Volume 2 Issue 1 (2022) Pages 14-19
PROGRESIF : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengalaman Menjadi Ibu di Era Digital : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Savana Aqila Diandra[1], Ulwan Syafrudin[2], Renti Oktaria[3]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lampung(1), Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lampung(2), Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lampung(3)
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.nomor artikel

Abstrak

Pada Era digital ini, banyak anak yang sudah tidak asing dengan perangkat teknologi terutama gadget. Banyak orangtua yang telah mengenalkan dan memberikan gadget kepada anak usia dini, maka tujuan dari penelitian ini yaitu peneliti ingin menggali lebih dalam terkait dengan pengalaman seorang ibu di era digital seperti saat ini. Peneliti ingin mengetahui alasan ibu mengenalkan dan memberikan gadget pada anak di usia dini, pengaruh dari penggunaan gadget pribadi anak terhadap diri ibu, dan upaya pengawasan yang dilakukan ibu terhadap penggunaan gadget pribadi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis khususnya interpretative phenomenological analysis (IPA) agar dapat memahami secara mendalam mengenai pengalaman menjadi ibu di era digital. Penggunaan gadget berpengaruh positif dan negatif baik bagi diri anak maupun ibu. Dampak positif penggunaan gadget pada anak yaitu membantu anak dalam belajar dan media hiburan. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak yaitu anak memunculkan perilaku agresif, konsentrasi dan perhatian anak menurun. Pada diri ibu, dampak positif penggunaan gadget anak yaitu membantu dalam mengasuh anak, kemudahan berkomunikasi dengan anak, dan rasa senang karena anak di rumah.
Kata Kunci: *Era Digital; Teknologi; Gadget*.

Abstract

In this digital era, many children are familiar with technological devices, especially gadgets. Many parents have introduced and given gadgets to early childhood, so the purpose of this study is that researchers want to dig deeper related to the experience of a mother in the digital era like today. Researchers want to know the reasons why mothers introduce and give gadgets to children at an early age, the influence of the use of children's personal gadgets on mothers, and the supervision efforts made by mothers on the use of children's personal gadgets. This research uses a phenomenological qualitative approach, especially interpretative phenomenological analysis (IPA) in order to understand deeply about the experience of motherhood in the digital era. The use of gadgets has a positive and negative effect on both children and mothers. The positive impact of using gadgets on children is to help children in learning and entertainment media. The negative impact of using gadgets for children is that children cause aggressive behavior, concentration and decreased attention. In mothers, the positive impact of using children's gadgets is to help in parenting, ease of communication with children, and a sense of pleasure because children are at home.
Keywords: *digital era; technologi; gadget.*

Copyright (c) 2021 Savana Aqila Diandra[1], Ulwan Syafrudin[2], Renti Oktaria[3]

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

✉ Corresponding author : svnaqila@gmail.com(1), ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id(2), renti.oktaria@fkip.unila.ac.id(3)

Email Address : svnaqila@gmail.com(1), ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id(2), renti.oktaria@fkip.unila.ac.id(3)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Era digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Communication Technology Timeline yang dikutip Dan Brown, berbagai jenis media elektronik di dunia mulai merebak pada awal tahun 1880an dimulai dengan alat komunikasi telepon, tape-recorder, radio. Barang elektronik lainnya seperti televisi, TV kabel, telepon selular baru mulai digunakan oleh banyak masyarakat sekitar tahun 1940 – 1970an (Rahayu, 2019).

Teknologi komunikasi dari media elektronik pada awalnya masih menggunakan sistem analog, dan baru beralih ke sistem digital dengan ditandai hadirnya transformasi produk media seperti e-book, internet, koran digital, e- library, e-shop dsb. Masa ini juga sering disebut sebagai revolusi digital. Revolusi digital ini telah dimulai pada awal tahun 1990-an di dunia. Dengan mengingat prinsip-prinsip sistem digital tadi, maka era digital merupakan era di mana aliran informasi melalui media-media komunikasi bersifat jelas, akurat dan cepat (Rahayu, 2019).

Pada saat ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat pada kearah yang serba digital. Dengan berkembang pesatnya teknologi membuat teknologi menjadi alat yang dapat membantu sebagian besar kebutuhan manusia sehingga membuat tiap individu melibatkan teknologi dikehidupan sehari-harinya. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, social, budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah (Rakhmawati et al., 2015).

Dengan berkembangnya teknologi juga membuat manusia dapat mengakses internet dengan mudah. Laporan We Are Social mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212,9 juta pada Januari 2023. Ini berarti sekitar 77% dari populasi Indonesia telah menggunakan internet. Jumlah pengguna internet pada Januari 2023 lebih tinggi 3,85% dibanding setahun lalu. Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 205 juta jiwa (Azzahra, 2023).

Adapun peran dari teknologi inilah yang membawa manusia memasuki era digital. Secara umum, pada era digital ini membuat manusia tidak bisa dipisahkan dari perangkat elektronik salah satunya gadget.

Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu manusia. Fungsi yang praktis dari gadget sebagai bantuan teknologi yang mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Gadget juga dapat digunakan oleh berbagaimacam kalangan usia termasuk anak usia dini. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara rinci, 52,76% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan ponsel. Sedangkan, proporsinya di anak dengan rentang usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5%. Di sisi lain, 39,97% anak usia 5-6 tahun sudah

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

bisa mengakses internet. Sementara, hanya 18,79% anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang mengakses internet.

Banyak orangtua yang telah mengenalkan dan memberikan gadget ketika anak masih di usia dini. Bahkan tidak sedikit pula anak usia dini yang sudah memiliki gadget pribadi. Umumnya orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya karena menurut mereka, anak akan merasa senang, nyaman, dan membuat orang tua tenang untuk melakukan aktivitas lainnya (Anggrasari & Rahagia, 2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini dibutuhkan pengawasan ketat dari orang tua serta intensitas penggunaannya diperhatikan agar anak tidak kecanduan pada gadget.

Terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget pada anak. Dampak positifnya yaitu dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, komunikasi, mencari informasi dan hiburan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu ada potensi untuk terjadi hal-hal seperti: kecanduan, pornografi, pembulian lewat internet, plagiat, dan kelainan psikologi (Riwu & Barus, 2023).

Berdasarkan uraian di atas bahwa banyak orangtua yang telah mengenalkan dan memberikan gadget kepada anak usia dini, maka tujuan dari penelitian ini yaitu peneliti ingin menggali lebih dalam terkait dengan pengalaman seorang ibu di era digital seperti saat ini. Peneliti ingin mengetahui alasan ibu mengenalkan dan memberikan gadget pada anak di usia dini, pengaruh dari penggunaan gadget pribadi anak terhadap diri ibu, dan upaya pengawasan yang dilakukan ibu terhadap penggunaan gadget pribadi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis khususnya interpretative phenomenological analysis (IPA) agar dapat memahami secara mendalam mengenai pengalaman menjadi ibu di era digital.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna (Sugiyono, 2013). Studi fenomenologi digunakan dalam melakukan penelitian ini hal tersebut didasari dari adanya ketertarikan peneliti untuk mengkaji lebih mendalam mengenai fenomena yang dialami oleh informan kunci. Interpretative phenomenological analysis (IPA) merupakan pendekatan yang berusaha mengeksplorasi pengalaman personal serta menekankan pada persepsi atau pendapat personal seorang individu terhadap objek. Pendekatan IPA digunakan dalam penelitian ini dianggap sesuai karena IPA berusaha untuk meneliti bagaimana seseorang atau individu memaknai pengalaman penting dalam hidupnya dalam latar alami ingin secara detail. Fokus penelitian ini yaitu untuk memahami pengalaman hidup partisipan sebagai seorang ibu di era digital dalam penggunaan gadget pada anak dan sub-fokus menggali lebih dalam mengenai alasan ibu mengenalkan dan memberikan gadget pada anak di usia dini, pengaruh dari penggunaan gadget pribadi anak terhadap diri ibu, dan upaya pengawasan yang dilakukan ibu terhadap penggunaan gadget pribadi anak. Pemilihan partisipan ditentukan dengan purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan metode in-depth interview. Wawancara dilakukan kepada tiga orang partisipan yang mengenalkan gadget pada anak di usia dini, serta memberikan anak gadget pribadi. Berikut tabel demografi partsipan yang bergabung dalam penelitian ini.

Tabel 1. **Demografi Partisipan**

Karakteristik	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3
Nama	Nesti	Ayu	Anissa
Usia	28 tahun	31 tahun	29 tahun

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

Pekerjaan	Wiraswasta	Ibu Rumah Tangga	Wirausaha
Usia anak dikenalkan gadget	Anak ke-1 : Sejak bayi Anak ke-2 : Sejak bayi	Anak ke-1 : ± 3,5 tahun Anak ke-2 : ± 3 tahun Anak ke-3: Sejak bayi	Sejak bayi
Usia anak diberikan gadget	Anak ke-1 : 3 Tahun	Anak ke-1 : ± 7 tahun	4 tahun

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data yang telah didapatkan yaitu (1) Membaca ulang transkrip, (2) pencatatan awal (initial noting) yaitu peneliti memberikan komentar eksploratoris, (3) mengembangkan tema emergen berdasarkan atas komentar eksploratoris yang telah dibuat, (4) mengembangkan tema super-ordinat yaitu mengumpulkan tema emergen yang saling berkaitan, (5) beralih ke transkrip subjek berikutnya, (6) menemukan pola antar subjek yang berarti peneliti menggabungkan tema super-ordinat yang saling berkaitan sehingga menjadi tema induk.

Tabel 2. **Instrumen penelitian**

Fokus penelitian	Sub- fokus penelitian		Pertanyaan
Pengalaman Menjadi Ibu di Era Digital	Penggunaan teknologi dalam keluarg	1	Peranan teknologi dalam keluarga
		2	Hasil penggunaan teknologi dalam keluarga
	Dinamika pada penggunaan gadget ana	1	Sebab kepemilikan gadget pribadi anak
		2	Efek gadget pribadi anak pada diri
		3	Usaha pengawasan gadget pada anak
	Hubungan dengan anak	1	Peran diri dalam keluarga
		2	Respons terhadap perilaku negatif anak

Penggunaan teknologi dalam keluarga

Teknologi dalam keluarga NF digunakan teknologi sebagai sarana perkembangan bahasa pada anak. Anak NF terbiasa menonton video melalui aplikasi Youtube. Kebiasaan menonton video melalui aplikasi Youtube membuat kemampuan berbahasa anak NF meningkat. Keluarga AA memanfaatkan teknologi sebagai sarana hiburan bagi anak. Teknologi akan diberikan AA ketika anak tidak dapat bermain bersama teman-temannya di luar rumah. AF memanfaatkan teknologi untuk belajar agama. Anak AF menonton video-video murotal Al-qu'an juz 30 melalui aplikasi Youtube. Kebiasaan menonton video melalui aplikasi Youtube membuat anak AF dapat menghafal beberapa surah Al-qur'an juz 30.

Hasil penggunaan teknologi dalam keluarga

Penggunaan teknologi membuat anak NF menjadi agresif. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh anak NF yaitu seperti menendang, dan memukul. NF merasa jika perilaku agresif tersebut diketahui dan dicontoh oleh anak melalui tayangan video yang telah diunduh dari internet. Penggunaan teknologi dirasakan sebagai kerugian oleh AA. Kerugian tersebut AA rasakan karena anak mulai kecanduan dengan gadget. Anak menjadi tantrum jika tidak diberikan gadget pribadinya. Penggunaan teknologi pada keluarga, membuat AF

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

menjadi kesulitan ketika memanggil anak yang sedang menggunakan gadget pribadinya. Anak tidak terlalu mengindahkan panggilan AF dan lebih fokus pada gadget pribadinya.

Sebab kepemilikan gadget pribadi anak

Kepemilikan gadget pada anak NF, kepemilikan gadget pribadi karena alasan pekerjaan orangtua. Pemberian gadget pribadi anak karena NF dan suami yang bekerja. AA karena pemberian dari orangtua AA. Orangtua AA memberikan gadget tersebut sebagai hadiah ulang tahun. Pemberian gadget pribadi pada anak AF, kepemilikan gadget pribadi karena alasan pekerjaan orangtua. Pemberian gadget pribadi anak karena AF dan suami yang bekerja.

Efek gadget pribadi anak pada diri

Pengaruh buruk gadget dirasakan oleh NF yaitu anak menjadi menampilkan perilaku agresif. Anak menjadikan NF sebagai objek dalam melakukan perilaku agresif tersebut. Pengaruh buruk gadget dirasakan oleh AA yaitu anak mulai kecanduan dengan gadget. Anak menjadi tantrum jika tidak diberikan gadget pribadinya. Pengaruh buruk gadget pribadi anak pada diri AF adalah kesulitan dalam mendapatkan perhatian anak. AF merasa jika anak menjadi tidak peka ketika dipanggil, hal ini disebabkan karena fokus anak hanya ke gadget.

Usaha pengawasan gadget pada anak

Usaha yang dilakukan NF untuk mengawasi penggunaan gadget pribadi anak berupa menggunakan Youtube-kids untuk anaknya. Berbeda dengan AA, upaya pengawasan yang dilakukan oleh AA yaitu dengan membatasi penggunaan gadget pribadi anak. AA mengizinkan anak menggunakan gadget pribadinya pada sore hari. Upaya pengawasan gadget yang dilakukan AF sejalan dengan yang dilakukan oleh AA. AF juga membatasi penggunaan gadget bagi anak-anaknya. Pembatasan yang dilakukan yaitu melarang penggunaan gadget di waktu tidur anak.

Peran diri dalam keluarga

Peran NF bagi anak adalah sebagai seorang penasihat. NF biasa memberikan nasihat terkait dengan penggunaan gadget pribadi anak. AA memiliki peran sebagai seorang role model bagi anak. AA merasa perlu memberikan contoh yang baik bagi anak sebagai orangtua. Peran sebagai role model ditunjukkan AA dengan memberikan contoh dalam penggunaan gadget dan menepati janji. AF menilai bahwa dirinya merupakan individu yang terbuka. Keterbukaan AF membuat dirinya bersedia menjadi pendengar bagi anak. AF bersedia menjadi pendengar bagi cerita anak.

Respons terhadap perilaku negatif anak

Respons NF, AA, dan AF pada perilaku negatif anak adalah mengancam pengambilan gadget pribadi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan tujuah tema super-ordinat yang kemudian dikategorikan menjadi tiga tema induk. Tema pertama yaitu fokus pada penggunaan teknologi dalam keluarga, yang terdiri dari dua tema super-ordinat yaitu (1) peranan teknologi dalam keluarga dan (2) hasil penggunaan teknologi dalam keluarga. Tema kedua berfokus pada dinamika penggunaan gadget anak, yang terdiri dari tiga tema super-ordinat yaitu (1) sebab kepemilikan gadget pribadi anak, (2) efek gadget pribadi anak pada diri, dan (3) usaha pengawasan gadget pada anak. Tema ketiga berfokus pada

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

hubungan dengan anak, yang terdiri dari dua tema super-ordinat yaitu (1) peran diri dalam keluarga dan (2) respons terhadap perilaku negatif anak.

DAFTAR PUSTAKA

Journal

Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, *1*(1), 18. https://doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016

Azzahra, N. A. (2023). *Perilaku Konsumtif Belanja Online Shopee Pada Remaja Di Lampung Utara*. *1*(1), 50–64.

Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, *2*(1), 47. https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423

Rakhmawati, I., Keluarga, P., Pengasuhan, D., Bimbingan, J., & Islam, K. (2015). *23. Amanullah-22-37*. *1*(juni), 1–16.

Riwu, G. C. A., & Barus, G. (2023). Tingkat Kemampuan Orang Tua dalam Meregulasi Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1413–1421. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4010

Buku

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.