

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi saat ini begitu pesat ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi, sehingga hal tersebut menunjukkan seberapa jauh bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut. Indonesia merupakan salah satu bangsa yang berkembang dan hidup dalam lingkungan global, maka dari itu harus terlibat maju mundurnya penguasaan media informasi dan teknologi, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri (Nugraha, 2017).

Kehidupan umat manusia mengalami perubahan yang begitu besar disebabkan oleh kemajuan teknologi. Perubahan ini juga memberikan dampak terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Saat ini, kemajuan teknologi seperti internet dapat dinikmati oleh masyarakat pelosok desa tidak hanya masyarakat perkotaan. Dengan adanya teknologi maka perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya masyarakat pedesaan dengan segala *image* yang menjadi ciri khas mereka (Putra, 2015).

Dari berbagai macam pembaharuan teknologi yang ada pada saat ini, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa gadget mampu memikat banyak kalangan. Sebagai orang tua dan pendidik diharapkan mampu mengikuti perkembangan informasi global pada zaman sekarang terkait dunia dan tren sudah banyak digandrungi sebagai bukti bahwa mereka pun upgrading terhadap perkembangan teknologi tersebut. Bahkan kalangan anak-anak (usia 3-10 Tahun) sudah diperkenalkan penggunaan gadget oleh orang tuanya, sehingga bukan barang asing lagi bagi mereka. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian anak mampu asyik berjam-jam bermain gadget miliknya, dibandingkan memilih keluar rumah dan bermain bersama teman-teman sebayanya. Gadget yang dahulunya hanya dimiliki dan dipergunakan oleh kalangan atas, namun kini bukan hanya kalangan atas saja bahkan masyarakat dan anak - anak pun sudah memilikinya (Wardhani, Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Bagi Anak Usia Dini, 2016).

Gadget atau *smartphone* merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi dan informasi yang mudah ditemukan pada saat ini. Bisa terlihat hampir semua

orang sudah memiliki *smartphone* atau gadget, khususnya di daerah perdesaan. Penggunaan *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Interaksi yang terbentuk seperti dipercepat alurnya melalui suara dan tulisan yang dikirim. Wahyudi menyebutkan pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86.600.000 dan lembaga riset digital marketing memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100.000.000 orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia salah satu negara keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar. Data tersebut menunjukkan bahwa kehidupan manusia tidak lepas dari *smartphone* dan internet, bahkan saat ini apabila seseorang tidak pernah menggunakan internet dan telepon akan dianggap ketinggalan zaman (Asaas, 2018).

Sari dan Mitsalia pada tahun 2016 mengatakan bahwa pemakaian gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/ hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit dikategorikan dengan intensitas tinggi. Selain itu, pemakaian gadget dapat menimbulkan kecanduan apabila dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40 - 60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Selain itu, Trinika dkk pada tahun 2015 menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya (Amy Asma Mitsalia , 2016).

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006) stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Soetjiningsih (1998) mendefinisikan stimulasi merupakan proses rangsangan masuk ke otak yang dilakukan secara sadar melalui panca indra secara khusus atau beragam dari lingkungan yang telah dibuat

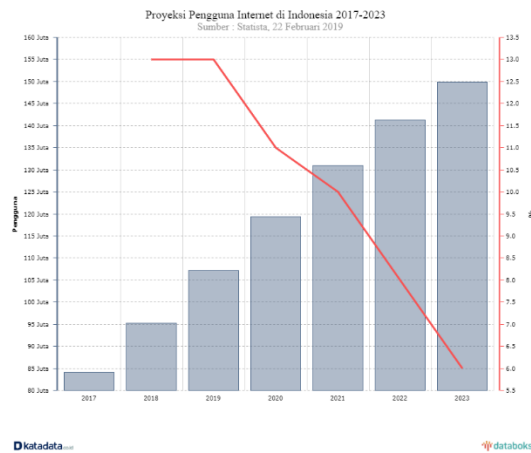
atau terjadi secara alamiah untuk merangsang semua sistem sensorik dan motorik. Agar tumbuh dan berkembang secara optimal (Kiftiyah, 2017).

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki gadget atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur (Hafiz, 2017).

Gadget saat ini tidak hanya beredar di kalangan orang remaja (usia 12-21 tahun), dewasa (usia 22 ke atas), namun saat ini gadget juga beredar di kalangan usia anak-anak (6-10 tahun) bahkan gadget bukan hal asing lagi bagi anak usia dini (usia <6 tahun) yang belum layak menggunakan gadget. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditunjukkan untuk anak usia 3-6 tahun (PP No. 27/1990 Pasal 6). Namun, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar (Wardhani, 2016).

Menurut lembaga riset pasar yaitu E-Marketer menyatakan bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2014 di Indonesia mencapai 83,7 juta pengguna. Jumlah pengguna tersebut dihitung selama hanya satu bulan. Dengan angka tersebut membawa Indonesia menduduki peringkat ke 6 sebagai pengguna internet terbesar di dunia pada tahun tersebut. Pada tahun 2017 jumlah pengguna internet mengalami kenaikan yang besar yaitu mencapai 112 juta pengguna. Jumlah tersebut mengalahkan Jepang sehingga Indonesia naik menjadi peringkat ke 5 sebagai negara dengan penggunaan internet terbesar di dunia. (qwords.com, 2019).

Gambar 1 Proyeksi Pengguna Internet di Indonesia 2017 – 2023



Sumber : (Jayani, databoks, 2019)

Data Statista 2019 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebesar 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebesar 84 juta pengguna. Pada tahun selanjutnya pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018 – 2023. Pada 2019 jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna (Jayani, databoks, 2019).

Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 diprediksi mencapai 150 juta pengguna. Statista juga menyebutkan kegiatan online yang populer di Indonesia adalah media sosial dan perpesanan seluler. Adapun jejaringan sosial yang paling banyak digunakan adalah facebook, dengan jumlah pengguna mencapai 48% populasi. Indonesia juga merupakan salah satu pasar terkuat untuk aplikasi perpesanan LINE (Jayani, 2019).

YouTube merupakan salah satu penyedia layanan video terbesar saat ini dan memiliki fitur upload secara gratis. Para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. *YouTube* juga sangat cocok bagi kita yang ingin mencari informasi tanpa harus membaca artikel. Pada umumnya, video-video *YouTube* adalah video klip, acara tv, film, serta video buatan para penggunaannya sendiri. Manfaat lain dari penggunaan *YouTube* adalah bawa isinya dapat disiarkan kepada jutaan pemirsa. *YouTube* tersedia di hampir setiap negara di dunia dan di setiap komputer yang memiliki akses internet, serta dikunjungi setiap hari oleh jutaan orang di dunia (Agesti, 2018).

YouTube merupakan situs yang didirikan tiga sekawan yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Situs ini berfungsi untuk mengunggah video yang dapat kita bagikan kepada khalayak di internet. Kehadiran *YouTube* juga menjadi media sosial yang paling dimintai masyarakat. Fenomena penggunaan media internet khususnya *YouTube* yang semakin menjamur tersebut tentunya dimanfaatkan oleh perusahaan media dengan membuat akun *YouTube* untuk menyebarkan pemberitaan videonya, media arus utama (Akbar, 2018).

Di zaman modern ini kalangan anak-anak banyak yang bisa mengakses video-video hiburan di *YouTube*. Kemudahan teknologi ini juga tentunya mengakibatkan pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Karena kemudahan ini, banyak anak yang betah berada di depan *hanphone* atau komputer. Sehingga anak-anak dapat menonton konten atau video di *YouTube* selama berjam-jam. Untuk itu disayangkan apabila pada periode ini dilewatkan begitu saja tanpa adanya upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Akan tetapi pada dasarnya anak-anak juga membutuhkan hiburan sehingga orang tua memberikan fasilitas kepada anak yaitu *handphone*. Namun kalau mereka kelewat batas atau menikmati hiburan secara berlebihan dan mendapat suguhan konten yang kurang baik sehingga dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak.

Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 ayat 1 yang dimaksud Anak adalah setiap orang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Jadi, batasan usia anak menurut undang-undang yang berlaku di Indonesia adalah anak sejak didalam kandungan (sebelum dilahirkan) hingga berusia 18 tahun kurang 1 hari (Wijaya, 2017).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pembagian kelompok usia anak sebagai berikut:

1. Bayi : umur 0 - < 1 tahun
2. Balita : umur 0 - < 5 tahun
3. Anak Balita : umur 1 - < 5 tahun
4. Anak Pra sekolah : umur 5 - < 6 tahun
5. Anak Remaja : 10 – 18 tahun

6. Anak Usia Sekolah : 6 - < 18 tahun

YouTube menyediakan berbagai macam konten video yang menarik. Konten (dalam bahasa Inggris: *content*) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sedangkan konten media merupakan berbagai bentuk konten atau isi dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini. Konten media tersebut seperti vlog, wiki, forum, gambar digital, video, file audio, iklan, hingga berbagai bentuk konten media lainnya. Para pengguna sistem atau layanan online membuat suatu konten yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media online (Agesti, 2018).

Sejak kemunculan media baru di Desa Deket Wetan terdapat fenomena dimana kalangan anak usia dini sudah mengenal dan ketergantungan oleh *YouTube* maka setiap warung yang seharusnya tempat orang dewasa akan tetapi dipenuhi oleh anak dibawah umur yang menggunakan media sosial *YouTube*. Fenomena tersebut disebabkan oleh salah satu sikap orang tua yang memberikan fasilitas gadget yang berisikan *YouTube* kepada anaknya dalam proses pengasuhan. Namun orang tua tidak mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap anak apabila orang tua memberikan gadget akan tetapi tidak memberikan batas waktu kepada anak. Untuk menghindari penyimpangan maka setiap orang tua harus memperhatikan penggunaan media sosial tersebut. Dikarenakan konten *YouTube* dapat mempengaruhi pemikiran dan dapat menirukan hal-hal yang berbahaya di video *YouTube* terhadap anak-anak. Maka dari itu peranan orang tua sangatlah penting dan juga orang tua harus mengarahkan anaknya pada aktivitas yang bermanfaat. Peneliti mencoba untuk mengetahui dan menguak lebih jauh pemanfaatan media sosial *YouTube* pada ibu rumah tangga dalam pengasuhan anaknya. Peneliti memilih ibu rumah tangga yang memiliki anak usia dini, karena seiring perkembangan zaman ibu rumah tangga lebih memilih memberikan gadget kepada anak usia dini untuk menonton konten *YouTube*. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul penelitian dengan tema **Pemanfaatan *YouTube* oleh Ibu Rumah Tangga dalam Pola Pengasuhan Anak Usia Dini.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana pemanfaatan *YouTube* oleh ibu rtangga dalam pola pengasuhan anak usia dini di Desa Deket Wetan?

1.3 Tujuan Masalah

Dari beberapa rumusan masalah yang telah ditentukan telah ditemukan pula beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu:

Untuk mengetahui *YouTube* oleh ibu rtangga dalam pola pengasuhan anak usia dini di Desa Deket Wetan Lamongan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai *YouTube* dalam pola pengasuhan ibu rumah tangga pada anak usia dini. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai studi aplikasi *YouTube* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua sebagai informasi dalam mendidik atau menangani pola pengasuhan anak usia dini. Tidak hanya sebagai informasi namun orang tua lebih memperhatikan kepada anaknya.