BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat setiap tahun tidak dapat dihindari oleh siapapun. Salah satu pemicu perkembangan teknologi adalah pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat tetap di rumah, sehingga orang-orang tidak lepas dari gawai. Sebelum adanya Covid-19, jumlah pengguna gawai di Indonesia sudah cukup tinggi. Persentase pengguna internet di atas usia 5 tahun meningkat dari 25,84% pada tahun 2014 menjadi 50,92% pada tahun 2018. Selain itu, di desa juga mengalami peningkatan dari sekitar 8,37% pada tahun 2014 menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Informatika, 2018).

Seiring berjalannya waktu, kepemilikan gawai di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan laporan Data Reportal pada tahun 2023, jumlah penduduk Indonesia adalah 276,4 juta pada Januari 2023. Tingkat pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta dengan penetrasi sebesar 77% dari total populasi pada awal tahun 2023 (Data Reportal, 2023). Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki dan menggunakan gawai. Hal ini membuktikan bahwa pengguna gawai mencakup semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga lansia. Bahkan, anak usia dini saat ini juga termasuk sebagai pemilik dan pengguna gawai.

Kelekatan gawai dengan manusia tentu saja tidak dapat dipisahkan karena fitur-fitur di dalamnya memiliki banyak manfaat untuk segala kalangan. Menurut Statista (2024), platform media sosial dengan lima pengguna aktif terbanyak adalah Facebook, YouTube, Instagram, WhatsApp, dan TikTok. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk terhubung dengan banyak orang dan menjalin komunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Selain itu, YouTube juga menghadirkan fitur sebagai hiburan dan pendidikan (Maimanah, 2023). Aplikasi yang tidak ada dalam gawai dapat diunduh melalui aplikasi store, sehingga semua orang dapat mendapatkan aplikasi yang mereka inginkan. Kemudahan dalam mengakses segala hal membuat penggunaan gawai oleh anak-anak menjadi tidak mengherankan. Berbagai jenis perangkat elektronik yang termasuk dalam kategori gawai

meliputi *smartphone*, komputer, dan laptop (Nurliana & Aini, 2021). Dilihat dari sisi kemudahan akses dan hampir dimiliki oleh semua orang, anak-anak lebih banyak menggunakan *smartphone*.

Fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini telah meluas ke seluruh pelosok Indonesia. Keberadaan gawai dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap tumbuh kembang anak. Dari sisi positif, penggunaan gawai seperti *smartphone* dapat memberikan manfaat bagi anak. Anak dapat menemukan aplikasi yang diinginkan sendiri, mengaktifkan data seluler sendiri, membedakan warna, dan mengetahui beberapa nama benda dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain itu, anak juga dapat berhitung 1-10 dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, menghafal lagu anak-anak dalam kedua bahasa, serta menghafal gerakan beberapa tarian modern dan tradisional (Listiana dan Guswanti, 2020). Dampak positif ini akan terjadi apabila orang tua memberikan pendampingan dan pengawasan kepada anak.

Dampak negatif gawai pada anak akan terjadi apabila orang tua tidak mengelola penggunaan gawai dengan bijak. Salah satu dampak negatifnya adalah anak menjadi pribadi yang individualis. Seseorang dikatakan individualis dikarenakan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya (Marpaung, 2018). Pada usia dini, anak-anak seharusnya lebih banyak menghabiskan waktu berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Namun, ketika anak sudah mengenal gawai, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar sehingga interaksi dengan orang di sekitarnya berkurang. Selanjutnya, penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengakibatkan penurunan tingkat keaktifan anak dan menghambat keterampilan sosial mereka. Keterikatan anak pada perangkat digital cenderung menciptakan lingkungan isolasi yang nyaman bagi mereka, sehingga mengurangi kepekaan dan empati terhadap teman-teman dan orang-orang di sekitarnya. Hal ini akan menimbulkan masalah yang lebih besar jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang di sekitarnya, bahkan tidak menyapa kepada orang yang lebih tua (Husna, 2017).

Selain itu, menurut Widya (2020) ketika anak sudah bermain dengan gawai, anak menjadi sulit diajak berkomunikasi karena terlalu fokus bermain gawai sehingga mengabaikan perintah orang tuanya. Kesulitan yang dialami oleh orang tua seperti sulit untuk disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak juga menjadi sulit untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini terbukti pada penelitiannya Situmorang *et al.,* (2021) anak yang lebih sering terlibat dalam interaksi langsung dengan teman sebayanya cenderung memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan dan meningkatkan kecakapan sosial

mereka dibandingkan anak yang lebih banyak berinteraksi dengan gawai. Berkurangnya kesadaran mereka terhadap lingkungan sekitar terlihat kecenderungan anak untuk menghabiskan waktu dengan perangkat digital mereka dibandingkan dengan berpartisipasi dalam kegiatan sosial atau permainan bersama teman-teman di lingkungan tempat tinggal mereka (Permata, 2015).

Terakhir, waktu yang dihabiskan dengan keluarga menjadi sedikit. Ketika seseorang sibuk dengan gawainya maka ia akan lupa terhadap waktu yang digunakannya. Terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, Ahmad, & Fitria (2020) salah satu subjek penelitiannya mengatakan bahwa gawai telah mengurangi waktu mereka bersama keluarga. Peralihan prioritas yang seharusnya menghabiskan waktu berkumpul bersama keluarga menjadi bermain gawai. Interaksi bersama keluarga yang kurang menyebabkan banyak keluarga yang mengalami konflik atau diharmonisasi (Yigibalom, 2013).

Salah satu penyebab banyaknya dampak negatif gawai pada anak dikarenakan *screen time* melebihi batas yang dianjurkan. WHO (2020) menyatakan bahwa anak usia dibawah 1 tahun tidak direkomendasikan untuk memiliki *screen time*, anak usia 2-4 tahun hanya diperbolehkan tidak lebih dari 1 jam menggunakan *screen time*, dan anak usia 5-17 tahun diperbolehkan tidak lebih dari 2 jam menggunakan *screen time*. Faktanya, saat ini terjadi peningkatan *screen time* pada anak prasekolah (Setyarini *et al*., 2023). Peningkatan screen time pada anak tidak hanya terjadi di Indonesia, di negara lain tepatnya Saudi Arabia, rata-rata anak usia 6-12 tahun telah menghabiskan 9 jam hingga 9,5 jam *screen time* selama pandemi untuk kegiatan hiburan (Alaki *et al*., 2023). Orang tua adalah figur yang paling berpengaruh dalam mengatasi dan mencegah dampak negatif dari penggunaan gawai (Suherman, 2019). Orang tua dituntut untuk menjalankan perannya sebagai pembimbing dan pengawas anak dalam menggunakan gawai agar penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif kepada anak dan terhindar dari dampak negatif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peran orang tua dalam pendampingan penggunaan gawai oleh anak-anak sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi secara sehat dan seimbang. Orang tua merupakan teladan bagi anaknya. Wuryaningsih (Wibowo, 2017) menyatakan bahwa berdasarkan penelitian psikologi menyatakan bahwa sebagian anak-anak tidak mempelajari dari apa yang dikatakan orang tua tetapi anak mempelajari dari apa yang diteladankan orang tuanya. Oleh karena itu, jika orang tua menunjukkan penggunaan gawai yang bijaksana, anak kemungkinan besar akan mengikuti

teladan yang diberikan orang tuanya. Selain itu, orang tua berperan dalam mengawasi konten yang diakses oleh anaknya. Pengawasan konten sangat penting dilakukan orang tua untuk memastikan bahwa anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka dan tidak berbahaya. Penggunaan perangkat lunak kontrol orang tua seperti *google family link* dapat membantu orang tua mengelola akun dan perangkat gawai yang digunakan anak sangat mereka mengakses internet (Puspitasari *et al.,* 2023).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Karwati *et al.,* (2020) bahwa orang tua harus mendampingi anak dalam penggunaan gawai, yaitu : (1) menciptakan aturan gawai hanya boleh digunakan ketika libur saja, jika anak tidak menuruti maka orang tua akan memberikan sanksi kepada anak, (2) orang tua mengalihkan fokus anak agar tidak bermain gawai, (3) orang tua mengajak anak bermain di luar ketika bosan, (4) orang tua mendampingi anak menggunakan gawai secara langsung, (5) orang tua memberikan pengertian kepada anak konten yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat, (6) orang tua membuat kesepakatan dengan anak, (7) orang tua menjelaskan kepada anak bahwa mereka mengatur gawai khusus anak, (8) orang tua menemukan kebiasaan menggunakan gawai pada anak usia dini. Ditambahkan oleh Munafiah & Latif (2022) peran orang tua dalam kegiatan penggunaan gawai yang dilakukan oleh anak usia dini yaitu (a) melakukan pembatasan *screen time* anak sesuai dengan kesepatakan waktu; (b) membatasi tontonan anak; (c) memberikan arahan tontonan atau game yang sebaiknya diakses; (d) mengajak anak melakukan kegiatan bersama; (e) mengatur *time off* televisi atau perangkat digital lain; (f) mengajak anak bermain di luar; (g) memberikan teguran atau sanksi ketika anak melakukan *screen time* melebihi batas kesepakatan. Serupa dengan penelitian sebelumnya, Hidayati *et al.,* (2023) memaparkan bahwa orang tua memberikan batasan dalam penggunaan gawai agar terhindar dari penggunaan gawai yang berlebih. Pembatasan yang dilakukan oleh orang tua dilakukan dengan cara mendampingi anak secara langsung maupun tidak langsung. Adapun beberapa batasan yang digunakan oleh orang tua dalam mendampingi anaknya, yaitu (1) batasan waktu; (2) batasan konten; (3) batasan aplikasi; (4) batasan jarak penggunaan; dan (5) batasan perangkat.

Namun sejauh ini, penelitian tentang pendampingan dalam membatasi penggunaan gawai ini lebih terfokuskan pada pembatasan waktu, konten, dan mengalihkan fokus anak tanpa menjelaskan tempat dimana anak dapat mengakses gawai. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada strategi penggunaan gawai, khususnya melalui penerapan zona bebas gawai. Menurut Maimanah, *et al.,* (2023) menetapkan zona bebas gawai merupakan metode dalam pemberhentian anak usia dini yang kecanduan pada gawai. Menurut Kemenkes

(2021) zona bebas gawai dapat diartikan sebagai area atau lingkungan tertentu dimana penggunaan perangkat gawai seperti *smartphone*, tablet, dan perangkat elektronik lainnya dilarang atau dibatasi. Zona bebas gawai ini dapat diterapkan oleh orang tua di dalam rumah, misalnya ruang makan, ruang keluarga, atau kamar tidur. Selain ruangan tersebut, anak diperbolehkan untuk menggunakan gawai. Haryana (2021) menyampaikan di Webinar Kominfo dalam Acara Gerakan Nasional Literasi Digital bahwa orang tua dapat menerapkan zona bebas gawai di rumah untuk membiasakan anak berinteraksi dengan anggota keluarganya. Adapun zona bebas gawai dilakukan di ruang makan dan ruang tidur. *The American Academy of Pediatrics* (2015) meriliskan beberapa rekomendasi untuk keluarga dalam penggunaan media. Salah satu rekomendasinya adalah membuat zona bebas teknologi ketika sedang makan bersama dan pengisian ulang perangkat dilakukan ketika malam diluar kamar anak. kegiatan ini diharapkan dapat mendorong waktu yang berkualitas dengan keluarga, kebiasaan makan yang lebih sehat dan kebiasaan tidur yang lebih baik. Sehingga hal tersebut semakin membuat peneliti tertarik tentang bagaimana persepsi orang tua tentang penggunaan gawai bagi kemampuan interaksi dan komunikasi anak usia dini. Oleh karena itu, judul yang dipilih peneliti ialah *"Persepsi dan Strategi Orang Tua dalam Pemanfaatan Gawai bagi Anak Usia Dini"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan rumusan masalah secara umum diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut : Bagaimana Persepsi dan Strategi Orang Tua dalam Pemanfaatan Gawai bagi Anak Usia Dini.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi dan strategi orang tua dalam pemanfaatan gawai bagi anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Secara Teoretis

Secara Teoretis, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang pengasuhan, pendidikan, dan perkembangan anak di era digital.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan orang tua dapat memahami dan memberikan pendampingan pada anak dalam menggunakan gawai yang tepat.

b. Bagi Guru dan Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan pendidik dalam memahami pentingnya pengelolaan teknologi digital di lingkungan rumah maupun lingkungan pendidikan dan menawarkan metode yang dapat diterapkan di sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, sistematika penulisan tersusun menjadi lima bab. Di awali dari bab I hingga bab V yang menggunaka pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021, dengan penjelasan sebagai berikut: Bab I Pendahuluan dalam skripsi ini mengemukakan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Teori dalam skripsi ini membahas mengenai teori- teori yang berkaitan dengan persepsi orang tua tentang penggunaan gawai bagi kemampuan interaksi dan komunikasi anak usia dini. Bab III Metode Penelitian pada skripsi ini memaparkan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data. Bab IV pada skripsi ini berisikan bahasan mengenai temuan dari hasil pengolahan data penelitian juga analisis data bedasarkan pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan, pada bab ini juga membahas mengenai temuan tersebut untuk mendapatkan jawaban dari rumusan pertanyaan penelitian. Bab V pada skripsi ini merupakan bab terakhir yang membahas pemahaman peneliti atas temuan dan analisis penelitiannya yang disimpulkan pada bab ini yang berisikan mengenai hal-hal penting dari hasil penelitiannya yang bermanfaat dan dapat dijadikan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.