



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 II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu yang terkait dengan judul penelitian ini, terdapat tiga penelitian yang penulis temukan. Penelitian pertama yaitu skripsi yang ditulis oleh (Chyntia, 2016), mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Jurnalistik dan Program Studi Ilmu Komunikasi. Judul penelitiannya yaitu “Strategi Komunikasi Antarpribadi Orang tua dengan Anak Generasi Digital melalui *Gadget*” yang dilakukan pada tahun 2016.

Teori yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Teori Akomodasi. Teori Akomodasi merupakan salah satu teori tentang perilaku komunikasi yang sangat berpengaruh. Teori ini dirumuskan oleh Howard Giles dan para koleganya, yang menjelaskan bagaimana dan mengapa kita menyesuaikan perilaku komunikasi kita terhadap tindakan orang lain. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui penggunaan *gadget* yang dilakukan orang tua dalam mengembangkan komunikasi antarpribadi dengan anak mereka yang merupakan generasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Beberapa konsep yang digunakan dalam penelitian Chyntia yaitu konsep komunikasi antarpribadi, konsep generasi digital, dan konsep *Computer Mediated Communication* (CMC). Konsep *Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda.

Terdapat lima kualitas umum untuk mencapai komunikasi antarpribadi yang efektif, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima ciri tersebut dapat dilihat dari percakapan yang dilakukan melalui aplikasi *chatting*. Aplikasi *chatting* dapat membantu komunikasi antara orang tua dan anak ketika masing-masing memiliki kesibukan dan tidak berada dalam satu lingkungan.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam berkomunikasi dengan menggunakan aplikasi *chatting*, yaitu dengan adanya *controllability*. Kelebihannya ialah seseorang memiliki kebebasan untuk mengungkapkan apa saja, kemudian pesan yang disampaikan dapat dipahami terlebih dahulu dan memiliki kebebasan untuk membalas atau tidak membalas pesan. Sedangkan kekurangannya ialah dapat membuat seseorang menjadi merasa terabaikan, dan seseorang bisa saja tidak membalas *chatting*.

Dua dari tiga informan, semua memiliki tingkat keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan yang tinggi. Hal ini dapat terjadi karena masing-masing pasangan ibu dan anak tidak ragu untuk menceritakan apa yang dirasakan dengan penggunaan *emoticon*.

Emoticon ini dapat membantu penyampaian pesan yang ingin disampaikan. Penggunaan bahasa yang dianggap tidak kaku juga dapat membuat anak membalas pesan tersebut dengan santai pada saat *chatting*. Orang tua mengikuti perkembangan teknologi yang sama dengan yang digunakan anak, misalnya penggunaan *emoticon* pada saat *chatting*.

Kesimpulan dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak selamanya berdampak negatif. Penggunaan *gadget* juga dapat berdampak positif jika dipergunakan dengan benar. Salah satu bentuk penggunaan *gadget* yang benar adalah menggunakan *gadget* untuk melakukan komunikasi antara orangtua dan anak.

Orang tua perlu melakukan pendekatan yang berbeda terhadap anak-anak yang tumbuh di zaman teknologi. Salah satunya dengan penggunaan aplikasi *chatting* yang dapat dijadikan solusi oleh para orang tua.

Penelitian yang dilakukan oleh Chyntia memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu mengenai peran orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital. Baik penelitian Chyntia maupun yang akan penulis lakukan, keduanya menggunakan informan orang tua dan anak dalam menggunakan media digital.

Penelitian terdahulu kedua adalah skripsi yang dibuat oleh (Izzaura, 2014), mahasiswi Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia, tahun 2014. Judul penelitiannya adalah “Mediasi Orangtua Terhadap Penggunaan Media Oleh Anak (Studi terhadap Ibu Berprofesi sebagai Pendidik dalam Memediasi Penggunaan Televisi dan Internet dari Anak)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Obyek dalam penelitian ini adalah tentang mediasi yang dilakukan oleh orangtua terhadap penggunaan media oleh anak mereka. Subyek yang diteliti adalah orang tua yang merupakan pendidik yang seringkali menggunakan media baik di rumah maupun disekolah.

Izzaura mengutip beberapa studi yang menunjukkan efek positif dan manfaat penggunaan media bagi anak. Misalnya, menurut Fisch (2005) dikutip dalam (Izzaura, 2014, p. 1). Aktivitas menonton tayangan televisi yang memiliki dampak positif bagi pembelajaran anak, baik dari segi akademis maupun sosial (Izzaura, 2014).

Beberapa studi mengemukakan bahwa program televisi yang bersifat prososial dapat membuat perubahan positif dalam perilaku sosial anak. Sedangkan menurut Chen (2005) dikutip dalam (Izzaura, 2014, p. 2). Televisi yang seringkali dianggap dapat memperpendek rentang

perhatian anak, justru dapat meningkatkan perhatian dan keterampilan kognitif anak (Izzaura, 2014).

Teori yang digunakan oleh peneliti adalah Teori Mediasi Orang tua (*Parental Mediation Theory*). Pengertian dari teori ini mencakup “setiap strategi yang orang tua gunakan untuk mengontrol, mengawasi, dan menginterpretasikan konten”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan melihat polamediasi orang tua terhadap penggunaan media anak.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memahami bagaimana orang tua menerapkan mediasi kepada anak. Peneliti juga ingin memahami konteks natural dari orang tua dan keluarga, dimana konteks ini turut mempengaruhi cara orang tua memediasi.

Kesimpulan dalam penelitian ini menyatakan bahwa mediasi aktif merupakan jenis mediasi yang telah banyak diterapkan oleh ibu yang berprofesi sebagai pendidik. Tetapi jika beralih ke media baru yaitu internet, jenis mediasi yang cenderung lebih diterapkan sangat beragam dan merupakan kombinasi antara mediasi aktif, restriktif, dan *co-viewing*.

Jenis mediasi yang diterapkan pada media internet yaitu monitoring, cukup banyak diterapkan oleh para ibu. Karena, secara keseluruhan ibu yang berprofesi sebagai pendidik, guru, ataupun dosen, mempunyai kesadaran yang tinggi terhadap dampak media bagi anaknya.

Selain itu mereka merasa dirinya masih dapat mengontrol penggunaan media untuk anaknya. Ibu sebagai pendidik dapat dikategorikan sebagai orang tua yang “selektif” yaitu dengan menyeimbangkan antara mediasi positif dan negatif terhadap penggunaan media.

Penelitian yang dilakukan oleh Izzaura juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dibuat penulis yaitu mengenai peran orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan media pada anak. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam hal bidang yang akan diteliti yaitu tentang mediasi penggunaan televisi dan internet pada anak. Sedangkan penulis akan meneliti tentang peran orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak.

Penelitian terdahulu ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Yandri, 2014). Dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, tahun 2014.

Judul penelitiannya adalah “Efek Media Program Acara Laptop Si Unyil di Trans7 pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif Efek Media Program acara Laptop Si Unyil di Trans7 ditinjau dari sisi edukasi pada siswa SDN Kledokan)”.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efek media dalam program acara *Laptop Si Unyil* di Trans7 pada siswa SD ditinjau dari sisi edukasi. Teori yang digunakan adalah teori *Stimulus Organisme Response* (SOR). Materi tayangan *Laptop Si Unyil* berperan sebagai pesan atau stimulus yang diterima oleh organisme (penonton) kemudian muncul perasaan suka, minat menonton sehingga muncul respon sebagai akibat dari terpaan pesan tersebut.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan wawancara mendalam, observasi, dan analisis data. Peneliti melakukan penelitian menggunakan analisis data secara kualitatif. Artinya data yang diperoleh dalam penelitian akan dilaporkan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran secara detail.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yandri yaitu peneliti menemukan bahwa dari lima orang narasumber yang merupakan pemirsa program *Laptop Si Unyil* menyatakan bahwa program tersebut dapat menambah wawasan serta pengetahuan mereka, melalui berbagai tayangan informatif yang belum diketahui sebelumnya.

Peneliti berfokus pada efek media program *Laptop Si Unyil* yang dilihat dari sisi edukasinya. Sebelumnya peneliti telah melakukan survei pendahuluan yang berada di SD Kledokan. Dengan menggunakan tiga pendekatan pada teori efek media, hasil temuan tersebut dapat dijabarkan pada masing-masing narasumber.

Siswa kelas lima dan enam SD Kledokan dalam penelitian ini dipilih karena target audiens yang diinginkan oleh program *Laptop Si Unyil* Trans7 ialah anak-anak yang berusia 9-13 tahun.

Penelitian ini berfokus terhadap efek media yang ditimbulkan dari program *Laptop Si Unyil* di Trans7 pada siswa-siswi SD Kledokan, dilihat dari sisi edukasinya. Efek media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana program *Laptop Si Unyil* sebagai sumber informasi pengetahuan dapat memberikan efek pada siswa-siswi SD Kledokan.

Dengan menggunakan tiga pendekatan yaitu efek kognitif, afektif, dan behavioral, peneliti juga memilih SD Keledokan sebagai objek penelitian karena di SD Kledokan belum pernah ada penelitian yang terkait efek media program *Laptop si unyil*.

Peneliti sudah melakukan survey pendahuluan terhadap 20 orang siswa SD Kledokan dari total populasi 60 siswa yang terdiri dari siswa kelas lima yang berjumlah 26 siswa dan kelas enam yang berjumlah 34 siswa.

Dari hasil survey pendahuluan yang didapat sebanyak 19 responden menjawab sangat mengetahui tentang program *Laptop Si Unyil* dan suka dengan program tersebut, karena program tersebut dapat menambah wawasan belajar, menambah informasi, dan wawasan pengetahuan baru bagi mereka.

Kesimpulan dari hasil temuan data yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, kelima narasumber memiliki jawaban yang sama terkait dengan kognitif yakni dengan menonton program *Laptop Si Unyil*.

Mereka dapat memperoleh informasi yang sangat beragam dan sangat bermanfaat bahkan dapat memperluas wawasan mereka. Misalnya, mengenai penanaman stroberi, pembuatan bakpia, pengolahan ikan tuna dan lain sebagainya.

Tayangan tersebut diakui oleh informan sebagai informasi yang belum diketahui sebelumnya, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Hal ini merupakan wujud dari efek media massa pada aspek kognitif.

Dari sisi efek afektif informan menyatakan bahwa program tersebut sudah disukai sejak pertama kali menonton pada saat mereka duduk di bangku kelas satu sampai kelas tiga SD.

Terkait dari sisi efek afektif ini peneliti menemukan bahwa informan mengaku senang dan sangat menyukai program tersebut. Alasannya, karena ketika menonton *Laptop Si Unyil* mereka tidak hanya mendapatkan informasi tetapi juga terdapat aspek hiburan di dalam tayangan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Yandri memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai peran orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan media terhadap anak. Adapun perbedaannya dari penelitian terdahulu yaitu tentang efek media dalam program acara *Laptop Si Unyil* di Trans7 pada siswa SD.

Informan yang digunakan peneliti yaitu efek media dalam program acara laptop Si Unyil di Trans7 pada siswa SD, sedangkan informan penulis menggunakan informan orangtua dan anak dalam menggunakan media digital.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 2.1.
Penelitian Terdahulu

	PENELITIAN 1	PENELITIAN 2	PENELITIAN 3
Nama Peneliti	Chyntia	Izzaura	Yandri Daniel Damaledo
Tahun	2016	2014	2014
Asal Penelitian/ Lembaga	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Indonesia	Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Judul Penelitian	Bagaimana Orang tua Memanfaatkan Gadget Untuk Mengembangkan Komunikasi Antar Pribadi Dengan Anak Generasi Digital.	Mediasi Orang tua Terhadap Penggunaan Media Oleh Anak (Studi Terhadap Ibu Berprofesi Sebagai Pendidik Dalam Memediasi Penggunaan Televisi Dan Internet Dari Anak).	Efek Media Program Laptop Si Unyil Di Trans7 Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif Efek Media Program Acara Laptop Si Unyil Di Trans7 Ditinjau Dari Sisi Edukasi Pada Siswa SDN Kledokan.
Permasalahan Penelitian	Bagaimana orang tua memanfaatkan gadget untuk mengembangkan komunikasi antar pribadi dengan anak generasi digital ?	Bagaimana caranya meminimalisir efek negatif dan sekaligus memaksimalkan manfaat positif media bagi anak?	Bagaimana efek media program acara Laptop Si Unyil di Trans 7 pada siswa SD N Kledokan apabila ditinjau dari sisi edukasi program tersebut?
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui penggunaan gadget yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan komunikasi	Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola penerapan mediasi orang tua yang dilakukan ibu dengan profesi sebagai pendidik	Untuk mengetahui efek media dalam program acara Laptop Si Unyil di Trans 7 pada siswa SD N Kledokan apabila

	PENELITIAN 1	PENELITIAN 2	PENELITIAN 3
	antarpribadi dengan anak generasi digital.	terhadap penggunaan media televisi dan internet oleh anak-anak.	ditinjau dari sisi edukasi.
Teori yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> - Teori Akomodasi - Konsep Komunikasi Antar Pribadi - Konsep Generasi Digital - Dan Konsep Cmc 	- Teori Mediasi orang tua.	- Teori Stimulus Organisme Response (SOR).
Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Hasil Penelitian	Adanya akomodasi oleh orang tua dengan menggunakan teknologi yang sama dengan anak.	Orang tua masih memiliki pandangan seimbang terhadap media. Mediasi yang digunakan cukup seimbang antara pembatasan, larangan, penjelasan dan pendampingan.	Peneliti ingin melihat efek program acara laptop si unyil apabila ditinjau dari sisi edukasinya terutama pada siswa sekolah dasar yang merupakan target audiens dari program acara tersebut.

2.2. Teori Atau Konsep

2.2.1. *Social Learning Theory*

Teori belajar sosial, atau *Social Learning Theory* yaitu didasarkan pada gagasan, bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan sosial dan mengikuti perilaku yang dimodelkan. Menurut *Social Learning Theory*, proses belajar berasal dari mengamati tindakan dan konsekuensi yang didapat oleh orang lain.

Dengan melakukan hal tersebut, individu dapat belajar meniru perilaku yang diamati dan kemudian menuai hasilnya, ataupun mereka dapat belajar untuk tidak meniru tindakan khusus dan dengan demikian menghindari konsekuensi yang tidak menyenangkan. Sering dilihat sebagai jembatan antara teori belajar behavioris dan kognitif, teori belajar sosial melibatkan interaksi timbal balik antara pengaruh kognitif, perilaku dan lingkungan (McLeod, 2016, para. 8).

Teori belajar sosial didasarkan pada anggapan bahwa pembelajaran tidak selalu terjadi sebagai hasil dari pengalaman langsung saja, tetapi bisa juga melalui memanfaatkan observasi dan peniruan (McLeod, 2016, para. 12).

Bandura dikutip dari McLeod menyatakan bahwa melalui pengamatan terhadap orang lain, manusia memiliki kapasitas untuk mengembangkan ide-ide tentang bagaimana perilaku baru dapat dilakukan. Informasi ini kemudian dimengerti, disimpan ke dalam memori, dan berfungsi sebagai panduan untuk tindakan baik setelah pengamatan atau untuk digunakan pada kesempatan berikutnya. Bandura mengemukakan empat komponen dalam proses belajar meniru model melalui pengamatan, yaitu:

1. Atensi/Memperhatikan

Sebelum melakukan peniruan, seseorang menaruh perhatian terlebih dahulu terhadap model yang akan ditiru. Keinginan untuk meniru model karena model memperlihatkan atau mempunyai sifat dan kualitas yang bagus, anggun, berkuasa dan sifat-sifat lainnya.

Dalam hubungan ini Bandura memberikan contoh mengenai pengaruh televisi dengan model-modelnya terhadap kehidupan dalam masyarakat, terutama dalam dunia anak-anak.

Keinginan memperhatikan dipengaruhi oleh kebutuhan-kebutuhan dan minat-minat pribadi. Semakin ada hubungannya dengan kebutuhan dan minatnya, semakin mudah tertarik

perhatiannya. Sebaliknya jika tidak ada kebutuhan dan minat maka menyebabkan seseorang tidak tertarik perhatiannya.

2. Retensi/ Mengingat

Setelah memperhatikan dan mengamati suatu model, maka pada saat yang lain anak memperlihatkan tingkah laku yang sama dengan model tersebut. Anak melakukan proses retensi atau mengingat dengan menyimpan memori mengenai model yang ia lihat dalam bentuk simbol-simbol. Bandura mengemukakan kedekatan dalam rangsangan sebagai faktor terjadinya asosiasi antara rangsangan yang satu dengan rangsangan yang lain bersama-sama.

Timbulnya satu ingatan karena adanya rangsangan yang menarik ingatan lain untuk disadari karena kualitas rangsangan-rangsangan tersebut sama atau hampir sama dan terdapat hubungan yang dekat.

Bentuk simbol-simbol yang diingat ini tidak hanya diperoleh berdasarkan pengamatan visual, melainkan juga melalui verbalisasi. Ada simbol-simbol verbal yang nantinya dapat ditampilkan dalam tingkah laku yang berwujud. Pada anak-anak yang kekayaan verbalnya masih terbatas, maka kemampuan meniru hanya dapat terbatas pada kemampuan mensymbolisasikan melalui pengamatan visual.

3. Kemampuan Motorik

Kemampuan motorik ini juga dapat meliputi kekuatan fisik. Contohnya seorang anak mengamati ayahnya mencangkul diladang. Agar anak ini dapat meniru apa yang dilakukan ayahnya, anak ini harus sudah cukup kuat untuk mengangkat cangkul dan melakukan gerakan terarah seperti yang dilakukn ayahnya.

4. Ulangan/Penguatan dan motivasi

Setelah seseorang telah melakukan pengamatan terhadap suatu model, ia akan mengingatnya. Ada atau tidaknya hasil pengamatan dalam tingkah laku yang nyata, tergantung pada kemauan atau motivasi yang ada. Apabila motivasi kuat untuk memperlihatkannya, misalnya karena ada hadiah atau keuntungan, maka ia akan melakukan hal tersebut, begitu juga sebaliknya.

Mengulang suatu penguatan untuk dapat memperkuat perbuatan yang sudah ada, agar tidak hilang, disebut ulangan - penguatan. Dalam tumbuh kembang anak, teori ini sangat berguna sebagai bentuk acuan pembelajaran yang tepat untuk anak. Orang tua, guru, ataupun pihak-pihak lain dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dengan menerapkan teori ini. Mereka dapat lebih memahami tindakan apa yang pantas atau tidak untuk ditunjukkan kepada anak sebagai bentuk pembelajaran dan pembentukan pola tingkah laku diri.

2.2.2. Teori Literasi Media

Teori Literasi Media yaitu merupakan teori tentang kemampuan khalayak yang melekat terhadap media dan pesan media massa dalam konteks komunikasi massa. Teori ini juga menjelaskan pendekatan literasi media saat ini tidak hanya terbatas terhadap kemampuan individu orang dewasa atau sebatas kajian studi di perguruan tinggi, namun dapat mencapai lebih jauh untuk generasi selanjutnya dalam aktivitas literasi media (Tamburaka, 2013, p. 7)

Dengan meningkatkan pemahaman para siswa dan kesenangan bagaimana media bekerja dan bagaimana media membangun kenyataan. Terdapat kesimpulan dalam teori ini yaitu dalam kurun waktu yang lama literasi media yang terbatas hanya pada kajian studi di perguruan tinggi kini sudah bergerak lebih maju lebih terlembaga dan generasi selanjutnya dapat menyentuh pada upaya mempersiapkan kemampuan literasi media setiap individu (Tamburaka, 2013, p. 7-10).

Salah seorang pakar komunikasi, Art Silverblatt memberikan suatu upaya sistematis untuk menjadikan literasi media sebagai bagian dari orientasi terhadap budaya khalayak. Silverblatt mengidentifikasi lima elemen literasi media (Silverblatt,1995, p. 2-3 dikutip dalam Tamburaka,2013, p. 12) yaitu:

1. Kesadaran terhadap dampak media pada individu dan masyarakat.
2. Pemahaman atas proses komunikasi massa.
3. Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media.
4. Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita sendiri.
5. Pemahaman kesenangan, pemahaman dan apresiasi yang ditingkatkan terhadap konten media.

Dari lima elemen diatas dapat disimpulkan bahwa literasi media adalah sebuah gerakan kesadaran melek media yang dilakukan khalayak media massa melalui pendekatan proses penyampaian pesan media kepada konsumen media (Tamburaka, 2013, p. 12).

Sebagaimana diartikan oleh Bertelsmann & AOL Time Warner (2002, dikutip dalam Apriadi Tamburaka, 2013, p. 17). Menyatakan bahwa literasi media mencakup:

1. Literasi teknologi: Kemampuan memanfaatkan media baru seperti internet agar dapat memiliki akses dan mengkomunikasikan informasi secara efektif.
2. Literasi Informasi: Kemampuan mengumpulkan, mengorganisasikan, menyaring, mengevaluasi dan membentuk opini berdasarkan hal-hal tersebut.
3. Kreativitas Media : Kemampuan yang terus meningkat pada individu dimana pun berada untuk membuat dan mendistribusikan isi kepada khalayak berapa pun ukuran khalayak.

4. Tanggung jawab dan kompetensi sosial: Kompetensi untuk memperhitungkan konsekuensi publikasi secara online dan bertanggung jawab atas publikasi tersebut, khususnya pada anak-anak.

Dalam penelitian ini Teori Literasi Media tepat untuk mengetahui bagaimana anak-anak dan orang tua menyadari dampak media dan kreativitas dalam menggunakan media digital.

2.2.3. Teori Mediasi Orang tua

Menurut Nathanson dalam (Armando & Hendriyani, 2012). Mediasi terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu mediasi aktif, mediasi restriktif, dan *coviewing*.

Mediasi pertama yaitu mediasi aktif yang terbagi menjadi tiga bentuk yaitu:

1. Mediasi Aktif positif yaitu bagaimana orang tua mendampingi dan memberitahukan anak-anak pada saat menonton televisi tentang hal-hal positif yang berada di tayangan televisi tersebut.
2. Mediasi aktif negatif ialah arti dari sebaliknya yaitu orang tua memberitahukan hal-hal positif yang dityangkan di televisi.
3. Mediasi netral yaitu orang tua tidak memberitahukan anaknya tentang arahan positif atau negatif, tetapi orang tua memberi tambahan informasi kepada anak.

Mediasi kedua yaitu mediasi restriktif orang tua membatasi akses anak dalam menonton televisi dengan mengatur jam menonton anak, memilih tayangan yang sesuai untuk anak, dan melihat lamanya anak menonton televisi. Sedangkan mediasi ketiga yaitu *coviewing* atau dapat disebut sebagai pendampingan, orang tua sama-sama menonton televisi bersama anak mediasi ini berbeda dengan mediasi dengan mediasi pertama, orang tua tidak memberikan arahan apapun kepada anak (Armando & Hendriyani, 2012, p. 13).

2.2.4 Media Digital

Menurut (First, 2017, para. 1) Generasi Alfa adalah generasi yang telah lahir setelah tahun 2010 dengan usia anak paling tua lima tahun. Generasi Alfa ini dapat dikatakan angkatan paling pertama dan belum termasuk pada usia sekolah dasar, yang telah dapat menggunakan gawai.

Generasi Alfa dapat disebut sebagai Gen-A yaitu generasi sesudah X, Y dan Z. Meskipun Generasi Y, Z, dan Alfa sama-sama dikenal sebagai generasi *digital native* (lahir dan besar di era internet), namun generasi masing-masing tersebut dapat mengetahui internet dengan tingkat umur yang berbeda seperti:

- Generasi Y adalah generasi *digital native* pertama mengetahui internet di masa remaja dan dewasa awal.
- Generasi Z adalah anak yang telah mengetahui internet di masa kanak-kanak.

Generasi Y dan Z inilah yang melahirkan generasi Alfa, dimana sejak lahir anak-anak sudah hidup di dunia dengan perkembangan teknologi yang pesat.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini dapat mempengaruhi anak-anak kedepannya, mulai dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, sampai dengan pergaulan mereka sehari-hari. Sehingga Ruang dan waktu tidak lagi menjadi batasan, jarak semakin tidak berarti, dan pergaulan tidak lagi ditentukan dari segi lokasi anak-anak tidak memiliki masalah (First, 2017, para. 5).

Sehingga dengan mendidik anak dari generasi alfa ini bukan berarti hal yang mudah untuk dihadapi oleh orang tua karena semua teknologi yang mereka dapatkan tersebut juga dapat berdampak buruk. Dengan kemudahan mengakses informasi dapat membuat jangkauan luas membuka peluang terhadap hal-hal yang tidak baik (First, 2017, para. 7).

Dengan hal seperti ini orang tua tidak harus melarang anaknya untuk mengenal teknologi. Karena teknologi itu jugalah yang membuat anak mengetahui teknologi. Namun tetap dengan pendampingan orang tua agar dapat mendidik mereka untuk bisa memanfaatkan berbagai teknologi yang ada dengan benar. Karena Orangtua juga harus memberikan pengetahuan sejak dini kepada generasi ini (First, 2017, para. 8).

2.2.5. Orang Tua

1. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan namun pada umumnya kebanyakan masyarakat memberi pengertian bahwa orang tua ialah orang yang telah melahirkan kita yaitu ibu dan bapak. Dapat dipahami bahwa orang tua sebagai kehidupan rohani anak, orang tua sangat berpengaruh dalam pendidikan anak-anak dan setiap reaksi emosi anak, pemikiran anak adalah hasil dari ajaran orang tua tersebut menurut (Wahid, 2015, p. 2).

Dalam konteks penelitian ini peneliti ingin menggali data tentang bagaimana orangtua menggunakan media terutama terkait pada penggunaan media digital seperti gawai, laptop, televisi dan *video game*.

2. Peran Orang Tua

Di kebanyakan keluarga, peran ibu dalam mendidik anak sangat besar. Pendidikan yang dilakukan seorang ibu terhadap anaknya yaitu pendidikan yang sangat mendasar dan tidak dapat diabaikan sama sekali. Sehingga baik buruknya pendidikan seorang ibu kepada anak dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan dan watak anak untuk di kemudian hari. Dalam pendidikan, peran ibu terhadap anak dapat menjadi sumber dan pemberi kasih

sayang, pengasuh, tempat mencurahkan isi hati, dan sebagai pendidik menurut (Wahid, 2015, pp. 1- 4).

2.2.6. Sumber Belajar

a. Definisi Sumber Belajar

Association Educational Communication and Technology (AECT). sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data manusia dan wujud tertentu yang dapat siswa gunakan untuk belajar, baik secara terpisah maupun tidak terpisah sehingga lebih mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar menurut (Zulfa, 2015, p. 3).

b. Komponen Sumber Belajar

Sumber belajar dapat dilihat sebagai suatu sistem karena sumber belajar satu kesatuan yang didalamnya terdapat komponen dan faktor yang saling berhubungan dan berpengaruh untuk satu sama lainnya. Komponen-komponen sumber belajar ialah:

1. Tujuan, misi, atau fungsi belajar. Sumber belajar selalu memiliki tujuan atau misi yang akan dicapai.
2. Bentuk format atau keadaan fisik sumber belajar. Bentuk yang terdapat didalam sumber belajar secara fisik satu sama lainnya berbeda-beda.
3. Pesan yang dibawa sumber belajar. Sumber belajar selalu membawa pesanyang dapat dimanfaatkan atau dipelajari oleh penggunanya menurut (Zulfa, 2015, pp. 8 - 9).

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak memiliki sikap yang benar jadi memiliki sikap yang benar, dari yang tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Sebenarnya belajar tidak hanya di sekolah saja tetapi belajar dapat dilakukan dimanapun

dan kapanpun. Belajar tidak hanya memberikan informasi atau menyampaikan informasi akan tetapi dengan adanya belajar individu diharapkan dapat memahami informasi yang akan disampaikan maupun yang akan diterima (Humaniora, 2017, p. 1).

2.2.7. Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah anak yang berusia nol sampai enam tahun. Usia dini adalah masa yang sangat penting terhadap perkembangan potensi anak seperti yang dikatakan oleh Feldman dalam (Novrinda, Kurniah, & Yulidesni, 2017, p. 40). Maka bisa dikatakan bahwa masa balita adalah masa emas yang tidak akan terulang kembali, karena masa usia dini merupakan masa yang paling penting dalam dasar-dasar pembentukan kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi. Masa usia dini dapat disebut juga sebagai masa keemasan dimana pada masaini ditandai oleh berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak anak karena itu masa keemasan sangat penting terhadap perkembangan intelektual, emosi, dan sosial anak dimasa mendatang dengan memperhatikan dan menghargai keunikan setiap anak (Novrinda, Kurniah, & Yulidesni, 2017, p. 40).

Menanggapi hal ini banyak para ahli pendidikan sepakat mengatakan bahwa pendidikan pada anak usia dini sangat penting dan harus dilakukan sejak anak diahirkan. Hal ini dapat diperkuat karena hasil penelitian yang telah membuktikan perkembangan otak anak, kesehatan anak, kesiapan anak bersekolah, kehidupan sosial dan ekonomi yang lebih baik dimasa yang akan datang, jika kita bandingkan dengan anak-anak yang kurang

terdidik pada usia dini. Menurut Dewantara, anak memperoleh pendidikan untuk dapat mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, mencerdaskan hati (kepekaan hai nurani), dan meningkatkan keterampilan (dalam Novrinda, Kurniah, & Yuliadesni,2017).

2.3. Alur Penelitian

Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak usia dini. Di masyarakat kita, penggunaan media digital sudah sangat meluas karena harganya yang relatif murah, dan penggunaannya pun sangat mudah, semuanya menggunakan media digital.

Apakah sebuah media digital dapat menjadi sumber belajar atau tidak, tentu tergantung dari konten apa yang biasa diakses, dan tentu peran orang tua dalam melakukan pendampingan anak dalam menggunakan media. Terdapat beberapa teori yang akan digunakan dalam menjelaskan fenomena yang ada, yaitu Teori Belajar Sosial, Teori Literasi Media, dan Teori Mediasi Orang tua. Menurut para informan terdapat dampak positif dan negatif dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai salah satu sumber belajar anak yaitu: dampak positif dan negatif. Dampak positif menurut para informan ialah dapat mempermudah orang tua dalam mengawasi anaknya dan mempermudah anak untuk lebih kreatif serta mandiri untuk menyerap pembelajaran. Kemudian dampak negatif ialah ketergantungan anak-anak pada saat menggunakan media digital seperti televisi dan gawai, anak-anak pula terkadang sulit berinteraksi dengan teman-teman dilingkungannya dan anak-anak dapat menirukan hal-hal yang tidak baik.

2.3.1 Bagan Alur Penelitian

