



PENGARUH PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL ORANG TUA TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN MEMBERIKAN GAWAI KEPADA ANAK USIA DINI

Elia Wardani¹, Dihnan Shopiyah Mardiana²

STAI Al Musaddadiyah Garut

elia.wardani@stai-musaddadiyah.ac.id¹

dihnan.shopiyah.1806@stai-musaddadiyah.ac.id²

Abstrak

Pada tahun 2017 asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia (APJII) merilis hasil survey mengenai penetrasi dan perilaku penggunaan internet di Indonesia. Hasil survey menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia yaitu mencapai 143,26 juta atau 54,68% penduduk Indonesia telah terpapar internet. Tidak hanya dewasa atau remaja yang sudah terpapar internet melainkan 15,72 % anak usia dini sudah mulai terpapar oleh internet atau penggunaan gawai yang mana persentasi penggunaan gawai di Indonesia pada 2021 saja mencapai 65,67%. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh Pemahaman literasi Digital Orang Tua terhadap Pengambilan keputusan Memberikan Gawai Kepada anak Usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan populasi pada penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia di bawah 6 tahun yang sedang bersekolah di RA atau Tk di Desa Sukaratu, yang mana terdiri dari 232 Orang tua dari 9 sekolah dan si ambil sampelnya sebanyak 60 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tipe eksploitatif sebanyak 10 responden (17%), tipe ketergantungan sebanyak 16 responden (27%). Dalam hal tipe pengambilan keputusan disebabkan oleh adanya motif yaitu *Because Of Motive* sebanyak 21 Responden (35%), dan *In Order Motive* sebanyak 9 responden (15%). Dalam penelitian ini menghasilkan terdapat pengaruh antara pemahaman literasi digital orang tua terhadap pengambilan keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini sebesar 23,7%

Kata kunci: *Pemahaman Literasi Digital, Pengambilan Keputusan*

The influence of parents' with early childhood digital literacy understanding on decision-making to provide gadgets

In 2017, the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) released the results of a survey on internet penetration and usage behavior in Indonesia. The survey results show that there is an increase in internet usage in Indonesia, reaching 143.26 million or equal to 54.68% of the population exposed to the internet. Not only adults or adolescents have been exposed to the internet but also 15.72% of early childhood exposed to the internet or the use of devices, where the percentage of the usage of devices in Indonesia in 2021 alone reached 65.67%. This study aims to see the influence of parents' digital literacy understanding on the decision-making in providing gadgets to their early childhoods. The method used in this research is descriptive quantitative, the population in this study were parents of early childhood who attended RA/TK in Sukaratu Village, which consisted of 232 parents from 9 schools, and the sample was 60 respondents. The results show that the parent's digital literacy understanding influences their decision-making in providing gadgets. For decision-making types, the data shows that 17% of respondents had an exploitative type while the other 27% had a dependency type. In terms of motives, this study finds that 35% of respondents are driven by because-of motives for their decision-making, and 15% of respondents are driven by In-order motives. This study found that there is an influence of parents' understanding with early childhood digital literacy understanding on decision-making to provide gadgets by 23.7%.

Keywords: Digital Literacy Understanding; Decision Making

1 Pendahuluan

Indonesia adalah pengguna gawai terbesar ke-5 di dunia. Perangkat ini memiliki banyak informasi nyata di sekitarnya. Sayangnya, informasi yang mereka terima juga tidak berasal dari media terpercaya, melainkan dari media sosial yang lebih banyak berisi opini ketimbang fakta. Sebaliknya, mereka bahkan mempercayai portal berita palsu dan akun penyebar *hoax*. (Devega, 2017)

Bagian dari Dewan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) tentang pemberian bantuan kepada anak-anak atau sering disebut *Time at the Screen / Screen Time* sebagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan waktu interaksi dengan televisi, komputer, gawai, tablet digital, setelah video untuk menggambarkan.

Menurut pedoman WHO, anak-anak di bawah usia 1 tahun tidak boleh terpapar layar elektronik, gawai, laptop, televisi, dll. Sementara anak-anak antara usia 2 dan 5 tahun tidak boleh melihat layar lebih dari satu jam sehari.

Dikarenakan fenomena yang sering kita jumpai di lingkungan, ketika orang tua memberikan gawai kepada anak, terutama anak di bawah usia 6 tahun oleh orang tua, tujuannya agar anak tidak ikut campur dalam aktivitas orang tua, atas permintaan anak.

Karena anak akan menangis sehingga anak berhenti menangis dan berkonsentrasi pada aktivitas yang diinginkannya telah memunculkan *trend* dimana anak ditolong oleh orang tuanya. Dan dari situ, semua orang tua mewariskan atau tidak bisa mengontrol anaknya dengan gawai, agar anak mudah mengakses apa yang dilihat dan ingin diketahuinya.

Ditulisnya penelitian ini bertujuan untuk melihat pemahaman literasi digital orang tua terhadap keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini, selain itu untuk melihat tipe dan motif apa yang di landari orang tua dalam pengambilan keputusan.

2 Metodologi/Desain/Pendekatan

Dalam penelitian ini, digunakan penelitian kuantitatif deskriptif, dimana penelitian ini menggambarkan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fenomena sosial tertentu, dengan maksud mendeskripsikan secara terperinci tentang fakta-fakta dan data yang ada. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode survei, dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono Menyatakan bahwa penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel pemahaman literasi digital dan pengambilan keputusan dari sampel yang diambil dari populasi tertentu. (Dian 2017)

Sumber data yang digunakan atau dianalisis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis data, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari subjek yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini informasi bersumber dari hasil survei online yaitu melalui observasi online dan penyebaran kuesioner kepada orang tua di beberapa TK/RA/Kober Desa Sukaratu yang rata-rata usia PAUD nya kurang dari 6 tahun.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari subjek yang tidak berhubungan langsung dengan objek penelitian tetapi bersifat membantu dan memberikan informasi untuk dijadikan bahan penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jurnal nasional maupun jurnal internasional, studi literatur, buku referensi, informasi dari internet.

Metode dan teknik pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mengkaji dan menelaah bahan bacaan seperti referensi buku, jurnal atau literature-literatur yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti.

2. Studi Lapangan

Merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan di lapangan atau pada objek penelitian melalui Observasi dan penyebaran Angket (Kuesioner).

3 Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Pemahaman Literasi Digital Orang Tua Pada Dimensi Teknologi

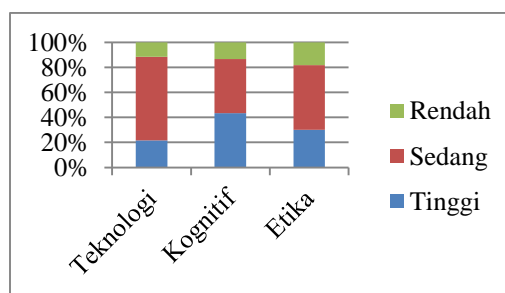
Pemahaman literasi digital orangtua pada dimensi teknologi sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 40 responden (67%). Selanjutnya yang kedua frekuensi variabel pemahaman literasi digital orang tua pada dimensi teknologi terletak pada kategori Tinggi sebanyak 13 responden (22%), dan terakhir frekuensi variabel pemahaman literasi digital dimensi teknologi pada kategori rendah sebanyak 7 responden (11%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pemahaman literasi digital orang tua pada dimensi teknologi dalam kategori sedang.

Hasil Analisis Pemahaman Literasi Digital Orang Tua Pada Dimensi Kognitif

Pemahaman literasi digital orangtua pada dimensi Kognitif sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 26 responden (44%). Selanjutnya yang kedua frekuensi variabel pemahaman literasi digital orang tua pada dimensi kognitif terletak pada kategori sedang sebanyak 26 responden (43%), dan terakhir frekuensi variabel pemahaman literasi digital dimensi kognitif pada kategori rendah sebanyak 8 responden (13%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pemahaman literasi digital orang tua pada dimensi kognitif dalam kategori sedang-tinggi.

Hasil Analisis Pemahaman Literasi Digital Orang Tua Pada Dimensi Etika

Pemahaman literasi digital orangtua pada dimensi etika sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 31 responden (52%). Selanjutnya yang kedua frekuensi variabel pemahaman literasi digital dimensi etika pada kategori Tinggi sebanyak 18 responden (30%), dan terakhir frekuensi variabel pemahaman literasi digital dimensi etikapada kategori rendah sebanyak 11 responden (18%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pemahaman literasi digital orang tua pada dimensi etika dalam kategori sedang. Kemudian dapat ditarik kesimpulan pemahaman literasi digital orang tua berapa pada dimensi mana bisa dilihat pada chart berikut ini :



Gambar 1. Chart Pemahaman Literasi Digital Orang Tua

Hasil dari chart di atas membuktikan bahwa pemahaman literasi digital orang tua mayoritas tinggi dalam dimensi kognitif kemudian teknologi masuk kedalam kategori sedang-rendah sedangkan untuk etika berada pada kategori sedang cenderung netral.

Pembahasan Pemahaman Literasi Digital Orang Tua

Tingkat pemahaman literasi digital pada Orangtua untuk tingkat TK/RA di desa Sukaratu masuk dalam kriteria tinggi yang berdasarkan pada beberapa dimensi, yaitu dimensi teknologi, kognitif, dan etika.

Wawasan terkait teknologi digital orang tua juga termasuk dalam kategori baik, 66% orang tua paham akan teknologi. Hal itu bisa dikarenakan objek penelitian sebanyak 73 % berusia 20 sampai 40 tahun, yang termasuk ke dalam kategori masa dewasa awal yang juga dikenal sebagai generasi milenial. Pada dasarnya mereka sudah terpapar dan familiar bahkan tidak bisa dipisahkan kesehariannya dari penggunaan teknologi digital. Mereka juga memiliki pengetahuan dan pemahaman teknologi dengan lebih baik dibandingkan generasi sebelumnya. Selain itu sebagian besar keluarga responden sudah memiliki gawai, yaitu sebesar 52%, hal ini bermakna bahwa gawai sudah menjadi bagian dari kebutuhan dan menunjang aktivitas sehari-hari.

Pada dimensi kognitif, hasilnya juga berada pada lebih tinggi daripada dimensi teknologi. Hal ini berarti orangtua cenderung mencari dan menganalisis terlebih dahulu hal-hal yang akan diberikan pada anak-anak, baik itu berita ataupun hal yang berkaitan aktivitas yang dilakukan. Terkait hal ini yang biasa dilakukan oleh orangtua sebagai generasi milenial adalah mencari referensi mengenai penggunaan teknologi digital secara tepat dan efek penggunaan gawai terhadap anak usia dini.

Pada dimensi Etika, dengan hasil yang memenuhi kriteria baik, dapat digambarkan bahwa orang tua memiliki kemampuan untuk menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan penggunaan media digital, tentunya diarahkan pada suatu niat, sikap, dan perilaku yang etis demi kebaikan bersama, serta demi meningkatkan kualitas kemanusiaan.

Hasil Analisis Pengambilan Keputusan Pada Dimensi Tipe Eksploitatif

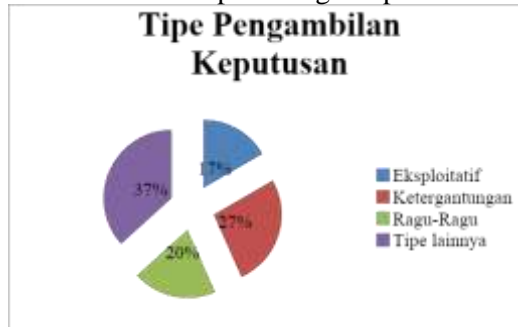
Pengambilan keputusan tipe eksploitatif sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 22 responden (37%), selanjutnya urutan kedua pada kategori sedang sebanyak 21 responden (35%) dan untuk kategori rendah sebanyak 17 responden (28%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pengambilan keputusan tipe eksploitatif dalam kategori tinggi.

Hasil Analisis Pengambilan Keputusan Pada Dimensi Tipe Ketergantungan

Pengambilan keputusan tipe ketergantungan sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 30 responden (50%). Selanjutnya yang kedua frekuensi variabel pengambilan keputusan tipe ketergantungan pada kategori sedang sebanyak 25 responden (42%), dan terakhir frekuensi variabel pengambilan keputusan tipe ketergantungan pada kategori rendah sebanyak 5 responden (8%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pengambilan keputusan tipe ketergantungan dalam kategori sedang. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan melalui penyebaran Angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya tipe yang digunakan orang tua dalam pengambilan keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini rata-rata pada tipe ketergantungan, pada tipe ini, pengambil keputusan tidak mempunyai pendirian yang tegas, yang disebabkan oleh kurang menguasai permasalahan dan tidak mempunyai pengalaman dalam memutuskan persoalan tertentu.

Oleh karena itu ia menganggap orang lain saja yang mampu menyelesaikannya, sehingga selalu bergantung kepada orang lain.

Hal tersebut bisa dilihat pada diagram pie di bawah ini.



Sumber : Pengolahan data 2022

Gambar 2. Frekuensi Variabel Tipe Pengambilan Keputusan

Dari gambar diatas terlihat bahwa diantara 2 tipe yang sedang peneliti lakukan ada sebanyak 16 responden (27%) orang tua termasuk kedalam tipe ketergantungan. Kemudian untuk tipe eksploitatif sebanyak 10 responden (17%), dan untuk ragu ragu sebanyak 12 responden (20%) yang mana ragu ragu diatas responden memilih atau termasuk kedalam 2 tipe tersebut, dan untuk tipe lainnya yang sebanyak 22 responden (36%) termasuk kepada tipe yang lain.

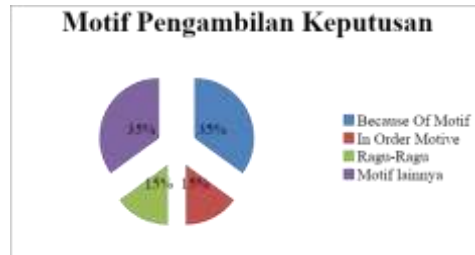
Hasil Analisis Pengambilan Keputusan Pada Dimensi Because Of Motive

Pengambilan keputusan *because of motive* sebagian besar pada kategori Sedang sebanyak 32 responden (53%). Selanjutnya yang kedua frekuensi variabel pengambilan keputusan pada kategori Tinggi sebanyak 28 responden (47%), dan terakhir frekuensi variabel pengambilan keputusan pada kategori Tidak ada responden (0%) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pengambilan keputusan dengan *Because Of Motive* dalam kategori Sedang.

Hasil Analisis Pengambilan Keputusan Pada Dimensi In Order Motive

Pengambilan keputusan *In Order motive* sebagian besar pada kategori Tinggi dan sedang sebanyak 29 responden (48,3%), dan terakhir frekuensi variabel pengambilan keputusan pada kategori rendah sebanyak 2 responden (3,4%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan pengambilan keputusan dengan *In Order of* dalam kategori tinggi.

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan peneliti maka bisa dilihat frekuensi orangtua memberikan gawai karena motif apa, bisa dilihat pada diagram pie di berikut ini :



Sumber : Pengolahan data 2022

Gambar 3. Frekuensi Variabel Motif Pengambilan Keputusan

Dari gambar diatas terlihat bahwa diantara 2 motif yang sedang peneliti lakukan ada sebanyak 21 responden (35%) orang tua termasuk kedalam *Because Of Motive*. Kemudian untuk *In Order Motive* sebanyak 9 responden (15%), dan untuk ragu ragu sebanyak 9 responden (15%) yang mana ragu ragu diatas responden memilih atau termasuk kedalam 2 motif tersebut, dan untuk motif lainnya yang sebanyak 21 responden (35%) termasuk kepada motif yang lain. Yang mana tidak termasuk kedalam penelitian yang sedang dilakukan.

Pembahasan Pengambilan Keputusan Orang Tua

Pengambilan keputusan adalah proses menemukan satu pilihan dari berbagai alternatif pilihan terbaik yang dilakukan secara rasional. Dalam hal pengambilan keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini, pembahasan peneliti berfokus pada 2 dimensi, yaitu tipe pengambilan keputusan dan motif pengambilan keputusan.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebanyak 27% orang tua memiliki tipe pengambilan keputusan ketergantungan, yang memiliki indikator kurangnya penguasaan terhadap sebuah masalah yang harus diputuskan, tidak memiliki pendirian yang tegas, seperti memberikan gawai sebagai alat penenang, atau memberikan kembali gawai kepada anak pada saat anak belum puas dalam memainkan gawai dan meminta untuk di tambah waktu untuk memainkan gawai tersebut. selain itu tidak adanya kesepakatan aturan dalam keluarga sehingga sulit untuk membuat keputusan pada hal-hal yang terkait pemberian gawai.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebanyak 17% orang tua memiliki tipe pengambilan keputusan yang eksploitatif, dengan ciri khas pengambilan keputusan bukan berasal dari dirinya sendiri atau mengeksploitasi penggunaan gawai untuk kepentingan sendiri. Contohnya pada saat orang tua tidak bisa selalu mengawasi anak, bermain bersama anak, memilih untuk memberikan gawai supaya anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua di dalam rumah.

Dimensi pengambilan keputusan lainnya adalah motif yang melatarbelakangi orang tua dalam mengambil keputusan. Motif yang diangkat dalam penelitian ini ada dua, yaitu *Because Of Motive* dan *In Order Motive*.

Dalam hal ini, orang tua memberikan gawai pada anak dilatarbelakangi oleh kehendak anak dan untuk mengikuti perkembangan zaman. Dari hasil penelitian menunjukkan sebanyak 35% orang tua memiliki dorongan yang didasari oleh suatu alasan atau sebab tertentu dalam memberikan gawai pada anaknya.

Dalam hal ini, orang tua memberikan gawai kepada anak sebagai upaya menunjukkan status sosial, atau upaya agar anaknya lebih sering di rumah, berawal dari hadiah, sebagai

alat bermain, untuk memperkenalkan gadget kepada anak. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 15% responden memiliki motif berdasarkan tujuan tertentu, yaitu untuk memperlihatkan status social.

4 Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pemahaman Digital Literasi Orang Tua di desa sukaratu pada 3 dimensi yaitu dimensi teknologi, kognitif dan etika berada pada kategori tinggi. Namun demikian, pemahaman yang dimiliki hanya berpengaruh pada tataran kognitif orang tua, dimana orang tua tampak sudah mampu membuat penelusuran dan desain berdasarkan referensi yang dimiliki, namun pada saat mengimplementasikan apa yang telah dipahami, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi pertimbangan orang tua dalam membuat pilihan keputusan, sehingga hasilnya pemahaman yang dimiliki belum tentu sesuai dengan keputusan yang dipilih.
2. Pengambilan keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini pada 2 dimensi yaitu dimensi tipe pengambilan keputusan dan motif pengambilan keputusan berada pada kategori sedang. Namun demikian, tipe pengambilan keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini berada pada tipe ketergantungan, sedangkan untuk motif berada pada *because of motive*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi tipe maupun motif pengambilan keputusan. sehingga sebagian besar orang tua tidak termasuk kedalam tipe atau motif pengambilan keputusan yang dipilih.
3. Dengan hasil penelitian yang telah dibahas maka terdapat pengaruh antara Pemahaman Literasi Digital Terhadap Pengambilan Keputusan Membeikan Gawai Kepada Anak Usia Dini. Terlihat dari total pengaruh sebesar 23,7% pengaruh positif, ini bermakna semakin bertambah pemahaman literasi digital pada orang tua maka akan berpengaruh terhadap pengambilan keputusan memberikan gawai kepada anak usia dini. Selain itu dilihat dari nilai (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari < probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “Ada Pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Pengambilan Keputusan (Y)”.

Daftar Pustaka

Devega, E. (2017, 10 10). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia : Malas Membaca Tapi Cerewet di Medsos*. Retrieved 04 05, 2022, from Kementrian Komunikasi dan Informatika (kominfo.go.id): www.kominfo.go.id

ELSEVIER. (2017). *Guide for Authors*. Retrieved 1 27, 2017, from ELSEVIER: <https://www.elsevier.com/journals/learning-and-instruction/0959-4752/guide-for-authors>

- Emerald Publishing. (2017). *Author Guidelines*. Retrieved 1 27, 2017, from Emerald Publishing:
http://www.emeraldgrouppublishing.com/products/journals/author_guidelines.htm?id=JHOM
- KOMINFO, K. (n.d.). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia : Malas Membaca Tapi Cerewet di Medsos*. Retrieved from
KementrianKomunikasidanInformatika(kominfo.go.id).
- Pribadi, B. A., & Delfy, R. (2015). Implementasi Strategi Peta Konsep (Concept Mapping) dalam Program Tutorial Teknik Penulisan Artikel Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 16(2), 76-88.
- Rohmah, N., Huda, M., & Kusmintardjo, A. Y. (2016). Strategi Peningkatan Kemampuan Dosen dalam Penulisan Karya Ilmiah (Studi Multi Kasus pada UNISDA dan STAI DRA di Kabupaten Lamongan). *Jurnal Pendidikan*, 1(7), 1312-1322.