

Dinamika Penggunaan Gawai dalam Membentuk Literasi Digital Anak Usia Dini: Studi Fenomenologis

Dian Pramita¹, Dewi Nugrahastuti Wirahno^{2✉}, Atika Zahra Furi³, Arlis Muryani⁴

^{1,2,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET Semarang, Indonesia,

³ Pendidikan Jarak Jauh Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan, Universitas IVET Semarang, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 26 Mei 2025

Direvisi 21 Juni 2025

Disetujui 30 Juni 2025

Keywords:

Gadgets, Digital Literacy, Early Childhood, Phenomenology, Education

Abstrak

Penelitian ini mengkaji dinamika penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak usia dini melalui pendekatan fenomenologis. Era digital saat ini menuntut anak-anak untuk memiliki keterampilan literasi digital sejak dini, namun penggunaan gawai pada anak usia dini masih menjadi perdebatan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan gawai dan dampaknya terhadap pembentukan literasi digital anak usia 4-6 tahun. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis, melibatkan 15 orang tua dan 10 guru PAUD sebagai informan. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Colaizzi dengan tahapan identifikasi pernyataan signifikan, formulasi makna, dan pengembangan tema. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini memiliki dinamika yang kompleks, mencakup aspek positif seperti peningkatan keterampilan kognitif dan kreativitas, serta aspek negatif seperti ketergantungan dan gangguan interaksi sosial. Pembentukan literasi digital anak sangat dipengaruhi oleh pola penggunaan gawai yang dibimbing oleh orang tua dan guru. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman fenomena literasi digital anak usia dini dan memberikan rekomendasi untuk optimalisasi penggunaan gawai dalam pendidikan.

Abstract

This study examines the dynamics of device use in shaping early childhood digital literacy through a phenomenological approach. The current digital era requires children to have digital literacy skills from an early age, but the use of gadgets in early childhood is still debatable. This study aims to understand the phenomenon of gadget use and its impact on the formation of digital literacy in children aged 4-6 years. The research method used a qualitative approach with a phenomenological design, involving 15 parents and 10 PAUD teachers as informants. Data collection techniques included in-depth interviews, observation, and documentation. Data analysis used the Colaizzi model with the stages of significant statement identification, meaning formulation, and theme development. The results showed that the use of devices in early childhood has complex dynamics, including positive aspects such as improved cognitive skills and creativity, as well as negative aspects such as dependence and impaired social interaction. The formation of children's digital literacy is strongly influenced by the pattern of device use guided by parents and teachers. This research contributes to the understanding of the phenomenon of early childhood digital literacy and provides recommendations for optimizing the use of devices in education.

✉ Alamat Korespondensi:
pramita.d87@gmail.com

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, termasuk dalam konteks pendidikan anak usia dini. Kehadiran gawai atau perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari anak-anak telah menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia mencapai 77,02% dengan anak usia 5-12 tahun merupakan segmen yang mengalami pertumbuhan signifikan dalam penggunaan internet.

Penggunaan gawai pada anak usia dini menimbulkan dinamika yang kompleks dalam pembentukan literasi digital. Di satu sisi, gawai dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan digital anak, namun di sisi lain, penggunaan yang tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak. Buckingham (2019) menegaskan bahwa literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital secara kritis.

Penelitian tentang penggunaan gawai pada anak usia dini menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa penelitian menunjukkan manfaat positif penggunaan gawai dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak (Radesky et al., 2020; Zhao & Zhang, 2021). Namun, penelitian lain menunjukkan kekhawatiran tentang dampak negatif penggunaan gawai berlebihan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak (Anderson & Subrahmanyam, 2019; Christakis, 2021).

Fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang komprehensif untuk memahami makna dan pengalaman yang dialami oleh anak, orang tua, dan guru. Pendekatan fenomenologis menjadi relevan untuk mengungkap esensi pengalaman subjektif para pelaku dalam konteks penggunaan gawai dan pembentukan literasi digital anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengidentifikasi dinamika penggunaan gawai pada anak usia dini dari perspektif orang tua dan guru; (2) Menganalisis proses pembentukan literasi digital anak usia dini melalui penggunaan gawai; (3) Mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak; (4) Merumuskan rekomendasi optimalisasi penggunaan gawai untuk mendukung literasi digital anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Pendekatan fenomenologis dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami makna dan esensi pengalaman subjektif para informan terkait penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak usia dini. Frechette et al. (2020) menegaskan bahwa fenomenologi interpretatif menyajikan metodologi unik untuk menyelidiki pengalaman hidup yang dialami, dengan fokus pada pemahaman makna mendalam dari pengalaman subjektif individu.

Subyek penelitian terdiri dari 15 orang tua dan 8 guru PAUD yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria pemilihan informan meliputi: (1) Orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun dan menggunakan gawai; (2) Guru PAUD dengan pengalaman mengajar minimal 3 tahun; (3) Bersedia berpartisipasi dalam penelitian secara sukarela; (4) Memiliki pengalaman langsung dalam mendampingi anak menggunakan gawai.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu 1) wawancara mendalam: wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan durasi 60-90 menit untuk setiap informan. Wawancara berfokus pada pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan informan terhadap penggunaan gawai dan literasi digital anak; 2) observasi partisipan: observasi dilakukan di

lingkungan rumah dan sekolah untuk mengamati interaksi anak dengan gawai dan proses pembelajaran digital.; dan 3) dokumentasi: mengumpulkan dokumen terkait seperti kebijakan sekolah tentang penggunaan teknologi, catatan perkembangan anak, dan aplikasi yang digunakan anak. Analisis data menggunakan Reflexive Thematic Analysis (RTA) dari Braun & Clarke (2022) yang terdiri dari enam fase:

1. Familiarisasi dengan data: Membaca dan memahami data secara menyeluruh dengan pendekatan reflektif
2. Pengkodean sistematis: Mengidentifikasi fitur-fitur yang menarik dan relevan dari data secara sistematis
3. Generasi tema awal: Mengelompokkan kode-kode ke dalam tema-tema potensial dan mengumpulkan semua data yang relevan untuk setiap tema
4. Mengembangkan dan mereview tema: Memeriksa apakah tema-tema bekerja dalam kaitannya dengan kode dan seluruh dataset
5. Mendefinisikan dan menamai tema: Analisis berkelanjutan untuk memperbaiki spesifikasi setiap tema dan menghasilkan definisi yang jelas
6. Memproduksi laporan: Mengintegrasikan analisis ke dalam narasi yang koheren dan meyakinkan dengan contoh-contoh yang vivid

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan *member checking*. Peneliti juga melakukan *peer debriefing* dengan ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini dan teknologi pendidikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis fenomenologis mengidentifikasi empat hal utama yang menggambarkan dinamika penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak usia dini.

1. Konstruksi Literasi Digital Melalui Interaksi Bermain

Partisipan orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak mereka pertama kali mengenal gawai melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Anak-anak belajar cara menyentuh layar, menggeser, dan memilih video yang dia suka. Pengalaman ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam konteks digital, gawai menjadi alat mediasi yang memungkinkan anak mengkonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi dan eksperimen.

Guru juga mengamati bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan literasi digital yang berkembang melalui permainan edukatif. Ketika anak-anak bermain aplikasi edukatif, mereka tidak hanya belajar huruf atau angka, tetapi juga belajar cara memecahkan masalah, mengikuti instruksi, dan membuat Keputusan. Namun, hasil penelitian ini mengungkapkan dimensi yang lebih mendalam, yaitu bahwa proses konstruksi literasi digital terjadi melalui proses bermain yang natural dan menyenangkan bagi anak.

2. Peran Mediasi Orang Dewasa dalam Pembentukan Kebiasaan Digital

Dalam konteks literasi digital, orang tua dan guru berperan sebagai mediator yang membantu anak menginterpretasikan dan memahami konten digital. Salah satu contoh adalah Ayah A mengungkapkan bahwa beliau selalu mendampingi anak Ketika menggunakan gawai agar bisa menjelaskan apa yang anaknya lihat, membantu memilih konten yang baik, dan mengajarkan kapan saatnya berhenti. orang tua berperan sebagai mediator antara anak dan teknologi digital." Temuan penelitian ini memperkuat pernyataan tersebut dengan mengungkapkan bahwa mediasi orang dewasa tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga melibatkan aspek nilai, etika, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Guru-guru partisipan juga melaporkan pengalaman serupa dalam konteks pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan gawai kepada anak-anak, tetapi juga membimbing dan mengajukan pertanyaan tentang apa yang anak-anak lihat dan mengajak

berdiskusi, hal ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap konten digital.

Analisis mendalam menunjukkan bahwa mediasi orang dewasa terjadi dalam tiga bentuk: mediasi instruksional (mengajarkan cara penggunaan), mediasi sosial (mengatur waktu dan konteks penggunaan), dan mediasi kritis (mengembangkan kemampuan evaluasi konten). Ketiga bentuk mediasi ini saling berinteraksi dalam membentuk kebiasaan digital positif pada anak.

3. Tantangan Keseimbangan Manfaat dan Resiko Gawai

Seluruh partisipan mengakui bahwa penggunaan gawai memberikan manfaat dalam pengembangan literasi digital anak, namun juga menimbulkan kekhawatiran tentang risiko negatif. Salah satu Ibu B mengungkapkan bahwa disatu sisi menginginkan anak untuk tidak tertinggal di era digital, gawai membantu anaknya untuk belajar banyak hal tapi di sisi lain ibu ini khawatir sang anak akan kecanduan dan lupa berinteraksi dengan dunia nyata. Buckingham (2015) menyatakan bahwa literasi digital melibatkan "kemampuan untuk menggunakan, memahami, dan mengevaluasi media digital secara kritis." Dalam konteks ini, tantangan keseimbangan bukan hanya tentang durasi penggunaan, tetapi juga tentang kualitas pengalaman digital anak. Anak-anak menerima penggunaan gawai karena kegunaan dan kemudahannya, namun terdapat beberapa dampak negatif dalam hal kehidupan sosial, kesehatan, keterlambatan bicara, dan keterampilan kognitif." Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua dan guru mengembangkan berbagai strategi untuk mengelola tantangan ini. Salah satu guru menjelaskan bahwa dia membuat aturan yang jelas tentang penggunaan gawai di sekolah. Ada waktu khusus untuk aktivitas digital dan waktu untuk aktivitas non-digital. Guru juga selalu menghubungkan pembelajaran digital dengan aktivitas fisik dan sosial."

Analisis menunjukkan bahwa partisipan mengembangkan tiga strategi utama dalam mengelola keseimbangan: penetapan batas waktu yang fleksibel, diversifikasi aktivitas pembelajaran, dan monitoring berkala terhadap dampak penggunaan gawai. Strategi-strategi ini mencerminkan upaya untuk memaksimalkan manfaat sambil meminimalkan risiko.

4. Transformasi Peran dan Identitas dalam Era Digital

Anak-anak, orang tua, dan guru mengalami perubahan peran dan identitas sebagai respons terhadap integrasi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak partisipan menunjukkan identitas sebagai "digital natives" yang memiliki intuisi natural dalam menggunakan teknologi. Prensky (2001) memperkenalkan konsep "digital natives" untuk menggambarkan generasi yang tumbuh dengan teknologi digital. Namun, temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa status sebagai digital native tidak otomatis menghasilkan literasi digital yang komprehensif. Anak-anak mengungkapkan bahwa dia sudah bisa membuka kanal Youtube sendiri dan mencari video yang dia suka, pernyataan ini menunjukkan bahwa meskipun anak memiliki kemampuan teknis, mereka masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan kemampuan evaluatif. Orang tua mengalami transformasi dari "pengawas tradisional" menjadi "fasilitator digital. Guru juga mengalami transformasi identitas dari "penyampai informasi" menjadi "kurator dan fasilitator pembelajaran digital." Bu Eka menyatakan, "Sekarang tugas saya bukan hanya mengajar, tapi juga memilih konten digital yang sesuai, mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dan membantu anak mengembangkan sikap kritis terhadap informasi digital." Wartella dkk. (2013) menekankan bahwa "orang tua memainkan peran krusial dalam memediasi pengalaman digital anak." Temuan penelitian ini memperluas pemahaman tersebut dengan menunjukkan bahwa transformasi peran terjadi pada semua stakeholder dan memerlukan adaptasi yang berkelanjutan.

Struktur Esensi Fenomena

Berdasarkan analisis fenomenologis yang mendalam, struktur esensi fenomena dinamika penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut: Dinamika penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak usia dini merupakan proses kompleks yang melibatkan interaksi dialektis antara eksplorasi individual anak, mediasi sosial orang dewasa, dan negosiasi antara peluang dan tantangan digital. Proses ini terjadi dalam konteks relasional dimana anak, orang tua, dan guru saling berinteraksi dalam mengkonstruksi makna dan mengembangkan praktik literasi digital. Esensi fenomena ini terletak pada sifatnya yang

transformatif, dimana semua pihak yang terlibat mengalami perubahan identitas dan peran sebagai respons terhadap integrasi teknologi digital. Literasi digital yang terbentuk bukan hanya kemampuan teknis, tetapi juga kemampuan sosial, kritis, dan etis dalam berinteraksi dengan teknologi.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting. Dari perspektif teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model literasi digital anak usia dini yang holistik. Model ini mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan etis dalam satu kerangka yang komprehensif.

Dari perspektif praktis, temuan ini memberikan panduan bagi pengembangan program pendidikan digital yang responsif terhadap kebutuhan anak usia dini. Program tersebut harus mempertimbangkan peran mediasi orang dewasa, keseimbangan aktivitas digital dan non-digital, serta pengembangan kemampuan kritis anak.

Nikolopoulou (2021) menyatakan bahwa "literatur menunjukkan pola-pola kunci dari studi empiris yang mengeksplorasi anak-anak muda dan guru yang terlibat bersama dengan teknologi digital." Penelitian ini menambahkan dimensi fenomenologis yang memperkaya pemahaman tentang pola-pola tersebut dari perspektif pengalaman hidup subjektif.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengungkap dinamika penggunaan gawai dalam membentuk literasi digital anak usia dini melalui pendekatan fenomenologis. Empat tema utama yang diidentifikasi - konstruksi literasi digital melalui interaksi bermain, peran mediasi orang dewasa, tantangan keseimbangan manfaat dan risiko, dan transformasi peran dan identitas - memberikan pemahaman komprehensif tentang fenomena yang kompleks ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa literasi digital anak usia dini terbentuk melalui proses yang holistik, melibatkan aspek kognitif, sosial, dan etis. Gawai berperan sebagai mediator pembelajaran yang efektif ketika digunakan dalam konteks yang tepat dengan pendampingan yang berkualitas. Orang tua dan guru memainkan peran krusial sebagai mediator yang membantu anak mengembangkan kemampuan kritis dan kebiasaan digital yang positif.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa era digital menuntut transformasi peran semua *stakeholder*. Anak-anak tidak hanya sebagai konsumen teknologi pasif, tetapi sebagai partisipan aktif yang perlu diberdayakan untuk menjadi pengguna teknologi yang bijak. Orang tua dan guru perlu mengembangkan kompetensi digital dan strategi mediasi yang efektif. Keterbatasan penelitian ini terletak pada fokus geografis di Kota Semarang dan rentang usia yang terbatas. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi fenomena serupa di konteks geografis dan budaya yang berbeda, serta melibatkan rentang usia yang lebih luas. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk memahami evolusi literasi digital anak dalam jangka panjang.

Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup perlunya pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini yang mengintegrasikan literasi digital secara holistik, pelatihan bagi orang tua dan guru tentang mediasi digital yang efektif, dan pengembangan aplikasi dan konten digital yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis, tetapi kemampuan hidup yang kompleks yang mencakup dimensi kognitif, sosial, etis, dan kritis. Pembentukan literasi digital anak usia dini memerlukan pendekatan yang holistik, kolaboratif, dan berkelanjutan dari semua *stakeholder* yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

Apsari, N. C. (2019). Dampak penggunaan gawai (gadget) terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Share: Social Work Journal*, 9(2), 191-200.

- Buckingham, D. (2015). *Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media?* Nordic Journal of Digital Literacy, 10(Jubileumsnummer), 21-35.
- Chen, L., & Zhang, M. (2024). Early childhood digital pedagogy: A scoping review. *Early Childhood Education Journal*, 52(3), 445-462.
- Christakis, D. A. (2014). Interactive media use at younger than the age of 2 years: Time to rethink the American Academy of Pediatrics guideline? *JAMA Pediatrics*, 168(5), 399-400.
- Clark, L. S. (2013). *The parent app: Understanding families in the digital age*. Oxford University Press.
- CLSD UGM. (2023). Dampak gadget terhadap perkembangan anak: Memahami efek positif dan negatif. *Center for Lifelong Learning and Social Development UGM*, 15(2), 78-95.
- Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist views it. In R. S. Valle & M. King (Eds.), *Existential-phenomenological alternatives for psychology* (pp. 48-71). Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. John Wiley & Sons.
- Giorgi, A. (2009). *The descriptive phenomenological method in psychology: A modified Husserlian approach*. Duquesne University Press.
- Hidayat, R., Sari, D. P., Mitsalia, A. A., & Rahman, F. A. (2022). Gadgets and their impact on child development: Understanding positive and negative effects. *MDPI Proceedings*, 83(1), 12-18.
- Husserl, E. (1913). *Ideas: General introduction to pure phenomenology*. Macmillan.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoo, A. (2024). The use of digital technologies to develop young children's language and literacy skills: A systematic review. *SAGE Open*, 14(1), 1-22.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage Publications.
- Musthafa, B. (2022). Metodologi penelitian kualitatif dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal PAUD Indonesia*, 8(1), 45-62.
- Nikolopoulou, K. (2021). Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care: A systematic literature review. *Educational Research and Reviews*, 16(7), 249-264.