

## MEMPERBAIKI KETERAMPILAN KOMUNIKASI DALAM PROGRAM PARENTING

### REINFORCING COMMUNICATION SKILL IN PARENTING PROGRAM

**Wahju Dyah Laksmi Wardhani**

Prodi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Jember

Email: [laksmidyah@rocketmail.com](mailto:laksmidyah@rocketmail.com)

#### ABSTRAK

Perkembangan produk teknologi tidak selalu memiliki efek positif dalam kehidupan sosial terutama bagi pengguna awam muda. Sayangnya, kurangnya kontrol dari orang tua telah menyebabkan kecanduan produk teknologi untuk anak kecil. Masalah inilah yang menjadi perhatian Anak Dini dari Komunitas Pengajaran Glagahwero untuk memberikan program parenting untuk memperkaya orang tua bagaimana meminimalkan kecanduan anak pada produk teknologi. Komunitas Pengajaran Glagahwero perlu meningkatkan keterampilan mereka dalam berkomunikasi tentang masalah ini. Dengan menggunakan pendekatan implementatif, yaitu menguraikan metode antara model ekspositori dengan simulasi, pelatihan dilakukan dalam dua kali kegiatan. Pelatihan ini didukung oleh materi tentang Anak dan Teknologi dan Komunikasi Efektif dalam Parenting.

**Kata kunci:** Keterampilan komunikasi, Parenting, produk teknologi

#### ABSTRACT

The development of technology products do not always have the positive effect in social life especially for the early youth users. Sadly, the lack of control from parents has caused the addiction to the product of technology for young children. This problem is the concerned for Early Children of Glagahwero Teaching Community to deliver a parenting program to enrich the parents how to minimize the children addicted in the tech products. The Glagahwero Teaching Community needs to raise their skill in communication about the problem. Using implementative approach, that is elaborating methods between expository model with simulation, the training was held in two times activities. The training was supported by the materials about Children and Technology and The Effective Communication in Parenting.

**Keyword:** Communication skill, Parenting, product of technology

## PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang pesat ditandai dengan semakin beragamnya hasil produk teknologi. Kebutuhan akan alat yang memudahkan komunikasi, interaksi atau penyelesaian pekerjaan merupakan salah satu bentuk sulitnya kehidupan pada masa kini lepas dari kebutuhan hasil teknologi. Beragam bentuk produk teknologi seperti komputer, telepon seluler, televisi atau internet dapat menjadi kebutuhan yang diperlukan oleh sebagian kelompok masyarakat. Kehadiran *game* atau permainan, baik yang ada di dalam telepon seluler, dalam bentuk alat permainan *play station (PS)*, atau permainan dengan alat bantu televisi yang diakses dengan internet (*game online*) merupakan fenomena yang bahkan sudah memasuki daerah pinggiran kota atau bahkan perdesaan. Di satu sisi, sebagai suatu keniscayaan perkembangan teknologi, keberadaan produk teknologi merupakan suatu hal yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Namun di sisi lain, pengaruh produk teknologi itu tidak selalu selaras dengan budaya dan kelompok penggunanya, sehingga dianggap memberi pengaruh negatif pada penggunanya.

Penggunaan teknologi yang meluas juga membawa pengaruh pada anak usia dini. Tak jarang hanya sekedar untuk menenangkan sang buah hati, orang tua menggunakan produk teknologi meskipun mungkin hal tersebut bukanlah tindakan yang tepat. Sebagian orang tua beralasan dengan melihat gambar atau animasi pendek dalam telepon seluler atau permainan dalam PS mampu menenangkan anak dan menjadi suatu kegiatan yang positif. Hasil pengamatan KPID Jawa Barat menyatakan bahwa rata-rata anak Indonesia menonton televisi selama 5 jam setiap harinya. Jumlah total jam ini menempati urutan tertinggi di negara ASEAN. Di negara ASEAN lain, rata-rata anak menonton selama 2 – 3 jam/hari. Dalam pernyataannya, Ketua KPI Pusat menyatakan televisi sebagai *baby sitter* anak Indonesia. (<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/30944>; Kamis, 22 November 2012)

Kondisi demikian tentu tidak bisa dikatakan sepenuhnya akan memberi dampak buruk, karena dengan mengenali produk teknologi tersebut anak menguasai pengetahuan yang cukup baik tentang produk teknologi. Di sisi lain, penggunaan dan kedekatan dengan produk teknologi itu tidak menutup kemungkinan terjadinya penggunaan waktu luang maupun produktif anak untuk mengakses sehingga menyebabkan anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan memiliki waktu terbatas untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan teman sebayanya. Bila hal demikian yang terjadi maka dapat dikatakan anak telah memiliki ketergantungan yang tidak sehat dengan produk teknologi tersebut. Sedangkan pada masa tersebut semestinya anak perlu banyak melatih pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial emosional serta kecakapan hidup yang lebih baik.

Mengenalkan anak sejak dini pada teknologi sebenarnya dianggap sebagai suatu karya inovatif yang mampu membantu anak mengonstruksi pengetahuan baru, meskipun banyak pakar yang tidak setuju karena pada anak

usia dini dianggap belum tepat mengenalkan produk teknologi. Kecemasan akan ketergantungan anak pada produk teknologi khususnya dalam bentuk yang mudah dibawah seperti telepon seluler atau tablet (yang saat ini dikenal dengan istilah *gadget*) atau pada warung penyedia *game online* tak jarang berakibat pada kurangnya anak fokus pada kegiatan seperti belajar atau berinteraksi sosial. Lebih-lebih bila anak sudah memasuki masa sekolah meskipun baru di jenjang PAUD. Tidak jarang anak membawa perangkat gadget tersebut ke PAUD sehingga mengurangi kesempatan anak trlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran maupun bermain bebas. Oleh karenanya, keterlibatan yang berlebihan ini menjadi keluhan tersendiri pada guru-guru PAUD yang merasakan akibat ketergantungan anak yang tak sehat pada produk teknologi.

Tak dapat dipungkiri pula, peran guru PAUD pada masa sekarang ini tidak hanya menjadi pendidik bagi peserta didiknya namun menjadi mediator akan pengetahuan dan stimulasi perkembangan anak pada orang tua selaku pengguna. Peran memediasi ini lebih dirasakan pentingnya terutama pada guru-guru PAUD yang berada di wilayah perdesaan. Oleh karenanya memiliki bekal untuk mengomunikasikan tentang tidak sehatnya penggunaan produk teknologi khususnya *game online* yang menyebabkan ketergantungan anak pada orang tua dirasakan sebagai hal yang penting dalam kompetensi profesional guru. Pengetahuan ini dapat dibangun melalui kegiatan membaca namun keterampilan mengomunikasikan pengetahuan perlu dibangun melalui suatu kegiatan pelatihan yang konstruktif. Kegiatan pelatihan juga perlu dilatih oleh seorang pakar dan pemerhati pendidikan anak usia dini. Hal ini disadari benar oleh guru-guru yang tergabung dalam Pokjar Glagahwero. Keinginan untuk memberi pendidikan pada orang tua tentang belum pentingnya anak usia dini mengakses gadget secara berlebihan serta bagaimana upaya yang bisa dilakukan orang tua untuk mengatasi hal tersebut menjadi alasan bagi guru di Pokjar Glagahwero untuk menyelenggarakan pelatihan peningkatan komunikasi dengan orang tua khususnya tentang dampak ketergantungan teknologi dan upaya menghindarinya.

## METODE PELAKSANAAN

Program studi PG PAUD UNMUH Jember memiliki kewajiban melakukan pendampingan dan pendidikan pada masyarakat khususnya yang berhubungan langsung dengan Pendidikan Anak Usia Dini, (PAUD). Pelatihan ini ditujukan untuk guru TK dan PAUD melaksanakan kegiatan *Parenting* (keorangtuaan) guna membangun komunikasi dan melaksanakan upaya pendidikan masyarakat. Kegiatan keorangtuaan tersebut bertujuan untuk menguatkan pengetahuan tentang pengasuhan anak di era layar, yaitu tindakan praktis yang dilakukan oleh orang tua dan guru untuk mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*, televisi atau internet. Pelatihan ini juga memberikan kontribusi terbangunnya pemahaman orang tua akan distimulasi

aspek perkembangan anak yang tepat dan pentingnya stimulasi untuk anak usia dini.

Hasil dari pelatihan tersebut akan membangun pengetahuan guru pada cara-cara berkomunikasi dalam kegiatan *Parenting* (keorangtuaan) khususnya membangun keterampilan dan pola kegiatan keorangtuaan untuk mengetahui stimulasi kegiatan yang tepat bagi tumbuh kembang anak. Diharapkan kegiatan keorangtuaan akan meningkatkan pengetahuan orang tua akan bahaya ketergantungan anak pada produk teknologi yang tidak tepat. Disamping itu diharapkan orang tua akan memahami stimulasi dan kegiatan bermain yang mampu merangsang aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan anak berbasis teknologi yang tepat guna.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan pendekatan imlementatif menggunakan metode ceramah partisipatif dan simulasi. Metode ceramah partisipatif digunakan untuk menyampaikan aspek pengetahuan terkait dengan pemahaman era layar, dampak negatif bagi anak dan upaya meminimalisir keterlibatan anak. pada kegiatan ini juga disampaikan pengetahuan bagaimana membangun komunikasi yang efektif interaktif dengan audiens. Ceramah partisipatif adalah kegiatan transfer pengetahuan yang tidak semata-mata dikuasai oleh pelatih namun kesempatan terbuka untuk berdialog permasalahan bisa dilaksanakan sewaktu-waktu oleh peserta pelatihan dengan pelatih. Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan pertama sehingga peserta pelatihan mampu memahami cukup baik keterampilan dasar pengetahuan bahaya gadget untuk anak.

Kegiatan simulasi dilaksanakan pada pertemuan ke dua dengan tujuan melatih peserta sebagai pelaksana kegiatan keorangtuaan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan bentuk keterampilan mengomunikasikan pengetahuan serta membangun dialog dengan audiens. Peserta diberi tema yang harus dikomunikasikan pada orang tua kemudian peserta akan mencoba mempresentasikan materi pada audiens. Arahan tentang gestur, bahasa dan materi diberikan bila peserta mengalami kesulitan.

Materi konseptual dikembangkan dari buku Bahan Penyuluhan Bina Keluarga Balita Bagi Kader yang diterbitkan oleh Direktorat Bina Keluarga Balita dan Anak Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (2014). Pelaksana pelatihan menyusun bahan pelatihan peningkatan keterampilan berkomunikasi guru terkait materi Pengenalan Era Layar. Terdapat dua materi sebagai acuan konsep tual. Pertama, materi tentang Dampak Teknologi dan Upaya Mengatasi Ketergantungan Anak pada Produk Teknologi. Kedua, materi tentang peningkatan keterampilan berkomunikasi yang dikemas dalam bahan tayang berupa power point Komunikasi Efektif dalam Kegiatan Keorangtuaan di PAUD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Keorangtwaan (Parenting) merupakan salah satu bentuk pengembangan kompetensi sosial seorang guru PAUD. Kemampuan berkomunikasi dengan orang tua peserta didik merupakan hal yang penting untuk dikembangkan karena sesungguhnya yang berperan penting dalam mendidik anak adalah orang tua. Masuknya anak ke lingkungan PAUD merupakan satu pijakan awal anak berkenalan dengan proses sosialisasi yang dalam setiap aspek perkembangan anak distimulasi secara terpadu dan dievaluasi perkembangannya. Saat anak mengalami masalah bersosialisasi dan berinteraksi yang diketahui guru berhubungan dengan ketergantungan anak pada gadget atau produk teknologi, maka guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan hal tersebut dan mengomunikasikan solusi untuk meminimalisir ketergantungan tersebut. Hal demikian dapat dicegah bila guru memiliki keterampilan berkomunikasi sehingga orang tua mengetahui sisi negatif produk teknologi dan dampak yang dapat ditimbulkan apa perkembangan anak usia dini.

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan, pelaksana kegiatan menyusun bahan pelatihan. Pengembangan kegiatan pelatihan diadopsi dari Buku 3 Bahan Penyuluhan Bina Keluarga Balita bagi Kader yaitu Menjadi Orang Tua Hebat dalam Mengasuh Anak (usia 0 - 6 tahun) dari BKKBN. Modul tersebut dikembangkan dengan berlandaskan pada kajian teoretik untuk memperkuat sudut konseptual baik terkait tentang perkembangan anak dan sosialisasi orang tua. Sedangkan materi ke dua terkait dengan pengembangan keterampilan berkomunikasi efektif, disarikan dari berbagai sumber oleh pelaksana. Meskipun demikian materi ini tetap didasarkan pada rujukan ilmiah tentang bagaimana menyampaikan pesan yang efektif untuk dipahami oleh penerima pesan. Dengan pertimbangan tersebut, maka materi tentang komunikasi tidak disusun dalam bentuk modul atau makalah, namun disajikan dalam bentuk bahan tayang/power point agar saran-saran dapat dipahami dengan lebih pragmatik implementatif.

Pada pelatihan pertama, pelaksana memberikan materi terkait dengan pengenalan produk-produk teknologi yang banyak diakses anak. Materi berikutnya terkait dengan bagaimana guru dapat melaksanakan penyampaian materi tentang teknologi dan dampaknya pada orang tua. Peningkatan keterampilan komunikasi ini tidak berdasarkan pada model khusus, namun lebih pada penguatan keterampilan berkomunikasi sehari-hari dengan fokus pada materi teknologi dan dampaknya bagi anak. Bahan dua materi ini kemudian menjadi PR bagi guru untuk dipelajari sebagai bahan pengembangan pada pelatihan tahap ke dua. Pelatihan pertama diakhiri dengan kegiatan praktek langsung peserta dalam mengomunikasikan masalah pada orang tua. Kegiatan ini menjadi semacam pre test untuk memetakan keterampilan peserta dalam berkomunikasi dan penguasaan materi teknologi dan dampaknya bagi anak.

Pelatihan ke dua diisi dengan kegiatan pendampingan dalam bentuk simulasi kegiatan pada peserta. Pelatihan diawali dengan pelaksana yang memberikan contoh tentang bagaimana berkomunikasi dengan orang tua dapat dilakukan oleh guru. Pelaksana menunjukkan cara berkomunikasi yang baik dengan dua hal yang mengedepan, yaitu: a) pemilihan istilah dan penggunaan kalimat (diksi) yang tepat dan mudah dipahami oleh audiens; b) ekspresi dan gestur tubuh yang menunjang pernyataan verbal yang disampaikan.

Pada kegiatan simulasi, peserta diminta mensimulasi tema yang dipilihnya dan bagaimana cara mengomunikasikan masalah dan solusi yang diperlukan orang tua untuk menyelesaikan masalah anak. Peserta dibimbing untuk menampilkan gestur dan ekspresi yang mampu memberikan kepercayaan penguasaan atas materi. Tips dan trik untuk berkomunikasi langsung diberikan dalam pendampingan sehingga peserta dapat segera memperbaiki kesalahannya. Proses ini juga mampu memberikan pembelajaran pada peserta lain untuk tidak mengulang kesalahan yang sama. Pada akhir pelatihan kedua, sebagian besar peserta sudah memiliki bekal pengetahuan dan sikap yang berbeda dari saat pertama pelatihan.

## KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penguatan keterampilan berkomunikasi dalam Kegiatan Parenting pada Guru PAUD di POKJAR Glagahwero ini dapat mencapai hasil yang bagus karena adanya pemberian materi yang disusun sistematis dan disampaikan terlebih dulu pada pertemuan pertama. Pada kegiatan ke dua dilaksanakan kegiatan simulasi yang didukung oleh pendampingan. Perbaikan-perbaikan dalam berkomunikasi dan penguasaan pada materi dapat diperdalam dengan metode simulasi ini .

Ahmadi,A (1991),Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta Asrori (2003),  
Perkembangan Peserta Didik, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada

Al-Istanbuli, Mahmud Mahdi. (2002). Mendidik Anak Nakal. Bandung: Pustaka.  
Ahmad & Santoso. (1996). Perilaku Menyimpang Remaja, Bandung:  
Alfabeta

Baumrind, (1997). Pemahaman dan Penanggulangan Remaja, Bandung: PT.  
Citra Aditya Bakti

Berlo, D. 1960. The Process of Communication, An Intoduction to Thoery and  
Practice. New York: Holt, Rienehart, and Winston, Inc. Bennett,

Vicki. 2003. LIFE SMART Pilihan bagi Para Remaja tentang Persahabatan,  
Keluarga, dan Masa Depan.Sensusi Susi, penerjemah. Jakarta: PT ELEX

Media Komputindo. Terjemahan dari: LIFE SMART Choice for Young People about Friendship, Family, and Future.

Clemes, Harris. (2001). Mengajarkan Disiplin Kepada Anak. Jakarta. Mitra Utama

Dariyo, Agoes. 2007. Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama. Bandung: PT Refika Aditama

Gunarsa, S. (2002). Psikologi Remaja, Jakarta: BPK Gunung Mulia  
Hastuti, Dwi. 2004. Membangun Bangsa Berkarakter. Makalah. Dalam: Seminar Pendidikan Karakter, 8 Mei 2004.