

## **Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya)**

<sup>1)</sup>RETASARI DEWI, <sup>2)</sup>RACHMANIAR

<sup>1,2)</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran,  
Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email: <sup>1</sup>retasari.dewi@unpad.ac.id dan <sup>2</sup>rachmaniar@unpad.ac.id

Article Received: 16-10-2017

Published Article: 03-04-2018

DOI: <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3136>

### **Abstract**

*The high-tech, sophisticated electronic device with the small size we call the device or gadget, is now widely used not only by adults but also children. Some children even already have a personal device since the age of under five years (toddlers). This study was conducted in order to compare the behavior of toddlers who use personal devices and who use their parent's devices. The methodology used in this research is a qualitative approach to the comparative study. The results of this study indicate that there is no significant behavioral difference in toddlers who use personal devices and toddlers who use parent's devices. Behavior differences are seen from toddlers with the intensity of duration of high-use devices, unattended use, inconsistent rules and content used. The recommendations that can be given by the researcher is the need to be given media literacy and information for parents of a toddler, related to duration, content, and effect of usage of the device by a toddler.*

**Keywords:** *Gadget, Toddler, Parent, Comparative Studies, and Media Literation.*

### **Abstrak**

Perangkat elektronik canggih berteknologi tinggi dengan ukuran kecil yang kita sebut dengan gawai, saat ini sudah banyak digunakan tidak hanya oleh orang dewasa, tapi juga anak-anak. Beberapa anak bahkan sudah memiliki gawai pribadi sejak usianya dibawah lima tahun (balita). Penelitian ini dilakukan dalam rangka membandingkan perilaku balita yang menggunakan gawai pribadi dan yang menggunakan gawai orangtuanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi komparasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku yang signifikan pada balita yang menggunakan gawai pribadi dan balita yang menggunakan gawai orangtuanya. Perbedaan perilaku terlihat dari balita yang intensitas, durasi penggunaan gawai, penggunaan tanpa pengawasan, aturan yang tidak konsisten serta konten yang digunakan. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan peneliti adalah perlunya diberikan literasi media dan informasi bagi orang tua balita, terkait durasi, konten dan efek penggunaan gawai oleh balita.

**Kata Kunci:** Gawai, Balita, Orang Tua, Studi Komparasi, dan Media Literasi.

### **Pendahuluan**

Siang itu Rara, balita 3 tahun, putri dari Ibu Diska terlihat sedang serius memainkan *tablet*-nya, sedangkan ibunya asik berbincang (wawancara) dengan peneliti. Rara terlihat mahir memainkan gawai berbentuk *tablet*

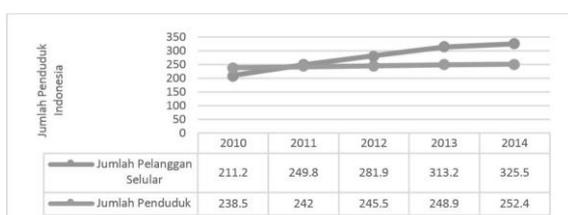
miliknya sendiri. Ia sudah bisa membuka kata sandi, memilih permainan yang ingin ia mainkan kemudian memainkannya. Rara juga bisa memilih *video* yang ingin ia tonton, mengatur *volume* dan pencahayaan di layar *tablet* tersebut.

Sedikit berbeda dengan Brilliant, 4 tahun, putra dari Ibu Septi. Brilliant tidak diberikan gawai pribadi oleh orang tuanya. Meskipun demikian, Brilliant terlihat mahir dalam menggunakan gawai. Saat usianya 4 tahun, ia bisa membuka/menyalakan ponsel pintar orang tuanya, mengambil foto, membuka penyimpanan foto, mencari *video* atau memainkan permainan kesukaannya.

Rara dan Brilliant adalah sedikit dari potret balita generasi digital yang sudah sejak dini mahir menggunakan gawai baik berupa ponsel pintar maupun sabak elektronik (*tablet computer*). Balita digital yaitu anak-anak yang sejak balita mahir menggunakan gawai. Tidak heran karena mereka diperkenalkan dengan sabak elektronik atau ponsel pintar sejak usianya baru beberapa bulan. Balita-balita ini sangat cepat menyerap dan mengimplementasikan informasi yang rutin digunakan, gambar atau simbol aplikasi dan mengoperasikan permainan sederhana jauh sebelum mereka dapat membaca. Sehingga ketika berumur dua tahun, mereka sudah mahir mengoperasikan gawai tanpa supervisi dari orang tuanya. Para orang tua dari balita-balita ini tidak hanya berasal dari kalangan menengah keatas tapi juga dari kalangan menengah kebawah. Karena sekarang ini, gawai sudah bukan lagi barang mewah.

Gawai terus berinovasi dari waktu ke waktu membuat hidup manusia lebih praktis. Gawai yang umum digunakan oleh masyarakat saat ini yaitu laptop, sabak elektronik, serta ponsel pintar. Pada awal kehadirannya, gawai hanya digunakan kalangan terbatas seperti profesional dan pekerja, karena harganya yang cukup mahal. Namun seiring perkembangannya, gawai makin *familiar*, karena harganya yang kian terjangkau dengan penggunaan yang semakin mudah dan canggih. Tidak heran jumlah penggunaan mobile selular khususnya di Indonesia terus bertambah, bahkan melampaui jumlah penduduk Indonesia.

**Tabel 1. Perkembangan Jumlah Pelanggan Selular di Indonesia (2010-2014)**



(Pusat Penelitian dan Pengembangan Pos dan Informatika, 2015, p. 9)

Berdasarkan data yang dirilis Kementerian Riset dan Teknologi tahun 2015 jumlah pelanggan selular di Indonesia sejak tahun 2010 dan terus meningkat hingga tahun 2014. Hal ini disebabkan oleh kepemilikan ganda lebih dari satu nomor *simcard* perorang. Diketahui juga bahwa data kepemilikan perangkat TIK paling tinggi selain televisi adalah *mobile phone* yang mencapai 84,3% dengan persentase 90,9% di Perkotaan dan 78,8% di Pedesaan. Data ini menunjukkan bahwa pengguna gawai tidak hanya ada di perkotaan tapi juga dipedesaan. (Pusat Penelitian dan Pengembangan Pos dan Informatika, 2015, p. 9)

Kelompok umur pengguna *mobile device* atau gawai pun terus berkembang, dari usia dewasa, remaja, anak-anak hingga balita. Hal ini diketahui dari sebuah survey lain yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* bersama Samsung Kidstime melalui *Survey Mobile Device Usage Among Young Kids* pada awal tahun 2014. Sebanyak 2500 orang tua di Asia Tenggara seperti Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina. Hasilnya cukup mencengangkan ternyata 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan perangkat *mobile*, 67% menggunakan perangkat *mobile* orang tuanya, 18% menggunakan perangkat keluarga secara bersama-sama, dan 14% menggunakan perangkat *mobile* miliknya sendiri. Itu berarti dari 2500 anak di Asia Tenggara ada 343 anak yang memiliki gawai pribadi. (The Asianparent Insight, 2014, p. 18)

Gawai seperti ponsel pintar atau sabak elektronik saat ini memang sangat populer. Tidak hanya dikalangan dewasa tapi juga anak-anak balita, hal ini disebabkan fiturnya yang canggih dan cara penggunaannya yang sangat mudah. Navigasi dan pengoperasiannya tidak memerlukan kemampuan mengetik atau membaca, sehingga bahkan anak-anak bisa menggunakannya. Seperti produk sabak elektronik keluaran LeapPad dan Epad, sebuah sabak elektronik dengan target market anak-anak. Walau begitu produsen sabak elektronik ini tidak main-main. Sabak elektronik berukuran 7-inch dengan sistem operasi android 4.4.2 ini memiliki *memory* 4GB dan dilengkapi juga dengan dua kamera yaitu di depan dan belakang. *Tablet* ini dilengkapi fitur dimana orang tua bisa memantau konten yang di unduh atau sejarah peramban (*history browser*) milik anak-anaknya. (LeapFrog Enterprises, Inc, 2017)

Permintaan pasar yang tinggi akan produk gawai untuk anak, sejalan dengan

hasil survey yang dilakukan oleh Nielson. Pada tahun 2012 Nielson mengemukakan bahwa 48% anak-anak di Amerika memilih tablet jenis iPad menjadi hadiah natal yang paling diidam-idamkan anak-anak. Survey ini dilakukan terhadap konsumen usia 6-12 tahun mengenai produk yang paling diinginkan untuk hadiah Natal. Tidak berbeda dengan di Indonesia, saat ini *smartphone* dan *tablet* menjadi hadiah yang paling diinginkan anak-anak.

**Gambar 1. LeapPad dan ePad**



Sumber: [www.leapfrog.com](http://www.leapfrog.com) dan [www.gaptex.com](http://www.gaptex.com)

Peluang ini juga dimanfaatkan oleh para pengembang aplikasi untuk membuat aplikasi belajar balita. Beragam macam aplikasi dibuat, ada yang mengenalkan binatang beserta suaranya, ada yang menggambar dan mewarnai, mengenalkan bentuk dan abjad, huruf hijaiyah dan masih banyak lagi. Aplikasi ini di design khusus untuk anak-anak karena cara penggunaannya yang mudah, dengan warna-warni yang menarik dan dilengkapi fitur suara yang membuat balita betah berlama-lama di depan gawainya.

**Gambar 2. Aplikasi Android untuk Balita**



Sumber: Edupaint dan Paperplay studio

Para orang tua cukup menyadari bahwa gawai-gawai tersebut selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif, tapi mereka tetap mengenalkan dan memperbolehkan anak balitanya bergawai ria. Terbukti dari hasil survei *The Asian Parent Insight* bahwa 99% anak-anak menggunakan gawai di rumah mereka sendiri.



Seorang dokter asal Amerika Cris A. Rowan dalam bukunya *Virtual Child: The Terrifying truth about what technology is doing to children* (2010) mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan gawai pada usia terlalu dini, yaitu anak di bawah 12 tahun. Dalam bukunya dijelaskan berbagai penelitian mengenai dampak negatif dari gawai beberapa diantaranya adalah, gawai menyebabkan pertumbuhan otak yang terlalu cepat, stimulasi yang berasal dari gawai menyebabkan anak usia dini memiliki gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurang kemampuan mengendalikan diri. Kedua, saat menggunakan gawai anak cenderung diam dan kurang bergerak akibatnya terlambatnya perkembangan tubuh, kemampuan berbahasa dan juga menyebabkan obesitas. Dampak negatif lain yang disebutkan Rowan dalam bukunya adalah gangguan tidur yang dialami anak-anak yang menggunakan gawai di kamar tidur akibatnya penurunan prestasi belajar, pikun digital, berisiko mengalami masalah dari radiasi gawai, dan adiksi sehingga mereka seakan tidak bisa hidup tanpa gawai. Konten gawai yang tidak sesuai dengan umur pun bisa berdampak pada agresifitas anak. (Rowan, 2010, pp. 37-65)

Berdasarkan survey dan hasil penelitian sebelumnya, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai gawai dan balita. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji komparasi untuk membandingkan perilaku balita yang memiliki gawai pribadi dan balita yang tidak memiliki gawai pribadi dan apa yang menjadi alasan para orang tua memutuskan untuk memberikan gawai pribadi ataupun sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan studi komparasi. Tujuan dari penelitian ini yang pertama adalah untuk mengetahui perbedaan perilaku anak usia dibawah lima tahun (balita) yang memiliki gawai pribadi dan yang tidak

memiliki gawai pribadi. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi motif para orang tua memberikan gawai pribadi pada anak balitanya dan sebaliknya.

Balita atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *toddler* adalah istilah yang digunakan untuk anak-anak yang berusia kurang dari lima tahun. Saat usia balita, anak masih tergantung penuh kepada orang tua untuk melakukan kegiatan penting, seperti mandi, buang air dan makan. Perkembangan berbicara dan berjalan sudah bertambah baik. Namun kemampuan lain masih terbatas. Masa balita merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya, karena itu disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan.

Salah satu penelitian yang menjadi sumber rujukan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan the Asianparent insight 2014. Penelitian yang diprakarsai oleh Samsung Kidstime ini meneliti 2.714 orang tua dengan 3.917 anak berusia 3 sampai dengan 8 tahun, di Asia Tenggara. Penelitian dengan metode kuantitatif ini menggunakan questioner dengan Bahasa Inggris, Thailand, Bahasa Indonesia dan Melayu. Penelitian ini berusaha menemukan pendapat para orang tua tentang penyensoran konten, pemantauan dan perhatian mereka sehubungan dengan penggunaan gawai oleh anak-anak mereka. Salah satu hasil yang menarik dari penelitian ini yaitu, tidak ada perbedaan angka yang signifikan antara orang tua yang memberikan akses bebas dan orang tua yang memberikan akses terbatas pada gawai. Hal ini terkait kepedulian orang tua pada terpaan yang berlebihan dan konten yang tidak tepat untuk anak-anak. Para orang tua itu mengizinkan anaknya menggunakan gawai karena ingin mengenalkan anak-anak pada teknologi, tambahan pelajaran, hiburan dan menenangkan anak mereka. (The Asianparent Insight, 2014, p. 8)

Penelitian yang dilakukan The Asianparent Insight bersama Samsung Kidstime ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian "Balita dan Gawai" dilakukan dengan metode kualitatif, dengan wawancara mendalam dan personal, peneliti bisa menggali data-data yang tidak diperoleh secara kuantitatif. Perbedaan lain terletak pada fokus penelitian ini yaitu perilaku anak-anak.

Perilaku jika dipandang dari sisi biologis adalah semua kegiatan atau aktivitas makhluk hidup, seperti makan, minum, berjalan, tertawa, menulis, dan masih banyak lagi. Menurut Notoatmodjo, "perilaku manusia, pada hakekatnya adalah adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. (Notoatmodjo, 2012, p. 114)

Anak -anak pada masa *golden age* dikatakan sebagai spons yang sangat bagus. Artinya bahwa anak-anak sangat cepat menyerap atau meniru apa yang ada disekitarnya. Dalam buku Psikologi Komunikasi, Jalaludin Rakhmat, mengatakan ada dua factor yang mempengaruhi perilaku manusia. Pertama adalah faktor-faktor personal, seperti faktor biologis dan sosiopsikologis. Faktor kedua yang juga tidak kalah penting adalah Faktor situasional yang juga turut mempengaruhi perilaku manusia. (Rakhmat, 2008, p. 32)

Pengaruh teknologi komunikasi terhadap perilaku masyarakat di Indonesia sudah tidak diragukan lagi. Kehadiran gawai dengan interaktivitasnya membuat tidak hanya pola pencarian informasi tapi juga pola komunikasi dan perilaku manusia.

Gawai adalah sebuah istilah yang berasal dari *Gadget* bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia disebut "gawai". Gawai adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini, termasuk didalamnya adalah tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan" –gawai senantiasa menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Hal inilah yang kemudian membuat gawai semakin digemari dan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia.

Terpaan pemakaian gawai pada anak-anak juga pernah diteliti sebelumnya oleh Hilda K. Kabali, Matilde M. Irigoyen, Rosemary Nunez-Davis, Jennifer G. Budacki, Sweta H. Mohanty, Kristin P. Leister, Robert L. Bonner Jr dalam jurnal *Perdiatric*. Penelitian berjudul, "*Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*" mengambil sampel dari 350 anak berusia 6 bulan hingga 4 tahun di Philadelphia, Pensilvania. (Kabali, et al., 2015, p. 136) Hasil penelitian yang dilakukan Kabali dkk, ini menemukan bahwa setengah

dari jumlah anak-anak yang menjadi sampel memiliki televisi sendiri dan tiga perempatnya memiliki gawai mereka sendiri. Hampir semua anak menggunakan perangkat selular dan sebagian besar mulai menggunakannya sebelum usia 1 tahun. Temuan yang menarik adalah anak-anak di daerah urban dengan pendapatan rendah pada umumnya memiliki gawai mereka sendiri pada usia 4 tahun.

Dampak penggunaan gawai pada perilaku balita juga pernah diteliti, salah satunya oleh Jenny S. Radensky, Jayna Schumacher, dan Barry Zuckerman yang diterbitkan oleh Jurnal Pediatrics. (Radensky, Schumacher, & Zuckerman, 2015, p. 1) Studi ini memiliki tema "*Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad and the Unknown.*" Radensky dkk, mengemukakan bahwa penelitian mengenai dampak gawai masih tertinggal jauh jika dibandingkan kecepatan tingkat adopsinya. Pedoman pediatrik yang secara khusus mengenai gawai untuk anak-anak memang belum dirumuskan, karena itu diperlukan panduan terkait hal ini. Karena media selular berbeda dengan televisi, kemampuan interaktif dan modalitasnya. Rekomendasi terutama untuk penggunaan bagi bayi, balita, dan anak-anak usia prasekolah, karena terpaan dari layar mobile selular ini efeknya lebih terasa pada kelompok tersebut.

Penggunaan gawai oleh kelompok anak usia dini tidak hanya terjadi di negara Barat, hal ini juga terjadi di Indonesia. Tapi penelitian terkait kepemilikan gawai dan efeknya pada anak balita belum dilakukan secara masif.

**Gambar 4. Zihan Fahira**



Sumber: Akun Instagram @zihangemesh

Beberapa waktu yang lalu sempat *viral* sebuah video seorang balita bernama Zihan Fahira. Dalam video berdurasi 38 detik itu, Zihan merekam dirinya sendiri sambil mengatakan kata-kata selayaknya orang dewasa "...tapi bukan aku yang cinta sama kamu, tapi *gue* yang cinta sama *lo*." Video itu

pertama kali di unggah oleh orang tua Zihan di akun Instagram @zihangemesh. Hingga saat ini akun tersebut telah diikuti lebih dari 23.700 orang. Dalam foto dan video lain yang di unggah di akun @zihangemesh terlihat bahwa diusianya yang masih balita, Zihan sudah terbiasa bergaya di depan kamera, merekam video dan melakukan swafoto. Hal ini tentu ada andil dari orang tua dan lingkungan sekitar yang memfasilitasi Zihan dan balita-balita lain hingga terlihat akrab dan mahir dengan pengoperasian gawai.

## Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial menurut Bandura seperti yang dikutip Rakhmat (Rakhmat, 2008, p. 25), menjelaskan tingkah laku manusia dari segi interaksi timbal-balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif, tingkah laku, dan faktor lingkungan. Konsepsi tentang cara manusia berfungsi semacam ini tidak menempatkan orang semata-mata sebagai objek tak berdaya yang dikontrol oleh pengaruh-pengaruh lingkungannya ataupun sebagai pelaku-pelaku bebas yang dapat menjadi apa saja yang dipilihnya. Manusia dan lingkungan merupakan faktor-faktor yang saling menentukan secara timbal-balik. Tingkah laku dapat dibentuk, dikembangkan dan diubah melalui prinsip-prinsip belajar, maka pembahasan ditekankan tentang proses dalam dimensi-dimensi teori kepribadian.

## Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Basrowi & Suwandi, 2009, p. 21). Tujuan dari penelitian kualitatif menurut Basuki Sulistyio ialah bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. (Sulistyo, 2010, p. 78)

Metode kualitatif diterapkan dalam penelitian ini dengan menggunakan studi komparatif deskriptif. Studi Komparatif adalah penelitian yang membandingkan dua gejala atau lebih. Penelitian komparatif dapat berupa komparatif deskriptif ataupun komparatif korelasional. Menurut Arikunto komparatif deskriptif dilakukan dengan menganalisis suatu fenomena untuk menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-

perbedaan (Arikunto, 2012, p. 197).

Cara pengambilan informan dalam penelitian ini ialah dengan teknik purposive sampling (pengambilan sampel dengan tujuan). Purposive sampling menurut (Sugiyono, 2012, p. 215) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan-pertimbangan dalam penelitian ini adalah para ibu yang menjadi informan bersedia memberikan keterangan atau informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini dengan jujur, sadar dan terbuka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara mendalam, observasi dan studi pustaka. Penelitian ini mengkomparasikan tentang perbedaan perilaku yang terjadi pada balita yang memiliki gawai pribadi dan tidak memiliki gawai pribadi dan alasan para orang tua memberikan gawai pribadi pada anaknya dan sebaliknya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan nama samaran atau inisial untuk menjaga kerahasiaan identitas informan dan anaknya.

Keabsahan data penelitian kualitatif sebagai *disciplined inquiry* harus memiliki kriteria atau standar validitas dan reliabilitas.

Keabsahan penelitian ini menggunakan analisis triangulasi. Istilah triangulasi diperkenalkan oleh Denzin sebagai penggunaan metode campuran atau penggabungan metode bersama-sama dalam sebuah penelitian. (Moleong, 2008, p. 71)

## Pembahasan

Pada bab ini peneliti akan memaparkan terlebih dahulu latar belakang informan penelitian ini, untuk kemudian membandingkan antara anak yang diberikan gawai pribadi oleh orang tuanya dan anak yang tidak diberikan gawai pribadi oleh orang tuanya.

Informan penelitian ini terdiri dari enam orang ibu beserta anak balitanya. Tiga diantara informan memberikan gawai pribadi pada balitanya dan tiga lainnya tidak memberikan gawai pribadi, namun memperbolehkan balitanya menggunakan gawai milik orang tuanya. Masing-masing Informan kami wawancara sekaligus diobservasi perilaku penggunaan gawai pada anak balitanya. Latar belakang profesi informan cukup beragam dari ibu rumah tangga (tiga orang), karyawan swasta (1 orang), dokter (1 orang), dan guru (1 orang). Dengan tingkat ekonomi menengah keatas (4 orang) dan menengah kebawah (2 orang).

**Tabel 2. Gambaran Singkat Informan Penelitian**

No	Nama orang Tua (Usia)	Nama Anak, Usia	Jenis Tablet, kepemilikan	Ket
Anak Menggunakan Gawai Pribadi				
1	Diska (28 th)	Rara (3 th)	Tablet, Milik Sendiri	Mahir
2	Wulan (30 th)	Aqlan (3 th)	Tablet, Milik Sendiri	Mahir
3	Dwi (33 th)	Nala (2 th)	Tablet, Milik Sendiri	Sedang
Anak menggunakan gawai orang Tua				
4	Putri (29 th)	Lia (2 th)	Tablet, milik orang tua	Sedang
5	Ama (31 th)	Aziz (4 th)	Smartphone, milik orang tua	Kurang Mahir
6	Septi (27 th)	Brilliat (4 th)	Smartphone, milik orang tua	Mahir

Keterangan tingkat kemahiran dalam mengoperasikan gawai

**Mahir:** Dapat menyalakan dan mematikan gawai, dapat memilih program yang ingin digunakan, bisa memilih video yang ingin ditonton, dapat memainkan beberapa game, bisa mengambil gambar (foto) orang lain dan foto selfie, bisa mengunduh video via aplikasi, dapat mengatur volume dan brightness gawai, dll

**Sedang:** Dapat menyalakan dan mematikan gawai, dapat mengambil gambar orang lain dan gambar sendiri (selfie), bisa memainkan game dan memutar video.

**Kurang Mahir:** Balita hanya dapat menyalakan dan mematikan gawai. Tapi tidak bisa menggunakan gawai secara aktif.

**Tidak mahir:** Tidak dapat menyalakan dan mematikan gawai. Tidak dapat menggunakan gawai secara aktif

Dari tabel diatas diketahui bahwa ternyata tingkat kemahiran balita dalam menggunakan gawai tidak berhubungan dengan kepemilikan balita atas sebuah gawai. Brilliant (4 th) tidak diberikan gawai pribadi oleh orang tuanya namun tetap mahir menggunakan gawai. Saat ditanya kemahiran anaknya menggunakan gawai, ibu septi menjawab, "Briliant, dari umur 2 tahun sudah bisa main *angry bird* (permainan) sendiri." Menurut ibu Septi lagi, dia tidak mengajarkan secara khusus anaknya bermain permainan atau menggunakan gawai. Briliant suka memperhatikan ayah bundanya saat menggunakan gawai dan akhirnya dia bisa menggunakannya sendiri.

Menurut teori belajar sosial Bandura, perilaku baru dapat diperoleh melalui proses imitasi. Ada tiga proses dalam teori belajar social yang pertama adalah atensi, retensi, dan motivasi (Griffin, 2012, p. 356). Jika ditelisik dari teori ini dikaitkan dengan hasil wawancara, maka proses Briliant mahir menggunakan gawai diawali ketika orang tuanya memperkenalkannya pada video-video edukasi. Gambar yang bergerak, warna-warna cerah dan musik yang ceria menarik atensi dari Briliant. Seringnya orang tua memutar video yang sama, membuat Briliant mengingat simbol gambar video dan

permainan. Apalagi pengoperasian perangkat gawai terhitung mudah, hanya dengan menyentuhnya saja. Disamping itu, peneliti mengamati ada kebanggaan pada orang tua Brilliant saat menceritakan kemahiran anaknya. Ibu Septi menunjukkan beberapa foto yang diambil oleh Brilliant, baik swafoto maupun foto objek lain. Informan juga bercerita dengan suara yang lantang dan yakin tentang kemampuan anaknya. Ibu Septi hanya terlihat terganggu ketika ia hendak menggunakan gawai tapi anaknya menolak karena masih bermain permainan. Dengan motivasi dan dukungan lingkungan seperti itu, tidak heran Brilliant bisa mengoperasikan gawai dengan mahir.

Sedangkan pada Nala (2 th) yang memiliki gawai pribadi, kemahirannya masih dalam tingkat sedang. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, rupanya, Nala hanya menonton atau memilih video yang dibukakan oleh orang tuanya. Saat ditanyakan lebih lanjut, ibu Dwi menjelaskan "Sengaja saya bikin ribet masuk -masuknya biar dia tetep minta mamanya bukain (*video* atau *game*).". Orangtua melakukan trik tertentu terhadap gawai yang dimiliki anak, yaitu melengkapinya dengan kata sandi yang tidak diketahui anak. Saat Ibu Dwi membuka kata sandinya pun terlihat sembunyi-sembunyi.

**Tabel 3. Manfaat penggunaan gawai bagi orang tua dan anak**

No	Nama Anak	Manfaat	
		Bagi Orang Tua	Bagi Anak
<b>Anak menggunakan Gawai milik pribadi</b>			
1	Rara (3th)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengalihkan perhatian saat ditinggal mengerjakan pekerjaan rumah tangga.</li> <li>- Anak lebih tenang, tidak rewel dan bosan kalau sedang di luar rumah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perkembangan motorik halusnya bagus, bisa main game</li> <li>- Tahu macam-macam warna</li> <li>- Mengetahui nama binatang dan suaranya</li> <li>- Hafal lagu-lagu</li> </ul>
2	Aqlan (3th)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak lebih tenang, tidak rewel dan bosan kalau orang tua sedang sibuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui beberapa kosa kata dalam bahasa Inggris, seperti binatang, warna, dll</li> </ul>
3	Nala (2th)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu proses penyapihan berjalan lebih baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui mengenai durian, manggis dari video Upin dan Ipin</li> <li>- Mengetahui beberapa kosa kata dalam bahasa Inggris "Oh My God!" dari video Barney</li> </ul>
<b>Anak menggunakan gawai milik orang tua</b>			
4	Lia (2 th)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak lebih tenang, tidak rewel dan bosan kalau orang tua sedang tidak bisa menemani</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hafal lagu anak-anak</li> <li>- Mengetahui beberapa huruf hijaiyah</li> <li>- Perbendaharaan kata semakin banyak</li> </ul>

5	Aziz (4 th)	- Anak lebih tenang, tidak rewel dan bosan kalau orang tua sedang tidak bisa menemani	- Mendapat hiburan. Gawai sebagai mainan yang hanya digunakan sewaktu-waktu
6	Briliant (4 th)	- Mengalihkan perhatian saat ditinggal mengerjakan pekerjaan rumah tangga. - Anak lebih tenang, tidak rewel dan bosan kalau sedang di luar rumah	- Hafal lagu anak-anak - Cepat belajar dari apa yang di tontonnya

Data pada tabel hasil wawancara dengan informan mengenai manfaat penggunaan gawai bagi orang tua dan balita jawabannya hampir sama. Bagi orang tua gawai berguna untuk mengalihkan perhatian orang tua, saat orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga atau sedang sibuk, dan agar balita tetap tenang dan tidak bosan saat didalam rumah ataupun di luar rumah. Ketergantungan para orang tua terhadap teknologi untuk menghibur anak-anaknya menyebabkan beberapa ahli menyebut gadget sebagai “*digital pacifiers*.” Saat anak asyik dengan gawai nya, orangtua dapat melakukan aktivitas lain.

Yang cukup berbeda adalah manfaat yang dirasakan Ibu Dwi (33 th) pada balitanya Nala (2 th). Ibu Dwi menggunakan gawai untuk membantu Nala tidur saat proses penyapihan. Perhatian anak teralihkan dengan adanya gawai yang menyuguhkan suara dan gambar secara lengkap dan menarik.

Manfaat gawai pada anak- anak cenderung seragam. Membantu balita hafal lagu anak-anak, menambah perbendaharaan kata dalam bahasa Indonesia dan Inggris, sarana belajar macam-macam warna, bentuk, binatang dan suaranya. Bahkan menurut ibu Diska (28 th), gawai membantu perkembangan motorik halus putrinya Rara (3th) melalui permainan-permainan seperti memecahkan balon, memancing, dll. Hal ini dikarenakan konten yang diakses oleh anak-anak yang tidak memiliki gawai dan memiliki gawai sendiri adalah sama. Anak-anak rata-rata disuguhkan konten terkait warna, nama binatang, nama buah-buahan, dan lagu. Orangtua merasa konten-konten tersebut sesuai untuk usia anak.

Menurut Lucia Voni Pebriani, M.Psi., psikolog anak dari Universitas Padjadjaran, pada anak usia balita *executive function* atau kemampuan regulasi diri dalam hal pemikiran belum berkembang, sehingga berpengaruh pada regulasi emosi. Anak balita yang sering menggunakan gawai atau terpapar *screen* dalam bentuk apapun (telepon genggam, televisi, *game*) berimbas kepada

kemampuan kontrol diri. Voni mengatakan “Secara fisik motorik pun jika berlebihan akan menyebabkan motorik kasar menjadi tidak terlalu luwes.” Ketika ditanyakan berapa lama waktu ideal penggunaan gawai pada balita, “Pada balita sebaiknya tidak diberikan *gadget*, tapi *ajak* melakukan permainan atau aktivitas fisik dan “nyata” dengan orang tua, adik atau teman-temannya,” jawab Voni.

**Tabel 4. Dampak gawai bagi Balita**

No	Nama balita	Dampak gawai Bagi Balita
<b>Balita Menggunakan Gawai Pribadi</b>		
1	Rara	- Keterlambatan kemampuan komunikasi - Kurang bisa bergaul, asik sendiri
2	Aqlan	- Kesulitan tidur tanpa nonton video di tabletnya - Kurang bisa bergaul, asik sendiri
3	Nala	- Kesulitan tidur tanpa nonton video
<b>Balita Menggunakan Gawai Orang Tua</b>		
4	Lia	- Menginggau dan mimpi buruk karena terbawa dengan apa yang dilihat di gawainya
5	Aziz	- Masih wajar
6	Briliant	- Agresif - Meniru apa yang ditontonnya, tokoh-tokoh seperhero dan monster.

Ada perbedaan dampak yang cukup bervariasi antara anak yang menggunakan gawai pribadi dan balita yang menggunakan gawai orang tua. Balita yang memiliki gawai pribadi cenderung memiliki kebiasaan menonton video melalui gawai sebelum tidur, sehingga mengalami kesulitan tidur tanpa gawainya, hal ini dialami oleh Aqlan (3 tahun) dan Nala (2 tahun).

Anak yang memiliki gawai pribadi juga memiliki kecenderungan kesulitan bergaul dan cenderung lebih suka Bersama gawainya. Seperti yang dialami Rara (3 tahun) dan

Aqlan (3 tahun). Dampak negatif yang paling ekstrim yang ditemukan pada penelitian ini adalah keterlambatan komunikasi yang dialami Rara (3 tahun). Seperti yang dituturkan Ibu Diska (29 th),

“Diumuran dia (saat umur 1,5 tahun), Rara tidak seperti teman-temannya dia berbicara kurang lancar dari segi verbalnya. Selain kurang lancar jadi terlambat saat teman seumurnya sudah bergumam macam-macam tapi Rara belum bisa apa-apa dan cenderung diam.”

Ibu Diska menuturkan lagi, bahwa mungkin ini dampak dari tontonan Rara, yaitu video “*Baby Einstein*.” Menurutnya lagi, *Baby Einstein*, memang diperuntukan untuk bayi dan balita, tapi cenderung menstimulasi visual dan musik saja, tanpa ada kata-kata yang mendukung bertambahnya perbendaharaan kata anak. Sehingga anak cenderung menjadi diam.

Dampak negatif dari penggunaan gawai juga pernah dialami oleh Lia (2 tahun). Sebelum penggunaan gawainya diatur, Lia sering menonton video via tablet atau smartphone orang tuanya. Namun, ternyata hal ini ada efek sampingnya. Ibu Putri (29 tahun) menuturkan, “karena anak saya suka mimpi buruk, mengigau karena terbawa dengan apa yang dia liat di gawainya.” Setelah itu penggunaan gawai terutama sebelum tidur mulai dibatasi.

Dampak negatif dari gawai dialami juga oleh Brilliant (4 th), balita yang cukup mahir menggunakan gawai ini memiliki perilaku yang cenderung agresif. Ia meniru tokoh-tokoh superhero yang dia tonton di ponsel pintar orang tuanya, seperti Ultraman dan Bima Satria Garuda. Brilliant juga terlihat cukup agresif saat ada sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginannya, atau berebut mainan dengan temannya.

The Seattle Children’s Institute di Amerika menyatakan, menonton acara apapun di tablet atau televisi lewat dari jam 7 malam, bisa menyebabkan anak usia 3-5 tahun sulit tidur, mimpi buruk, dan kelelahan saat bangun. (Wendy Sue Swanson, 2017) Sementara jika anak kecanduan gawai, anak-anak bisa menjadi hilang kesempatan untuk bereksplorasi di dunia nyata, sulit bergaul, bahkan penyimpangan perilaku karena mengakses situs berbahaya. American Academy of Pediatrics mengungkapkan, ada beberapa dampak buruk jika anak terlalu sering bermain gawai, yaitu keterlambatan

bicara (*speech delay*), sikap yang pasif, serta perkembangan fungsi mata yang tidak optimal. (Kabali, et al., 2015, p. 136)

Melalui penelitian Gawai dan Balita ini menunjukkan bahwa dampak negatif dari gawai tidak hanya dialami oleh balita yang menggunakan gawai pribadi, tapi juga dialami oleh balita yang menggunakan gawai orang tua tapi dengan durasi yang cukup intens. Konten juga ikut berpengaruh pada dampak negatif gawai, terlihat dari Brilliant (4 th) yang cenderung agresif karena konten video yang di tontonnya adalah video mengenai pertarungan antara superhero dan monster.

Setiap orang tua pasti menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya. Namun, pengetahuan, latar belakang dan pengalaman hidup manusia itu sendiri yang kemudian mendorong setiap tindakan dan perbuatan. Karena itulah, peneliti merasa perlunya sosialisasi terkait literasi media dan informasi pada orang tua yang memiliki anak usia balita terutama pada masyarakat menengah kebawah. Dengan pengetahuan yang cukup, diharapkan para orang tua dapat lebih bijak terkait penggunaan gawai pada balita.

**Tabel 5. Motif orang tua memberikan/ tidak memberikan gawai pribadi**

No	Nama Anak	Alasan Ibu Memberikan/Tidak memberikan gawai pribadi
<b>Anak Menggunakan gawai Pribadi</b>		
1	Rara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu anak tenang saat orang tua sedang sibuk</li> <li>- Menghindari radiasi dari sinyal gawai, sehingga diberikan tablet tanpa koneksi internet</li> <li>- Agar isi dari gawai full video untuk anak-anak</li> </ul>
2	Aqlan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agar tidak berebut dengan s o d a r a dan t e m a n - temannya</li> <li>- Agar dapat belajar melalui video dan aplikasi balita</li> </ul>
3	Nala	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu anak tidur saat proses penyapihan</li> <li>- Agar tidak menggunakan gawai milik orang tua</li> <li>- Menghindari radiasi dari sinyal gawai, sehingga diberikan tablet tanpa koneksi internet</li> </ul>
<b>Anak Menggunakan Gawai Orang Tua</b>		

4	Lia	- Agar tidak terlalu sering bermain gawai
5	Aziz	- Orang tua lebih senang anak aktif bergerak seperti berlari, bermain sepeda, menggambar dan membaca buku
6	Briliant	- Masih terlalu kecil.

Jika disimpulkan terdapat empat motif para orang tua yang memberikan gawai pribadi, yaitu: 1). Membantu anak tenang saat orang tua sedang sibuk; 2). Menghindari radiasi dari sinyal gawai dengan koneksi internet seperti milik orang tua; 3). Agar dapat belajar melalui video dan aplikasi untuk balita; 4). Membantu anak tidur saat proses penyapihan

Sedangkan motif orang tua untuk tidak memberikan gawai adalah: 1). Agar tidak terlalu sering bermain gawai; 2). Orang tua lebih senang anak aktif bergerak; 3). Masih terlalu kecil.

Keputusan dari para informan penelitian untuk memberikan gawai pada balitanya disimpulkan peneliti didasarkan pada kebutuhan orang tua untuk memenuhi rasa ketenangan dan kenyamanan pada dirinya sendiri. Hal ini juga yang dilakukan para orang tua yang tidak memberikan gawai pribadi pada anaknya. Saat balita sedang rewel atau bosan sedangkan orang tua sedang sibuk dan tidak bisa menemani, pada saat itulah anak diberikan gawai oleh orang tuanya. Kebutuhan akan rasa aman dan nyaman adalah tangga kedua dari hierarki kebutuhan Maslow. Setelah memenuhi kebutuhan fisiologis berupa makan, minum, oksigen, dll. (Rakhmat, 2008, p. 37)

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Balita dan Gawai" dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat yang dirasakan dua kelompok informan dari penggunaan gawai pada balita cenderung seragam. Hal ini dikarenakan tema konten yang diakses para balita hampir sama. Perbedaan perilaku ditunjukkan oleh balita yang aktif menggunakan gawai dengan durasi yang panjang, intensitas penggunaan yang cukup sering, penggunaan tanpa pengawasan, aturan yang tidak konsisten, serta konten kekerasan.

Dua kelompok orang tua yang menjadi informan dalam penelitian ini sama-sama

menggunakan gawai sebagai sarana pengalih perhatian balita. Seperti ketika orang tua tidak bisa menemani karena sedang mengerjakan pekerjaan yang lain dan saat balita rewel. Bagi balita, gawai sebagai sarana hiburan menonton tayangan anak dan bermain game edukatif.

Motif informan yang memberikan gawai pribadi pada anak adalah motif untuk mendapatkan kenyamanan baik untuk balita maupun untuk informan sebagai orang tua balita. Sedangkan motif para informan yang tidak memberikan gawai pada balita adalah karena usia anak yang masih terlalu kecil dan kekhawatiran akan dampak negatif yang ditimbulkan.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi, & Suwandi. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Grifin, E. (2012). *First Look at Communication Theory*. Texas: McGraw-Hill.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacky, J. G., Mahanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner Jr., R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, Volume 136/ Issue 6.
- LeapFrog Enterprises, Inc. (2017, Agustus 30). *About: About Leapfrog*. Retrieved from LeapFrog Web Site: <http://www.leapfrog.com>
- Moleong, L. J. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Pos dan Informatika. (2015). *Buku Saku: Data dan Tren TIK Indonesia 2015*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Radensky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown. *Pediatrics*, Volume 135 ISSUE 1.
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Rowan, C. A. (2010). *Virtual Child: The Terrifying Truth About What Technology Is Doing to Children*. Sechelt, BC Canada: Sunshine Coast Occupation Therapy.Inc.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyo, B. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.

Sulistyo, B. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.

The Asian parents Insight. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study*. Singapore: The Asian parent .

Wendy Sue Swanson, M. M. (2017, Agustus 30). *Home: Seattle Mama Doc*. Retrieved from Seattle Children's website: <http://seattlemamadoc.seattlechildrens.org/if-it-were-my-child-no-television-in-the-bedroom/>  
[www.leapfrog.com](http://www.leapfrog.com)  
[www.gaptex.com](http://www.gaptex.com)

