



Digital Parenting: Pelatihan Kompetensi Pengasuhan Orang Tua (Parenting) Anak Usia Dini di Era Milenial

Gian Fitria Anggraini¹, Een Y Haenilah², Ari Sofia², Rizky Drupadi²

^{1,2} Universitas Lampung, Indonesia

ABSTRACT

DIGITAL PARENTING: EARLY CHILDHOOD PARENTING COMPETENCY TRAINING IN THE MILLENNIAL ERA. This parenting program aimed to provide understanding and accompaniment of educators parenting competencies, especially in the digital era. Specifically, the objectives of this training are: (1) parents and teachers can apply an effective parenting method for early childhood (2) parents and teachers can implement consistent and complementary parenting strategies at home and at school in accordance with the needs of early childhood in the digital era; and (3) parents and teachers are able to use technology as a friendly method of childcare. The method chosen in this training activity was providing training and mentoring for parenting competencies either through counseling, discussions, evaluation stimulations and assignments. The training was carried out in several stages, namely, the initial stage (socialization), the implementation stage, and evaluation. The training participants were 20 parents and teachers of Dharma Wanita Kindergarten, Lab School University of Lampung. The results showed that 85% of participants experienced an increase in their scores before and after the training. The average of pre and post-test increased by 2.4 points. The results of different tests (t-test) also showed that there are significant differences (sig 0.00) and improvements related to the understanding of parents and teachers regarding the use of gadgets or technology and parenting of early childhood in millennial era, before and after receiving training.

Keywords: Digital Parenting, Early Childhood, Parenting Competency.

Received: 27.04.2021	Revised: 20.07.2021	Accepted: 05.10.2021	Available online, p. 15.11.2021
-------------------------	------------------------	-------------------------	------------------------------------

Suggested citation

Anggraini, G. F., Haenilah, E. Y., Sofia, A., & Drupadi, R. (2021). Digital Parenting: Pelatihan Kompetensi Pengasuhan Orang Tua (Parenting) Anak Usia Dini di Era Milenial. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(4), 1191-1201. <https://doi.org/10.30653/002.202064.826>

Open Access | URL: <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/826>

¹ Corresponding Author: Program Studi PG PAUD, Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung; Jl. Soemantri Brojonegoro No 1, Rajabasa, Bandar Lampung, Indonesia; Email: gian21@fkip.unila.ac.id

PENDAHULUAN

Pengasuhan dan pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam optimalisasi perkembangan anak. Orang tua dan guru menjadi salah satu kunci dalam keberhasilan dan keberlanjutan pendidikan anak. Sebab guru dan orang tua merupakan lingkungan pertama yang berinteraksi dengan anak di usia emasnya. Optimalisasi ini tentunya ditunjang oleh kompetensi orang tua dan guru yang mumpuni dalam pengasuhan. Perilaku orang tua dan guru dalam memberikan pengasuhan kepada anak dapat menjadi salah satu tolak ukur sejauh mana pencapaian perkembangan anak.

Kompetensi merupakan kumpulan karakteristik yang dimiliki oleh seseorang dalam rangka mencapai performa efektif di setiap aktifitasnya (Kurz & Bartram, 2002, p. 230). Sedangkan pengasuhan sendiri merupakan kegiatan yang meliputi aktivitas, tugas atau kewajiban, dan perilaku orang tua dalam memberikan perhatian, perlindungan, dan perawatan anak (Cudina-Obradovic & Obradovic, 2006). Kompetensi pengasuhan dapat digambarkan sebagai sekumpulan aktivitas, tugas, dan perilaku yang ditampilkan orang tua agar dapat memberikan perhatian, perlindungan, dan perawatan anak secara efektif dalam rangka optimalisasi perkembangan anak. Kompetensi orang tua dalam pengasuhan juga secara tidak langsung dapat membantu orang tua dalam menghadapi tantangan perilaku, sikap anak, maupun lingkungan (An et al., 2019).

Pengasuhan efektif jika diberikan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Oleh karena itu, banyak orang tua dan guru merasa bahwa kegiatan pengasuhan menjadi semakin terasa kompleks dengan tuntutan perkembangan zaman. Salah satu tuntutan tersebut berkaitan dengan penggunaan media digital seperti halnya *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini semakin meningkat sesuai dengan tingkat usianya. Berdasarkan hasil penelitian aktifitas *gadget* yang paling sering dilakukan oleh anak usia 0 sampai 8 tahun adalah menonton video, games, maupun aktifitas belajar (Sivrikova et al., 2020). Hal ini juga terlihat dalam survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua dan guru mengenai hal yang dirasa dibutuhkan orang tua dan guru dalam mengasuh anak usia dini. Sekitar 75% merasa memerlukan informasi mengenai cara mendidik dan mengasuh anak terutama dengan tantangan semakin maraknya penggunaan *gadget* yang tidak dapat dihindari oleh orang tua. Banyak orang tua dan guru mengeluhkan menghadapi kesulitan ketika berhadapan dengan anak dan *gadget*. *Gadget* dirasa menjadi hambatan dalam perkembangan anak namun sulit untuk menghindari penggunaannya di era digital saat ini. Selain itu, penyebaran akses informasi semakin mudah dan cepat didapat oleh anak sehingga tak jarang orang tua dan guru mengeluhkan tidak dapat mengontrol informasi yang masuk ke anak dan kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak.

Meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia dini tentunya membutuhkan adanya pelibatan orang tua dalam proses pendampingan penggunaan *gadget*. Orang tua perlu sangat hati-hati dalam melakukan regulasi serta kontrol dalam penggunaan layar sentuh, baik dari segi waktu maupun konten (Sivrikova et al., 2020). Adanya aktifitas *gadget* di dalam rumah sering kali membuat interaksi antara anak dan orang tua menjadi terhambat atau terdistraksi dengan keberadaan lingkungan media seperti televisi, games komputer, handphone, tablet, sosial media maupun internet (Durak & Kaygin, 2020). Hal ini tentu saja menjadi tantangan yang tidak akan pernah habis yang akan selalu dihadapi oleh orang tua dengan segala bentuk atau jenis variasinya, terutama di

era digital. Dimana pada era digital tentunya perkembangan teknologi informasi memiliki perannya tersendiri pada kehidupan keluarga (Broekman et al., 2016).

Pada era digital peran orang tua bukan hanya sekedar memberikan batasan waktu maupun konten penggunaan digital, namun juga memberikan pemahaman terkait aktifitas media digital yang produktif dan menjadikan media digital sebagai fasilitas penunjang belajar bagi anak (Ulusoy and Bostancı 2014). Meskipun begitu pada prakteknya apa yang dilakukan oleh orang tua dilapangan sangat bervariasi. Ada yang memberikan pengaturan ketat dalam penggunaan *gadget* maupun internet, namun ada juga yang lebih terbuka terhadap penggunaan *gadget*. Permasalahan muncul ketika terjadi gap atau perbedaan antara pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi internet dan *gadget*. Tidak hanya itu orang tua yang pada umumnya tidak terlalu mengenal dan menguasai teknologi sering kali merasa sulit untuk beradaptasi dengan media *gadget* (Durak & Kaygin, 2020). Namun pada dasarnya pendekatan serta keterlibatan orang tua merupakan salah satu cara yang efektif dalam membangun pemahaman anak terkait penggunaan teknologi informasi dan media *gadget* (Broekman et al. 2016). Dalam hal ini orang tua memiliki potensi untuk memberikan pengarahan serta kontrol dalam membangun interaksi anak dengan teknologi internet maupun *gadget*.

Penguatan pendidikan yang dapat dilakukan pada era digital salah satunya adalah dengan memberikan kesempatan bagi orang tua dan juga sekolah untuk meluaskan pengetahuan dan pemahamannya terkait penggunaan teknologi dan *gadget* (Head, 2020). Penggunaan teknologi informasi tidak bisa dilepaskan dalam praktek pembelajaran saat ini. Oleh sebab itu, orang tua maupun guru perlu mempersiapkan baik itu secara fisik maupun mental dalam menghadapi semua tuntutan yang lahir dari kemajuan teknologi informasi. Orang tua maupun guru perlu menyadari serta memahami lebih dalam dunia digital yang dialami oleh anak-anak. Melalui pemahaman itulah orang tua dapat memutuskan pendekatan maupun aturan terkait dengan penggunaan media *gadget* yang sesuai dengan kebutuhan anak, hingga anak terbiasa dan terpolakan untuk menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya (Rupp, 2016). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa orang tua yang memiliki kompetensi dalam pengasuhannya cenderung menyediakan waktu luang yang lebih banyak dengan anak-anaknya, dan salah satu kegiatan yang dilakukan pada waktu luang itu adalah aktifitas digital, meskipun kuantitasnya tidak sebanyak aktifitas lain seperti rekreasi dan olahraga bersama (Martín Quintana et al., 2018).

Perubahan dunia Digital secara tidak langsung dapat merubah pola pikir orang tua bahkan peran mereka terhadap perkembangan anak. Digital parenting merupakan suatu istilah yang menunjukkan kapasitas orang tua dalam menguasai pengetahuan dasar dalam literasi informasi dan teknologi. Orang tua yang digital juga memahami resiko dunia *gadget* ataupun dunia online serta mumpuni dalam melindungi anak-anak mengatasi resiko tersebut (Head, 2020). Berdasarkan hasil penelitian juga disebutkan bahwa gaya pengasuhan (*parenting style*) merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi sikap moral anak dalam dunia online, baik itu pada media social maupun games (Hong et al., 2011). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa dalam *enrichment parenting*, orang tua perlu menyadari dengan sadar posisi teknologi digital bagi anak. Orang tua juga perlu menyadari dampak apa saja yang dapat terjadi

jika kemajuan teknologi digital diposisikan sebagai “pengasuh” bagi anak-anak (Steinkuehler, 2016). Dunia digital perlu di posisikan sebagai salah satu alat untuk mempercepat perkembangan pembelajaran anak usia dini, serta untuk membangun dan mempersiapkan anak sebagai warga negara digital (Martin et al., 2020).

Peran orang tua dalam dunia digital tidak selesai pada usaha mengontrol penggunaan maupun konten media *gadget* saja, namun juga bagaimana orang tua dan guru mengusahakan serta mengembangkan kemampuan anak dalam menganalisis, mengobservasi bahkan hingga mengkritisi apa yang terjadi di lingkungannya melalui media digital (Sánchez-Valle et al., 2017). Dalam kata lain orang tua memiliki ruang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, yang secara tidak langsung dapat mempersiapkan mereka menjadi warga digital yang kritis dan optimis. Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan orang tua dalam bernegosiasi penggunaan *gadget*, diantaranya yaitu upaya kontrol atau manajemen waktu *gadget*, interaksi atau komunikasi yang positif satu sama lain serta stimulasi kegiatan maupun model pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Bartau-Rojas et al., 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang memiliki rasa kepuasan secara psikologis dalam gaya pengasuhannya secara tidak langsung dapat menciptakan atmosfer nyaman pada anak, sehingga anak menjadi lebih sadar dalam menggunakan media digital (Symons & Smith, 2014).

Disatu sisi perkembangan teknologi juga membawa manfaatnya tersendiri dalam perkembangan anak. Bahkan berdasarkan hasil penelitian 75% anak-anak hingga remaja memiliki smartphone, dan 95% diantaranya setiap hari menggunakan smartphone untuk berselancar di dunia online, mulai dari menonton video maupun bermain games (Lenhart et al., 2015). Penggunaan internet maupun media *gadget* semakin intensif pada anak-anak serta proses yang mereka lakukan terkait penggunaan *gadget* juga bervariasi. Meskipun penggunaan teknologi dan *gadget* ini memiliki poin positif terutama dalam hal akademik dan perkembangan sosial, namun disisi lain penggunaan teknologi maupun *gadget* yang tidak tepat dapat berbahaya bagi perkembangan anak. Salah satu dampak negatif yang dapat muncul dari penggunaan teknologi dan *gadget* adalah *cyber bullying*, stress, fokus distraksi, kecemasan sosial, gangguan tidur, bahkan *physical distancing* (Durak & Kaygin, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, orang tua tetap memiliki perannya tersendiri dalam mengarahkan dan membimbing anak khususnya terkait dengan penggunaan media teknologi maupun *gadget*. Melalui program pengabdian kepada masyarakat maka pelatihan terkait dengan *digital parenting* dalam rangka mengembangkan kompetensi pengasuhan anak usia dini untuk orang tua dan guru diperlukan dalam menghadapi era digital saat ini agar optimalisasi perkembangan anak dapat tercapai.

Melalui pelatihan ini juga diharapkan berkembangnya kompetensi orang tua maupun guru dalam memberdayakan dirinya dan membuat keputusan yang tepat dalam mengembangkan potensi dan sesuai dengan kebutuhan anak. Tidak hanya itu, melalui pelatihan ini juga diharapkan akan tumbuh sinergitas maupun kerjasama antara guru dan orang tua yang dapat saling memberikan kontribusinya secara aktif terhadap tumbuh kembang anak. Melalui penguatan kompetensi pengasuhan di era digital maka akan tercipta keseimbangan serta interaksi yang sehat antara anak dengan teknologi dan terhindar dari efek negatif dunia digital.

METODE

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian pelatihan kompetensi pengasuhan di era digital dilaksanakan di TK Dharma Wanita Unila, Rajabasa, Bandar Lampung. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah pendidik anak usia dini, baik itu guru maupun orang tua. Adapun tahapan dari kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah: 1) Tahap awal berkaitan dengan kegiatan persiapan pembentukan tim dan menentukan pokok masalah kegiatan pengabdian, menentukan kelompok sasaran, menentukan pokok materi pelatihan, menetapkan waktu, tempat kegiatan, serta survey lapangan; (b) Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan pretest untuk mengetahui dengan pasti sejauhmana pemahaman guru maupun orang tua dalam melakukan pengasuhan di era digital. Pelaksanaan kegiatan akan dilakukan dengan berdiskusi, menemukan masalah atau kendala dan mencari pemecahan bersama. Adapun metode kegiatan yang akan digunakan adalah diskusi, *problem solving*, workshop pendampingan melalui *workbook*, simulasi evaluasi diri (*self evaluation*), serta simulasi pengasuhan (c) Tahap akhir peserta diharapkan dapat mengungkap masalah atau kendala yang dihadapi terkait dengan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Peserta juga diberikan penugasan sebagai bahan evaluasi pada saat pelaksanaan yang dipandu melalui *Workbook*.

Pelatihan kompetensi pengasuhan dilakukan selama 5 bulan dan melibatkan beberapa guru maupun orang tua di TK Swasta maupun Negeri di Kota Bandar Lampung, serta TK Dharma Wanita Unila, sebagai lab school PG PAUD Unila. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu institusi terkait dalam memperkuat pengembangan program parenting bagi orang tua di sekolah.

Adapun kegiatan rancangan evaluasi akan berdasarkan pada indikator pencapaian tujuan serta tolak ukur untuk menyatakan keberhasilan. Bentuk evaluasi yang akan dilakukan pada pelatihan ini adalah sebagai berikut: 1) Evaluasi awal, dilaksanakan dengan metode pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan maupun pemahaman guru dan orang tua dalam kompetensi pengasuhan di era digital, 2) Evaluasi proses, meliputi evaluasi kegiatan, diskusi, *self evaluation* simulasi, dan penugasan pendampingan melalui panduan *workbook*, 3) Evaluasi akhir, dilakukan dengan metode post-test dengan menggunakan daftar pertanyaan yang digunakan pada pre-test. Evaluasi ini untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan dan kegiatan yang dilakukan, dan 4) Evaluasi dampak, dilakukan tiga bulan setelah kegiatan pelatihan berakhir untuk mengetahui sejauhmana orang tua dan guru dapat mengimplementasikan materi melalui *workbook* yang telah dipersiapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan kompetensi pengasuhan di era digital dilakukan di TK Dharma Wanita, Rajabasa, Bandar Lampung dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Peserta merupakan guru di gugus atau wilayah pagar alam, Bandar Lampung. Pelatihan dilakukan selama 5 bulan dan berlangsung setiap tahap dan sesi selama kurang lebih 3

jam, mulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Metode pelatihan yang dilakukan adalah melalui ceramah dalam pemberian materi dan pendampingan penggunaan teknologi seperti pemanfaatan zoom, yang dimulai dari cara membuat kegiatan melalui zoom, teknik penggunaan zoom bersama, serta beberapa teknik atau aplikasi teknologi yang dapat digunakan bersama anak di rumah.

Pencapaian Hasil kegiatan

Efektivitas keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dilakukan melalui pretest sebelum kegiatan dan posttest setelah kegiatan. Kemudian dilakukan pengklasifikasian berdasarkan kriteria penilaian dan uji beda untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pelatihan (Tabel 1). Kriteria ini digunakan untuk mengklasifikasi pengetahuan dan pemahaman peserta tentang penggunaan *gadget* di era milenial pada anak usia dini sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pelatihan.

Tabel 1. *Kriteria Penilaian*

No	Skor	Penilaian
1	1-20	Sangat Kurang
2	21-40	Kurang
3	41-60	Cukup
4	61-80	Baik
5	81-100	Sangat Baik

Hasil Pre-Test

Pretest dilakukan untuk melihat sejauh mana pengetahuan dan pemahaman peserta tentang penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini sebelum pelatihan dilakukan.

Tabel 2. *Hasil Pretest Peserta Pelatihan*

Subjek	Skor Pretest	Penilaian
20	50	Cukup
19	70	Baik
18	20	Sangat Kurang
17	40	Kurang
16	40	Kurang
15	10	Sangat Kurang
14	50	Cukup
13	70	Baik
12	50	Cukup
11	60	Cukup
10	30	Kurang
9	10	Sangat Kurang
8	10	Sangat Kurang
7	20	Sangat Kurang
6	20	Sangat Kurang
5	40	Kurang
4	50	Cukup
3	40	Kurang
2	50	Cukup
1	20	Sangat Kurang

Berdasarkan distribusi skor pretest yang didapat peserta pelatihan, Tabel 2 dapat dilihat bahwa pemahaman peserta mengenai penggunaan *gadget* dan teknologi pada anak usia dini sebagian besar berada di rentang sangat kurang hingga baik. Sebaran pemahaman peserta pelatihan berdasarkan kriteria adalah sebagai berikut, 7 orang pada klasifikasi sangat kurang, 5 orang pada klasifikasi kurang, 6 orang pada klasifikasi cukup, dan 2 orang pada klasifikasi baik. Dari sebaran tersebut dapat dilihat bahwa peserta pelatihan belum memiliki pemahaman yang cukup baik tentang bagaimana penggunaan teknologi atau pengasuhan di era digital.

Hasil Post-Test

Posttest dilakukan untuk melihat sejauh mana pengetahuan dan pemahaman peserta tentang penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini sesudah pelatihan dilakukan. Untuk hasil yang didapat oleh peserta disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Posttest Peserta Pelatihan

Subjek	Skor Posttest	Penilaian
20	70	Baik
19	70	Baik
18	40	Kurang
17	50	Cukup
16	60	Cukup
15	40	Kurang
14	100	Sangat Baik
13	100	Sangat Baik
12	80	Baik
11	90	Sangat Baik
10	20	Sangat Kurang
9	50	Cukup
8	50	Cukup
7	70	Baik
6	30	Kurang
5	50	Cukup
4	70	Baik
3	50	Cukup
2	100	Sangat Baik
1	50	Cukup

Berdasarkan hasil posttest sebaran klasifikasi pemahaman peserta mengenai penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini bergerak ke arah cukup, baik dan sangat baik. Terjadi peningkatan frekuensi peserta yang mendapat skor baik dan sangat baik.

Peserta yang mendapat skor sangat baik pada pretest tidak ada, sedangkan pada posttest terdapat 4 orang yang berada pada kategori sangat baik. Selain itu, frekuensi pada peserta yang mendapat skor baik meningkat menjadi 5 orang, yang sebelumnya (pada saat pretest) hanya 2 orang. Kemudian, untuk kategori cukup juga meningkat menjadi 7 orang yang sebelumnya 6 orang (hasil pretest). Sedangkan, untuk kategori kurang dan sangat kurang jumlahnya menurun. Kategori kurang pada posttest

sebanyak 3 orang yang semula ada 5 (hasil pretest). Sangat kurang pun pada posttest hanya ada 1 orang yang semula ada 7 orang pada pretest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pergeseran frekuensi terutama pada kategori sangat kurang menjadi cukup maupun baik. Secara jelas sebaran klasifikasi dan persentase peserta tentang penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. *Persentase Klasifikasi Kriteria Pretest dan Posttest peserta pelatihan*

Klasifikasi	Sebelum Pelatihan (Pretest)		Sesudah Pelatihan (Posttest)	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Kurang	7	35%	1	5%
Kurang	5	25%	3	15%
Cukup	6	30%	7	35%
Baik	2	10%	5	25%
Sangat Baik	0	0%	4	20%
Total	20	100%	20	100%

Tabel 4 menggambarkan bahwa presentase kategori sangat kurang berkurang 30%, sedangkan untuk kategori sangat baik bertambah menjadi 20%. Selain itu, untuk kategori kurang juga mengalami penurunan frekuensi sebesar 10%, untuk kategori cukup mengalami kenaikan sebesar 5%, dan untuk kategori baik mengalami kenaikan sebesar 15%. Jika dibandingkan selisih perbedaan poin yang didapat antara pre dan post disajikan data sebagai berikut:

Tabel 5. *Hasil pretest dan posttest Peserta Pelatihan*

Subjek	Skor Total Pretest	Skor total posttest	Selisih
20	50	70	20
19	70	70	0
18	20	40	20
17	40	50	10
16	40	60	20
15	10	40	30
14	50	100	50
13	70	100	30
12	50	80	30
11	60	90	30
10	30	20	-10
9	10	50	40
8	10	50	40
7	20	70	50
6	20	30	10
5	40	50	10
4	50	70	20
3	40	50	10
2	50	100	50
1	20	50	30

Secara umum, terjadi kenaikan pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini pada peserta pelatihan sebesar 10 hingga 50 poin. Meskipun begitu terdapat peserta

yang mengalami penurunan poin (-10) sebanyak 2 orang dan 1 orang yang tidak mengalami kenaikan skor. Namun demikian 85% peserta mengalami kenaikan skor sebelum dan sesudah pelatihan.

Hasil Uji Beda

Uji beda dilakukan dengan menggunakan uji t dan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest, untuk melihat sejauh mana perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan. Hipotesis penelitian dan hipotesis statistik dari pelatihan ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak ada perbedaan pemahaman dan pengetahuan antara sebelum dan sesudah pelatihan ($t_{hitung} < t_{tabel}$; $sig > 0,05$)

H1: Ada perbedaan pemahaman dan pengetahuan antara sebelum dan sesudah pelatihan ($t_{hitung} > t_{tabel}$; $sig < 0,05$)

Tabel 6. Efektifitas Kegiatan Pelatihan (Hasil Uji Beda)

No	Mean	Standar Deviasi	t	Signifikansi (Asymp.sig-2tailed)
Pre-test & Post test	-2.400	1.759	-6.101	0.000

Berdasarkan hasil uji beda menggunakan uji sample t test pada tabel (6) untuk melihat apakah terdapat perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan parenting di era digital, maka didapatkan nilai signifikansi lebih kecil dari < 0.05 (0.00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pemahaman orang tua berkaitan dengan penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan parenting di era digital.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Korelasi dan Nilai Mean Pre & Post Test

No	Nilai Mean	R (Korelasi)
1 Pre Test	3.80	0.681
2 Post Test	6.20	

Selain itu, berdasarkan hasil data pada tabel (7) dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi 0,681 yang menunjukkan terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara skor yang didapat pada sebelum dan sesudah pelatihan. Jika dilihat dari nilai mean pun terdapat peningkatan sebesar 2.4 poin dari sebelum dan sesudah pelatihan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta mengenai penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan kompetensi pengasuhan di era digital dapat meningkatkan pemahaman serta pengetahuan orang tua maupun guru dalam penggunaan *gadget* dan teknologi pada anak usia dini. Terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan terkait dengan pemahaman orang tua dan guru mengenai penggunaan *gadget* atau teknologi serta pengasuhan di era milenial pada anak usia dini, sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan, dimana sebesar 85% peserta mengalami kenaikan skor

sebelum dan sesudah pelatihan. Hal ini juga diperkuat dengan terjadinya kenaikan rata-rata atau mean sebesar 2.4 poin dari sebelum dan sesudah dilakukannya pelatihan.

Berdasarkan hasil kategorisasi dapat disimpulkan bahwa untuk kategori sangat kurang mengalami penurunan sebesar 30% pada hasil post-test (setelah pelatihan), dan untuk kategori kurang juga mengalami penurunan sebesar 10%. Sedangkan untuk kategori cukup mengalami kenaikan sebesar 5% dan untuk kategori baik dan sangat baik mengalami kenaikan sebesar 15% dan 20%; dan meskipun terdapat kenaikan pemahaman peserta pelatihan sebesar 10 hingga 50 poin. Namun demikian terdapat peserta yang mengalami penurunan poin (-10) sebanyak 2 orang dan 1 orang yang tidak mengalami kenaikan skor.

REFERENSI

- An, Z. G., Horn, E., & Cheatham, G. A. (2019). Coaching to Build Parent Competency in Addressing Early Challenging Behaviors. *Young Exceptional Children*, 22(4), 198-213.
- Bartau-Rojas, I., Aierbe-Barandiaran, A., & Oregui-González, E. (2018). Parental mediation of the Internet use of Primary students: Beliefs, strategies and difficulties. *Comunicar*, 26(54), 71-79.
- Čudina-Obradović, M., & Obradović, J. (2006). *Psihologija braka i obitelji [Psychology of Marriage and Family]*. Zagreb: Golden Marketing - Tehnička Knjiga.
- Durak, A., & Kaygin, H. (2020). Parental mediation of young children's internet use: Adaptation of parental mediation scale and review of parental mediation based on the demographic variables and digital data security awareness. *Education and Information Technologies*, 25(3), 2275-2296.
- Head, E. (2020). Digital technologies and parental involvement in education: the experiences of mothers of primary school-aged children. *British Journal of Sociology of Education*, 41(5), 593-607.
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Wang, C. K., Hsu, T. F., Chen, Y. J., & Chan, C. H. (2011). Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in an online moral game. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 82-90.
- Kurz, R., & Bartram, D. (2002). *Competency and Individual Performance: Modeling the World of Work*. In I.T. Robertson, M. Callinan & D. Bartram (Eds.), *Organizational Effectiveness: The Role of Psychology*. Chichester, UK: John Wiley & Sons.
- Lenhart, A., Smith, A., & Anderson, M. (2015). *Teens, Technology and Romantic Relations: From flirting to breaking up, social media and mobile phones are woven into teens' romantic lives*. Washington, DC: Pew Research Center.
- Martin, F., Hunt, B., Wang, C., & Brooks, E. (2020). Middle School Student Perception of Technology Use and Digital Citizenship Practices. *Computers in the Schools*, 37(3), 196-215.
- Martín Quintana, J. C., Alemán Falcón, J., Calcines Piñero, M. A., & Izquierdo Clemente, D. (2018). Analysis of family shared leisure time in early childhood and their relation with parental competencies. *Early Child Development and Care*, 188(11), 1579-1591.
- Rupp, B. (2016). Navigating the World of Technology with Kids in the Home, in the School. *NAMTA Journal*, 41(2), 183-193.

- Sivrikova, N. V., Ptashko, T. G., Perebeynos, A. E., Chernikova, E. G., Gilyazeva, N. V., & Vasilyeva, V. S. (2020). Parental reports on digital devices use in infancy and early childhood. *Education and Information Technologies*, 25(5), 3957-3973.
- Steinkuehler, C. (2016). Parenting and Video Games. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 59(4), 357-361.
- Symons, D. K., & Smith, K. H. (2014). Evidence of psychological engagement when raising a virtual child. *Psychology Learning and Teaching*, 13(1), 52-57.

Copyright & License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, & reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2021 Gian Fitria Anggraini, Een Y Haenilah, Ari Sofia, Rizky Drupadi.

Published by LPPM of Universitas Mathla'ul Anwar Banten in collaboration with the Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)