

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia telah mencanangkan gerakan literasi nasional melalui 6 dasar-dasar literasi yang mencakup literasi budaya dan kewargaan, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial literasi digital dan literasi baca tulis (Ibrahim dkk., 2017). Dalam tiga dekade terakhir terdapat perkembangan pemaknaan literasi. Salah satu kecakapan literasi bagi anak usia dini sendiri adalah kecakapan literasi bahasa, baik kemampuan anak dalam memahami kata maupun kemampuan mengungkapkan bahasa.

Bahasa merupakan hal yang penting karena digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Kecakapan literasi bahasa sebagai dasar melakukan interaksi sosial. Dengan kecakapan literasi bahasa anak dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang lain baik itu dengan teman sebaya atau dengan orang yang lebih muda dan lebih tua. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 bahwa perkembangan bahasa untuk anak dalam rentang usia 5 sampai 6 tahun berkaitan dengan keterampilan bahasa dalam hal menguasai perbendaharaan kata, mampu berbahasa lisan dan mengekspresikan apa yang dipikirkan kepada orang lain.

Perkembangan keterampilan literasi bahasa anak usia dini bisa terus meningkat sejalan dengan ketersediaan fasilitas dan kegiatan yang dapat diakses. Kegiatan yang paling umum dilakukan untuk menstimulasi kemampuan anak tersebut salah satunya adalah kegiatan bercerita. Kegiatan bercerita mampu meningkatkan keterampilan berbahasa anak dengan memanfaatkan media sederhana seperti bercerita dengan menggunakan bentuk boneka tangan ataupun *big book*. Kegiatan bercerita memungkinkan anak untuk mendapat perbendaharaan kata baru untuk mempersiapkan keahlian berbicara secara logis, jelas dan pas, selain itu imajinasi anak terlatih sehingga mampu menguasai isi cerita yang diperdengarkan serta dapat membantu anak untuk menyampaikan gagasan mereka atau berkomentar saat kegiatan sedang berlangsung. Secara berangsur kemampuan berdialog anak dengan orang di lingkungannya dapat tubuh dengan baik (Anggraeni dkk., 2019).

Cara anak berimajinasi dengan menggunakan bahasa menjadi praktik yang unik dengan kekayaan bahasa dan cara mempresentasikan yang sesuai kemampuan di masanya. Perkembangan kemampuan literasi bahasa anak akan membantu dalam mengembangkan kemampuan literasi yang lebih mendalam pada diri anak seperti menulis dan membaca yang sering sekali menjadi tujuan dalam pembelajaran berbahasa di pendidikan anak usia dini (Franco dkk., 2021).

Pengetahuan dan kemampuan diri yang telah melekat pada diri anak dapat berkembang saat mereka diberikan tempat untuk mengekspresikan diri serta menuangkan berbagai imajinasi mereka dengan dukungan dan bantuan dari orang tua sebagai pendamping. Ketika anak melakukan aktivitas main di dalam rumah, kegiatan tersebut memungkinkan anak agar dapat belajar lebih optimal tidak seperti yang terjadi di tempat tradisional, pengkondisian permainan yang di desain oleh orang tua di rumah dapat dilakukan semenarik mungkin serta menyenangkan bagi anak-anak mereka, karena anak memiliki ruang gerak yang lebih leluasa serta memanfaatkan alat main yang mereka miliki dapat didesain untuk mengembangkan bahasa lebih optimal.

Kecenderungan hari ini, anak-anak sudah akrab dengan media digital. Anak dapat memanfaatkan media digital dan dapat terbantu untuk meningkatkan keahlian literasi bahasa dengan pendampingan tepat dari orang dewasa (Salehudin, 2020). Jika cerdas dalam memilih media digital, orang tua bisa mengoptimalkan media digital tersebut untuk melatih kemampuan literasi bahasa anak mereka. Konten yang berkembang dalam media digital di masa kini sangat menarik serta beragam. Dengan keberagaman konten yang ada, anak dapat banyak belajar tentang apa saja dari media tersebut karena lebih interaktif seperti pengenalan kata baru dan benda di sekitar (Susilawati & Satriawan, 2018).

Perkembangan dan pertumbuhan konten yang hadir dalam bentuk media digital telah menargetkan anak usia dini sebagai bagian dari konsumen utama yang akan memperoleh dampak dari penggunaannya. Dapat dilihat dimana-mana bahwa anak usia dini kini lebih akrab saat menggunakan media digital dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Menurut hasil dari penelitian Rideout dkk (2003) dikatakan bahwa anak dengan usia 0-6 tahun rata-rata menggunakan waktunya dengan media digital, 2 jam/ hari untuk menonton TV

atau video, dua dari tiga anak 0-6 tahun tinggal di rumah dan menonton TV yang dibiarkan menyala sepanjang waktu dan pada kelompok tertentu memiliki pengalaman belajar membaca lebih lambat, kemudian 50% anak dengan rentang usia 4-6 tahun suka dan terbiasa dalam melakukan kegiatan bermain game berbasis digital, sedangkan 70 % anak menggunakan komputer di dalam rumah mereka. Tidak dapat dipungkiri pesatnya pertumbuhan media digital serta teknologi semakin memudahkan anak untuk mendapatkan dan menggunakannya, kondisi ini disertai dengan hadirnya berbagai fungsi dan manfaat yang ditawarkan untuk mempermudah kehidupan sehari-hari. Meski demikian bentuk pendampingan dari orang tua perlu ditingkatkan, karena selain membawa manfaat, media digital juga membawa dampak buruk yang dapat memapar anak (Vandewater dkk., 2007).

Anak usia dini dapat menggunakan media digital untuk berbagai kegiatan, hampir sama dengan yang biasa dilakukan orang tua seperti untuk bertatap muka, bermain game, mendengarkan musik maupun menonton video animasi yang dapat membuat mereka merasa gembira dengan melakukan aktivitas tersebut. Anak dapat belajar dengan baik dari media digital yang dirancang dan disiapkan dengan baik, apalagi jika media digital tersebut melibatkan orang lain (Barr, 2019). Media digital sebagai perpaduan bagian-bagian data yang dapat berisi pesan, gambar, suara, video atau struktur lainnya di *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya yang disimpan, ditangani dan diperkenalkan dalam satu arah atau secara intuitif. Media digital ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran oleh orang tua bagi anak mereka. Dengan menggunakan media ini anak-anak dapat belajar banyak hal, seperti macam-macam benda, bentuk dan jenis makhluk, bentuk dan corak tumbuhan dan untuk lebih mengembangkan kemampuan membaca dan mengarang melalui pengenalan bunyi dan simbol huruf dan angka serta komposisi dasar kata. Gabungan media digital seperti suara, gambar dan gambar bergerak sangat menarik dan dapat menambah inspirasi natural yang meningkatkan kegairahan anak-anak untuk mengenal pengetahuan terbaru.

Novitasari (2019) mengatakan bahwa media digital digunakan dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia dini memenuhi aspek-aspek menulis,

membaca, dapat mengucapkan simbol huruf, dapat mengenali suara huruf dan angka, dapat memahami hubungan antara bentuk huruf dan angka dan bunyi serta memaknai arti kata yang disampaikan dalam sebuah cerita. Praktis dari kegiatan menonton dan mendengarkan sebuah cerita rakyat, seorang anak dapat melatih kemampuannya dalam keterampilan literasi bahasa, hal tersebut berhubungan dengan daya serap otak dalam mengingat informasi yang diterima. Melihat hal tersebut perkembangan literasi bahasa reseptif anak dapat sejalan dengan perkembangan literasi bahasa ekspresif.

Pembelajaran literasi bahasa menggunakan media digital bagi anak usia dini tidak dapat terpisah dari kekurangan dan kelebihanannya. Dalam penelitian Yunus et al (2013) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat menarik perhatian anak, memfasilitasi proses belajar anak, membantu meningkatkan kosa kata anak serta mempromosikan pembelajaran yang bermakna. Sedangkan kekurangannya sendiri di antaranya kontrol yang sulit serta lemahnya dalam mengelola dan merencanakan kegiatan yang melibatkan media digital. Pembelajaran dengan menggunakan media digital dapat dilakukan dengan mengalihkan membaca secara konvensional ke media berbasis digital seperti *e-book*. Fitur interaktif yang terdapat pada *e-book* dapat memotivasi anak untuk belajar dan menyiapkan mereka dalam mengasah keterampilan abad 21 dengan mempersiapkan mereka untuk membaca menggunakan media digital baik di lingkungan tempat tinggal dan di lingkungan sekolah. Salah satu peran orang dewasa adalah untuk memilih konten media digital yang berkualitas tinggi untuk meningkatkan kemampuan literasi anak (Schugar dkk., 2013).

Media digital yang semakin canggih menjadi sangat populer di kehidupan anak. Berbagai jenis media canggih yang beredar saat ini memiliki tampilan yang memikat. Media digital ini tidak hanya terbatas pada TV, mereka tampil dalam berbagai jenis perangkat yang lebih modern dan mudah dibawa kemana saja juga saat ini terkenal termasuk *smartphone*, hiburan online, ipad dengan sistem yang dibawanya, tablet dan media lainnya. Berbagai konten yang ada menawarkan hal yang jadi daya tarik anak untuk mendapatkannya. Sebagian besar bahan yang diperkenalkan adalah variasi menghibur yang dapat dengan mudah dicapai dengan sedikit jari. *The Academy of Pediatrics* menyebutkan bahwa adanya berbagai

media digital yang dapat dijangkau oleh anak-anak memiliki konsekuensi yang merugikan, namun orang tua atau pendidik juga perlu memahami bahwa media digital merupakan perpanjangan dalam melatih agar anak dapat berkembang dengan baik (Strasburger & Hogan, 2013). Sedikit sekali eksplorasi yang menceritakan tentang dampak besar kemajuan media digital. Beberapa ahli menyatakan bahwa media digital seperti televisi dan ponsel berdampak buruk pada kesejahteraan anak-anak. Sementara itu, dari sisi lain, otoritas publik secara serius meminta para pendidik untuk lebih mahir melibatkan media digital dalam sistem pendidikan. Spesialis anak di Amerika berpendapat bahwa pemanfaatan inovasi dan media digital untuk anak dengan rentang usia 0-8 tahun dalam pembelajaran memainkan peran penting bila digunakan secara sengaja dan sesuai (Fred Rogers Center, 2012).

Penggunaan media digital menjadi prasarana yang berguna dalam menumbuhkan prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran. Penggunaan media digital untuk membantu anak berkembang perlu dibangun dengan pondasi yang kokoh serta profesionalisme orang tua dalam mendidik anak usia dini melihat banyaknya tantangan dan peluang yang ada. Bantuan dan pelatihan yang diberikan oleh orang tua dikemas dalam suatu program yang pedomannya adalah dengan menggunakan media digital untuk dapat dimanfaatkan oleh anak-anak mereka di rumah. Pemanfaatan media digital seperti video animasi (Elias & Sulkin, 2017). Anak-anak sebagai makhluk yang ramah sangat membutuhkan orang dewasa, dalam hal ini wali atau orang tua, sebagai pembantu dinamis atau perantara sehingga mereka dapat mengarahkan anak dengan aman dalam menggunakan media digital (Donohue & Schomburg, 2017; Schoon dkk., 2010)

Perkembangan anak usia dini diduga memiliki pengaruh yang signifikan dalam percepatan pembangunan berkelanjutan, di mana peran orang tua menjadi sangat penting dan diakui sebagai pendidik utama bagi anaknya. Meski begitu, jarang menemukan bukti faktual yang menunjukkan apakah dan bagaimana perilaku orang tua mempengaruhi inisiatif perkembangan anak usia dini. Dirasa penting pendidikan dan pendampingan orang tua berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Orang tua yang mengabaikan anaknya atau tidak mendukung, umumnya menghambat perkembangan mereka. Untuk

membantu perkembangan anak-anak mereka, orang tua yang memiliki pengetahuan serta akan mau terlibat dalam pelaksanaan permainan anak-anak sebagai tindakan tanggung jawab bagi anak mereka (Ghosh & Steinberg, 2023).

Tampaknya dengan memberikan pendampingan yang tepat kepada anak-anak akan berdampak pada seberapa baik kemampuan literasi bahasa mereka berkembang. Aspek lain dari pertumbuhan dan perkembangan anak akan dipengaruhi oleh bagaimana orang tua dan anak berinteraksi pola bantuan atau dorongan yang dikembangkan (Helmerhorst dkk., 2023). Ibu khususnya menjadi agen dalam kegiatan belajar anaknya di rumah dan dapat membantunya mengembangkan identitas-identitas anak mereka. Sebelum berada di bangku sekolah, para ibu membekali anaknya dengan hobi yang bermanfaat sebagai kegiatan pengantar dalam belajar (Gapany dkk., 2021). Saat melakukan praktik literasi bahasa di rumah, anak dapat mempertimbangkan proses pembelajaran yang telah dijalankan dan berkembang menjadi informan yang baik.

Dengan demikian, fungsi orang tua dalam kegiatan belajar yang dilakukan anak merupakan tanggung jawab yang harus dilaksanakan pada tahap awal pendidikan anak (Gross dkk., 2020). Orang tua tentu memiliki pola yang berbeda dalam melakukan peran dan pendekatan untuk membantu perkembangan anak mereka di rumah. Orang tua yang bekerja dan penanggung jawab rumah tangga sama-sama sepakat bahwa pendampingan yang dilakukan untuk keberlangsungan tumbuh kembang anak di rumah diperlukan. Meski orang tua memiliki berbagai jenis profesi tentu mereka juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam melakukan upaya pendampingan terhadap anaknya. Hal ini terkait dengan berbagai hambatan dan fasilitasi dalam membantu perkembangan pendidikan semua anak (Ulfasari & Fauziah, 2021).

Upaya orang tua dalam mendidik anaknya di era digital ini adalah dengan memberikan pendampingan yang tepat dalam penggunaan media digital. Orang tua dapat memberikan masukan konten positif, mengawasi penggunaannya, dan memberikan akses konten positif yang mereka miliki. Agar anak dapat terus berkembang melalui kegiatan bermain dengan memanfaatkan media digital yang kini berkembang sesuai dengan masa tumbuh kembang anak (Alia & Irwansyah, 2018b).

Salah satu upaya pendampingan yang perlu dilakukan oleh orang tua adalah pendampingan terhadap perkembangan bahasa anak saat anak berinteraksi dengan menggunakan fasilitas media digital di rumah. Pendampingan orang tua dalam penggunaan media digital dikenal istilah *digital parental*. Menurut penelitian terdahulu, praktek pendampingan yang dapat dilakukan diantaranya melalui tahapan: melakukan aturan bersama, memberikan bimbingan serta dampingan terhadap anak, orang tua sebagai kontrol serta menneyeimbangkan aktifitas digital dengan aktivitas fisik anak (Maisari & Purnama, 2019). Meski demikian penggunaan media digital akan tetap menyenangkan sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan yang dapat diperoleh anak di rumah. Orang tua mendampingi agar penggunaan media digital tersebut tidak berdampak terhadap hal-hal negatif seperti akses terhadap konten yang tidak layak dan kecanduan dalam penggunaan oleh anak.

Peneliti sebagai pegiat literasi di Komunitas Ngejah yang berada di Desa Sukawangi, Kecamatan Singajaya, Kabupaten Garut. Lokasi daerah tersebut berada paling ujung selatan dari Kota Garut, sehingga lebih dikenal dengan sebutan Garut Selatan. Dengan wadah Komunitas Ngejah, peneliti terlibat aktif untuk mengkampanyekan pentingnya meningkatkan kemampuan literasi bagi masyarakat sekitar, tidak terkecuali anak usia dini. Komunitas Ngejah telah berperan dalam mengkampanyekan literasi sejak tahun 2010 sampai saat ini. Melihat kondisi yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa perlu untuk meneliti bagaimana pola yang dilakukan oleh para orang tua dalam literasi bahasa anak dengan memanfaatkan media digital.

Melihat semakin cepatnya pertumbuhan media digital dengan beragam perangkat dan aplikasi, kini tidak hanya memapar orang dewasa di sekitar Singajaya, bahkan semakin cepat untuk diakses oleh anak sehingga perlu adanya pendampingan yang bijaksana dari orang tua agar penggunaan media digital dapat secara efektif mendatangkan manfaat dalam berbagai aspek perkembangan keterampilan anak. Peneliti sebagai pegiat literasi menganggap hal tersebut penting untuk menjadi fokus perhatian agar perkembangan literasi bahasa anak melalui memanfaatkan media digital sebagai media bermain bagi anak di rumah dapat tetap berkembang. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pendampingan orang tua dalam literasi bahasa anak usia dini melalui pemanfaatan media digital yang kini tengah berkembang dalam kehidupan sehari-hari anak dan orang tua di rumah.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bagaimana pendampingan orang tua dalam literasi bahasa anak usia dini dengan pemanfaatan media digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pendampingan yang dilakukan orang tua di rumah dalam literasi bahasa anak usia dini dengan pemanfaatan media digital di Kecamatan Singajaya Kabupaten Garut.

1.4 Manfaat Signifikan Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat bagi orang tua

- a. Sebagai bahan evaluasi bagi orang tua dalam pemanfaatan media digital bagi anak usia dini.
- b. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dalam memberikan pendampingan peningkatan literasi bahasa anak usia dini dengan memanfaatkan media digital.
- c. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dalam memilih konten media digital untuk peningkatan literasi bahasa anak usia dini.

Manfaat bagi peneliti lain

- a. Sebagai bahan evaluasi bagi orang tua dalam pemanfaatan media digital bagi anak usia dini.
- b. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dalam memberikan pendampingan peningkatan literasi bahasa anak usia dini dengan memanfaatkan media digital.
- c. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dalam memilih konten media digital untuk peningkatan literasi bahasa anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini berisi hasil penelitian yang disampaikan dalam lima bab, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I Pendahuluan, yang merupakan gambaran secara umum, meliputi latar belakang masalah penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat signifikan penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II Kajian kajian atau teori landasan yang digunakan, terdiri dari teori anak usia dini, literasi anak usia dini, media digital, pengaruh media digital bagi anak usia dini dan pendampingan orang tua.

Bab III Metode Penelitian, meliputi penjelasan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penyusunan tesis. Bagian ini terdiri atas desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, penjas istilah, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan paparan terkait isu dan etik yang berlaku dalam penelitian anak usia dini.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan dua hal pokok: temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan menggunakan berbagai kemungkinan yang sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan temuan penelitian yang berperan dalam menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, menyajikan kesimpulan dari interpretasi peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, mengemukakan akibat yang dihasilkan dari tindakan yang sudah dilakukan, serta mengusulkan hal-hal yang penting dan dapat digunakan berdasarkan temuan penelitian.