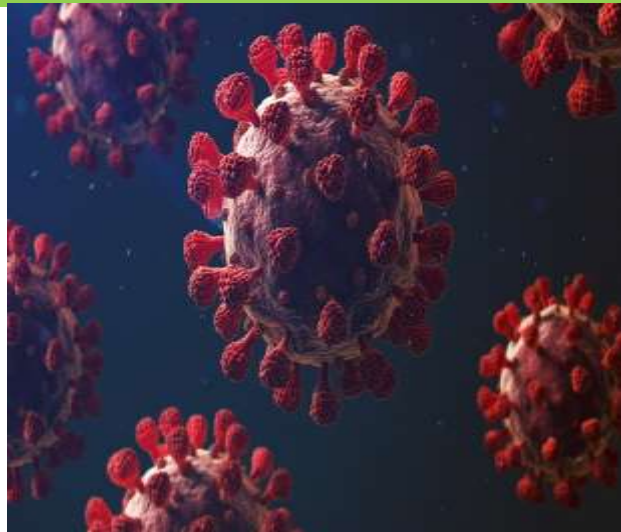
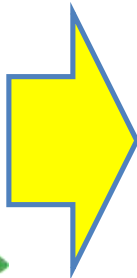
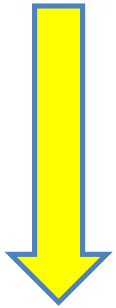
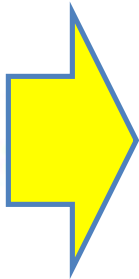


PENGASUHAN ANAK DI ERA DIGITAL PADA MASA PANDEMI



MARGARET ALIYATUL MAIMUNAH
(KOMISIONER BIDANG PORNOGRAFI DAN CYBER CRIME
KPAI 2017-2022)

KONDISI DI MASA PANDEMI COVID-19



Pusat aktifitas
keluarga

1



Anak belajar
dari rumah →
PJJ →
Kebanyakan scr
online

Akses anak
terhadap
internet/gadget
lebih mudah dan
lebih dekat



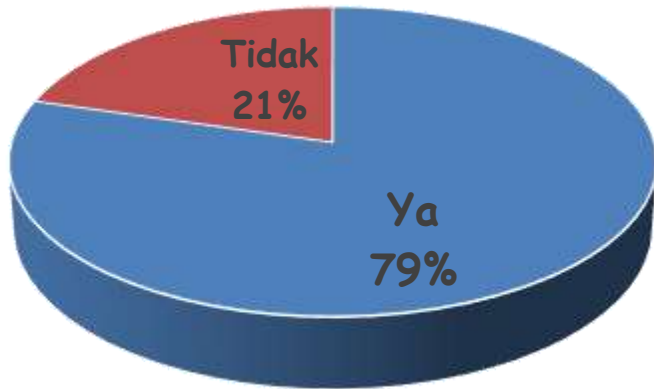
Ancaman
konten negatif
dan ancaman
kejahatan
siber



HASIL SURVEI KPAI

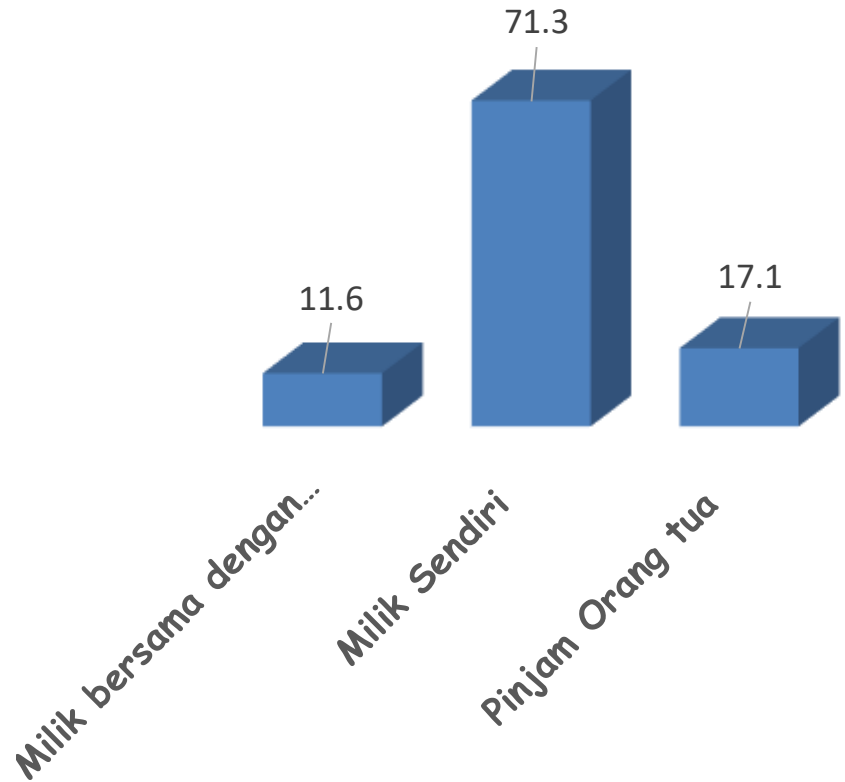
PENGUNAAN GADGET SELAIN UNTUK BELAJAR

Ananda diijinkan menggunakan gadget selain untuk belajar



Hasil survei: sebagian besar anak diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar 79% dan anak memiliki gadget sendiri 71,3%

Kepemilikan gadget ananda



ORANG TUA MENGIZINKAN ANAK MENGGUNAKAN GADGET SELAMA PANDEMI COVID-19 SELAIN UNTUK BELAJAR

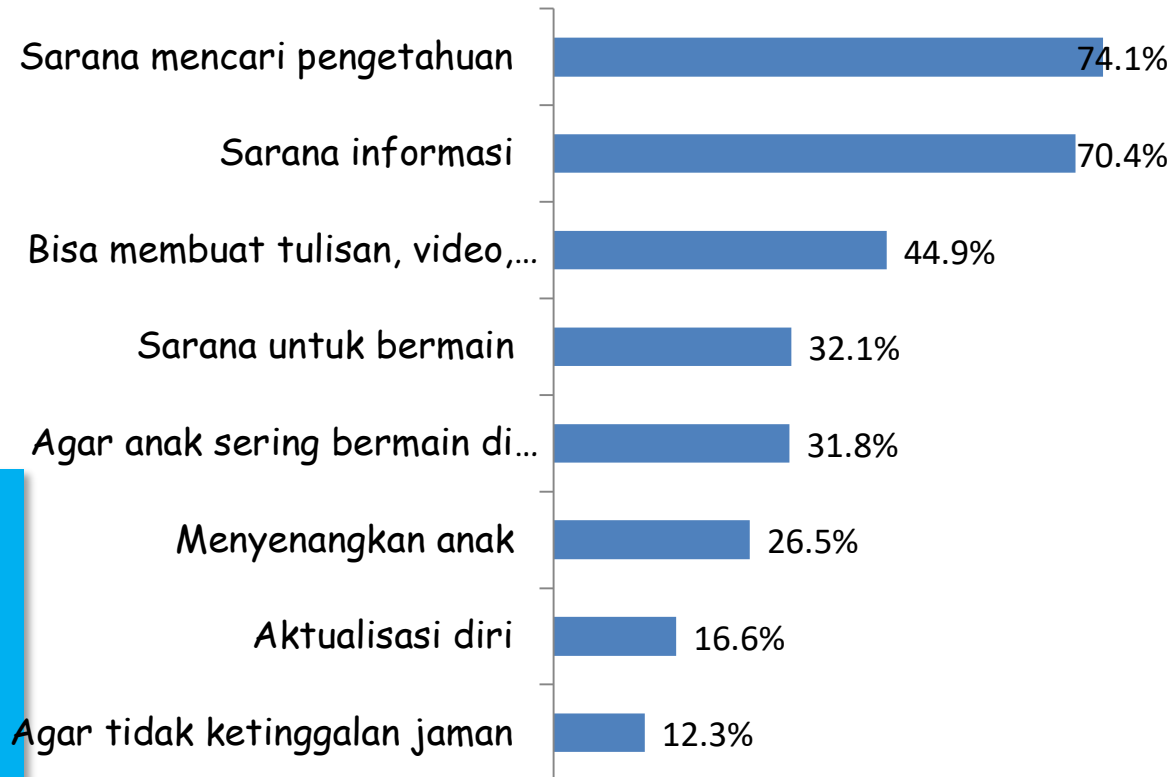
Ortu mengizinkan anak menggunakan gadget selama Pandemi selain u/belajar

Tidak (23,2)

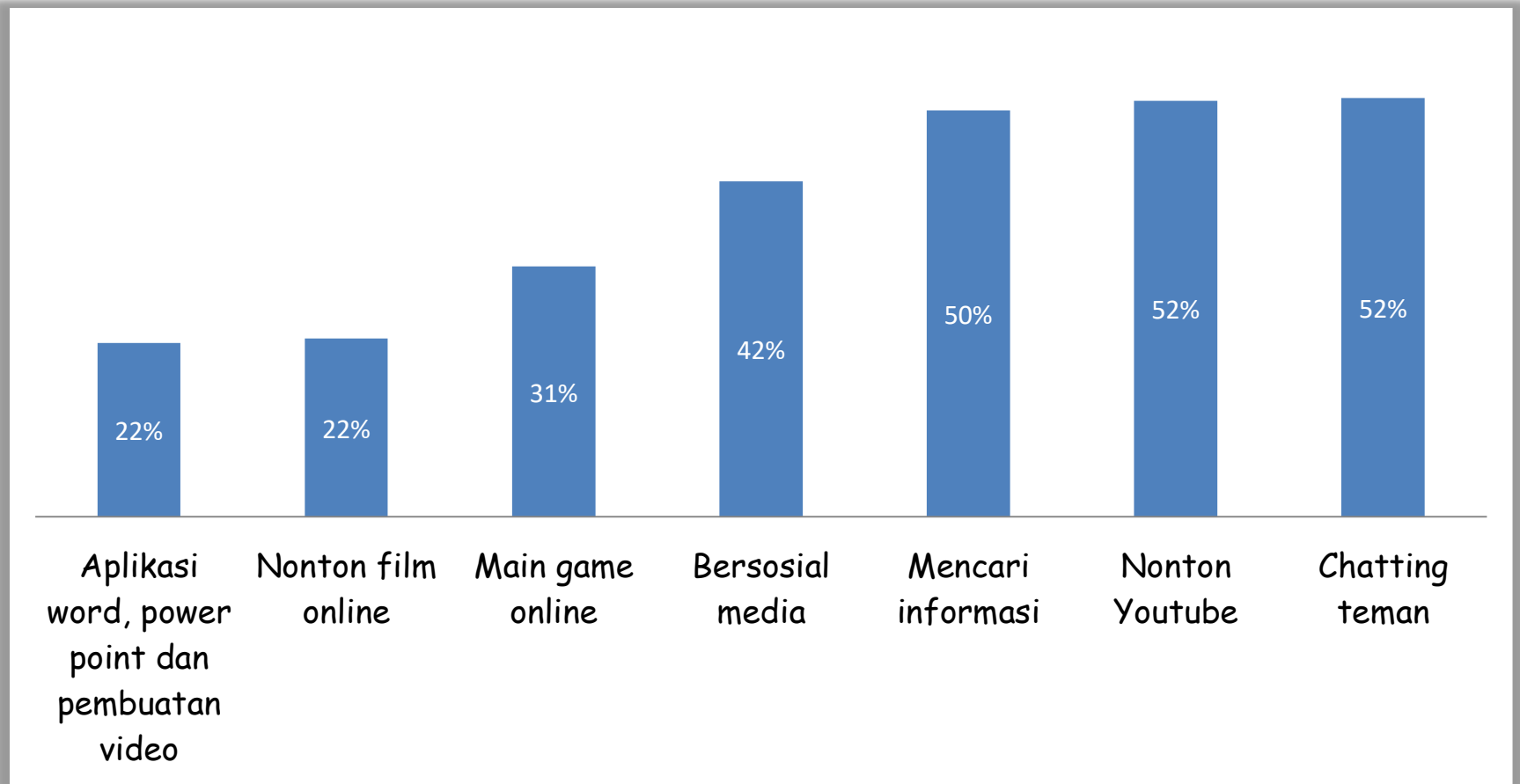
Ya (76,8)

Orang tua mengizinkan anak menggunakan gadget selama Pandemi selain u/belajar 76,8% dg alasan sarana mencari pengetahuan 74,1%, sarana informasi 70,4%, bisa membuat tulisan video dan aktivitas produktif lainnya 44,9%.

Alasan mengizinkan

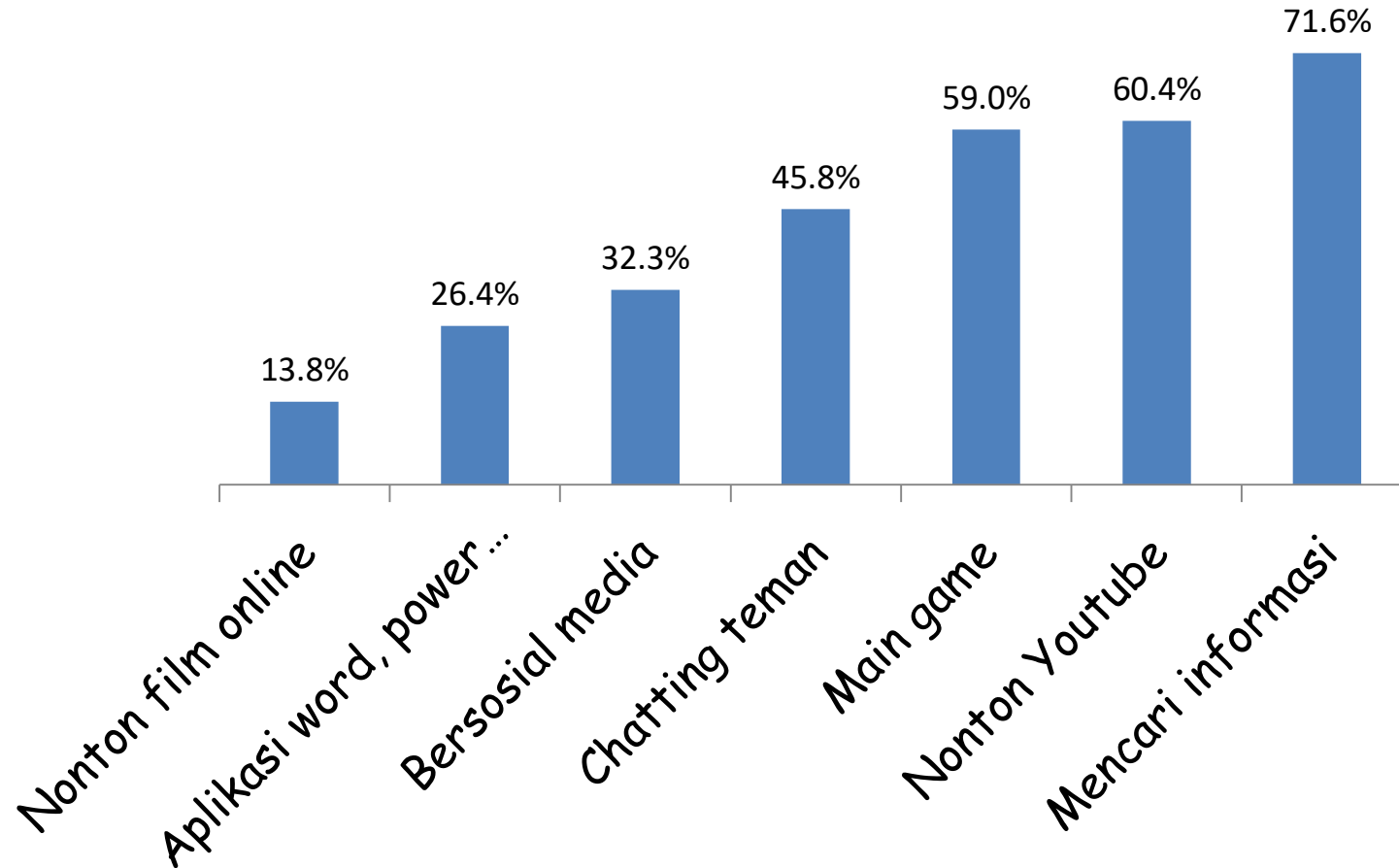


PENGUNAAN GADGET BAGI ANAK DILUAR UNTUK BELAJAR



Anak menggunakan gadget paling sering untuk chatting dengan teman 52%, nonton youtube 52%, mencari informasi 50%, bersosial media 42% dan lainnya

PANDANGAN ORANG TUA YANG SERING ANAK AKSES SELAMA MENGGUNAKAN GADGET



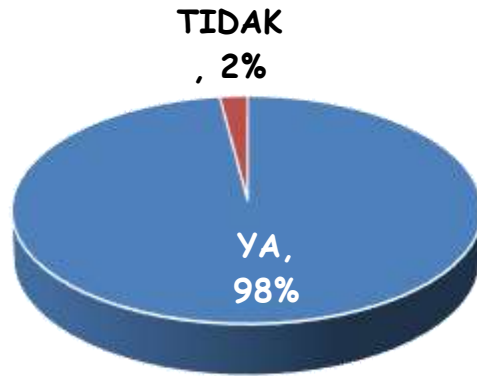
Sepengetahuan orang tua yang sering anak akses selama menggunakan gadget mencari informasi 71,6%, nonton youtube 60,4%, main game 59%, chatting teman 45,8% dll.

PENJELASAN ORTU TTG MANFAAT DAN DAMPAK NEGATIF GADGET SELAMA PANDEMI



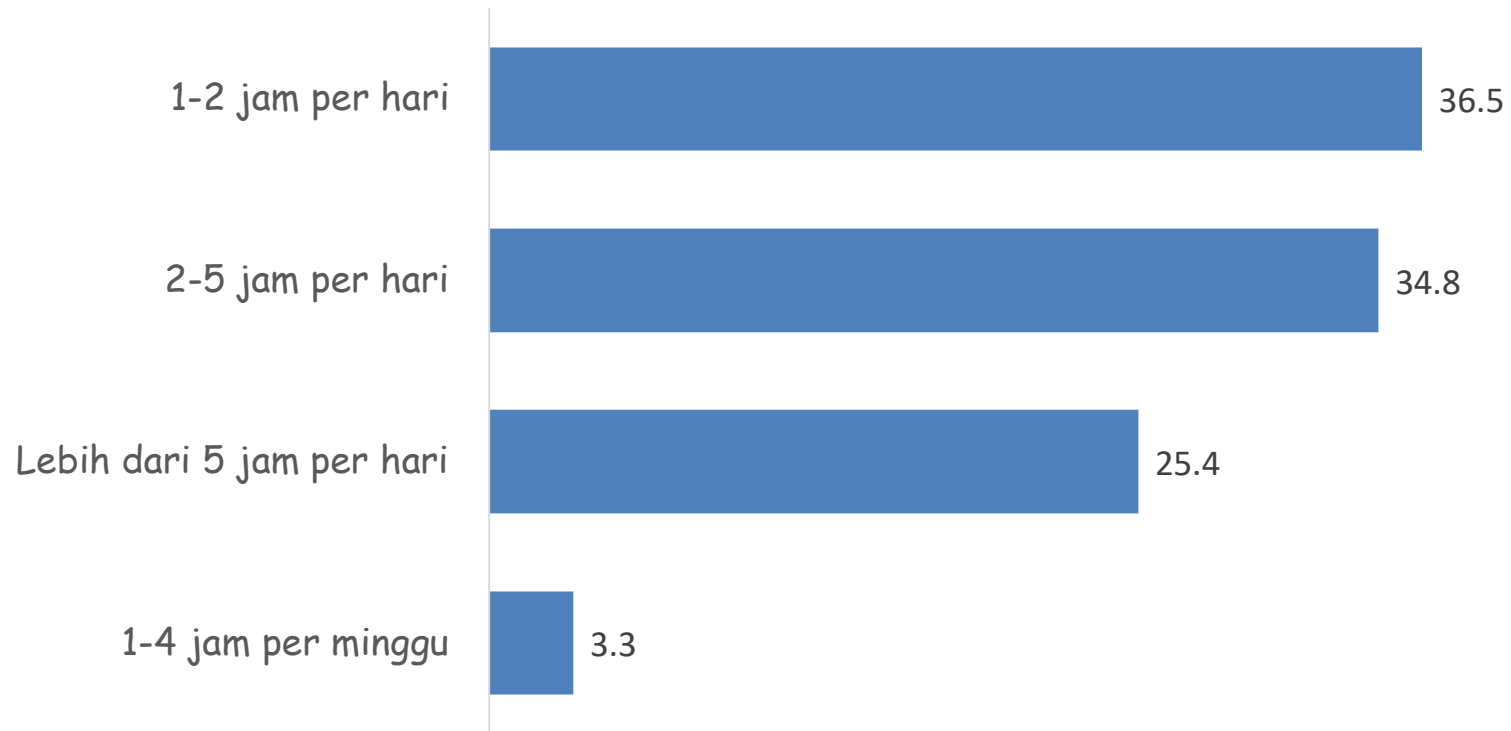
Orangtua yang sering menjelaskan manfaat dan dampak negatif penggunaan gadget adalah ibu 43,3% daripada ayah 38,6% bahkan ada 10% ayah tidak pernah menjelaskan manfaat dan dampak negatif penggunaan gadget selama Pandemi Covid-19.

PENJELASAN ORANG TUA TTG MANFAAT DAN DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GADGET



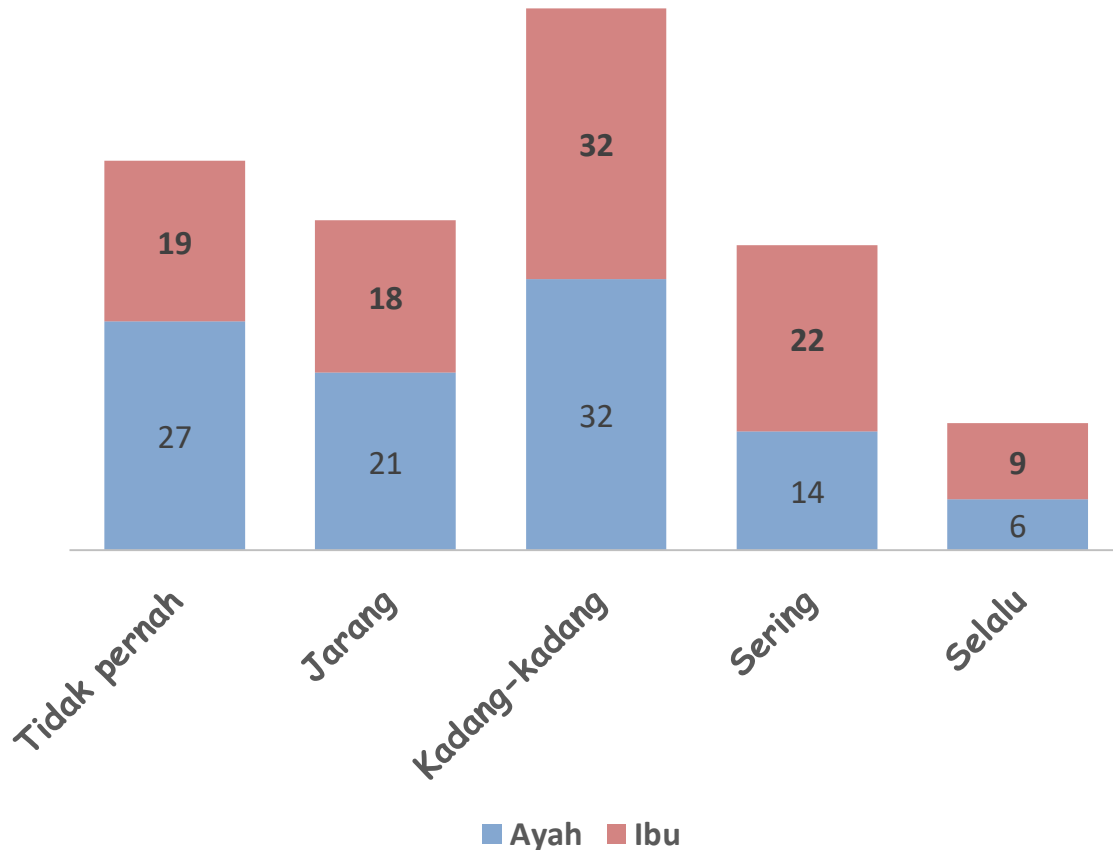
Mayoritas orang tua menjelaskan manfaat serta dampak positif dan negatif penggunaan gadget pd anak 98%. Dampak negatif yg dijelaskan kecanduan 90,3%, melihat tayangan atau iklan tidak sopan 55,7%, diperlihatkan atau dikirim gambar tidak sopan 34,6%, dikirim foto tidak sopan dan ditipu 25%, dikirim video tidak sopan 23,1%. dll

LAMA MENGGUNAKAN GADGET DILUAR UNTUK KEPENTINGAN BELAJAR



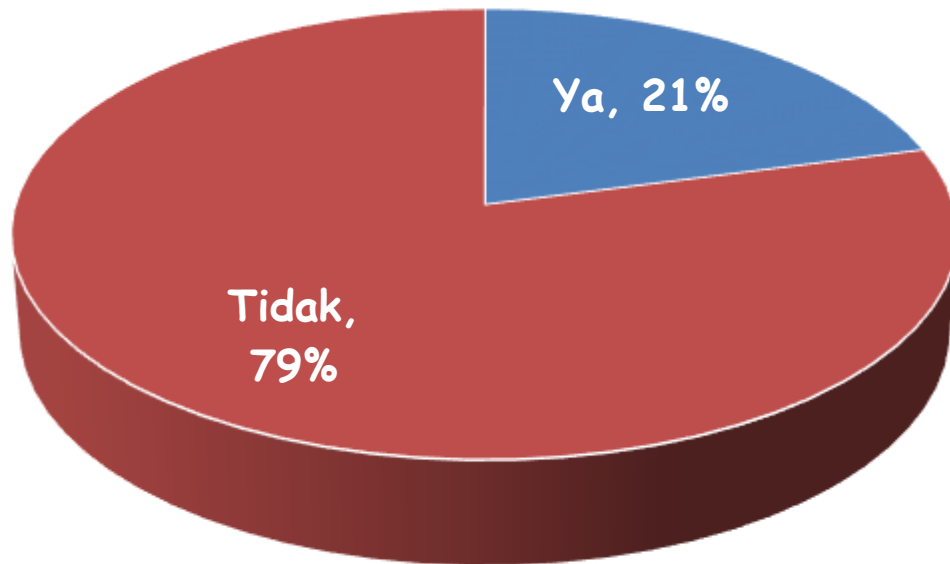
Hasil survei memberikan gambaran bahwa anak banyak menggunakan gadget diluar kepentingan belajar. 1-2 jam perhari 36,5%, 2-5 jam per hari 34,8%, lebih dari 5 jam per hari 25,4% dan 1-4 perminggu 3,3%. Karena itu perlu ada edukasi mengenai penggunaan gadget bagi anak

ORANG TUA MENDAMPINGI SAAT MAIN GADGET SELAMA PANDEMI COVID-19



- ❑ Secara umum orang tua cenderung tidak melakukan pendampingan saat anak main gadget selama Pandemi Covid-19 ini.
- ❑ Namun dari hasil survei ini terlihat ibu lebih sering melakukan pendampingan saat anak main gadget dibandingkan ayah.

ATURAN PENGGUNAAN GADGET



Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas anak tidak memiliki aturan(79%) penggunaan gadget dengan orang tua

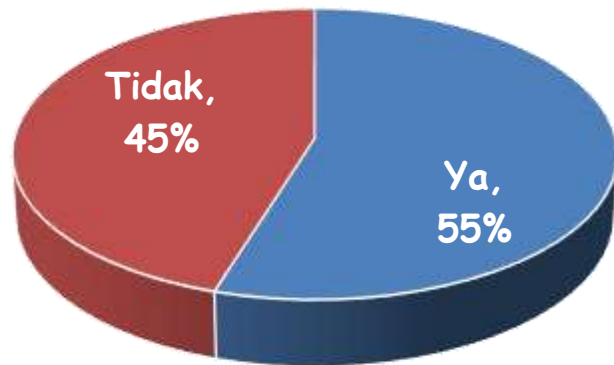
KORELASI ANTARA LAMANYA ANAK MAIN GADGET DAN PENDAMPINGAN ORANG TUA

NO.	Anak diperbolehkan untuk menggunakan gadget diluar belajar	Orang Tua Mendampingi dan mengawasi saat anak menggunakan gadget				
		Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1	1 - 2 Jam per hari	1,1%	3,8%	27,3%	30,2%	37,6%
2	1 - 4 jam per minggu	,2%	1,8%	25,6%	22,7%	49,6%
3	3 - 5 Jam per hari	1,3%	7,1%	42,2%	33,0%	16,3%
4	4 Lebih dari 5 Jam per hari	7,6%	18,5%	45,5%	18,2%	10,1%

KORELASI ANTARA LAMANYA ANAK MAIN GADGET DAN APA YANG DIMAINKAN

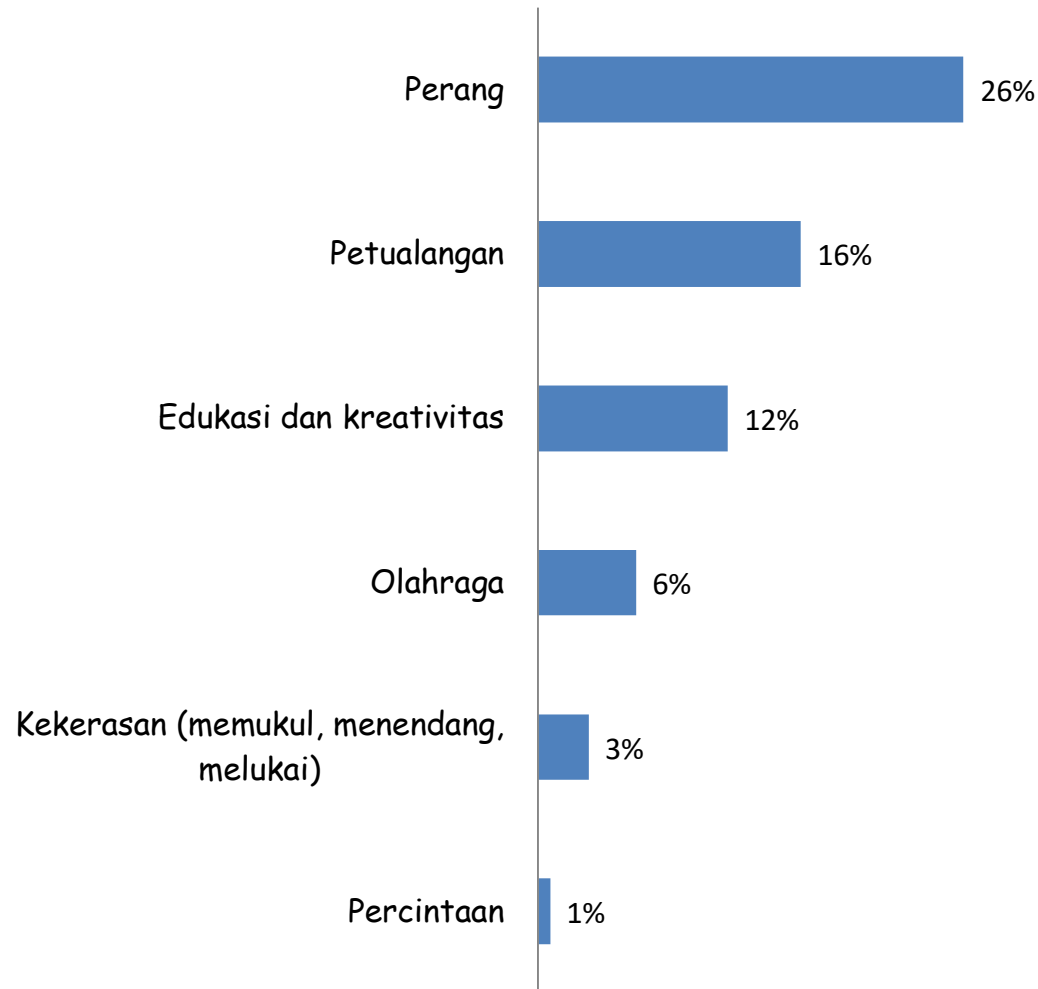
NO	LAMA MAIN	JENIS MAINAN						
		Perang	Kekerasan	Percintaan	Petualangan	Edukasi dan kreativitas	Olahraga	Tidak Tahu
1	1 - 2 Jam per hari	48,9%	1,7%	,4%	50,0%	44,2%	18,7%	6,2%
2	1 - 4 jam per minggu	47,0%	3,6%	1,2%	57,7%	51,2%	20,8%	3,0%
3	3 - 5 Jam per hari	58,6%	4,2%	,5%	54,3%	40,9%	18,1%	6,0%
4	4 Lebih dari 5 Jam per hari	63,0%	8,9%	,9%	43,0%	34,1%	15,0%	12,0%

GAME ONLINE

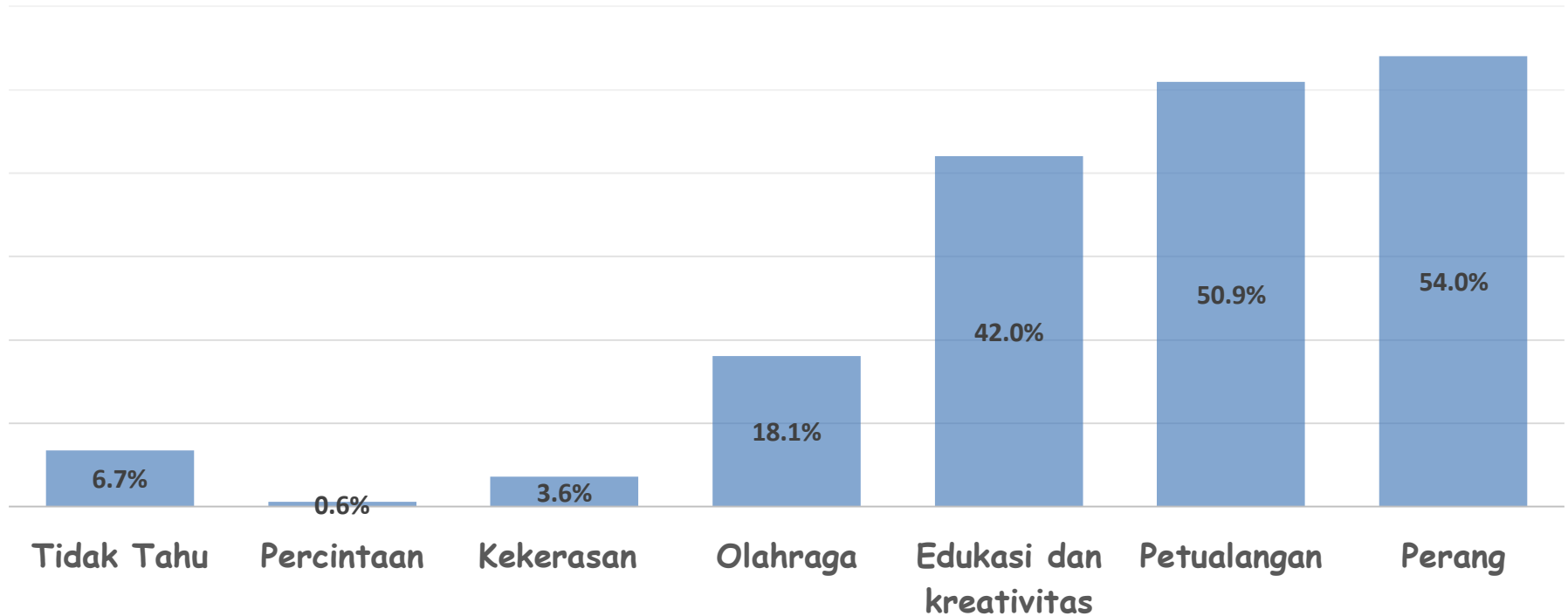


Hasil survey memberikan gambaran bahwa lebih dari separuh anak bermain game online 55%, dan jenis game online yang sering dimainkan adalah perang 26%, petualangan 16%, edukasi dan kreativitas 12%, olahraga 6%, kekerasan 3%, dan percintaan 1%

Game online yang sering dimainkan



PERSEPSI ORANG TUA JENIS GAME YANG SERING DIMAINKAN ANAK

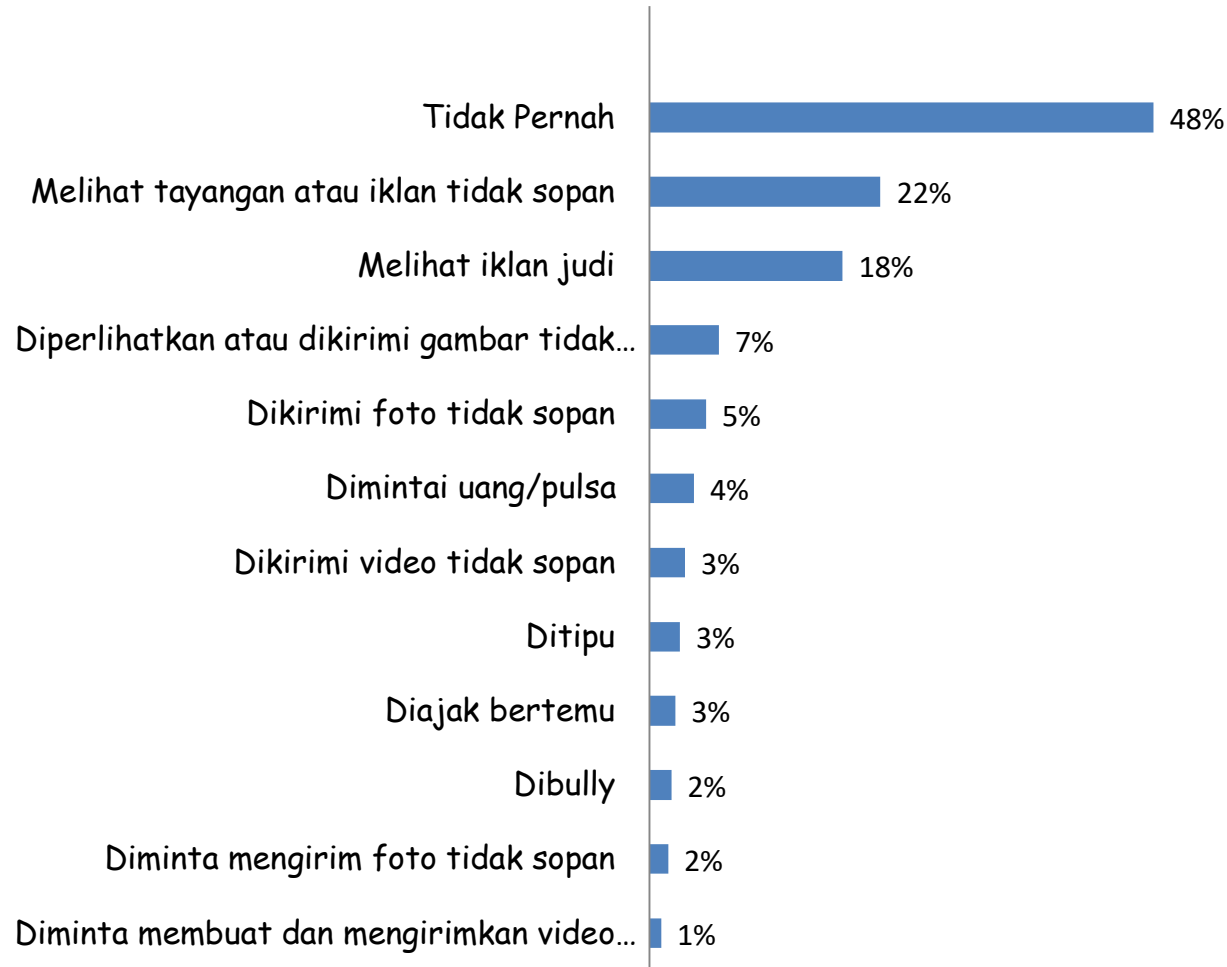


Menurut orang tua jenis game yang sering dimainkan anak adalah perang 54%, petualangan 50,9%, edukasi dan kreativitas 42%, olahraga 18,1%, kekerasan 3,6% dan percintaan 0,6%.

KORELASI ANTARA UMUR, JENIS KELAMIN, DAN PENDIDIKAN ANAK DENGAN MAIN GAME

No.	Main Game	Berapa Umur Ananda ?			Jenis Kelamin		Pendidikan ananda saat ini ?			
		10-12 Tahun	13-15 Tahun	16 ?18 Tahun	Laki-laki	Perempuan	SD/MI	SLTP/MTs	SLTA/MA	Tidak sekolah
1	Perang	73,1%	73,5%	74,8%	74,2%	73,6%	72,8%	73,5%	74,8%	85,7%
2	Kekerasan	8,9%	8,5%	9,2%	9,3%	8,5%	9,0%	8,8%	8,7%	0,0%
3	Percintaan	1,9%	2,0%	2,4%	2,4%	1,9%	1,8%	2,0%	2,3%	0,0%
4	Petualangan	46,3%	45,0%	46,2%	45,8%	45,4%	45,7%	45,5%	45,6%	57,1%
5	Edukasi dan kreativitas	35,2%	32,2%	32,7%	32,4%	33,2%	34,2%	32,7%	32,5%	42,9%
6	Olahraga	17,1%	16,9%	17,1%	16,5%	17,3%	17,1%	16,6%	17,4%	42,9%
Total		1628	4853	2552	3391	5642	1415	4667	2937	14

PENGALAMAN NEGATIF ANAK SELAMA MENGAKSES INTERNET



Data di atas memberikan gambaran bahwa anak pernah melihat tayangan atau iklan tidak sopan 22% dan melihat iklan judi 18% dan diperlihatkan atau dikirim gambar tidak sopan 7% selama mengakses internet. Walaupun angka anak yang mengalami kekerasan di dunia siber kecil, namun ini ada



**BAGAIMANA PENGASUHAN
ANAK DI ERA DIGITAL
PADA MASA PANDEMI**

TANTANGAN PENGASUHAN DI ERA DIGITAL



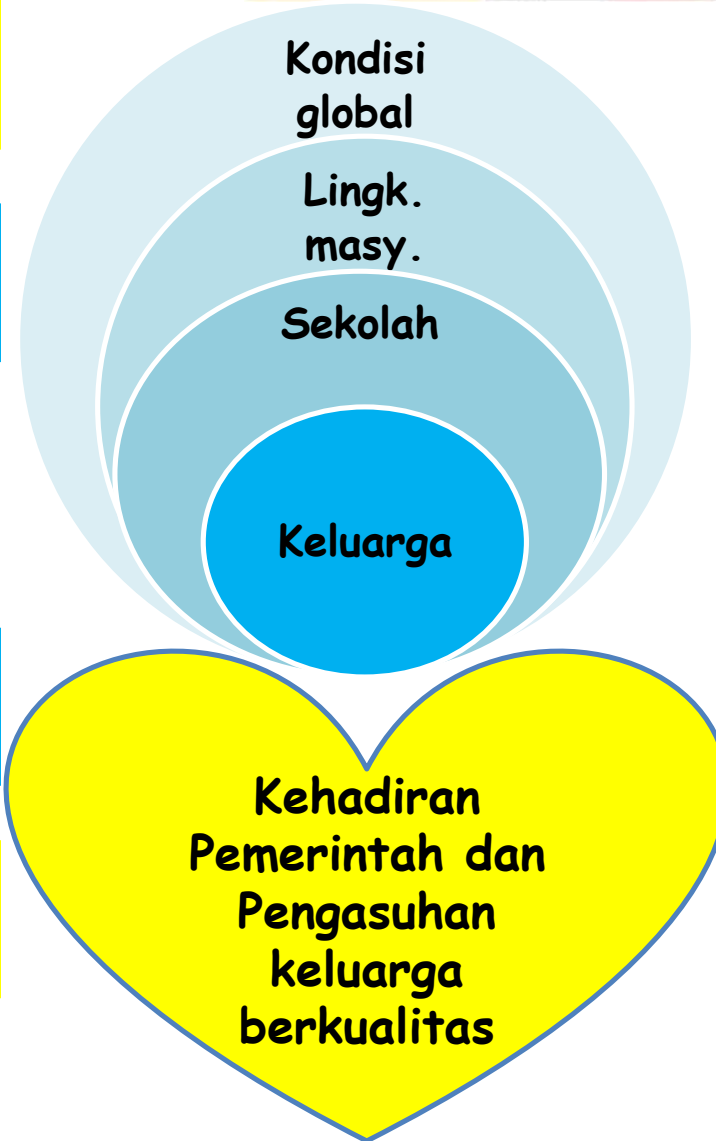
Kemudahan akses internet

Anak inginkan kebebasan dalam berinternet

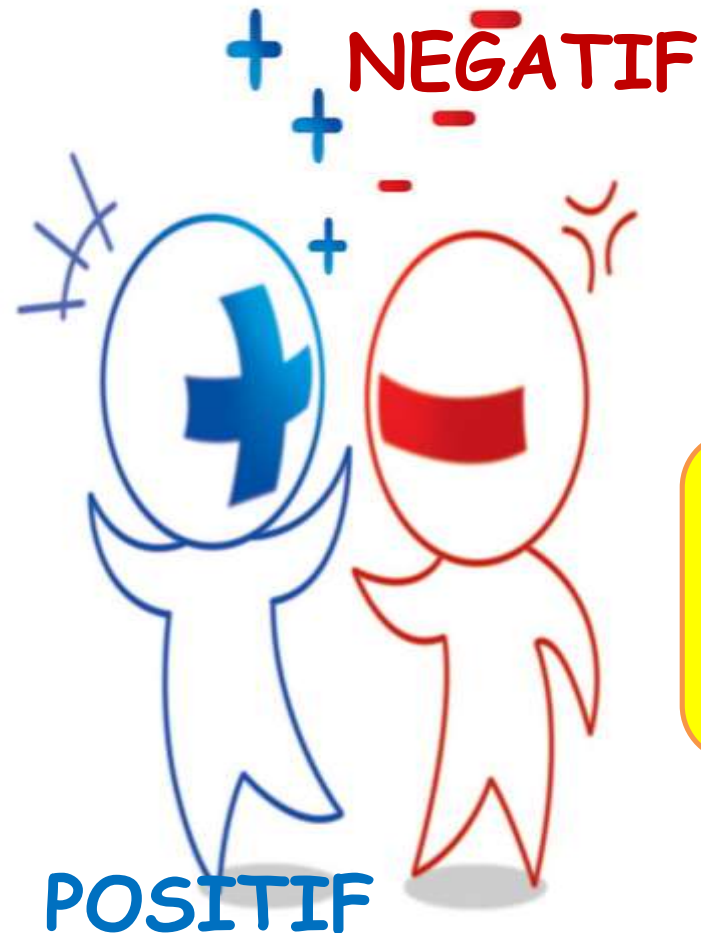
Anak lebih menguasai dunia internet daripada orang tua

Orang tua memahami ttg internet tetapi tidak mau repot, ingin simple, mudah, dan praktis

Adanya berbagai bahaya yang mengancam di dunia internet



DAMPAK NEGATIF INTERNET/GADGET TERHADAP ANAK



- Game Online
- Media sosial

Konten Negatif

Kejahatan siber

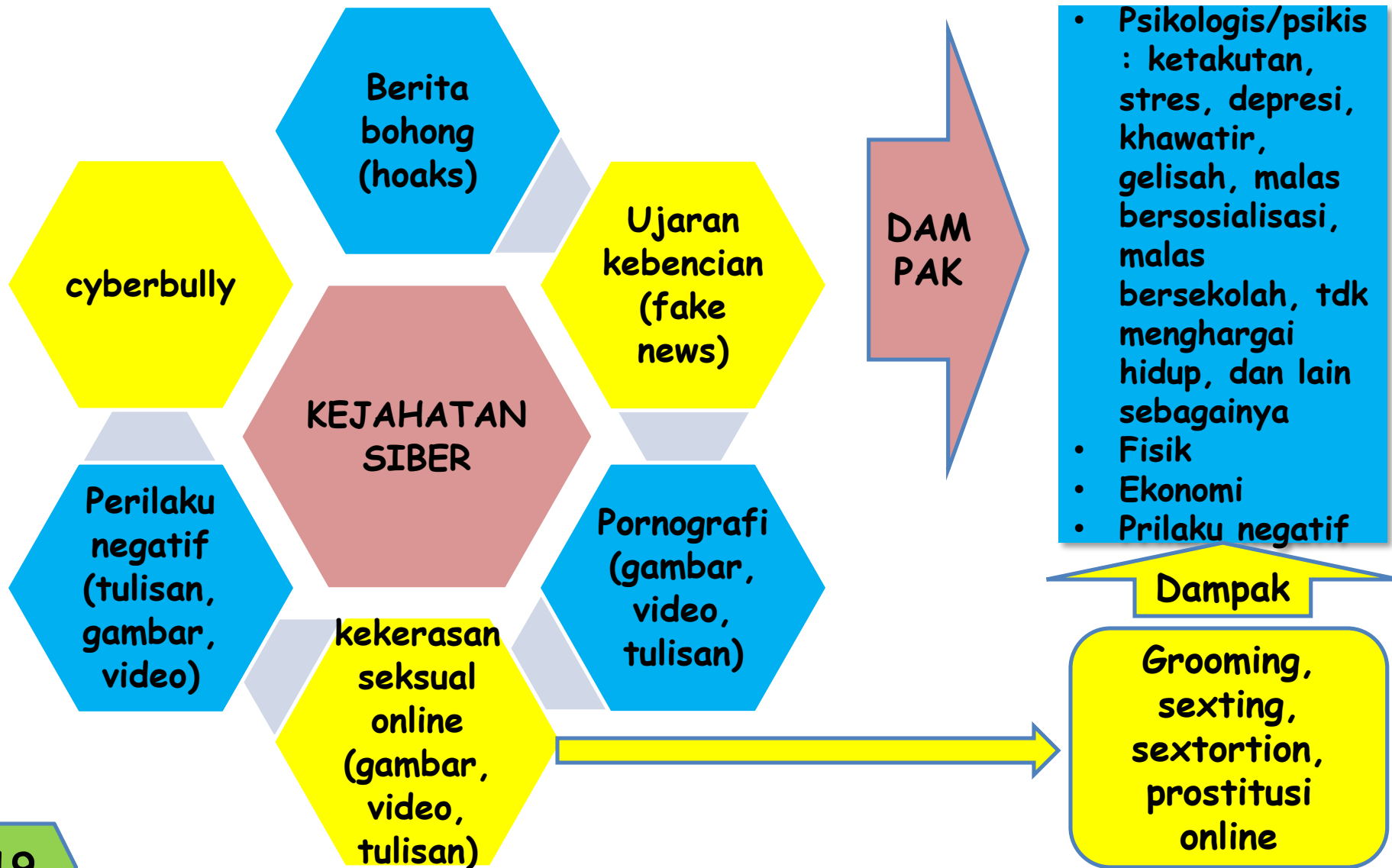
- Pornografi
- Kekerasan
- Perilaku negatif (radikalisme, perilaku menyimpang, perjudian, dll)

- Gambar
- Animasi
- Tulisan/chat
- Video
- Live streaming

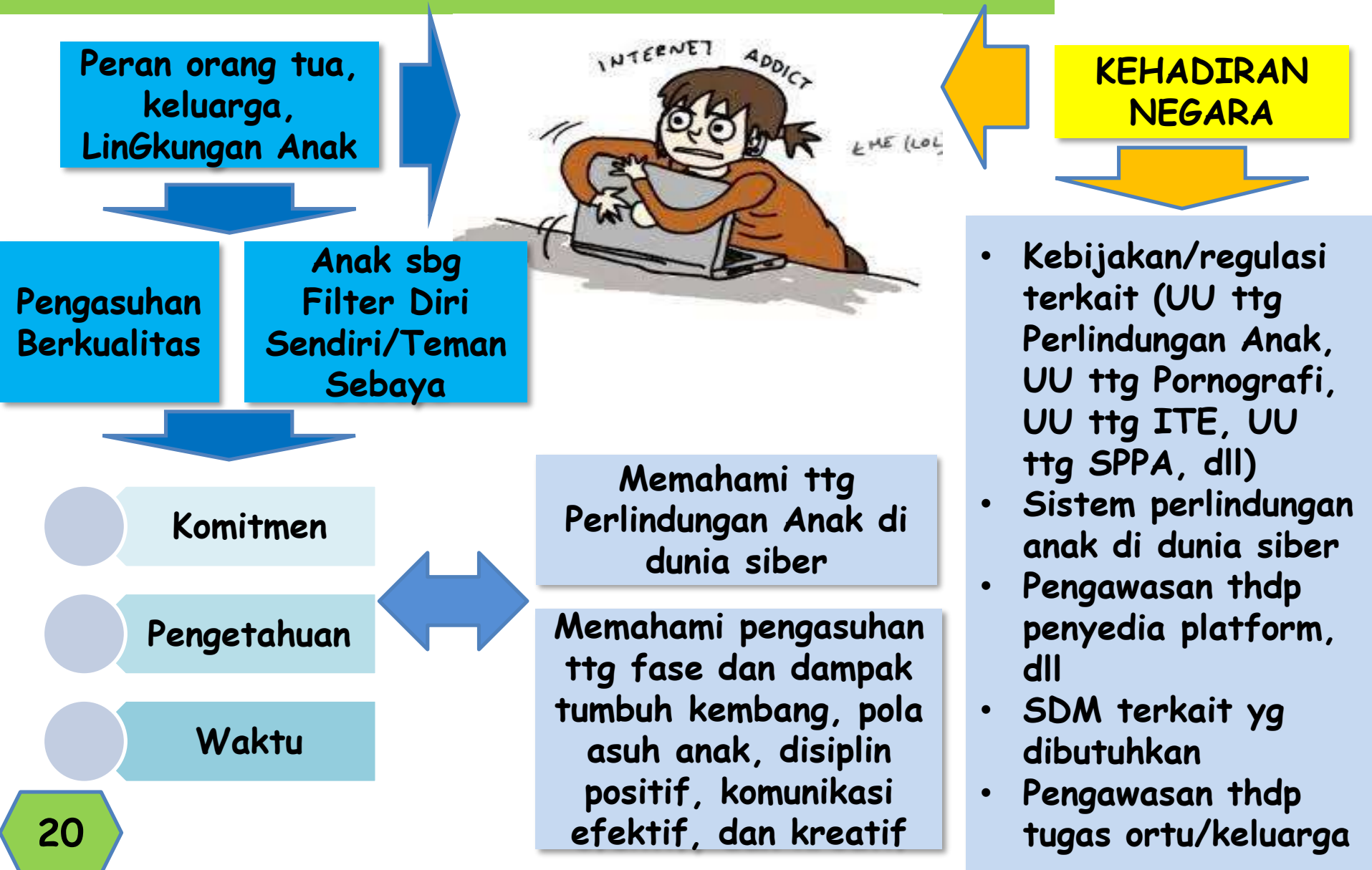
DATA KPAI 2020 (Mei):

- Korban kejahatan seksual online 19 anak
- Pelaku kejahatan seksual online 1 anak
- Anak terkait dg pornografi 215 anak
- Korban bullying 13 anak
- Pelaku bullying 2 anak

DAMPAK BERBAGAI KONTEN NEGATIF (KEJAHATAN SIBER) DI INTERNET/GADGET



UPAYA PERLINDUNGAN ANAK DI ERA DIGITAL



MEMAHAMI TTG PERLINDUNGAN ANAK DI DUNIA SIBER

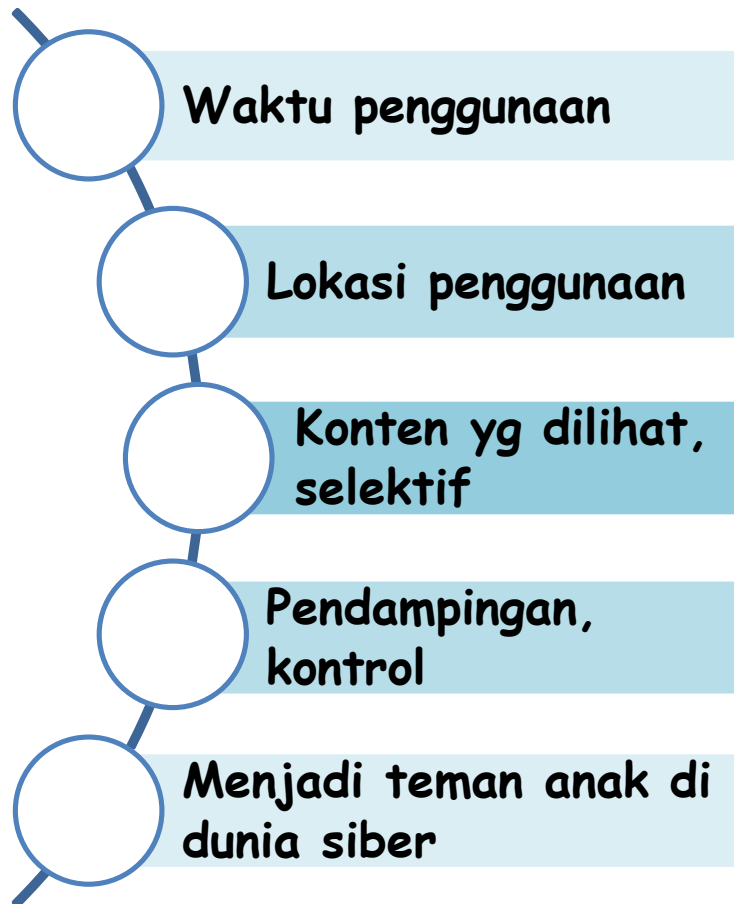


- Membangun kepercayaan, Dialogis
- Memberi pemahaman dg cara yg logis
- Membangun komitmen dan kesepakatan
- Memberi apresiasi



- Mendorong pemanfaatan teknologi u/edukasi, perilaku positif, dan kreatifitas
- Memahamkan ttg ancaman kejahatann siber dan dampaknya
- Etika dan keamanan di dunia siber

KOMITMEN PENGUNAAN GADGET



PENGUATAN ANAK SBG FILTER

Anak dibentuk menjadi filter baik bg dirinya sendiri maupun bagi teman sebaya

- 1) Pemahaman ttg kejahatan siber: bahayanya, dampak kpd korban, serta konsekuensi hukum bg pelaku)
- 2) Kampanye hal-hal positif dan share love di dunia siber:
 - a. think before your share
 - b. banyakin pujian bukan hujatan
 - c. Saring sebelum sharing
 - d. Lbh baik fitness drpd fitnah
 - e. Your attitude determines your direction
- 3) Etika dalam pergaulan di dunia siber
- 4) Keamanan di dunia siber (no hp, alamat rumah, password, no pin, tempat kerja, tempat sekolah, dan lain sebagainya)

A purple rectangular tag with a hole on the left side is placed on a sandy surface. A thin, light-colored string is looped through the hole. Three white daisies with yellow centers are scattered around the tag: one in the foreground to the right, and two in the background. The text "Thank you!" is written in a black, cursive script on the tag.

Thank
you!