

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital saat ini berkembang dengan sangat cepat yang menjadikan segalanya serba digital (Nahriyah, 2018; Jannah, 2022; Widyaningsih, dkk., 2023). Pada era digital ini, baik secara langsung maupun tidak langsung berdampak pada munculnya gaya hidup baru yang tak terpisahkan dari penggunaan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari. Gaya hidup seperti ini, salah satunya memengaruhi anak usia dini. Herbert Marcuse (dalam Jannah, 2022) mengungkapkan bahwa teknologi bukan sekadar keinginan, tetapi sudah menjadi sebuah kebutuhan. Penggunaan elektronik dapat mempermudah pekerjaan dan informasi hingga mendapatkan hiburan.

Adanya kemajuan teknologi di era digital telah mengakibatkan peningkatan signifikan dalam penggunaan perangkat digital dan internet (Prihatini, & Muhid, 2021; Simarmata, dkk., 2023). Berdasarkan laporan terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 210,03 juta orang. Pengguna internet ini mencakup berbagai kelompok, mulai dari anak usia dini, kanak-kanak, remaja, dewasa hingga lansia awal. Hasil data menunjukkan bahwa pengguna internet dengan kalangan rentang usia 5-12 tahun sebesar 62,43%. Dalam hal ini, mereka tidak hanya memanfaatkan internet, tetapi juga berbagai perangkat digital lainnya seperti *gadget*, televisi, *ipad*, maupun *laptop*. Data Badan Pusat Statistika (BPS) menunjukkan bahwa pada tahun 2022, hampir setengah dari anak usia dini di Indonesia sudah mampu menggunakan *handphone* (HP) atau perangkat gawai, serta mengakses internet. Adapun, persentase penggunaan *handphone* (HP) pada usia 5-6 tahun mencapai 52,76%. Sedangkan, persentase anak usia 5-6 tahun yang mengakses internet adalah sebesar 39,97%. Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Jika orang dewasa menggunakannya untuk mencari informasi, menulis blog, media sosial, *vlog*, atau aplikasi lainnya, anak-anak lebih cenderung menggunakannya untuk bermain *game*, mendengarkan musik, dan menonton film atau video (Maisari, & Purnama, 2019).

Gadget sebetulnya bagus jika digunakan sesuai kebutuhan (tidak dalam durasi yang lama) untuk tujuan yang positif dan di bawah pengawasan orang tua, sehingga akan berpengaruh juga pada perkembangan dan pertumbuhan anak (Sumarni, 2022). Berdasarkan *World Health Organization (WHO)*, 2019, anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak diperbolehkan menatap layar *gadget* sama sekali, sementara anak usia 2-4 tahun boleh menatap layar *gadget* namun tidak lebih dari 1 jam. Selanjutnya, *American Academy of Pediatrics (AAP)*, 2023 juga memberikan panduan mengenai durasi ideal penggunaan *gadget (screen time)* berdasarkan golongan usia, yaitu 0-2 tahun tidak boleh diperkenalkan, 2-5 tahun maksimal 1 jam, dan usia 5 tahun keatas maksimal 2 jam per hari (Suzana, Sumarni, Supriyatun, & Ulwiyah, 2022). Maka, berdasarkan rekomendasi tentang waktu ideal bermain gadeget menurut *WHO* dan *AAP*, anak sebaiknya baru dikenalkan dengan *gadget* pada usia 2 tahun dengan waktu maksimal 1 jam perhari dan baru ketika usia 5 tahun keatas dengan waktu maksimal 2 jam. Namun, pada kenyataanya, anak tidak menggunakan *gadget* sesuai dengan durasi yang dianjurkan oleh *WHO* dan *AAP* (Antina, Qomari, & Soliha, 2022). Anak pra sekolah, tidak jarang dalam sehari menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam.

Hasil penelitian Wijaya dan Nugroho (2021) mengungkapkan bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget*, yaitu anak jadi banyak mengetahui tentang dunia luar, lalu dengan konten/tontonan anak seperti upin ipin dapat menambahkan nilai agama dan moral. Sedangkan menurut Handrianto (dalam Wulandari, & Santoso, 2019) dampak positif penggunaan *gadget*, yaitu dapat meningkatkan imajinasi anak, melatih kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat keduanya, Pratama (2022) mengungkapkan bahwa salah satu dampak paling positif dari penggunaan situs *web* media sosial pada anak-anak adalah kemampuan mereka untuk mencari informasi. Albeladi, & Palmer (2020) mengungkapkan bahwa situs *web* sosial dapat memperkenalkan budaya asing kepada anak usia dini, dapat memenuhi kebutuhan mereka dalam hal hobi, membantu mereka berkomunikasi dengan teman sebaya, serta memberikan akses ke berbagai bentuk hiburan, seperti video *game* dan film.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* yang tidak sesuai anjuran juga akan berdampak negatif. *Global medical and health communication* menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat memengaruhi kualitas penglihatan, perkembangan sosial, emosional, fisik-motorik, neurologis, kognitif, moral, serta kemampuan bahasa pada anak usia dini. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Handrianto (dalam Wulandari, & Santoso, 2019) dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain penurunan konsentrasi, malas menulis dan membaca, berkurangnya kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan (paparan radiasi yang ada dan dapat merusak kesehatan mata), terhambatnya perkembangan kognitif pada anak usia dini, serta menghambat perkembangan kemampuan berbahasa.

Temuan dampak negatif lain yang sering terlihat akibat penggunaan teknologi digital berdasarkan pengalaman di lingkungan dan masyarakat umum, yaitu terkait bahaya konten yang ada di media *online* (Pratama., dkk., 2022). Sebagai contoh pada media *online* tanpa batas, anak tidak jarang melihat gambar/video/*game* yang berunsur kekerasan dan tindakan asusila. Jika ditinjau kembali, hal tersebut dapat merusak mental dan kepribadian anak. Selain itu, hal yang lebih berbahaya dapat terjadi seperti pada kasus penculikan karena penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol.

Orang tua berperan penting sebagai pendidik pertama dan utama yang bertanggung jawab dalam membentuk serta membina perkembangan fisik dan psikologis anak-anak (Fatmawati, & Sholikin, 2019; Jarbi, 2021; Pahlevi, dkk., 2022). Di era digital saat ini, orang tua menghadapi tantangan baru yang lebih besar dalam membesarkan anak mereka. Penggunaan teknologi digital, seperti internet dan aplikasi lainnya tentu memiliki dampak yang tidak bisa dihindari baik oleh anak maupun orang tua. Orang tua harus memiliki keterampilan supaya tidak terjebak oleh kemajuan teknologi zaman sekarang. Keterampilan tersebut meliputi cara berkomunikasi dengan anak, melindungi perangkat yang digunakan oleh anak, pemilihan konten yang dapat anak akses, membuat kesepakatan dengan anak dan lainnya.

Dalam pengembangan kemampuan pada anak usia dini, orang tua ikut berperan penting (Hente, & Said, 2020). Bloom (Maisari, & Purnama, 2019) mengemukakan

bahwa pada anak usia dini perkembangan otak anak mengalami lonjakan signifikan dan berkembang dengan sangat cepat, mencapai 80%. Oleh karena itu, pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan anak perlu dioptimalkan melalui interaksi di dunia nyata, bukan di dunia maya. Penting bagi orang tua untuk mendidik anak karena anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Penelitian Asmawati (2022) mengungkapkan bahwa *gadget* pada anak usia dini memerlukan peran penting dari orang tua dalam bentuk pendampingan dialogis. Anak usia dini belum mampu membedakan hal yang baik dan hal yang buruk, peran orang tua sangat penting untuk memastikan *gadget* memberikan dampak positif, sehingga anak dapat terhindar dari efek negatif *gadget*.

Orang tua harus mendampingi dan berinteraksi dengan anak selama penggunaan media digital (Fatmawati, & Sholikin, 2019; Rachmaniar, 2021; Alamiyah, dkk., 2021; Tamitiadini, & Yustisia, 2022). Mendampingi anak-anak menjelajahi *website* menggunakan salah satu perangkat digital dapat digunakan secara bersamaan dalam bentuk interaksi nyata sebagai bagian dari aktivitas keluarga. Agar perangkat digital digunakan dengan bijak, orang tua harus menjadi teladan yang baik dalam keluarga. Maka, orang tua perlu menggunakan perangkat digital dengan bijak saat berinteraksi dengan anak. Penerapan pengasuhan digital oleh orang tua sangat penting untuk memastikan keseimbangan antara interaksi anak dengan dunia nyata. Orang tua tidak mungkin melarang anak sepenuhnya untuk menonton televisi ataupun bermain *gadget*, sehingga dalam hal ini orang tua bisa memberi aturan serta batasan yang jelas mengenai penggunaan media digital. Oleh karena itu, orang tua perlu memahami konsep pengasuhan digital atau *digital parenting*.

Digital parenting atau pengasuhan digital adalah pola pengasuhan anak yang sangat terkait dengan penggunaan perangkat elektronik (Mulyadi, dkk., 2022). *Digital parenting* adalah pendekatan pengasuhan yang bertujuan memperkenalkan dunia digital *native* kepada orang tua, serta membekali orang tua dengan pengetahuan untuk mempersiapkan anak menghadapi perkembangan teknologi. *Digital parenting* mencakup peran orang tua dalam mendampingi anak menghadapi era digital. *Digital parenting* melibatkan peran orang tua dalam menetapkan batasan yang jelas, membimbing, dan mengawasi anak saat menggunakan media digital

(Maisari, & Purnama, 2019). Prinsip digital *parenting* adalah mengajarkan sikap bijak dan etis dalam berperilaku di internet, sambil tetap menerapkan aturan untuk memastikan anak tidak melampaui batas (Harususilo, 2018). Jika melihat perkembangan saat ini, internet dapat menampilkan berbagai konten dan tak terbatas, maka orang tua dengan digital *parenting* dapat mengawasi konten-konten yang anak lihat.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ilham (2019) dengan judul “*Design of Digital Parenting Device Based on Multiple Intelligence to Develop Child’s Potential*”. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa penerapan desain digital *parenting* memberikan dampak positif dan manfaat terhadap perkembangan kecerdasan anak yang dipengaruhi oleh kemampuan intelektual anak dan hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan aplikasi berpengaruh. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu oleh Ilham, adalah keduanya sama-sama meneliti tentang digital *parenting*. Namun, penelitian oleh Ilham memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaannya, yaitu pada penelitian terdahulu membahas sistem yang mampu membantu orang tua mengembangkan potensi anak dengan memanfaatkan media digital, tetapi tidak dipaparkan peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting*,

Penelitian lainnya yang serupa oleh peneliti sebelumnya Pratama (2022), dengan judul “*Peran Digital Parenting Sebagai Edukasi Perkembangan Anak Usia Dini yang Berkualitas di TK Bahrul Huda Karang*” berpendapat bahwa masing-masing orang tua memiliki pola asuh unik dalam membimbing perilaku anak saat menggunakan media digital, dengan mengarahkan anak pada penggunaan yang tepat, dapat melindungi serta meningkatkan prestasi dan pengetahuannya. Penelitian mengatakan bahwa terdapat dua trik yang dapat diterapkan oleh orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, yaitu tetapkan batasan dan selalu damping anak selama penggunaan *gadget*. Persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama melihat peran digital *parenting*. Perbedaan utama dalam penelitian terdahulu, yaitu perbedaan tempat pelaksanaan di mana penelitian sebelumnya dilakukan di Provinsi Lampung, sementara penelitian ini akan dilakukan di Provinsi Jawa Barat. Perbedaan wilayah penelitian tentu akan mempengaruhi keadaan anak dan orang tua mengenai pola asuh yang diberikan.

Adapun melihat survei APJII tahun 2023 mengenai penggunaan internet, dari 38 provinsi dengan total responden sebanyak 8.510 orang, Jawa Barat berada pada peringkat ketiga disusul dengan DKI Jakarta pada peringkat kedua dan Banten pada peringkat pertama. Selain itu, pada penelitian sebelumnya adalah kajian literatur, berbeda dengan penelitian ini yang akan menggunakan metode studi kasus. Sehingga pada penelitian sebelumnya belum ditemukan secara jelas bagaimana peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini karena tidak dilakukan wawancara secara mendalam kepada orang tua mengenai pengetahuan orang tua terhadap digital *parenting* serta bagaimana orang tua menerapkannya.

Studi penelitian lain yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, Alia, & Irwansyah (2018) dengan judul “Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital” menyimpulkan bahwa orang tua harus menetapkan batas dan selalu damping anak saat menggunakan *gadget*. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas tentang peran orang tua dalam menggunakan teknologi digital. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian ini, pada penelitian terdahulu belum membahas mengenai pengasuhan anak di era digital, yaitu dengan digital *parenting* dan penerapannya.

Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa artikel yang serupa dengan penelitian ini, masih dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan tersendiri. Beberapa bukti kuat yang menunjukkan orisinalitas penelitian ini adalah tidak adanya peneliti sebelumnya yang menggunakan sampel wilayah yang sama dengan penelitian ini dan peneliti juga menggunakan sample dengan latar belakang orang tua yang sudah memiliki pengetahuan umum mengenai digital *parenting*. Penelitian ini juga ingin melihat seberapa penting peran orang tua terutama pada era saat ini yang tidak terlepas dari *gadget*, maka penelitian ini sangat dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian kualitatif dengan judul **“Peran Orang Tua dalam Menerapkan Digital Parenting pada Anak Usia Dini”**.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini”. Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan rumusan masalah secara umum di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan digital *parenting* untuk anak usia dini?
2. Bagaimana peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan tentang penelitian ini adalah mendapatkan gambaran mengenai peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai adalah:

1. Mengetahui penerapan digital *parenting* untuk anak usia dini.
2. Mengetahui peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoretis

Secara teoretis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

1. Memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini.
2. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi masyarakat dalam upaya memberikan pengasuhan media digital mengikuti perkembangan zaman.

3. Untuk Prodi PG PAUD memberikan sumbangan referensi dalam perkuliahan mahasiswa, khususnya pada mata kuliah Literasi Digital untuk Anak Usia Dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini adalah gambaran umum penulisan skripsi yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Teori, membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan peran orang tua dalam menerapkan digital *parenting* pada anak usia dini.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, penjelasan istilah, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi instrumen penelitian, analisis data, validitas data, isu etika penelitian, dan refleksi.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil penelitian serta pembahasannya mengenai hasil temuan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari seluruh hasil pengolahan data, implikasi yang diberikan kepada pihak terkait, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.