

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peran orang tua dalam mengasuh, melindungi, membesarkan dan membimbing sesuai dengan tahapan perkembangannya tidaklah mudah (Brooks, 2011). Terlebih lagi selama sepuluh tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi berjalan semakin pesat yang dapat menjadi pengaruh utama dalam mengubah gaya hidup, pola pikir, sikap, menyerap pengetahuan dan berkomunikasi (Livingstone, Mascheroni, & Dreier, 2015). Terlihat dari survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2018 yang memaparkan bahwa Indonesia mengalami peningkatan dalam jumlah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan persentase 62,41% dalam penggunaan telepon seluler, akses internet yang mencapai 66,22% dan kepemilikan komputer pun mengalami peningkatan dari pada tahun sebelumnya dengan persentase 20,05% (BPS, 2018). Selain itu juga, kemajuan teknologi ini merupakan suatu kepastian karena kemajuan teknologi ini akan berjalan dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Melihat pesatnya penggunaan teknologi komunikasi, seperti gawai maka salah satu tugas orang tua adalah memfilter dan memberikan informasi serta pendampingan yang tepat mengenai penggunaan gawai yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak (Prasanti, 2016). Mengingat keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama bagi anak, maka pendidikan dalam keluarga sewajarnya pertama kali dilakukan oleh orang tua melalui pendampingan dan pengasuhan yang tepat (Brooks, 2011). Pendampingan dan pengasuhan digital ini tidak hanya terbatas pada masa prasekolah melainkan orang tua perlu memenuhi pendampingan terhadap kemajuan digital anak mulai dari masa prenatal hingga ia beranjak dewasa (Tosun, 2020).

Menurut Rode (2009) menguraikan salah satu peran orang tua di era digital adalah orang tua memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Sejalan dengan itu, orang tua dapat membimbing dan mengawasi serta memberikan kejelasan terhadap batasan terhadap penggunaan

gawai (Sukiman, 2016). Selain itu juga, orang tua perlu aturan yang konsisten dalam menggunakan gawai pada anak (Catherine, Pandia, & Pristinella, 2017a). Prinsipnya, menanamkan kebijaksanaan berperilaku serta mengenalkan etika menggunakan gawai dan memberikan pengertian tentang durasi yang tepat dalam menggunakan gawai.

Tentunya mendampingi anak dan memberikan pola pengasuhan yang tepat di era digital ini merupakan tantangan yang luar biasa karena orang tua tidak lahir dan tumbuh dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Tosun, 2020). Maka orang tua harus memiliki pengetahuan dan cakap dalam penggunaan gawai seperti komputer, perangkat pintar, dan internet yang tepat, serta menyadari risiko yang terlibat dalam penggunaannya. Selain itu juga penciptaan lingkungan yang aman untuk konsumsi media melalui pemilihan perangkat dan konten yang sesuai dengan usia juga diperlukan, di samping dari penerapan kebijakan kontrol, seperti pendampingan aktif ataupun pendampingan terbatas yang juga menjadi tanggung jawab orang tua di era digital (Lim, 2018). Bukan hanya itu, orang tua juga harus menjadi contoh bagi anak-anak mereka sebagai pengguna gawai yang bertanggung jawab dengan menguasai perkembangan teknologi agar mempermudah anak ketika beraktivitas serta memberikan pondasi yang kuat agar dapat bertahan di era digital ini (Nevski & Siibak, 2016; Vittrup, Snider, Rose, & Rippy, 2016). Hal ini mengharuskan orang tua untuk tidak hanya lebih mahir dan sadar akan risiko penggunaannya daripada anak-anak melainkan juga untuk tetap *up-to-date* dengan produk dan tren baru untuk mencegah pembentukan kesenjangan digital antara orang tua dan anak.

Kemajuan teknologi komunikasi ini tidak bisa dipungkiri, anak akan menggunakannya karena anak lahir dan tumbuh dalam kemajuan teknologi informasi sehingga hal tersebut telah menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat (Prensky, 2001). Sehingga mau tidak mau dan suka tidak suka anak-anak di era digital akan sering berinteraksi dengan perangkat digital seperti televisi, *handphone*, dan laptop. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Dewi & Rachmaniar (2018) dan Holloway, Green, & Livingstone (2013) bahwa gawai bukan hanya diperuntukkan untuk kalangan terbatas, seperti pekerja profesional melainkan anak pun telah menggunakannya sejak dini bahkan menghabiskan

waktunya untuk menggunakan gawai, seperti *smartphone*, *iPad*, *tablet*, dan komputer. Hal ini disebabkan karena gawai dapat digunakan di mana saja, dan kapan saja sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu juga, fitur yang terdapat di dalamnya pun multifungsi sehingga memberikan kemudahan dalam melakukan segala hal (Chasanah & Kilis, 2018).

Gawai yang paling banyak digunakan oleh anak yaitu *smartphone* dan *tablet* (Nadar, 2018; Verma, Suman, & Verma, 2018). Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan di Amerika dan Norwegia bahwa anak yang berusia 0-6 tahun telah memiliki akses ke layar sentuh di rumah, dengan presentase 75% anak-anak yang berusia 3-4 tahun telah menggunakan *smartphone* dan *tablet*, serta 38% anak yang di bawah 2 tahun telah mengenal dan menggunakan gawai (Holloway et al., 2013; Rideout, 2013). Sejalan dengan itu, Hendriyani, Hollander, d'Haenens, & Beentjes (2012) pada penelitiannya di Indonesia memaparkan bahwa anak di bawah 8 tahun telah memiliki gawai sendiri. Maka tidak heran bahwa anak-anak telah dikenalkan gawai sejak usia 2 tahun, lalu pada usia 3-5 tahun anak telah diperbolehkan menggunakan gawai oleh orang tua (Sucipto & Huda, 2016).

Tanpa disadari penggunaan gawai sejak dini, menjadikan gawai sebagai aktivitas yang selalu dilakukannya dalam kehidupan sehari-harinya sehingga anak telah terkondisikan dengan lingkungan tersebut dan menganggap bahwa gawai menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dirinya. Terlebih lagi penggunaannya tidak hanya dilakukan pada siang hari melainkan pada malam hari pun anak dapat menggunakannya (Genc, 2015). Hal tersebut terlihat dari aktivitas dan jangka waktu penggunaan gawai, bahwa anak telah menghabiskan lebih dari satu atau dua jam untuk menggunakan gawai sebagai media hiburan seperti bermain *game*, menonton video bahkan tak jarang anak yang berusia 5-6 tahun menghabiskan waktunya tiga hingga empat jam dalam sehari (Amalia & Setyowati, 2019). Selain itu juga, penggunaan gawai pada anak tidak hanya dilakukan di rumah melainkan ketika bepergian jauh atau menunggu di tempat-tempat tertentu (Genc, 2015; Sergi, Gatewood, Elder, & Xu, 2017).

Meningkatnya aksesibilitas penggunaan gawai pada anak usia dini ini sering menimbulkan kekhawatiran karena gawai dapat menjadi lawan ataupun kawan

yang dimana gawai dapat menjadi alat yang baik untuk mengekspresikan diri, dan komunikasi serta bukan hanya dapat mengubah cara anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi melainkan juga dapat mengubah mereka dalam menyerap pengetahuan dan bermain (Rideout, 2013). Pada penelitian yang dilakukan oleh Nikken & Jansz (2014) bahwa gawai ini dapat mempermudah dalam komunikasi melalui sms, telepon, ataupun aplikasi telepon lainnya yang ada di gawai. Tidak hanya itu, melalui gawai anak dapat mengakses baik informasi ataupun pengetahuan dengan mudah. Hal serupa pun terlihat pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020) gawai dapat menjadi media edukasi bagi anak, karena melalui gawai anak memiliki kesempatan untuk mencari lebih luas informasi yang diinginkan tanpa ada batasan ruang dan waktu. Ditambahkan oleh Dewi & Rachmaniar (2018) bahwa menjadikan gawai sebagai media edukasi yang memberikan manfaat bagi perkembangan anak, seperti menambah perbendaharaan kata dalam Bahasa Indonesia dan Inggris, sarana belajar macam-macam warna, bentuk, binatang dan suaranya.

Namun pada saat bersamaan gawai juga dapat memberikan bahaya bagi anak karena anak sangat rentan sehingga sering kali anak kurang memperhatikan postur tubuh dan jarak layar, serta ditambah dengan tingginya waktu penggunaannya yang pada akhirnya dapat berdampak pada kesehatannya. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Bhattacharyya (2015) menguraikan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pun dapat membuat anak menjadi sakit kepala, gangguan daya ingat dan konsentrasi, kelelahan, dan pusing. Selain itu juga, gawai juga dapat menjadikan anak memiliki sikap tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk terlibat dalam penggunaan gawai (Nadar, 2018; Palaiologou, 2016).

Terlepas dari dampak positif dari gawai untuk perkembangan psikomotor, sosial, linguistik, dan kognitif pada anak serta risiko dan masalah yang terkait dengan penggunaan gawai yang berlebihan, tidak pengertian, dan tidak terkontrol juga sangat menonjol. Terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Sergi et al. (2017) bahwa ketika penggunaan gawai terlalu lama maka anak akan kehilangan kesempatan untuk belajar dari pengalaman di luar. Sejalan dengan itu Suhana (2018) menguraikan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan akan membuat

anak kecanduan sehingga anak akan memiliki sikap lebih agresif dan kurang dapat mengontrol emosinya ketika terdapat masalah pada gawainya. Sehingga untuk melindungi anak dari risiko dan masalah tersebut maka perlu adanya pendampingan dari orang tua kepada anak. Karena menurut Lee (2012) orang tua harus berperan aktif dalam mendampingi, mengawasi, dan mengontrol anak dalam proses sosialisasi agar anak dapat memahami dan menggunakan gawai secara optimal dan tepat serta agar anak tumbuh dan memiliki kebiasaan penggunaan gawai yang aman, nyaman, dan sehat serta mengantisipasi pengaruh yang tidak diinginkan. Karena anak belum memiliki kecakapan baik teknis, pengetahuan, dan emosi dalam mengakses berbagai konten ataupun informasi melalui gawai. Oleh karena itu, peran orang tua tidak lain sebagai agen primer dalam sosialisasi penggunaan gawai.

Beragam penelitian terhadap penggunaan gawai pada anak sebagaimana yang telah dipaparkan telah banyak dilakukan dengan fokus yang berbeda satu sama lainnya. Pada penelitian sebelumnya, terdapat peneliti yang lebih banyak berfokus kepada penggunaan gawai pada anak, dampak negatif yang ditimbulkan (Novitasari & Khotimah, 2016). Adapun penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Sekarasih (2016) menguraikan bahwa pendampingan terbatas pada waktu dan konten adalah pendekatan utama yang dilakukan oleh orang tua. Sejalan dengan itu pada penelitian Catherine, Pandia, & Pristinella (2017) yang dilakukan oleh tiga ibu yang mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone* dengan usia anaknya 6-12 tahun, dalam hasilnya ketiga ibu tersebut menggabungkan beberapa tipe pendampingan orang tua, seperti pendampingan aktif, pendampingan terbatas. Namun pada pendampingan terbatas orang tua memberikan pendampingan dengan memberikan batasan berupa durasi atau waktu penggunaan. Penelitian ini tidak menjelaskan secara mendalam mengenai bagaimana pendampingan terbatas mengenai teknis ataupun konten kepada anak dan pendampingan secara bersama ketika anak menggunakan gawai. Selain itu juga, tidak membahas pendampingan seperti apa yang diberikan oleh ayah.

Menurut Hidayati, Veronika, & Kaloeti (2002) peran serta perilaku ayah akan memengaruhi perkembangan anak. Sehingga peran ayah tidak hanya memantau melainkan ayah perlu terlibat serta menunjukkan partisipasi yang setara dengan

ibu dalam mendampingi dan mengasuh anak (Wijayanti & Fauziah, 2020). Maka bukan hanya ibu yang berperan penting melainkan ayah juga memegang peranan penting untuk melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak (Lestari, 2016). Sebagaimana Nevski & Siibak (2016) menguraikan bahwa pentingnya peran ibu dan ayah dalam mengenalkan, menumbuhkan, dan membimbing kebiasaan penggunaan gawai yang aman, nyaman, dan sehat bagi anak serta mengantisipasi pengaruh yang tidak diinginkan. Sejalan dengan itu, ketika Ibu dan ayah memberikan dukungan satu sama lain maka interkasi dengan anak akan menjadi lebih efektif (Brooks 2011).

Berdasarkan paparan di atas, untuk menghindari inkonsistensi pendampingan dan kontras gender terhadap peran orang tua maka peran ayah tidak dapat diabaikan melainkan peran ayah perlu dibangun agar tidak menimbulkan kebingungan terhadap peran dan pengaturan penggunaan gawai di rumah. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam mengenai peran orang tua dengan menggunakan teori pendampingan orang tua di mana pendampingan orang tua ini dibagi menjadi tiga tipe, yaitu pendampingan aktif, pendampingan terbatas, dan pendampingan bersama. Teori pendampingan orang tua ini pada awalnya adalah sebuah teori yang muncul dari persinggungan antara teori komunikasi, teori sosiologi dan teori psikologi karena teori ini berhubungan erat dengan praktik pengasuhan, efek media digital, pemrosesan informasi, dan komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak sehingga teori ini menggambarkan bagaimana orang tua berperan aktif dalam mengatur dan mengendalikan penggunaan media bagi anaknya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana peran pendampingan orang tua secara aktif dalam penggunaan gawai pada anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana peran pendampingan orang tua secara terbatas dalam penggunaan gawai pada anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana peran pendampingan orang tua secara bersama dalam penggunaan gawai pada anak usia dini?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui peran pendampingan orang tua secara aktif dalam penggunaan gawai pada anak usia dini
- 1.3.2 Untuk mengetahui peran pendampingan orang tua secara terbatas dalam penggunaan gawai pada anak usia dini
- 1.3.3 Untuk mengetahui peran pendampingan orang tua secara bersama dalam penggunaan gawai pada anak usia dini

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan berikan manfaat dalam dunia pendidikan, baik manfaat teoritis maupun praktis tentang peran orang tua terhadap penggunaan gawai bagi anak usia dini. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

#### **1.4.1 Bagi Orang tua**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi orang tua yang memiliki anak usia dini mengenai mendampingi, mengawasi, mengontrol anak ketika menggunakan perangkat digital terutama gawai.

#### **1.4.2 Bagi Peneliti Lainnya**

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi satu referensi dan membuka pandangan baru bagi peneliti ataupun praktisi dan keluarga untuk melakukan penelitian mengenai peran orang tua dilihat dari perspektif lainnya.

### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Struktur Organisasi Tesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

Bab I mengenai pendahuluan, yang terdiri dari: a) latar belakang; b) rumusan masalah; c) tujuan penelitian; d) manfaat penelitian; dan e) Struktur Organisasi Tesis.

Bab II mengenai kajian teori, pada bab kajian teori ini membahas mengenai teori pendampingan orang tua dan konsep gawai pada anak usia dini. a) Teori Pendampingan, meliputi tipe pendampingan (pendampingan aktif, pendampingan terbatas, dan pendampingan bersama) dan faktor-faktor yang mempengaruhi pendampingan orang tua; b) Konsep Gawai yang meliputi hakikat gawai,

pemberian gawai, penggunaan gawai pada orang tua dan anak usia dini, dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai.

Bab III mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari a) Desain Penelitian; b) Partisipan dan Tempat Penelitian; c) Pengumpulan data; d) Analisis data.

Bab IV mengenai temuan dan pembahasan, pada bab ini membahas mengenai penjabaran tentang pertanyaan dalam rumusan masalah dari hasil penelitian terdiri dari: a) Temuan dan b) pembahasan.

Bab V mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan rekomendasi untuk orang tua dan peneliti.