



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi, informasi sangat berperan dalam proses kehidupan sehari-hari salah satunya aspek yang saat ini sangat berperan adalah gawai. Fenomena media digital yang penuh dengan aktifitas produksi informasi. Penggunaan media elektronik secara aktif sangat ditentukan oleh penggunaan inovasi lanjut dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Media diakui mewujudkan fungsinya sebagai kepentingan publik.

Namun, produk media justru dinilai dapat menyesatkan publik. Penyesatan ini barangkali bukan sebagai motif yang disengaja oleh media, tetapi cara kerjanya menggiring publik ke kesalahan tersebut. Media terlalu diyakini sebagai panutan publik. Jenis media yang ada sekarang sangat beraneka ragam seperti media televisi dan internet (Darmawan, 2010, p. 21).

Salah satu media elektronik yang sangat populer adalah televisi. Televisi merupakan sebuah sistem penyampaian cerita yang tidak lagi dianggap barang aneh sebagai pengetahuan, dan kehadiran televisi tidak lagi menjadi barang yang mewah. Teknologi tersebut telah dijadikan kebutuhan hidup sehari-hari (Putra, 2009, p. 1).

Televisi memberikan peran penting dalam kehidupan anak-anak dan juga dapat memberi informasi serta hiburan terhadap anak-anak (Masbikin, 2008, p. 62).

Televisi pada awalnya “berkompetisi” dalam area yang dipenuhi dengan media elektronik lain, yaitu mulai dari ponsel, *videogames*, website interaktif, media sosial, dan lain sebagainya. Dengan kemudahan akses terhadap media elektronik ini, anak-anak akan dengan mudahnya mengakses konten-konten media dari berbagai macam medium (Masbikin, 2008, p. 62).

Menurut hasil penelitian Yayasan Pengembangan Media dan Anak (YPMA) pada tahun 2016 yang dikutip dalam (Noviana, 2007, p. 71) yang menyinggung jumlah jam menonton televisi pada anak di Jakarta dan Bandung, ditemukan sekitar 30-35 jam seminggu atau 4,5 jam dalam sehari anak-anak menonton televisi. Maka dalam setahun mencapai kurang lebih 1.600 jam. Sedangkan jumlah hari sekolah anak-anak hanya sekitar 185 hari dalam lima jam perhari untuk kelas atas dan tiga jam untuk kelas bawah. Sehingga dalam setahun anak-anak belajar di sekolah mencapai angka 740 jam.

Selain menonton televisi anak-anak pun menggunakan media yang lain seperti *video game*, komik, internet, YouTube dan lain-lain. Sehingga waktu yang digunakan untuk menggunakan media diperkirakan hampir mencapai 2.500 jam dalam satu tahun atau setara tujuh jam dalam sehari. Dapat disimpulkan anak-anak Indonesia rata-rata jauh lebih lama menonton televisi dan menggunakan internet dibandingkan jam belajar mereka di sekolah (Noviana, 2007, p. 71).

Sementara itu YouTube yang merupakan sebuah situs Web atau *Video Sharing* (berbagi video) populer dimana pengguna dapat memuat, berbagi klip video dan menonton secara gratis. Umumnya video di YouTube adalah film, klip musik untuk penggunanya sendiri. YouTube memungkinkan siapa saja dapat mengaksesnya bahkan anak-anak usia dini juga dapat mengakses YouTube tersebut secara mudah (Tamburaka, 2013, pp. 83-84).

Perkembangan dan perubahan dari media dapat menimbulkan berbagai macam pertanyaan seperti apakah terdapat keutamaan yang spesial pada televisi dan media lain yang secara sosial memberikan pengaruh yang tidak diharapkan, seperti ketakutan yang berlebihan, agresi atau perilaku kekerasan yang tak beralasan, problem identitas, problem dalam interaksi keluarga, materialisme yang berlebihan, kesangsian seksual atau kebingungan.

Hal ini sangat mungkin terjadi di kalangan anak-anak, karena saat ini media menggempur dan masuk dalam kehidupan mereka sampai pada ruang-ruang privat, tidak hanya kepada kalangan dewasa melainkan pada kalangan anak-anak (Lilis, 2014, p. 36).

Televisi lebih pantas ditonton oleh anak-anak di atas usia tiga tahun. Salah satu dampak negatif televisi adalah dapat menurunkan kemampuan membaca pada anak. Balita yang terlalu sering menonton televisi akan kehilangan kesempatan untuk mendapatkan stimulasi yang baik bagi proses tumbuh kembang anak. Sebaliknya dampak positif menonton televisi terlihat jelas pada anak berusia tiga sampai lima tahun. Pada usia ini kemampuan membacanya akan lebih baik dengan menonton (Musbikin, 2009, pp. 79-90).

Sedangkan bila kita beralih terhadap media baru seperti internet, terdapat banyak pelajaran yang mendokumentasikan manfaat positif dari media tersebut, yaitu proses komunikasi yang dimediasi oleh komputer.

Komunikasi menggunakan media baru dapat memungkinkan terjadinya bentuk interaktif. Seperti halnya proses komunikasi interpersonal, tetapi tidak terjadi tatap muka antara pengirim dan penerima tidak berada berdekatan di dalam satu ruangan yang sama. Semua pesan yang dikirim melalui media baru semuanya berbentuk digital, teks, suara, ataupun gambar.

Media baru atau bisa dikatakan internet ini telah menciptakan “generasi elektronik” yang lebih demokratis, imajinatif, lebih bersifat sosial dan berwawasan, bila dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Guntarto, 2011, pp. 62-63).

Orang tua perlu mendampingi anaknya serta memberikan pengarahan sebelum atau sesudah anak menyaksikan tayangan-tayangan kartun di televisi. Misalnya itu kartun *Spongebob*, tayangan kartun ini identik dengan tayangan yang aman. Tayangan kartun karya Stven Hillenburg, karakteristik *Spongebob* sebagai tokoh utama yang cerdas, memiliki semangat tinggi, baik hati,

dan penyayang. Kartun *Spongebob* ini juga mengajarkan bagaimana menjalin persahabatan yang setia dan saling memahami (Putra, 2009, p. 21).

Namun tidak semua masyarakat sadar bahwa tayangan kartun mengandung kekerasan dan berbahaya jika ditiru anak-anak. Diantaranya terdapat adegan kekerasan dan perkataan yang kasar yang seringkali dikatakan dari tokoh-tokoh cerita *Spongebob* saat mereka marah atau kesal terhadap tokoh lainnya. Ada pula sikap atau kata yang merendahkan orang lain. Maka dari itu diperlukan peran orang tua untuk mengawasi anaknya (Putra, 2009, p. 21).

Dalam realita kehidupan sehari-hari seringkali menunjukkan bahwa peran ibu tidak selalu dijalankan. Seringkali ibu kurang berperan, karena hampir sebagian besar kaum wanita berprofesi sebagai wanita karir sehingga menuntut para ibu untuk melakukan kegiatan di luar rumah dan rata-rata ibu memiliki pembantu atau pengasuh untuk anaknya, sehingga mengurangi waktu para ibu mendampingi anak untuk menggunakan media di rumah (Putra, 2009, p. 45).

Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana peran orang tua sebagai guru atau pendidik di rumah, dalam mengoptimalkan penggunaan media terhadap anaknya. Hal ini sama dengan teori atau konsep yang digunakan peneliti yaitu *Social Learning Theory* yaitu bagaimana orang tua mengamati anak dalam penggunaan media.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas maka permasalahan yang ingin diteliti penulis adalah: Bagaimana peran orangtua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak?

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penggunaan media digital pada anak usia dini?
2. Bagaimana peran orangtua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan penulis yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital pada anak usia dini
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran orangtua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana teori belajar sosial *Social Learning Theory* (SLT) dan teori literasi media diterapkan oleh orang tua, dalam membantu anaknya mengoptimalkan penggunaan media sebagai salah satu sumber belajar anak.

1.5.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan orang tua untuk menerapkan peran orangtua, dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak.

1.5.3. Kegunaan Sosial

Secara sosial penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan orang tua untuk melakukan beberapa bentuk praktis dari peran orang tua, dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai sumber belajar anak.

1.6. Keterbatasan Penelitian

- a. Penelitian ini hanya terbatas kepada orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai saah satu sumber belajar anak.
- b. Peneliti membatasi objek penelitian hanya tentang penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA