BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digitalisasi seperti sekarang literasi digital menjadi salah satu dari banyaknya kompetensi yang perlu dikuasai karena maraknya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk di bidang pendidikan. Salah satu segmen yang turut merasakan maraknya pemanfaatan TIK di bidang pendidikan yaitu Pendidikan bagi Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, yang dimaksud dengan anak usia dini yaitu anak yang sejak masih berada di dalam kandungan hingga genap berusia 6 tahun.

Usia dini merujuk pada masa awal kehidupan anak yang sangat muda, di mana anak berada pada periode emas pertumbuhan dan perkembangan otak mereka. Oleh karena itu, fenomena literasi digital di kalangan anak usia dini perlu mendapat perhatian lebih besar mengingat generasi saat ini merupakan generasi yang sudah sangat lekat dikelilingi dengan teknologi, seperti ponsel pintar dan tablet. Untuk itu diperlukan pemahaman yang baik sejak dini tentang penggunaan teknologi supaya dapat memberikan manfaat yang positif pada perkembangan anak dan menghindari risiko bahaya dunia maya atau dampak negatif teknologi.

Saat ini, anak-anak semakin dekat dengan teknologi sejak usia muda, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Hal ini dapat menjadi peluang sekaligus tantangan dalam memanfaatkan teknologi seperti aplikasi digital yang mampu mengintegrasikan konten belajar dengan pendekatan yang ramah anak. Dengan kemajuan teknologi, literasi digital menjadi kebutuhan dasar yang perlu diperkenalkan sejak dini. Fenomena ini menyoroti bagaimana kompetensi literasi digital di kalangan anak-anak usia dini menggunakan aplikasi digital dengan

Analisis Literasi .., Avita Mei Hansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

menggali bentuk-bentuk literasi digital yang berkembang pada anak-anak di jenjang PAUD melalui penggunaan aplikasi digital tertentu.

PAUD Al-Amin yang berlokasi di Lt. 1 Masjid Al-Amin, Jalan Durian RT 01/RW 08, Kec. Cipayung, Jakarta Timur ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan aplikasi digital, yaitu aplikasi Sekolah Enuma untuk mendukung proses pembelajaran anak-anak usia dini. PAUD Al-Amin sendiri telah bergabung bersama program aplikasi Sekolah Enuma sejak *batch* ke-1 atau awal perilisannya pada tahun 2021 dan telah berlangsung selama 3 tahun sampai saat ini.

Proses pembelajaran di PAUD Al-Amin terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A dan B untuk tingkat anak usia di bawah lima tahun, dan kelas kemas (kelas untuk persiapan memasuki sekolah dasar) bagi anak yang telah berusia di atas lima tahun (Gambar 1.1). Setiap harinya siswa di PAUD Al-Amin akan mengikuti sesi pembelajaran menggunakan tablet yang disediakan oleh program Sekolah Enuma, di mana masing-masing siswa diberi waktu 1x20 menit sampai dengan maksimal 30 menit untuk bermain secara mandiri menggunakan tablet Sekolah Enuma. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembelajaran interaktif bersama dengan guru. Kegiatan belajar dilakukan secara bergilir antara kelas A dan B dengan kelas kemas.



Gambar 1. 1 Proses Belajar Menggunakan Sekolah Enuma

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Setiap anak akan diminta untuk menyelesaikan pembelajaran pada level tertentu sesuai dengan masing-masing perkembangan belajar mereka. Dengan demikian, jika selama ini siswa hanya belajar dengan cara tradisional menggunakan

buku, saat ini siswa memiliki pengalaman belajar baru yang menyenangkan menggunakan teknologi seperti tablet. Sebelum program pembelajaran dimulai, anak-anak diberikan pengenalan terlebih dahulu oleh para guru tentang mekanisme pembelajaran secara digital yang akan berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada Senin (09/09/2024) kepada salah satu guru di PAUD Al-Amin, yaitu Ibu Yanti mengungkapkan bahwa:

> "Pertama kali kita mengenalkan ke anak-anak itu, sistem tab sekolah enuma ini kan bukan milik pribadi ya, bukan punya kita. Jadi, yang kita kenalkan kepada anak-anak yang pertama bahwa tab ini bukan milik kita, tetapi tab ini adalah milik orang lain. Kalau tab ini milik orang lain, harus dijaga, dipelihara, agar tidak rusak, agar dia (tablet) tidak terjauh. Baru kita kenalkan bahwa di pembelajaran enuma ini ada tiga mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika. Jika nantinya ada kesulitan bisa dibantu dengan ibu guru."

Pada beberapa penelitian terdahulu diketahui telah dilakukan kajian tentang literasi digital pada anak usia sekolah dasar dan menengah, tetapi untuk segmen anak usia dini masih terbatas. Penelitian oleh Marsh (2016) berjudul "*The Digital Literacy Skills and Competence of Pre-school Age*" yang bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi pada tablet oleh anak-anak usia pra-sekolah memperlihatkan hasil bahwa, anak-anak mengembangkan keterampilan digital berdasarkan konteks sosial dan budaya mereka, serta interaksi dengan berbagai jenis media digital. Penelitian ini menunjukkan anak-anak mengembangkan keterampilan literasi digital dalam tiga area utama, yaitu penerimaan teks, desain dan produksi teks, dan diseminasi teks.

Pemilihan PAUD Al-Amin sebagai lokasi penelitian oleh peneliti didasarkan atas relevansi institusi dengan fokus penelitian ini yang mengkaji penggunaan aplikasi Sekolah Enuma bagi anak usia dini. PAUD Al-Amin sendiri telah menjadi bagian dari Sekolah Enuma sejak batch pertama pada tahun 2021 sampai dengan sekarang, sehingga dari pengalaman yang cukup panjang dan keberlanjutan daripada implementasi teknologi pendidikan ini menjadikannya

contoh ideal untuk melihat bagaimana aplikasi ini berperan dalam kompetensi literasi digital anak usia dini.

Perkembangan era digital yang semakin pesat memunculkan berbagai *platform* pendidikan yang dirancang khusus untuk anak usia dini sebagai upaya memperkenalkan konsep literasi digital sejak dini. Beberapa aplikasi pendidikan yang cukup populer di Indonesia yaitu Ruangguru *Kids* dan Zenius *Kids* yang masing-masing memiliki pendekatan dan keunggulan tersendiri dalam pembelajaran interaktif (Tabel 1.1).

Tabel 1. 1 Perbandingan Aplikasi Pendidikan Serupa

Penilaian	Ruangguru *Kids*	Zenius *Kids*	Sekolah Enuma
Fitur	Dilengkapi video interaktif, kuis dan *progress report*, namun masih mengandalkan video berbasis kelas sehingga memerlukan bantuan orang dewasa dan kurang fleksibel bagi anak untuk dapat belajar mandiri.	Berfokus pada *adaptive learning* dengan materi berbasis logika. Konsep ini cenderung kurang cocok dengan anak yang sudah terbiasa, sehingga membatasi anak untuk eksplorasi secara mandiri.	Unggul dalam fitur *self fitur learning* dan *user friendly* sehingga anak lebih mudah belajar mandiri tanpa banyak bantuan orang tua atau guru.
Konten	Video pembelajaran secara *live*, latihan soal, dan permainan edukatif.	Berfokus pada pendidikan dasar seperti literasi dan matematika dengan penekanan pada pemahaman konsep.	Berfokus pada literasi yang dikemas dalam cerita dengan berorientasi pada pengalaman dan eksplorasi, sehingga anak-anak dapat berpetualang sambil belajar.
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan berbasis video, namun masih	Pendekatan berbasis logika dan pemahaman	Berbasis *self-directed learning*, dengan misi

	membutuhkan bantuan orang dewasa. Ini dapat membatasi pengembangan keterampilan belajar mandiri.	konsep melalui video dan permainan edukatif. Konsep ini lebih cocok untuk anak usia lebih besar, sistem adaptifnya baik namun tidak seramah anak seperti Sekolah Enuma.	dan tantangan yang mendorong anak untuk aktif belajar. Aplikasi ini berbasis permainan misi dan tantangan, sehingga anak-anak didorong untuk secara aktif menyelesaikan tugas dengan antarmuka yang sangat ramah anak.
Aspek Tambahan	Memiliki fitur dan paket berlangganan berbayar yang kurang fleksibel.	Sebagian besar konten di dalamnya berbayar dan berfokus pada logika yang mungkin lebih sesuai untuk anak usia sekolah dasar tingkat lanjut.	Aplikasi ini dapat diakses secara gratis dan sudah diterapkan di sekolah-sekolah yang terintegrasi dengan kurikulum di sekolah.

Dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran lain, aplikasi Sekolah Enuma menjadi aplikasi paling menonjol dengan penggunaanya yang sudah disesuaikan untuk digunakan di institusi pendidikan formal, kurikulum yang lebih terarah, dan didukung dengan *Learning Management System* (LMS). Hal ini yang membedakan aplikasi Sekolah Enuma dengan aplikasi digital serupa yang umumnya dirancang untuk dapat diinstal dan digunakan secara mandiri di rumah hanya dengan pendampingan orang tua. Sekolah Enuma juga telah diakui secara internasional dengan meraih penghargaan UNESCO ICT in *Eduaction Prize* dalam inovasinya memanfaatkan teknologi untuk pendidikan, dan sebagai pemenang *Global Learning XPRIZE,* sebuah kompetisi solusi pembelajaran untuk anak di daerah dengan keterbatasan infrastruktur pendidikan (www.sekolahenuma.com). Penghargaan tersebut menunjukkan komitmen Sekolah Enuma dalam menyediakan

konten edukatif yang berkualitas, dan berkelanjutan sehingga menjadi pilihan ideal untuk penelitian ini.



Gambar 1. 2 Halaman Depan Aplikasi Sekolah Enuma

Sumber: www.sekolahenuma.com

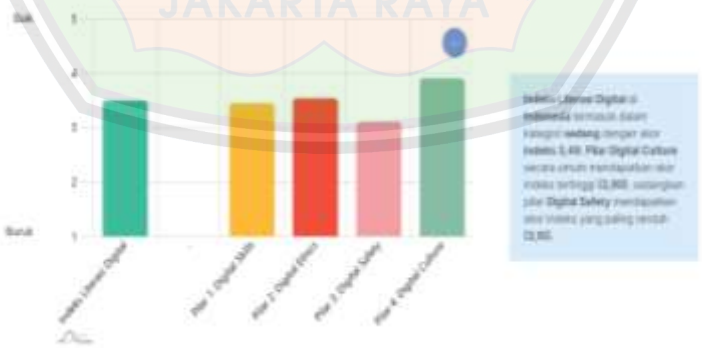
Aplikasi ini terdiri dari tiga mata pelajaran diantaranya, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika yang dapat diakses secara *offline* (Gambar 1.2). Selain itu, aplikasi Sekolah Enuma dilengkapi ratusan aktivitas belajar, konten digital *audio-visual* edukatif berupa teks, gambar, video, dan permainan berbasis digital yang menarik. Aplikasi ini dirancang secara inklusif agar bisa diakses oleh anak-anak dengan berbagai latar belakang, termasuk bagi anak-anak dengan berkebutuhan khusus supaya dapat beradaptasi dengan kemampuan setiap anak (www.sekolahenuma.com).

Fenomena ini menarik untuk diteliti karena pada dasarnya anak-anak usia dini sedang berada dalam fase kritis perkembangan kognitif dan sosial. Menurut Piaget dalam bukunya yang berjudul *"The Origins of Intelligence in Children"* (1952), anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka cenderung berpikir simbolis dan intuitif (Piaget, 1952). Penggunaan perangkat digital seperti tablet dan aplikasi pembelajaran, memungkinkan anak-anak mengakses beragam konten yang merangsang perkembangan kognitif dan keterampilan dasar mereka. Dalam konteks literasi digital anak usia dini, Jackie Marsh (2016) menjelaskan lebih lanjut pendapatnya mengenai kompetensi anak dalam berinteraksi dengan teknologi. Menurut Marsh, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dasar menggunakan perangkat, tetapi juga keterampilan

dalam mengakses, memahami, serta memaknai konten digital melalui berbagai mode komunikasi, seperti teks, gambar, dan suara.

Marsh (2016) menjelaskan bahwa literasi digital bagi anak-anak mencakup keterampilan dan kompetensi yang berkaitan dengan menerima, merancang, memproduksi, dan menyebarluaskan teks digital. Terdapat tiga dimensi utama dari model literasi digital untuk anak, yaitu dimensi operasional, dimensi kultural, dan dimensi kritis. Dimensi operasional berkaitan dengan keterampilan teknis menggunakan perangkat, sedangkan dimensi kultural berkaitan dengan bagaimana teks dipahami dalam konteks kerangka kognitif anak. Terakhir, dimensi kritis memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap teks digital.

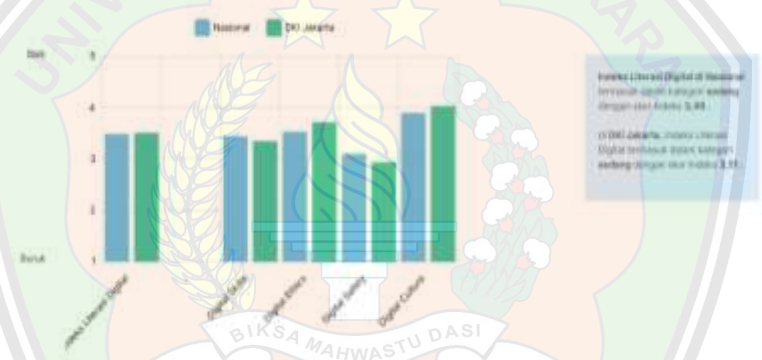
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, literasi digital dalam konteks anak usia dini merupakan kompetensi yang diperoleh dari hasil perpaduan antara pengetahuan dan keterampilan terhadap teknologi, informasi dalam konteks sosial budaya dan kritis anak. Melalui literasi digital anak-anak tidak hanya belajar pengetahuan dan keterampilan dasar seperti menulis, berhitung, dan membaca, tetapi juga pada pemberian makna yang disesuaikan dengan konteks budaya anak dari setiap konten digital yang dikonsumsi oleh mereka.



Gambar 1. 3 Indeks Literasi Digital Nasional Indonesia

Sumber: Indeks Literasi Digital Indonesia | Katadata News

Dikutip dari Katadata *Insight Center* yang menunjukkan indeks literasi digital nasional Indonesia, dan mengacu pada *Road Map* Literasi Digital 2020-2024 (Kemkominfo) pada tahun 2021 memperlihatkan bahwa, indeks literasi digital Indonesia berada pada kategori "sedang" dengan skor rata-rata 3,49 (Gambar 1.3). Jika dilihat secara lebih rinci, indeks literasi digital ini diukur dari empat pilar yaitu, keterampilan digital (*digital skill*), etika digital (*digital ethics*), kemanan digital (*digital safety*) dan budaya digital (*digital culture*). Secara umum pilar budaya digital meraih skor tertinggi yaitu 3.90 yang menandakan bahwa partisipasi dalam dunia digital masyarakat Indonesia relatif baik, meskipun demikian pilar keamanan digital (*digital safety*) masih perlu mendapatkan perhatian lebih dikarenakan memiliki skor yang terendah dari aspek lainnya.



Gambar 1. 4 Indeks Literasi Digital Provinsi DKI Jakarta

Sumber: Indeks Literasi Digital Indonesia | Katadata News

Pengukuran indeks literasi digital juga dapat dilihat berdasarkan pada data di tiap provinsi. Berdasarkan grafik di atas, skor indeks literasi digital per provinsi berada di rentang 3,18 hingga 3,71 (Gambar 1.4). Perolehan tertinggi ditempati oleh Provinsi Daerah Isitimewa (DI) Yogyakarta dengan skor 3,71 sementara skor terendah dimiliki oleh Provinsi Maluku Utara dengan skor 3,18. Sedangkan, Daerah Khusus Ibu kota (DKI) Jakarta memiliki capaian indeks literasi digital sebesar 3,51 yang berada sedikit di atas dari rata-rata skor tingkat nasional. Hal ini menunjukkan bahwa capaian indeks literasi digital di DKI Jakarta cukup baik. Dengan skor 3,51 ini menandakan DKI Jakarta merupakan wilayah dengan akses teknologi dan perangkat digital yang luas. Fakta ini sejalan dengan survei oleh Komisi

Perlindungan Anak Indonesia yang mengkaji bagaimana anak-anak menggunakan teknologi digital, terutama pada masa pandemi COVID-19 lalu ketika akses digital menjadi lebih lazim untuk keperluan pendidikan.

Survei terbaru dilakukan oleh Kementerian Kominfo meluncurkan hasil survei status literasi digital 2022. Survei ini dilakukan pada bulan Agustus-September 2022 yang melibatkan 10.000 partisipan di 34 provinsi dan 514 kabupaten/kota responden dengan metode *random sampling*. Temuan dari survei ini menghasilkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia, yakni 85% telah mengakses internet dengan telepon selular sebagai perangkat utamanya. Akses ini membantu keterampilan digital mereka melalui penggunaan telepon pintar, tablet, dan komputer baik untuk kegiatan belajar maupun hiburan.

Penggunaan gawai dalam pembelajaran anak usia dini tentu tidak terlepas dari pro dan kontra yang perlu diperhatikan, baik oleh orang tua maupun guru yang terlibat dalam proses belajar anak. Kebanyakan orang tua khawatir jika anak akan terpapar konten yang tidak sesuai untuk usia dan perkembangannya. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berisiko negatif pada perkembangan fisik, sosial dan emosi anak yang menyebabkan anak kecanduan. Selain itu, paparan layar dan sinar biru yang dipancarkan oleh perangkat yang terlalu lama dapat menimbulkan masalah kesehatan, seperti gangguan penglihatan, gangguan tidur, dan perubahan postur tubuh.

Tentu hal ini dapat dihindari dengan pengawasan yang baik oleh orang tua atau guru, sehingga menghasilkan manfaat positif bagi perkembangan anak. Penggunaan gawai yang tepat akan memberikan akses edukasi yang lebih beragam, seperti permainan edukatif dan video belajar interaktif dengan cara yang menyenangkan. Tidak hanya mengasah kognitif anak, dengan pendekatan yang dirancang khusus, edukasi melalui perangkat digital juga mengasah kemampuan dalam hal motorik halus melalui interaksi layar sentuh. Dengan demikian, anak-anak yang sudah terbiasa dengan teknologi sejak dini dapat lebih mudah beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang sangat dibutuhkan di kemudian hari.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti di lapangan, yaitu pada PAUD Al-Amin, ditemukan bahwa adanya potensi yang baik terhadap literasi digital anak melalui aplikasi Sekolah Enuma. Terlihat bahwa anak-anak sudah cukup mahir dan mandiri dalam menggunakan aplikasi Sekolah Enuma, namun masih ada sebagian anak yang membutuhkan pendampingan. Selain itu, sifat permainan dalam aplikasi Enuma yang cenderung repetitif menjadi menyebabkan beberapa anak memilih tidak memaksimalkan waktu yang telah ditentukan, yaitu 1x30 menit untuk menggunakan aplikasi Sekolah Enuma.

Hal ini dapat berpotensi menghambat kompetensi literasi digital anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih mendalam mengenai bagaimana kompetensi literasi digital anak-anak dengan penggunaan aplikasi Sekolah Enuma secara konsisten, melalui penelitian yang berjudul **"Analisis Literasi Digital Anak Usia Dini melalui Penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma di PAUD Al-Amin Jakarta Timur"**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada "Analisis Literasi Digital Anak Usia Dini melalui Penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma di PAUD Al-Amin Jakarta Timur". Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana kompetensi literasi digital dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini melalui penggunaan aplikasi Sekolah Enuma. Dalam konteks ini, Sekolah Enuma menjadi media digital yang berkontribusi dalam menyampaikan informasi pengetahuan kepada anak-anak.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan pada penelitian ini yaitu bagaimana kompetensi literasi digital anak-anak usia dini melalui penggunaan aplikasi Sekolah Enuma di PAUD Al-Amin.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kompetensi literasi digital anak usia dini melalui penggunaan aplikasi Sekolah Enuma di PAUD Al-Amin.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pemahaman ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi digital mengenai peran aplikasi digital dalam pengembangan literasi digital bagi pendidikan anak usia dini di era digitalisasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Penelitian ini memberikan panduan literasi digital bagi guru atau pengajar di jenjang PAUD mengenai penggunaan aplikasi digital untuk pengembangan literasi digital bagi anak usia dini.
2. Membantu orang tua untuk memahami urgensi literasi digital dan bagaimana penggunaan Sekolah Enuma dapat membantu tumbuh kembang kognitif anak.
3. Penelitian ini dapat menjadi sebuah rekomendasi kepada pengembang *software* pendidikan untuk meningkatkan fitur dan konten sesuai dengan kebutuhan terhadap pemahaman literasi digital bagi anak usia dini.