

Kemampuan Literasi Anak-anak Indonesia di Tengah Pesatnya Perkembangan Teknologi Era Revolusi Industri 4.0

by Rosa Imani Khan

Submission date: 08-Jun-2021 09:08AM (UTC+0400)

Submission ID: 1602647575

File name: Artikel_saja.pdf (618.4K)

Word count: 4439

Character count: 28858

**KEMAMPUAN LITERASI ANAK-ANAK INDONESIA
DI TENGAH PESATNYA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

24
Rosa Imani Khan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
rossa_rose@unpkediri.ac.id

Abstract

Era of Industrial Revolution 4.0. nowadays it is characterized by digitalization in various sectors of life. The use of gadgets and internet by the community is so high, covering all levels of society. Judging from the various advantages of gadgets, children can very easily like gadgets. Research results show that technology, especially gadgets, are very popular among Indonesian children. However, the high interest of Indonesian children in the product of the digitalization era is apparently not in line with the literacy capabilities possessed. This paper is based on the results of research with a literature study that seeks to dig deeper into how Indonesian children's literacy skills are in the midst of the development of current technological sophistication and how the impact of the development of these technologies on children's literacy abilities. The results of the research show that children's literacy skills in Indonesia are still low, even though literacy skills are the foundation of the development of science and culture. Literacy ability is the ability to understand, involve, use, analyze and transform text. Some research results indicate a negative impact on the use of gadgets on children's development, including children's literacy abilities. When children use gadgets excessively, they will lose a lot of opportunities to hone the maturity of various aspects of their development, including their literacy abilities. Actually playing gadget activities doesn't always have a bad impact. Parents' role in using gadgets by children must always be done to avoid children from the adverse effects of using gadgets.

Keywords: *gadgets, literacy skills, children*

Abstrak

Era Revolusi Industri 4.0. saat ini ditandai dengan digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Penggunaan *gadget* dan internet oleh masyarakat begitu tinggi, meliputi seluruh lapisan masyarakat. Menilik berbagai kelebihan *gadget*, anak dapat sangat mudah menyukai *gadget*. Hasil-hasil riset menunjukkan bahwa teknologi, khususnya *gadget*, sangat populer di kalangan anak Indonesia. Namun minat anak Indonesia yang tinggi terhadap produk era digitalisasi ini rupanya tidak sejalan dengan kemampuan literasi yang dimiliki. Tulisan ini didasarkan pada hasil-hasil penelitian dengan studi literatur yang berupaya untuk menggali lebih mendalam tentang bagaimana kemampuan literasi anak-anak Indonesia di tengah perkembangan kecanggihan teknologi saat ini dan bagaimana saja dampak perkembangan teknologi tersebut terhadap kemampuan literasi anak. Hasil riset menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak-anak di Indonesia masih rendah, padahal kemampuan literasi merupakan pijakan dari perkembangan ilmu dan budaya. Kemampuan literasi adalah kemampuan memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi teks. Beberapa hasil penelitian menunjukkan adanya dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap

perkembangan anak, termasuk kemampuan literasi anak. Saat anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan banyak kehilangan kesempatan untuk mengasah kematangan berbagai aspek perkembangannya, termasuk kemampuan literasinya. Sebenarnya aktivitas bermain *gadget* tidak selalu berdampak buruk. Peran orangtua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak harus selalu dilakukan demi menghindarkan anak dari dampak buruk penggunaan *gadget*.

Kata Kunci: *gadget, kemampuan literasi, anak*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi tidak berhenti berkembang. Manusia yang kian menyukai kepraktisan dalam hidupnya seolah tak mau berhenti berusaha meminimalisir waktu yang digunakan untuk menyelesaikan setiap aktivitas sehari-harinya. Muncul banyak kreativitas setiap hari melalui pemanfaatan teknologi yang kian hari kian canggih. Saat ini, dunia tengah dihadapkan pada era Revolusi Industri 4.0, yang dicetuskan di Jerman, yang menekankan pada *digital economy, artificial intelligence, big data* dan *robotic* (Krogja dalam Wahyuni, 2018).

Kanselir Jerman, Angela Merkel, yang dikutip oleh Prasetyo dan Sutopo (2018) dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Definisi ini ditekankan pada unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan industri dimana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain. Dari indikator ini, sistem kehidupan saat ini diprediksi akan didominasi oleh sistem digital berupa IoT (*Internet of Things*) dan sejenisnya. *Gadget* pun akan berkembang lebih canggih lewat rilis produk terbarunya. Para produsen *gadget* berlomba untuk meluncurkan produk canggih dengan harga yang semurah mungkin agar mencuri minat pasar dan meraup untung yang sebesar-besarnya. Kini *gadget* tidak lagi menjadi barang elit. Semua lapisan masyarakat, tidak memandang status ekonomi – sosial, dapat memilikinya.

Dalam hidup, manusia tak akan lepas dari aktivitas literasi. Literasi penting dilakukan guna memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh manusia. Dalam penelitiannya, Basyiroh (2017) menjelaskan bahwa definisi lama literasi adalah kemampuan membaca dan menulis, tetapi saat ini istilah literasi mengalami perkembangan pengertian. Kini muncul ungkapan literasi matematika, literasi sains, literasi membaca, dan lain-lain. Al-Wasilah (2012) menjelaskan bahwa kemampuan literasi adalah kemampuan memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi teks. Perkembangan literasi pada anak berhubungan erat dengan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi. Komunikasi dimaksudkan untuk memenuhi fungsi pertukaran pikiran dan perasaan. Basyiroh (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat mempengaruhi penyesuaian sosial, emosi, pribadi, dan kognitif anak. Ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1978) bahwa jika anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, maka akan tumbuh kepercayaan diri dan mampu bersosialisasi atau bisa diterima di lingkungannya.

Melihat pentingnya kemampuan literasi untuk kehidupan, sudah sepatutnya kegiatan literasi menjadi kebiasaan bagi setiap orang. Namun kenyataannya, tingkat kemampuan literasi anak-anak di Indonesia masih sangat rendah. Kemampuan literasi sains, membaca dan

matematika anak Indonesia berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia dan Thailand. Lebih jelas lagi, hasil survei dari PISA (*Programme for International Student Assessment*), sebuah program assessmen tingkat internasional yang khusus melakukan survei tentang kemampuan literasi sains, membaca dan matematika siswa yang digagas oleh The *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2015 yang melibatkan 540.000 siswa di 70 negara, yang dianalisa dengan hati-hati dan lengkap, menunjukkan bahwa performa kemampuan literasi siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah, yakni peringkat 63 dari 69 negara (<https://www.oecd.org/pisa/> dalam Iswadi, 2016). Hasil survei tersebut rasanya cukup memprihatinkan, karena kemampuan literasi merupakan pijakan dari perkembangan ilmu dan budaya. Kajian literatur ini dilakukan guna menggali lebih mendalam lagi tentang bagaimana kemampuan literasi anak-anak Indonesia di tengah perkembangan kecanggihan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan bagaimana saja dampak perkembangan teknologi di era ini terhadap kemampuan literasi anak.

KAJIAN TEORI

Revolusi Industri 4.0

Konsep Revolusi Industri

Merujuk kepada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “revolusi industri” terdiri dari dari dua kata, yakni “revolusi” yang berarti perubahan yang bersifat sangat cepat, dan “industri” yang berarti usaha pelaksanaan proses produksi. Apabila kedua pengertian tersebut ditarik benang merahnya, maka pengertian revolusi industri adalah suatu perubahan yang berlangsung cepat dalam pelaksanaan proses produksi. Bila semula pekerjaan tersebut dilakukan oleh manusia, maka pada masa revolusi industri pekerjaan tersebut akan digantikan oleh mesin dan produk yang dihasilkan juga memiliki nilai tambah yang lebih komersil (Suwardana, 2017). Dasar perubahan ini sebenarnya adalah pemenuhan hasrat manusia untuk memenuhi kebutuhan secara cepat dan berkualitas. *European Parliamentary Research Service* (Davies, 2015 dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018) menyampaikan bahwa revolusi industri terjadi sebanyak empat kali. Revolusi pertama terjadi di Inggris pada tahun 1784, dimana penemuan mesin uap dan mekanisasi mulai menggantikan pekerjaan manusia. Revolusi kedua terjadi pada akhir abad ke-19, dimana mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik digunakan untuk kegiatan produksi secara masal. Revolusi ketiga terjadi pada tahun 1970 ditandai dengan penggunaan teknologi komputer untuk otomatisasi manufaktur. Saat ini, perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, interkoneksi, dan analisis data memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri. Revolusi industri telah mengubah cara kerja manusia dari penggunaan manual menjadi otomatisasi atau digitalisasi.

Definisi Revolusi Industri 4.0

Istilah Industri 4.0 secara resmi lahir di Jerman, tepatnya saat diadakan *Hannover Fair* pada tahun 2011. Prasetyo dan Sutopo (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Industri 4.0 adalah integrasi dari *Cyber Physical System (CPS)* dan *Internet of Things and Services (IoT dan IoS)* ke dalam proses pelaksanaan industri. CPS adalah teknologi untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Penggabungan ini dapat terwujud melalui integrasi antara proses fisik dan komputasi (teknologi *embedded computers* dan jaringan) secara *close loop*. Industri 4.0 adalah istilah untuk menyebut sekumpulan teknologi dan organisasi rantai nilai berupa *smart factory*, CPS, IoT dan IoS. *Smart factory* adalah pabrik modular dengan teknologi CPS yang memonitor proses fisik produksi kemudian

menampilkannya secara virtual dan melakukan desentralisasi pengambilan keputusan. Melalui IoT, CPS mampu saling berkomunikasi dan bekerja sama secara *real time* termasuk dengan manusia. IoS adalah semua aplikasi layanan yang dapat dimanfaatkan oleh setiap pemangku kepentingan baik secara internal maupun antar organisasi. Terdapat enam prinsip desain Industri 4.0 yaitu *interoperability*, virtualisasi, desentralisasi, kemampuan *real time*, berorientasi layanan dan bersifat modular. Kemudian Prasetyo dan Sutopo (2018) menyimpulkan bahwa Industri 4.0 dapat diartikan sebagai era industri dimana seluruh entitas yang ada di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara *real time* kapan saja dengan berlandaskan pemanfaatan teknologi internet dan CPS guna mencapai tujuan tercapainya kreasi nilai baru.

Dunia, pada umumnya, dan Indonesia, pada khususnya, tengah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Penggunaan *gadget* dan internet begitu tinggi. Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi juga ikut berkembang semakin pesat. Penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi (*browsing*), membuka *youtube*, bermain *game*, dan lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak, biasanya hanya terbatas sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan untuk menonton video animasi.

Kemampuan Literasi

Definisi Kemampuan Literasi

Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *literacy*, berasal dari Bahasa Latin, yaitu *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Kemampuan literasi adalah kemampuan memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi teks (Al-Wasilah, 2012). Dalam penelitiannya, Basyiroh (2017) menjelaskan bahwa definisi lama literasi adalah kemampuan membaca dan menulis, tetapi saat ini istilah literasi mengalami perkembangan pengertian. Kini istilah literasi disandingkan dengan kata-kata lain, seperti literasi matematika, literasi sains, literasi membaca, dan lain-lain.

Kuder dan Hasit (2002) menjelaskan bahwa pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan dan melihat. Saat individu sedang membaca, terjadi proses yang rumit yaitu proses kognitif, linguistik dan aktivitas sosial. Individu harus secara aktif melibatkan pengalaman sebelumnya, proses berpikir, sikap, emosi dan minat untuk memahami bacaan.

Prinsip Pendidikan Literasi

Kern (2000) menjelaskan tujuh prinsip pendidikan literasi, antara lain:

1. Literasi melibatkan interpretasi
Penulis/pembicara dan pembaca/pendengar berpartisipasi dalam tindak interpretasi, yakni: penulis/pembicara menginterpretasikan dunia (peristiwa, pengalaman, gagasan, perasaan, dan lain-lain), dan pembaca/pendengar kemudian menginterpretasikan interpretasi penulis/pembicara dalam bentuk konsepsinya sendiri tentang dunia.
2. Literasi melibatkan kolaborasi

Terdapat kerjasama antara dua pihak yakni penulis/pembicara dan pembaca/pendengar. Kerjasama yang dimaksud itu dalam upaya mencapai suatu pemahaman bersama.

3. Literasi melibatkan konvensi
Membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara ditentukan oleh konvensi/kesepakatan kultural (tidak universal), meliputi aturan bahasa lisan dan tulisan, yang berkembang melalui penggunaan dan dimodifikasi untuk tujuan-tujuan individual.
4. Literasi melibatkan pengetahuan kultural
Membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara berfungsi dalam sistem-sistem sikap, keyakinan, kebiasaan, cita-cita, dan nilai tertentu.
5. Literasi melibatkan pemecahan masalah
Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melibatkan upaya membayangkan hubungan-hubungan di antara kata-kata, frase-frase, kalimat-kalimat, unit-unit makna, teks-teks, dan dunia-dunia. Upaya membayangkan/memikirkan/mempertimbangkan ini merupakan suatu bentuk pemecahan masalah.
6. Literasi melibatkan refleksi diri
Pembaca/ pendengar dan penulis/ pembicara memikirkan bahasa dan hubungan-hubungannya dengan dunia dan diri mereka sendiri.
7. Literasi melibatkan penggunaan bahasa
Literasi mensyaratkan pengetahuan tentang bagaimana bahasa itu digunakan baik dalam konteks lisan maupun tertulis untuk menciptakan sebuah wacana.

Tingkatan Literasi

Literasi memiliki tingkatan-tingkatan yang menanjak. Jika seseorang sudah menguasai satu tahapan literasi, maka ia memiliki pijakan untuk naik ke tingkatan literasi berikutnya. Wells (1987) menyebutkan bahwa terdapat empat tingkatan literasi, yaitu: *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Orang yang tingkat literasinya berada pada tingkat *performative*, ia mampu membaca dan menulis, serta berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan (bahasa). Pada tingkat *functional*, orang diharapkan dapat menggunakan bahasa untuk memenuhi kehidupan sehari-hari seperti membaca buku manual. Pada tingkat *informational*, orang diharapkan dapat mengakses pengetahuan dengan bahasa. Sementara pada tingkat *epistemic*, orang dapat mentransformasikan pengetahuan dalam bahasa.

Anak ³²

Definisi Anak

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2003), secara etimologis pengertian anak adalah manusia yang masih kecil atau manusia yang belum dewasa. Sedangkan menurut Koesnan (2003), anak-anak yaitu manusia muda dalam umur, muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya dan mudah dipengaruhi oleh keadaan sekitarnya. Pengertian anak menurut Undang-undang tentang Perlindungan Anak No. 23 Tahun 2002 Pasal 1 Ayat (1) adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

Kartono (1995) mengemukakan bahwa masa perkembangan dan pertumbuhan anak terbagi menjadi 5 (lima), antara lain:

1. 0 – 2 tahun adalah masa bayi
2. 1 – 5 tahun adalah masa kanak-kanak
3. 6 – 12 tahun adalah masa anak-anak sekolah dasar
4. 12 – 14 tahun adalah masa remaja
5. 14 – 17 tahun adalah masa pubertas awal

Adriana (2013) menjelaskan bahwa periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita, karena pada masa ini pertumbuhan dasar akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa balita, perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensia berjalan sangat cepat dan menjadi landasan bagi perkembangan selanjutnya. Penjelasan tersebut sejalan dengan tulisan Noorlaila (2010) dalam bukunya yang menyatakan bahwa masa usia dini (usia 0 – 8 tahun) adalah masa yang sangat penting. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga sering disebut sebagai *the golden age* (usia emas). Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa ini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa.

PEMBAHASAN

Masa anak adalah masa yang sangat penting bagi perkembangan kualitas seorang manusia. Hasil penelitian Osborn, dkk. (1993 dalam Mutiah, 2010) menjelaskan bahwa perkembangan intelektual anak berlangsung sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika berusia 4 (empat) tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 (delapan) tahun dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Hal ini diperkuat dengan tulisan Purwanti (2013) dalam penelitiannya bahwa menurut hasil riset para ahli pendidikan, pembentukan potensi belajar tiap individu terjadi dengan tahapan sebagai berikut: 1) 50% pada usia 0-4 tahun; 2) 40% pada usia 4-8 tahun; 3) 30% pada usia 8-18 tahun; 4) 20% pada usia 18-25 tahun; dan 10% pada usia 25-50 tahun.

Hasil-hasil penelitian di atas memberikan bukti bahwa usia anak, khususnya usia dini, merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini, semua potensi individu berkembang sangat cepat, tak terkecuali kemampuan literasinya. Perlu dipahami bahwa kemampuan literasi anak dapat terus berkembang menjadi lebih baik di masa mendatang, namun potensi tersebut hanya dapat berkembang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Noorlaila, 2010). Dunia, pada umumnya, dan Indonesia, pada khususnya, tengah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Penggunaan *gadget* dan internet begitu tinggi. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Osland dalam Novitasari dan Khotimah, 2016). *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, *smartphone* dan lain-lain. Di era digitalisasi ini, *Gadget* pun terus berkembang lebih canggih lewat rilisan produk terbarunya. Para produsen *gadget* berlomba untuk meluncurkan produk canggih dengan harga yang semurah mungkin agar mencuri minat pasar dan meraup untung yang sebesar-besarnya. Kini *gadget* tidak lagi menjadi barang elit. Semua lapisan masyarakat, tidak memandang status ekonomi – sosial, dapat memilikinya. Bahkan tidak jarang para produsen *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya.

Sekarang ini *gadget* telah berevolusi menjadi sebuah barang dengan desain yang menarik, ditambah lagi fitur *touchscreen* yang membuatnya sangat mudah dioperasikan. *Gadget* dapat pula diisi dengan berbagai aplikasi yang menarik bagi anak, misalnya berbagai *game* dan video animasi. Inilah alasan mengapa anak sangat mudah menyukai *gadget*. *Gadget* bersifat interaktif, mudah digunakan untuk mencari informasi, menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna dan lagu sekaligus dalam satu perangkat, serta tidak dapat marah jika anak sedang merasa jengkel (Antara, 2017). Hal-hal tersebut tentu saja tidak didapatkan anak dari media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Penyajian beraneka ragam aplikasi tak ayal membuat anak sangat senang berlama-lama menggunakan *gadget*, sehingga penggunaan *gadget* ini dapat menjadi berlebihan.

Hasil survei dari situs *parenting* terbesar di Asia Tenggara, yakni *The Asian Parent*, pada tahun 2014 tentang penggunaan perangkat seluler di antara anak-anak di Asia Tenggara menunjukkan hasil bahwa 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan perangkat seluler. Anak-anak tersebut dapat menggunakan perangkat seluler karena orangtua mengizinkannya. Sedangkan waktu yang dibutuhkan anak-anak tersebut untuk memainkan *gadget* dalam sekali duduk paling lama adalah 1 jam (sebanyak 41%). Ini sejalan dengan hasil riset yang dirilis oleh Kementerian Informasi bekerjasama dengan UNICEF pada tahun 2014 bahwa 98% anak dan remaja di Indonesia tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Islami, 2017).

Adapun survei yang dilakukan oleh *Indonesia's Hottest Insight*, rangkuman hasil riset yang dimiliki oleh Gramedia Majalah, pada tahun 2013 menunjukkan bahwa 40% anak di Indonesia sudah melek teknologi dan menjadi pemakai internet secara aktif. 63% anak telah memiliki akun *facebook* yang digunakan untuk *update* status, bermain *game online*, serta mengunggah foto (liputan6.com). Data-data di atas membuktikan bahwa teknologi, khususnya *gadget*, sangat populer di kalangan anak Indonesia.

Hasil penelitian Novitasari (2016 dalam Witarsa, dkk., 2018) menyebutkan bahwa bagi anak, memakai *gadget* lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebaya. Hal ini tidak lepas dari berbagai aplikasi menarik yang tersemat dalam *gadget*. Selain itu, kondisi orangtua yang meng"iya"kan anak untuk bermain *gadget* agar anak cenderung tenang dan tidak rewel, membuat anak semakin asyik dengan *gadget* dan tidak mempedulikan dunia sekitarnya. Jika kondisi ini dibiarkan terjadi terus-menerus, maka secara tidak sadar, anak akan mengalami ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif bagi perkembangan anak.

Lebih jauh lagi, Chusna (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa saat anak mengalami ketergantungan terhadap *gadget*, banyak waktu anak yang akan terbuang sia-sia karena anak seringkali lupa waktu saat sedang asyik menggunakan *gadget*. Anak dapat kehilangan momentum untuk mengasah kematangan berbagai aspek perkembangannya, seperti kemampuan motorik, kemampuan bahasa, kemampuan sosial, dan sebagainya. Anak lebih suka bermain dengan *gadget* daripada membaca buku. Membaca jadi terasa menjemukan dibandingkan dengan bermain *gadget*. Selain itu, acuhnya anak terhadap dunia sekitarnya termasuk pada teman sebayanya akan membuat anak kurang mengasah kemampuan berbicaranya, sehingga dapat menghambat kemampuannya dalam mengekspresikan pikirannya baik secara lisan maupun tertulis. Ini berarti kemampuan literasi anak kurang terasah dengan baik. Anak jadi kurang melatih kemampuan berbahasa dan cara bahasa tersebut digunakan.

Minat anak Indonesia yang tinggi terhadap produk era digitalisasi rupanya tidaklah sejalan dengan kemampuan literasi yang mereka miliki. Tingkat kemampuan literasi anak-anak di Indonesia masih sangat rendah. Kemampuan literasi sains, membaca dan matematika anak Indonesia berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia dan Thailand. Lebih jelas lagi, hasil survei dari PISA (*Programme for International Student Assessment*), sebuah program assessmen tingkat internasional yang khusus melakukan survei tentang kemampuan literasi sains, membaca dan matematika siswa yang digagas oleh The *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2015 yang melibatkan 540.000 siswa di 70 negara, yang dianalisa dengan hati-hati dan lengkap, menunjukkan bahwa performa kemampuan siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah, yakni peringkat 63 dari 69 negara (<https://www.oecd.org/pisa/> dalam Iswadi, 2016).

Temuan PISA yang lain pada tahun 2012 menunjukkan bahwa pelajar usia 15 tahun Indonesia tidak memiliki kemampuan matematika, sains dan bahasa yang sesuai dengan usianya, yakni 3 tahun lebih lambat dari kemampuan anak dari negara lain. Pada hasil survey yang sama, Indonesia menempati urutan ke-57 dari 65 negara dalam kategori minat baca. Data dari UNESCO juga menyebutkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen, yang artinya dari 1.000 orang di Indonesia, hanya 1 yang rajin membaca. Selain itu, dari data studi *Most Littered Nation in the World* yang pernah dirilis *Central Connecticut State University* pada tahun 2016 (Indra, 2017), Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 61 negara. Posisi itu persis di bawah Thailand dan di atas Bostwana.

Sebenarnya aktivitas bermain *gadget* tidak selalu berdampak buruk, dampak positif bermain *gadget* misalnya dapat membentuk sikap cekatan, melatih fokus dan meningkatkan kecakapan dalam berbahasa Inggris. The Asian Parent menjelaskan bahwa bahaya penggunaan *gadget* pada anak sebaiknya dihindari dengan cara tidak membiarkan mereka terpapar teknologi tersebut secara berlebihan. Apalagi diberi hak kepemilikan saat usia mereka di bawah 12 tahun, karena bisa menghambat tumbuh kembang otak, mental, bahkan fisiknya. Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Chusna (2017) mengingatkan agar para orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrumen permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* di era digitalisasi saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun peran orangtua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak harus selalu dilakukan demi menghindarkan anak dari dampak buruk penggunaan *gadget*.

SIMPULAN

Dunia, pada umumnya, dan Indonesia, pada khususnya, tengah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Penggunaan *gadget* dan internet begitu tinggi, tidak terkecuali penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Indonesia. Melihat segala kelebihan *gadget*, anak dapat sangat mudah menyukai *gadget* dan merasa bahwa bermain dengan *gadget* lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebaya. Kondisi orangtua yang meng"iya"kan anak untuk bermain *gadget* agar anak cenderung tenang dan tidak rewel, membuat anak semakin asyik dengan *gadget* dan tidak mempedulikan dunia sekitarnya. Jika kondisi ini dibiarkan terjadi terus-menerus, maka anak akan mengalami ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*. Kegiatan membaca buku jadi terasa menjemukan dibandingkan dengan bermain *gadget*. Selain itu, acuhnya anak terhadap dunia sekitarnya termasuk pada teman sebayanya akan membuat anak kurang mengasah kemampuan berbicaranya, sehingga dapat menghambat kemampuannya

dalam mengekspresikan pikirannya baik secara lisan maupun tertulis. Ini berarti kemampuan literasi anak kurang terasah dengan baik. Anak jadi kurang melatih kemampuan berbahasa dan cara bahasa tersebut digunakan. Ini sejalan dengan berbagai hasil survei mengenai rendahnya kemampuan literasi anak Indonesia.

Aktivitas bermain *gadget* tidak selalu berdampak buruk, namun bisa memberikan pengaruh buruk dalam diri anak jika penggunaannya menjadi berlebihan. Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* kepada anak, diharapkan agar semua orangtua ingat akan peran penting mereka terhadap penggunaan *gadget* oleh anak. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. Orangtua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anaknya dalam menggunakan *gadget*. Selain itu, orangtua juga harus mendampingi anak saat bermain *gadget*, agar orangtua mampu membimbing anak untuk memanfaatkan sisi positif *gadget* yakni untuk sarana berkomunikasi sekaligus belajar untuk menambah ilmu pengetahuan anak, bukan justru membatasi perkembangan potensi dalam diri anak, termasuk kemampuan literasi anak.

4 UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah. Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala ridho, nikmat sehat, kemudahan dan kemurahan yang telah Dia berikan, sehingga penulis dapat merampungkan karya tulis ini. Tentunya dalam menyelesaikan tulisan ini, penulis banyak dibantu dan didukung oleh berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis secara khusus ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati:

1. **Seluruh Dewan Redaksi dan Panitia Penyelenggara Seminar Nasional Revolusi Industri 4.0 “Creative and Innovative Education in The Industry 4.0: The Current Trends”**
2. **Dr. Sulistiono, M.Si.** selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. **Erwin Putra Permana, M.Pd.** selaku Pelaksana Tugas Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. **Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.** selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
5. **Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi.** selaku Ketua Prodi. PG – PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri beserta seluruh dosen Prodi. PG – PAUD selaku rekan sejawat penulis yang mendukung tersusunnya tulisan ini
6. Suami, orangtua, saudara, kerabat dan sahabat penulis yang memberikan bantuan dan dukungan tak terhingga kepada penulis

Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam merampungkan tulisan ini. Semoga Allah SWT membalas budi baik kalian semua, amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2013. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Al-Wasilah, A. Chaedar. (2012). *Pokoknya Rekayasa Literasi*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.

- Anak Asuhan Gadget. Diunduh dari <https://www.google.com/amp/s/m.liputan6.com/amp/2460330/anak-asuhan-gadget>. Diunduh pada tanggal 29 Maret 2019.
- Antara, Agregasi. (2017). *Mengapa Anak Sangat Menyukai Gadget? Begini Penjelasan*. Diunduh dari <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/11/27/196/1821466/mengapa-anak-sangat-menyukai-gadget-begini-penjelasan>. Diunduh pada tanggal 29 Maret 2019.
- Basyiroh, Iis. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini (Studi Kasus *Best Practice* Pembelajaran Literasi di TK Negeri Centeh Kota Bandung). *Jurnal Tunas Siliwangi*. 3 (2), 120 – 134.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17 (2), 315 – 330.
- Harsiati, Titik. (2018). Karakteristik Soal Literasi Membaca pada Program PISA. *Litera: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*. 17 (1). 90 – 106.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Indra, Rahman. (2017). *Memaknai Buku dan Minat Baca di Hari Buku Nasional 2017*. Diunduh dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170517114249-277-215422/memaknai-buku-dan-minat-baca-di-hari-buku-nasional-2017> pada tanggal 29 Maret 2019.
- Islami, Nur. (2017). *Pengaruh Gadget pada Anak*. Diunduh dari <https://kominformo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan-media>. Diunduh pada tanggal 29 Maret 2019.
- Iswadi, Hazrul. (2016). *Sekelumit dari Hasil PISA 2015 yang Baru Dirilis*. Diunduh dari http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/230/Overview-of-the-PISA-2015-results-that-have-just-been-Released.html pada tanggal 5 Mei 2017.
- Kartono, Kartini. (1995). *Psikologi Anak*. Bandung: Alumni.
- Kern, Richard. (2000). *Literacy and Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Koesnan, R.A. (2005). *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*. Bandung: Sumur.
- Kuder, S. dan C. Hasit. (2002). *Enhancing Literacy for All Student*. USA: Pearson Education Inc.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Noorlaila, Iva. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Novitasari, Wahyu dan Nurul Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 5 (3), 182 – 186.
- Penelitian: Ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di Bawah Usia 12 Tahun*. Diunduh dari <https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>. Diunduh pada tanggal 29 Maret 2019.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetyo, Hoedi dan Wahyu Sutopo. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*. 13 (1), 17 – 26.
- Purwanti, Kristi Liani. (2013). Perbedaan Gender terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Menggunakan Otak Kanan pada Siswa Kelas I. *Jurnal Walisongo*. 9 (1), 107 – 122.
- Suwardana, Hendra. (2017). Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. *Jurnal Jati Unik*. 1 (2), 102 – 110.

- Syahra, R. (2006). *Informatika Sosial. Peluang dan Tantangan*. Bandung: LIPI.
- Toharudin, dkk. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Wahyuni, Dian. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Era Revolusi Industri 4.0. *Info Singkat Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*. Vol. X No.24 / II / Puslit / Desember / 2018.
- Wells, Gordon. (1987). Apprenticeship in Literacy. *Interchange Journal*. 18 Nos. ½, 109 – 123.
- Witarsa, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*. VI (1), 9 – 20.

Kemampuan Literasi Anak-anak Indonesia di Tengah Pesatnya Perkembangan Teknologi Era Revolusi Industri 4.0

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1%
2	Submitted to Surabaya University Student Paper	1%
3	conference.unri.ac.id Internet Source	1%
4	repository.unair.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	id.123dok.com Internet Source	1%
7	ejurnal.untag-smd.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%

eprints.umpo.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1 %
13	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
14	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	1 %
15	econference.stkip-pgri-sumbar.ac.id Internet Source	1 %
16	suwatno.staf.upi.edu Internet Source	1 %
17	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	1 %
18	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
19	ojs.ikipmataram.ac.id Internet Source	1 %

20	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	<1 %
21	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
22	theconversation.com Internet Source	<1 %
23	bpkpenabur.or.id Internet Source	<1 %
24	ejournal.undip.ac.id Internet Source	<1 %
25	eprints.kwikkiangie.ac.id Internet Source	<1 %
26	ejournal.stikespantirapih.ac.id Internet Source	<1 %
27	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
30	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
31	medanbisnisdaily.com	

Internet Source

<1 %

32

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

33

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

34

buletin.k-pin.org

Internet Source

<1 %

35

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

36

dinamardiana.wordpress.com

Internet Source

<1 %

37

www.eumed.net

Internet Source

<1 %

38

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

39

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

40

luxnos.sttpd.ac.id

Internet Source

<1 %

41

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

42

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

43 www.coursehero.com Internet Source <1 %

44 yusrintosepu.wixsite.com Internet Source <1 %

45 Daniel J. Weigel, Sally S. Martin, Kymberley K. Bennett. "pathways to literacy: connections between family assets and preschool children's emergent literacy skills", Journal of Early Childhood Research, 2010
Publication <1 %

46 Istiqomah Istiqomah, Denik Agustito, Fitria Sulistyowati, Rika Yuliani, Muhammad Irsyad. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi)", Community Empowerment, 2021
Publication <1 %

47 kumparan.com Internet Source <1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Kemampuan Literasi Anak-anak Indonesia di Tengah Pesatnya Perkembangan Teknologi Era Revolusi Industri 4.0

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11