

**PERSEPSI ORANGTUA TENTANG PENGGUNAAN  
TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN  
PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI TK ISLAM SABILINA  
BEKASI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Skripsi**

Dosen Pembimbing: **Khusniyati Masykuroh, M.Pd**



**Oleh :**

**Fitri Yatusholihah**

**1601035001**

**PROGRAM STUDI**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Persepsi Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital  
Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19  
Di TK Islam Sabilina Bekasi

Nama : Fitri Yatusholihah  
NIM : 1601035001

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG.PAUD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Hari : Jum'at

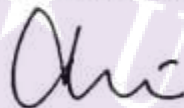
Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Amelia Vinayastri, S.Psi, M.Pd.		22/10 2020
Sekretaris	: Khusniyati Masykuroh, M.Pd.		20/10 2020
Pembimbing	: Khusniyati Masykuroh, M.Pd.		20/10 2020
Penguji I	: Oktarina Dwi Handayani, M.Pd.		9/10 2020
Penguji II	: Silvie Mil, SE, M.Pd.		5/10 2020

Disahkan oleh,

Dekan FKIP UHAMKA



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

## ABSTRAK

**Fitri Yatusholihah** : 1601035001. “*Persepsi Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina, (2) Untuk mengetahui Pemahaman Orangtua tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina, (3) Untuk mengetahui Tanggapan Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina, (4) Untuk mengetahui Sikap Orangtua terhadap Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Pendekatan Kualitatif Deskriptif. Pada pendekatan ini peneliti mendeskripsikan data-data yang sudah didapat dan dituliskan di dalam laporan skripsi. Subjek dalam penelitian ini yaitu Orangtua Murid TK Islam Sabilina dengan 40 partisipan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dan wawancara . Hasil penelitian menunjukkan (1) Dalam penggunaan teknologi digital, durasi penggunaan paling tinggi adalah penggunaan smartphone dibanding alat yang lain, dan aktivitas anak paling banyak menggunakan aplikasi *youtube* dan *whatsapp*, (2) Pemahaman orang tua akan teknologi digital dikatakan baik karena mengetahui fungsi teknologi digital, mampu menyebutkan alat-alat digital, mengetahui bahwa penggunaan teknologi digital harus diberikan sesuai dengan dengan tahapan usia dan sesuai kebutuhan, serta memahami dampak positif dan negatifnya, (3) 62,5% orang tua memberikan tanggapan negatif, dan 37,5% orang tua memberikan tanggapan positif, (4) Orang tua cenderung mengambil sikap melakukan tindakan **preventif** untuk menghindari dampak negatif dalam penggunaan teknologi digital.

**Kata Kunci** : *Persepsi Orangtua, Teknologi Digital, Anak Usia 4-6 Tahun, Masa Pandemi Covid-19, TK Islam Sabilina.*

## ABSTRACT

**Fitri Yatusholihah: 1601035001.** *"Parents' Perceptions of the Use of Digital Technology for Children aged 4-6 Years During the Covid-19 Pandemic Period at Sabilina Islamic Kindergarten, Bekasi". Essay. Jakarta: Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Teaching and Education Faculty, Prof. Muhammadiyah University Dr. Hamka, 2020.*

*This study aims to determine (1) the use of digital technology for children aged 4-6 years during the Covid-19 pandemic in Sabilina Islamic Kindergarten, (2) to find out the understanding of parents about the use of digital technology for children aged 4-6 years during the pandemic. Covid-19 at Sabilina Islamic Kindergarten, (3) To find out Parents 'Responses About the Use of Digital Technology for Children aged 4-6 Years During the Covid-19 Pandemic Period at Sabilina Islamic Kindergarten, (4) To find out Parents' Attitudes towards Using Digital Technology for Children 4-6 years old during the Covid-19 pandemic at the Sabilina Islamic Kindergarten. The research approach used is a descriptive qualitative approach. In this approach, the researcher describes the data that has been obtained and is written in the thesis report. The subjects in this study were the parents of the Sabilina Islamic Kindergarten students with 40 participants. Data collection techniques were carried out by questionnaires and interviews. The results show (1) In the use of digital technology, the highest duration of use is the use of smartphones compared to other devices, and the most children's activities use the YouTube and WhatsApp applications, (2) Parents' understanding of digital technology is said to be good because they know the function of digital technology, being able to mention digital tools, knowing that the use of digital technology must be given according to age stages and according to needs, and understanding the positive and negative impacts, (3) 62.5% of parents gave negative responses, and 37.5% of people parents give positive responses, (4) Parents tend to take preventive actions to avoid negative impacts in the use of digital technology.*

**Keywords:** *Parents' Perception, Digital Technology, Children aged 4-6 years, Covid-19 Pandemic Period, Islam Sabilina Kindergarten.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Dan Subfokus Penelitian.....	8
C. Pertanyaan Penelitian.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
<b>A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian.....</b>	<b>13</b>
1. Persepsi Orangtua.....	13
2. Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak Usia 4-6 Tahun.....	20
<b>B. Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>27</b>
BAB III.....	31
METODOLOGI PENELITIAN.....	31
<b>A. Alur Penelitian.....</b>	<b>31</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian.....</b>	<b>32</b>
<b>C. Latar Penelitian.....</b>	<b>34</b>
<b>D. Metode dan Prosedur Penelitian.....</b>	<b>35</b>
<b>E. Peran Peneliti.....</b>	<b>37</b>

<b>F. Data dan Sumber Data .....</b>	<b>37</b>
<b>G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data .....</b>	<b>38</b>
<b>H. Teknis Analisis Data .....</b>	<b>40</b>
BAB IV .....	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	43
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	43
1. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	43
B. Prosedur Memasuki Setting Penelitian .....	43
C. Temuan Penelitian.....	44
1. Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini .....	47
2. Pemahaman Orang tua Tentang Teknologi Digital .....	51
3. Tanggapan Orangtua tentang Teknologi Digital .....	53
4. Sikap orang tua terhadap penggunaan <i>smartphone</i> oleh anak di masa pandemi.....	55
D. Pembahasan.....	56
BAB V.....	63
SIMPULAN .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	65



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Corona Virus Disease* 2019 atau Covid-19 merupakan penyakit menular yang biasa dikenal memiliki gejala batuk, flu, demam, sakit tenggorokan serta demam yang tinggi hingga menyebabkan meninggal dunia apabila tidak mendapatkan penanganan intensif. *World Health Organization* (WHO) sejak tanggal 11 Maret 2020 menyatakan bahwa adanya Covid-19 yang telah menyebarkan di berbagai negara adalah sebagai pandemi (WHO, 2020).

Berdasarkan data terakhir pada tanggal 1 April 2020, Indonesia memiliki kasus Covid-19 mencapai 1.937 yang mana terdiri dari 1.677 positif, 103 sembuh, dan 157 meninggal dunia. Sampai saat ini wilayah di Indonesia yang terjangkit pandemi Covid-19 berjumlah 32 dari 34 Provinsi. Dalam keadaan yang darurat ini pemerintah mengambil kebijakan untuk melukan *physical distancing* (jaga jarak fisik), *stay at home* (tetap di rumah) dan selalu mencuci tangan dengan sabun guna untuk memutuskan penularan pada penyakit Covid-19. Kebijakan yang telah di tentukan tersebut tidak semua berjalan mulus akan tetapi ada beberapa yang menimbulkan pro dan kontra karena harus mengikuti aturan atau himbauan yang telah ditentukan oleh pemerintah. Kebijakan tersebut memiliki nilai positif untuk orangtua yaitu salah satunya adalah orangtua tetap berada di rumah dengan anak-anak, sehingga anak tetap berada dalam pantauan (Gugus Covid19, 2020).

Dampak dari pandemi Covid-19 sangat berpengaruh kepada semua lintas kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Akibat dari pandemi tersebut

kegiatan belajar mengajar ditutup, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas. UNIESCO mengatakan bahwa 300 juta siswa merasa terganggu kegiatan sekolahnya serta penutupan sekolah sementara tersebut, hal ini merupakan dampak dari kesehatan dan krisis (Handoyono, 2020).

Pemerintah menghimbau untuk tetap waspada dalam menangani penularan Covid-19, himbauan tersebut untuk seluruh layanan pendidikan di sekolah negeri dan swasta serta pusat dalam kegiatan belajar masyarakat, hal ini sesuai dengan instruksi Gubernur Nomor 16 Tahun 2020 tentang Peningkatan Kewaspadaan Terhadap Risiko Penularan Infeksi *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Komunikasi & Statistik, 2020). Peningkatan kewaspadaan terhadap risiko peneluran infeksi Covid-19 pemerintah meminta warga untuk tetap selalu menjaga kebersihan, melakukan kegiatan secara jarak jauh, menjaga kesehatan secara fisik maupun mental.

Sejak diberlakukannya tentang aturan penerapan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) kegiatan belajar mengajar pun dialihkan di rumah, mulai dari perguruan tinggi hingga pendidikan sekolah dasar. Hal ini dilakukan merupakan salah satu upaya untuk memutus rantai penularan Covid-19. Pengalihan pembelajaran di rumah juga berdampak pada pendidikan anak usia dini yang mana kegiatan proses belajar pun tidak dapat dilakukan di sekolah ataupun tatap muka. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dari Mendikbud tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Nasional, 2020).



Dari kebijakan yang telah dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat atau pada masa pandemi maka hal ini diperkuat melalui Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Belajar Dari Rumah (BDR) dilakukan secara daring atau dapat disebut pembelajaran jarak jauh. Tujuan dari BDR ini memastikan pemenuhan kebutuhan anak dalam mendapatkan layanan pendidikan dan memastikan psikososial anak, orangtua dan pendidik dapat terpenuhi (Malang et al., 2010). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah merupakan kegiatan belajar secara online atau daring sehingga orangtua membutuhkan perangkat teknologi untuk dapat mengikuti kegiatan tersebut. Pada masa pandemi Covid-19 ini perangkat teknologi digital menjadi sarana utama untuk pemenuhan kegiatan belajar mengajar.

Dalam hal ini orangtua pun mengambil andil untuk menjadi pengganti guru untuk melanjutkan pembelajarannya di rumah. Hal ini sejalan dengan kebijakan Mendikbud untuk belajar di rumah saat situasi pandemi COVID-19. Kemudian kebijakan Mendikbud diteruskan oleh pemerintah daerah khususnya kota Padangsidempuan pada tanggal 31 Maret 2020 dengan nomor surat 045.2/1690/2020 tentang Peningkatan Kewaspadaan Terhadap COVID-19 yang berisikan himbauan untuk melakukan belajar di rumah secara daring (jarak jauh) selama 1 bulan lebih atau terhitung tanggal 19 Maret-21 April 2020.

Dari himbauan tersebut harapannya adalah guru yang melakukan pembelajaran secara online, akan tetapi tidak sesuai realitanya. Realitanya guru

hanya memberikan tugas, tugas, dan tugas. Bukan memberikan penjelasan terkait materi pelajaran secara online, alhasil orang tua yang harus bekerja keras untuk memberikan pemahaman kepada anak. Ada sebagian orang tua yang putar kepala karena biasanya anak-anak belajar di rumah hanya mengulang-ulang materi yang sudah diajarkan guru di sekolah, tetapi kali ini anak-anak harus belajar seutuhnya kepada orang tua.

Oleh sebab itu, dalam situasi pandemi COVID-19 yang memaksa anak untuk belajar di rumah, banyak orang tua memiliki cara agar anak belajar mengikuti sistem yang ada di internet dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* adalah media komunikasi modern (Witarsa et.al, 2018). *Gadget* banyak ragamnya yang meliputi; *handphone*, laptop, komputer, tablet, iPad, dan lain sebagainya. Istilah *gadget* juga kita pahami sebagai teknologi digital.

Menurut Saida Ulfa menyatakan Teknologi pada masa modern ini telah mengubah cara belajar anak serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada sekitar 20 tahun silam, teknologi merupakan salah satu media yang dapat dinikmati oleh kebanyakan orang dan menjadi benda *pervasive*, yang artinya suatu benda yang telah menyatu dalam kehidupan kesehariannya manusia. Teknologi yang dimaksud adalah berupa televisi dan video. Menurut pendapatnya televisi dan video dapat bermanfaat untuk media pembelajaran karena dari media teknologi tersebut dapat menayangkan beberapa tayangan yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini. Tayangan tersebut dapat berupa tayangan hiburan sehingga menjadi daya tarik anak dan membuat anak betah untuk berlama-lama dalam melihat tayangan pada media teknologi tersebut (Ulfa, 2016).

Pemanfaat teknologi digital dapat berdampak positif pada anak jika digunakan secara tepat, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dosen Bahasa Inggris, Tambusai Riau tentang Komputer Interaktif sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini (Asilestari, 2016). Pada era globalisasi ini penting memperkenalkan teknologi digital untuk anak usia dini agar anak siap untuk menghadapi dunia yang dipenuhi dengan teknologi.

Mengenalkan teknologi digital pada anak usia dini telah dilakukan penelitian sebelumnya oleh beberapa mahasiswa di Universitas Kutai Kartanegara, Tenggarong. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa anak-anak yang diperkenalkan dan diajarkan melalui alat teknologi digital berupa komputer dasar sebelumnya menjadi anak yang lebih terampil dalam belajar (Taufik et al., 2019). Keterampilan pada anak dalam penggunaan teknologi digital merupakan salah satu bentuk kesiapan dalam menghadapi kemajuan di era globalisasi masa depan.

Semakin berkembangnya teknologi digital di zaman globalisasi ini maka semakin terlihat pula dampak-dampak yang akan terjadi, terutama pada anak usia dini. Kemajuan teknologi digital yang terjadi di dunia akan menciptakan potensi dampak positif dan negatif. Dari sisi positif yang terlihat ialah kebutuhan dalam peningkatan empati serta penerimaan dari berbagai keragaman teknologi melalui pembiasaan perilaku prososial sedangkan dari sisi negatifnya adalah dapat diwujudkan dari perilaku agresif atau lain sebagainya (Huda et al., 2017).

Kemajuan teknologi saat ini banyak ditemukan pada kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Data statistika yang dikeluarkan oleh NPD Group menyatakan tentang penggunaan digital media ditemukan pada anak-anak yang

berusia 2-14 tahun. Hal ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan video games, komputer, dan digital music player oleh anak-anak di tahun 2008 (Efendi et al., 2017). Peningkatan dalam penggunaan teknologi digital terlihat pada anak yang berusia 2-14 tahun yang mana penggunaan tersebut dilakukan melalui melihat video, education games player, komputer dan mendengarkan musik.

Rowan yang menyatakan bahwa Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan agar anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi pemakaian teknologi hanya 1 jam/hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Anak-anak yang menggunakan teknologi melampaui durasi yang disarankan dapat menimbulkan risiko kesehatan (Septi, 2019). Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anaknya bermain gadget yang seharusnya belum layak menggunakan benda itu dengan alasan agar anak tidak rewel dan bisa duduk tenang.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terlalu lama, yaitu: terganggunya pertumbuhan otak, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi. Maka perlu adanya batasan durasi dalam menggunakan gadget pada anak. Oleh sebab itu, orang tua sebaiknya melakukan antisipasi dengan cara selalu mengontrol dan mengawasi anak dalam penggunaan gadget. Orang tua juga harus membatasi durasi penggunaan gadget dan lebih cerdas dalam memilih maupun memilih aplikasi yang terdapat di gadget. Orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget (Imron, 2017).

Dari peningkatan yang signifikan dalam penggunaan teknologi digital hal ini juga tersambung dalam penggunaan internet. Adapun menurut survei yang menunjukkan hasil data penggunaan internet adalah dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yaitu menunjukkan 64,8% penetrasi penggunaan internet atau dapat dikatakan 171,17 juta jiwa dari total 264,16 juta jiwa penduduk di Indonesia. Kemudian diperinci kembali menjadi satuan wilayah yang kontribusi penggunaan internet di pulau jawa yaitu terdapat 55,7%, maka hasil yang di dapatkan terhadap per provinsi terutama DKI Jakarta adalah 4,8% (APJII, 2019). Maka dapat disimpulkan dari data yang diperoleh hal ini membuktikan bahwa manusia telah menjadi salah satu faktor yang dapat memajukan perkembangan teknologi digital yaitu melalui internet.

Penggunaan teknologi digital yang tersambung dengan internet tidak hanya dimanfaatkan oleh orang dewasa namun juga digunakan pada anak usia 5-9 tahun. Hal ini sesuai dengan hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang mana menunjukkan hasil yaitu 25,2% pada tahun 2018. Akan tetapi tidak sedikit pula anak-anak yang tidak menggunakan internet, adapun hasil yang diperoleh adalah 74,8% (APJII, 2019). Berdasarkan fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase penggunaan teknologi digital rata-rata adalah anak usia dini yang terbilang sangat tinggi. Hal ini menjadi perhatian penting bagi orangtua tentang dampak dari teknologi digital jika digunakan secara berlebihan.

Berdasarkan dari fenomena di atas bahwa pada masa pandemi Covid-19 ini anak-anak tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah dan akan menghabiskan waktu banyak di rumah sehingga pembelajaran pun dilakukan secara

*online* atau biasa disebut daring. Kondisi tersebut terjadi di TK Islam Sabilina Bekasi yang mana sekolah tersebut memiliki program pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang ada pada perangkat teknologi digital yaitu berupa *whatsapp*, *zoom meeting*, dan *youtube*. Sementara itu, yang kita ketahui selama ini anak-anak belum pernah mengalami kondisi belajar dengan menggunakan alat teknologi digital, hal ini pun juga dialami oleh orangtua yang mana dalam kondisi tersebut orangtua juga belum memiliki pengalaman sebelumnya untuk mendampingi anak-anak untuk belajar di rumah secara daring karena anak-anak belum bisa mengatur kontrol diri sendiri dalam penggunaan teknologi digital akibatnya akan membahayakan pada kesehatan mata dan perkembangan pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Puji Asmaul Chusna yang mana menjelaskan tentang bahaya dari penggunaan teknologi digital yaitu anak akan sulit bersosialisasi, lambat dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan (Chusna, 2017).

Maka berdasarkan dari fenomena tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana persepsi orangtua tentang penggunaan teknologi digital untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina Bekasi . Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Persepsi Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi”**

## **B. Fokus Dan Subfokus Penelitian**



Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menentukan fokus penelitian ini adalah “Persepsi Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina” dan subfokus penelitian yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi
2. Pemahaman Orangtua Tentang Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi
3. Tanggapan Orangtua Tentang Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi
4. Sikap Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi?
2. Bagaimana Pemahaman Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi?

3. Bagaimana Tanggapan Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi?
4. Bagaimana Sikap Orangtua Tentang Penggunaan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Islam Sabilina Bekasi?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknologi digital untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina Bekasi
2. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman orangtua tentang penggunaan teknologi digital untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina Bekasi
3. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan orangtua tentang penggunaan teknologi digital untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina Bekasi
4. Untuk mengetahui bagaimana sikap orangtua tentang penggunaan teknologi digital untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19 di TK Islam Sabilina Bekasi

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang diperoleh, maka dapat diketahui adapun manfaat penelitian yang ada ialah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Bagi penulis penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi yang membutuhkan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Penulis**

Untuk menambah ilmu pengetahuan serta wawasan yang luas tentang persepsi orangtua terhadap penggunaan teknologi digital untuk anak usia dini.

#### **b. Penelitian Selanjutnya**

Harapannya dapat menjadi salah satu referensi pada penelitian selanjutnya mengenai persepsi orangtua terhadap penggunaan teknologi digital pada anak usia 4-6 tahun.

#### **c. Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Menjadi bahan referensi dan masukan untuk mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam menambah ilmu pengetahuan tentang persepsi orangtua terhadap penggunaan teknologi digital pada anak usia dini.

#### **d. Lembaga/Instansi**

Digunakan sebagai salah satu referensi tentang persepsi orangtua terhadap penggunaan teknologi digital pada anak usia dini terutama

pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
FKIP UHAMKA.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Andriani, F., & Musthafa, D. (2017). ( *Gadget* ) Melalui Model Komunikasi Interaktif Orang Tua Dan Anak Berdasar Al-Quran. 110, 645–653.
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. *Apjii*, 51. [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)
- Asilestari, P. (2016). Jurnal paud tambusai. *Komputer Interaktif Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*, 2, 55–62.
- Asmani., J. M. (2012). *Kiat Mengembangkan Bakat Anak di Sekolah*. Diva Press.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Politik dan Ilmu Sosial Lainnya* ((2nd ed).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Daradjat, Z. (2012). *ilmu pendidikan islam* (cetakan X). Bumi Aksara.
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- Eminita, V., & Astriyani, A. (2018). Persepsi Orang Tua Terhadap Kecerdasan

Majemuk Anak. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan*

*Matematika*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.1-16>

Goh, W. W. L., Bay, S., & Chen, V. H. H. (2015). Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telematics and Informatics*, 32(4), 787–795. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.04.002>

Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, 21, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2014.07.007>

Harisah, A., & Masiming, Z. (2008). Persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial. *SMARTek*, 6(1 Februari), 29–43.

Helaluddin, H. W. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lf7ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=Analisis+Data+Kualitatif:+Sebuah+Tinjauan+Teori+%26+Praktik&ots=C9WVOZVL9N&sig=pSg\\_rHW3yVYG4Bx0oArhz7I-gB8&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Analisis Data Kualitatif%3A Sebuah Tinjauan Teo](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lf7ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=Analisis+Data+Kualitatif:+Sebuah+Tinjauan+Teori+%26+Praktik&ots=C9WVOZVL9N&sig=pSg_rHW3yVYG4Bx0oArhz7I-gB8&redir_esc=y#v=onepage&q=Analisis+Data+Kualitatif%3A+Sebuah+Tinjauan+Teo)

Hengki, W. & U. (2020). *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (S. S. Claudia (ed.)). Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Huda, M., Jasmi, K. A., Mustari, M. I., Basiron, B., Hehsan, A., Shahrill, M., & Gassama, S. K. (2017). Empowering children with adaptive technology skills: Careful engagement in the digital information age. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(3), 693–708.



Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.

Ihmeideh, F., & Alkhalwaldeh, M. (2017). Teachers' and parents' perceptions of the role of technology and digital media in developing child culture in the early years. *Children and Youth Services Review*, 77(2016), 139–146.  
<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2017.04.013>

Indriyani, M. (2018). *Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun*.

Komunikasi, D., & Statistik, I. D. A. N. (2020). *Dinas komunikasi, informatika dan statistik*. April, 3848850. <https://ppid.jakarta.go.id/siaran-pers>

Kreitner, K. A. R. (2003). *Organizational Behavior Key Concepts, Skills & Best Practices*. Mc. Graw Hill.

Listyawardani. (2015). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun Terhadap Perkembangan Sosial di TK Marsudirini Surakarta*.

Malang, P. N., Case, L., Case, T., Case, L., Case, L., Case, L., Case, T., & Case, L. (2010). *Kementerian pendidikan dan kebudayaan*. 09, 1–12.

Muhasim. (2017). pengaruh teknologi digital, terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5 no.2(2540-9697;53-77).

Nasional, U. (2020). *C. d. 0.0075 300. 300*.

Neumann, M. M. (2016). Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy. *Computers and Education*, 97, 61–68. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.013>

Pratiwi, D. S., Widiastuti, A. A., & Rahardjo, M. M. (2018). Persepsi orangtua terhadap pendidikan anak usia dini di Lingkungan RW 01 Dukuh Krajan Kota Salatiga. *Jurnal Satya Widya*, 34(1), 39–49.

<https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p39-49>

Rachmat, I. F. (2018). *JURNAL JENDELA BUNDA Vol 6 No 1 Maret-Agustus 2018*. 6(1), 14–29.

RAHMA ISTIFADAH. (2018). *DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK DI SMA PIRI KECAMATAN JATIAGUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN*.

<https://doi.org/10.1051/mateconf/201712107005>

Robbins, P. S.; Judge, A. T. (2013). *Organizational Behavior* (15th editi). Pearson Education.

Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret), 72–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26576/profesi.124>

Schermerhorn, Hunt, O. (2005). *Organizational Behavior Ninth Edition* (& J. W. & Sons (eds.)).

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Kualitatif di Bidang Pendidikan* (M. A. Dr. Anwar Mujahidin (ed.); Cetakan 1).

Stephen, R. (2005). *Organizational Behwior*. Prentice hall Inc.

Sufiah Amalia, S. S. (n.d.). *PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP*

*PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TK SURABAYA*.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Alfabeta.CV.

Taufik, A., Apendi, T., Saidi, S., & Istiarsono, Z. (2019). Parental Perspectives on the Excellence of Computer Learning Media in Early Childhood Education.

*JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 356–370.

<https://doi.org/10.21009/jpud.132.11>

Tiara Lani, Pudji Lestari, E. M. M. H. (2019). Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Tiara Lani. *Penelitian Kesehatan Suara*

*Forikes*, 10(4), 235–238. <https://doi.org/10.33846/sf10316>

Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan teknologi bergerak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. *Edcomtech*, 1, 1–8.