digital di era teknologi di nagari aia manggih dilihat melalui 2 variabel, yang mana variabelnya adalah dari segi pola asuh orangtua dan kemampuan literasi digital anak. Pola asuh orangtua dibagi menjadi 3 sub variabel yaitu otoriter, demokratis, dan permisif. Sementara kemampuan literasi digital anak dibagi menjadi 4 bagian yaitu "digital skill, digital culture, digital ethics, dan digital safety." Pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak dapat dilihat dari 11 (sebelas) indikator yaitu aturan, pemilihan konten, pengetahuan orangtua, situs web, jadwal, memberi, bermain, kemampuan, nilai-nilai pancasila, etika, dan identitas. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket dengan jumlah responden 85 orangtua anak pada taman kanak-kanak di nagari aia manggih kabupaten pasaman dengan 24 item pernyataan. Distribusi frekuensi tentang pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi di nagari aia manggih kabupaten pasaman.

Tabel 1. Distribusi frekuensi hasil angket pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi

No	TK	Pola Asuh	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Raudhatul Jannah	Otoriter	Aturan	1.9%	Kadang-kadang
		Demokratis	Jadwal	1.9%	Selalu
		Permisif	Bermain Dimana saja	0.6%	Tidak pernah
		Kemampuan literasi digital	Kemampuan memahami	1.8%	Sering
2.	Bakti Ibu	Otoriter	Aturan	1.23%	Tidak pernah
		Demokratis	Jadwal	1.9%	Selalu
		Permisif	Bermain Dimana saja	0.8%	Tidak pernah
		Kemampuan literasi digital	Kemampuan memahami	1.9%	Kadang-kadang
3.	Negeri Pembina	Otoriter	Etika	1.9%	Selalu
		Demokratis	Aturan	1.6%	Kadang-kadang
		Permisif	Jadwal	1.6%	Selalu
		Permisif	Bermain Dimana saja	0.9%	Tidak pernah
		Kemampuan literasi digital	Kemampuan memahami	2%	Sering

Hasil distribusi frekuensi pada tabel 1 diatas menjelaskan bahwa presentase pola asuh orangtua dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi di nagari aia manggih kabupaten pasaman pola asuh orangtua di 3 taman kanak-kanak di nagari aia manggih kabupaten pasaman sama antara masing-masing taman kanak-kanak. Pada era teknologi digital saat ini, pola asuh orangtua hendaknya menggunakan pola asuh yang disesuaikan dengan stimulasi, kondisi, kemampuan, serta kebutuhan anak agar mudah memahami hal yang diinginkan tanpa paksaan. Presentase 3 taman kanak-kanak adalah nilai tertinggi yang dimiliki pada setiap aspek dalam pola asuh orangtua dalam

mengembangkan kemampuan literasi digital anak. Oleh karena itu dapat dikatakan pola asuh yang di terapkan oleh orangtua di taman kanak-kanak Raudhatul Jannah yaitu pola asuh demokrasi dengan presentase tertinggi 1.9% karena orangtua selalu menerapkan pemberian jadwal saat anak bermain *gadget*, anak tidak dikasih *gadget* atau media teknologi yang lainnya setiap hari dan 1.9% orangtua kadang-kadang memberikan aturan untuk anak, dan 0.6% orangtua tidak membiarkan anaknya bermain dimana saja agar anak masih dalam pengawasan orangtua dan tidak mendapatkan dampak negatif dari *gadget*, dan kemampuan literasi digital anak sudah ada yang berkembang dapat dilihat dari presentase tertinggi anak sering dapat memahami dan menggunakan *gadget*, presentasinya 1.8%.

Pada Taman Kanak-Kanak Bakti Ibu pola asuh yang di terapkan yakni pola asuh demokrasi dengan presentase tertinggi 1.9% karena orangtua selalu menerapkan pemberian jadwal saat anak bermain *gadget*, tetapi orangtua tidak pernah memberikan aturan untuk anak saat bermain , 0.8% untak anak bermian dimana saja orangtua juga tidak memperbolehkan, dan kemampuan literasi digital anak presentase tertinggi anak kadang-kadang dapat memahami dan menggunakan *gadget* dan anak selalu menerapkan etika berinternet, presentasinya 1.9%.

Pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina pola asuh yang di terapkan yakni pola asuh demokrasi dengan presentase tertinggi 1.6% karena orangtua selalu menerapkan pemberian jadwal saat anak bermain *gadget*, dan 1.6% orangtua kadang-kadang memberikan aturan untuk anak, 0.9% anak bermain dimana saja orangtua tidak memberikan izin agar orangtua dapat mengawasi anak dan dari kemampuan literasi digital anak presentase tertinggi anak sering dapat memahami dan menggunakan *gadget*, presentasinya 2%.

Jadi pola asuh yang diterapkan di 3 taman kanak-kanak di nagari aia manggih kabupaten pasaman yang dominan digunakan orangtua adalah pola asuh demokratis.

Era perkembangan teknologi saat ini menunjukkan bahwa peran keluarga dalam membesarkan, mengasuh serta mendidik anak semakin penting. Hal ini mengembalikan fungsi asli keluarga sebagai pusat kegiatan, tempat berlangsungnya pendidikan dasar anak. Di era teknologi ini semua sudah berubah, kini peran orang tua benar-benar menjadi kunci untuk menciptakan kebahagiaan serta kesuksesan seorang anak. dan orang tua harus bisa mengontrol semua aktivitas anaknya, baik secara digital maupun saat bermain bersama teman. Menurut Kurniati (2021), "keluarga atau orang tua merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan seorang anak, karena keluarga merupakan tempat pertama seorang anak memulai kehidupannya." Banyak nilai yang dapat diajarkan kepada anak dalam keluarga, yaitu nilai religius, kreativitas, nilai sosial, kebiasaan dan cara hidup, dll, nilai-nilai tersebut akan menjadi dasar pembentukan perilaku anak di masa depan. Dalam menjalankan panggilan menjadi orang tua dan mendidik anak, setiap keluarga memiliki cara yang berbeda dalam membesarkan anak. Situasi ini merupakan penyebab dari sikap dan perilaku koping anak.

Sejalan dengan pandangan Anggraeni (2020) bahwa pada masa ini pola asuh yang paling banyak dianut oleh orang tua adalah pola asuh demokratis. Sikap dan perilaku orang tua mencerminkan pola asuh yang demokratis. Orang tua selalu berusaha memahami minat dan motivasi anaknya dalam belajar. Oleh karena itu, ketika anak menggunakan bahan pembelajaran, jika anak berbuat salah, sebaiknya orang tua tidak membenarkan atau menyalahkan anak tetapi menunjukkan jalan yang benar. Dan untuk menghindari kecanduan terhadap anak dalam pemakaian *gadget* orangtua tentunya dapat membentuk jadwal untuk anak. dengan adanya pemberian jadwal tersebut juga akan dapat menghindari anak dari kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan dampak dan pengaruh bagi perkembangan anak. Dampak tersebut bisa berupa dampak positif ataupun negatif, hal tersebut tergantung bagaimana seorang anak dalam memanfaatkan *gadget* dan bagaimana pengawasan orangtua dalam penggunaan *gadget* tersebut.

Menurut Amali (2021), pola asuh demokratis adalah anak memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara terbuka dengan orang tuanya, memiliki sedikit kebebasan bagi anak untuk memilih yang terbaik bagi dirinya, orang tua mengakui kemampuan anaknya.

Dilibatkan pada pembicaraan terutama yang menyangkut menggunakan media digital. Karena orangtua menginginkan anaknya dalam mengembangkan kemampuan literasi digital, tetapi terhindar dari kecanduan dalam menggunakannya, maka orangtua harus mengetahui dampak negatif serta dampak positif dari penggunaan gadget untuk anak.

Dalam penelitian Midayana, dkk (2019: 83) menunjukkan bahwa selain dampak positif dari gadget, orang tua juga menyebutkan dampak negatif dari gadget, terutama pada anak-anak, khususnya dampak kecanduan dari konten atau aplikasi yang ada di dalamnya. Efek berbahaya dari kecanduan ini membuat mereka lupa akan tugas utamanya sebagai pelajar. Sebaliknya, sebagai orang tua perlu menyadari dampak negatif perangkat tersebut terhadap tumbuh kembang anak kecil.

Sealnjutnya kemampuan literasi digital anak dilihat dari presentase yang tertinggi, anak kurang memiliki kemampuan untuk pengetahuan, memahami, dan menggunakan perangkat, karena kriteria yang didapatkan kadang-kadang, jadi belum semuanya yang anak sudah pahami dari penggunaan gadget tersebut sebanyak 1.81%, kurang dalam menjadikan media digital sebagai media belajar, mencari informasi, berkomunikasi, dalam memahami informasi melalui gambar, film, video, dan sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di taman kanak-kanak nagari aia manggih kabupaten pasaman. Orangtua menerapkan pola asuh demokrasi yang selalu memiliki jadwal dalam menggunakan gadget, akan tetapi untuk kemampuan literasi digital anak dalam pengetahuan, memahami, dan menggunakan perangkat masih belum berkembang dengan baik. Seperti anak kurang dalam memahami informasi melalui video, film, gambar, kurangnya dalam mencari informasi, komunikasi, bahkan terkait hal tersebut, orangtua harus lebih bisa untuk mendekati diri kepada anak untuk mengajari anak dalam penggunaan digital agar kemampuan literasi anak berkembang dan menghindari anak dari dampak negatif gadget.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, maka bisa disimpulkan jika pola asuh orangtua yang dominan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era teknologi di Nagari Aia Manggih Kabupaten Pasaman. Pada taman kanak-kanak Raudhatul Jannah dominan menerapkan pola asuh demokrasi dengan menerapkan pemberian jadwal, serta aturan yang tidak mengekang anak dan perkembangan kemampuan literasi digital anak sudah mampu memahami dan menggunakan perangkat yang ada. Pada taman kanak-kanak Bakti Ibu dominan menggunakan pola asuh demokratis dengan menerapkan pemberian jadwal, untuk aturan orangtua tidak pernah memberikan aturan untuk anak bermain gadget dan kemampuan literasi digital anak dalam memahami, penggunaan perangkat yang ada bahkan sudah menerapkan etika berinternet. Pada taman kanak-kanak Negeri Pembina Pola asuh yang dominan yaitu pola asuh demokratis dengan menerapkan jadwal, untuk aturan orangtua hanya kadang-kadang menerapkannya kepada anak, dan kemampuan literasi digital anak dalam memahami, penggunaan perangkat yang ada. Dapat dilihat dari 3 taman kanak-kanak di nagari aia manggih orang tua dominan menerapkan pola asuh demokrasi dengan mengembangkan kemampuan anak dalam memahami, mengetahui, dan menggunakan perangkat yang ada, bahkan pada taman kanak-kanak Bakti ibu anak sudah dapat menerapkan etika dalam berinternet.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orangtua Pada Anak Usia Dini Dalam Menggunakan Teknologi Digital. *A Jurnal Of Language, Literatur, Cultur, And Education. POLYGLOT: Volume 14 Nomor 1.*
- Anggraeni, C. S., Hidayati, N., Khoirulliaty, K., & Farisia, H. (2020). Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19. *AlHikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 4(2), 109-119.
- Britton, Lesley. (2017). *Montessori Play And Learn*. Jakarta; MINZAN

- Febrianti, & Dkk. (2019). Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah. Seminar Nasional UNRIYO.
- Harjono, H. (2019). Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa. Title. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, volume 8 noor 1.
- Hazizah, N, & Ismaniar. (2020). Teacher's Strategies Inpreparing Online Learning Digital Media For Developing Children's Literacy Skills. *Journal Of Nonformal Education*.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesia Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*.
- Kurnia, N, & dkk. (2017). Literasi Digital Keluarga, Teori Dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak Dalam Berinternet. Yogyakarta: *Center For Digital Society (CFDS)*.
- Midayana, dkk. 2019. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Pernik Jurnal PAUD*, 2(1). 78-93
- Nasrullah, R. (2017). Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. Volume 1 nomor 1.
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensial*, volume 5.
- Sugiono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D). Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta
- Suryana, D. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. Dasar-Dasar Pendidikan TK.
- Yusuf, M. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*
- Zaini, M, & Soenarto (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Dikalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.