

Persepsi Orang Tua Yang Bekerja Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5- 6 Tahun

Khoirun Nisa, Jojor Renta Maranatha, Suci Utami Putri
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta
Khoirunisa2305@upi.edu, jojor.renta@upi.edu, suciutami@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “bagaimana persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun”. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi dengan menggunakan alat pengumpulan datanya yaitu instrumen wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data model Milles dan Huberman. Penelitian ini memiliki subjek penelitian yakni 6 orang tua yang memiliki profesi sebagai tenaga kerja dan memiliki anak usia 5 sampai 6 tahun yang sudah diberikan gadget ataupun hanya sekedar dikenalkan gadget. Berdasarkan hasil penelitian persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan gadget pada anak yaitu orang tua memahami bahwa gadget adalah alat komunikasi dan alat teknologi, tetapi Perubahan yang dimiliki anak usia 5-6 tahun terdapat sebuah dampak dan pengaruh besar serta terdapat dampak dan pengaruh yang sangat baik jika dimanfaatkan dengan baik. Dengan adanya keterbatasan waktu yang dimiliki oleh Responden memiliki kekhawatiran yang hampir sama terhadap tantangan, dampak positif dan negatif pada anak saat menggunakan gadget.

Kata Kunci : Orangtua bekerja, *gadget*, anak.

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun, pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat. Anak usia dini memiliki makna sebagai individu yang unik dimana pola pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi berkembang secara khusus dan sesuai dengan tahapannya masing-masing (Pebriana, 2017, hlm 2). Lebih dikenal dengan masa *golden age* atau generasi emas. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan dasar-dasar aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral, dan seni. Dengan begitu, anak perlu adanya stimulus yang diberikan oleh orang terdekat, agar perkembangan anak bisa berkembang dengan baik, karena usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak. serta tahap potensi pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan usia anak dan tercapai secara optimal.

Manusia hidup di era digital, yang dimana semakin hari teknologi dunia saat ini semakin maju dengan sangat pesat kebutuhan teknologi merupakan kebutuhan yang sangat penting pada dunia saat ini, karena berkembangnya teknologi. Salah satu fasilitas yang diberikan orang tua pada zaman era digital atau modern ini adalah *gadget*. Dengan memberikannya *gadget* orang tua merasa tenang dalam menjalankan aktivitas yang lainnya, tetapi jika dilakukan terus menerus akan memiliki dampak yang negatif kepada pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebenarnya anak usia dini boleh saja diberikan *gadget*, tetapi tetap harus dipantau durasi saat penggunaannya. Menurut (Anggraeni, 2019) penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila, 2016) mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. *Gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus (Subarkah, A,M, 2018, hlm. 127).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang cukup besar

pada tumbuh kembang anak. Salah satunya yaitu berkurangnya aktivitas yang dilakukan anak, gerak anak akan terbatas dengan terlalu seringnya menggunakan *gadget*. Selain itu penggunaan *gadget* terlalu lama digunakan akan berakibat pada mata dan otak. Pertumbuhan sosial anak akan terganggu, anak tidak bersosialisasi dengan teman sebayanya ataupun orang lain, maka anak bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi, dengan begitu aktivitas motorik anak pun sangat minim. Sedangkan dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah anak dapat mengikuti pembelajaran melalui *gadget* dan menambah pengetahuan serta wawasan yang dimiliki anak. anak akan terbantu dalam membaca atau menghafal, *gadget* dapat dijadikan sebagai hiburan bagi anak selagi durasi yang diberikan oleh orang tua tidak berlebihan, dan kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya. Tetapi setiap orang tua ataupun orang tua yang bekerja memiliki persepsi atau pandangan yang berbeda terhadap penggunaan *gadget* pada anaknya, khususnya pada anak usia dini. Orang tua pasti memiliki sisi positif dan negatif tentang bagaimana anaknya diberikan dan diperbolehkan menggunakan *gadget*.

Persepsi dapat dikatakan sebagai sebuah proses masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia yang terintegrasi dengan pikiran, perasaan, dan pengalaman- pengalaman individu, serta persepsi mempengaruhi perilaku seseorang atau perilaku merupakan cerminan persepsi yang dimilikinya (Akbar, 2015, hal. 192 & 198). Persepsi orang tua yang bekerja menjadi faktor yang sangat penting dan juga terhadap pendidikan anak usia dini. Orang tua yang bekerja juga sangat berpengaruh terhadap kontrol yang diberikan orang tua kepada anak saat penggunaan *gadget*.

Kajian Teori

A. Pengertian Persepsi Orang Tua yang Bekerja

1. Persepsi

Menurut (Nurtjahjanti, 2012, hlm 4) menyatakan bahwa persepsi merupakan proses penilaian seseorang terhadap objek tertentu. Adapun aspek- aspek dari persepsi yaitu:

- a. Aspek kognisi berhubungan dengan ingatan, bahasa, asosiasi, konsep, atensi, kesadaran, problem solving dan interpretasi stimulus dari objek sehingga membentuk proses berpikir;
- b. Aspek afeksi berhubungan dengan perasaan dan emosi individu. Pemahaman yang didapat dari proses kognitif akan dapat memahami apa yang individu rasakan yang menyangkut perasaan senang atau tidak senang, sedih atau bahagia.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasannya persepsi merupakan penilaian atau cara pandang seseorang terhadap sesuatu hal yang dapat berubah- ubah atau juga berbeda- beda dalam kurun waktu yang tidak bisa ditentukan. Begitu pula terhadap persepsi orang tua yang bekerja, memiliki cara pandang yang berbeda- beda setiap orang tuanya, dalam hal mengetahui dan memandang suatu hal. Manusia pasti memiliki persepinya masing- masing dalam menyikapi sesuatu hal yang dihadapi.

2. Orang Tua yang bekerja

Orang tua terdiri dari bapak dan ibu, bapak sebagai kepala rumah tangga berkewajiban mengayomi keluarganya, istri beserta anak- anaknya. setiap orang tua pasti mempunyai keinginan untuk melakukan yang terbaik bagi masa depan anak- anaknya serta mempersiapkan segala sesuai yang terbaik untuk masa depan yang akan datang. Maka dari itu, menurut (Gunarsa & Gunarsa, 2012) menyatakan bahwa dengan alasan ingin melakukan yang terbaik untuk masa depan anak- anak tercinta serta mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dimasa yang akan datang perlu dipersiapkan sejak dini terkadang kedua orang tua harus bekerja *full time*. Menurut (Handayani, 2017, hlm. 49) yang dikemukakan oleh (Dinkes Riau, 2014) menyatakan bahwa dampak dari orang tua yang bekerja tidak hanya mempengaruhi fungsi kognitif nya saja, melainkan juga mempengaruhi mental, emosional, sosial, kemandirian anak, status kesehatan dan status gizi.

B. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Penggunaan *gadget* ini dapat digunakan oleh siapapun dan dari kalangan manapun, dari mulai orang dewasa sampai anak-anak sudah menggunakan *gadget*. Banyaknya aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah di temui pada zaman sekarang. Anak-anak pada zaman sekarang sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri, agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Tentunya anak akan merasa senang dan mulai terbiasa dengan *gadget*. Menurut (Zaini & Soenarto, 2019, hal. 255) (dalam Mashrah, 2017) menyatakan bahwa anak-anak zaman sekarang terlahir di era teknologi *digital*, *komputer* atau *gadget* seperti *smartphone* dan tablet sudah menjadi kawan sehari-hari. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Menurut (Novitasari, 2016, hlm 1) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget*. Seseorang dapat dengan mudah berinteraksi satu dengan lainnya. Menurut (Rahmawati, 2020, hlm 107) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam proses belajar secara umum pasti memiliki nilai plus dan minusnya, tapi setidaknya orang tua selaku pendamping belajar mampu mengarahkan anak kepada sisi positif media tersebut untuk mengantisipasi minimnya perkembangan mereka pada usia yang seharusnya merupakan usia emas bagi pertumbuhan dan perkembangan otak mereka.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, menurut Sugiyono (2010) “metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data model Milles dan Huberman, Analisis data ini terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, mengambil kesimpulan/verifikasi. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun. Menurut Hardani (2020, hlm 42) “desain penelitian kualitatif bersifat lentur atau “eclectic”, sehingga tidak perlu terlalu lengkap, karena sifatnya yang “eclectic” maka pada saat penelitian lapangan sedang berjalan dapat berubah sejalan dengan ditemukannya fenomena- fenomena baru di lapangan. Desain penelitian kualitatif ini dapat berkembang disesuaikan dengan kebutuhan. Subjek penelitiannya terdiri dari 6 orang tua Ayah dan Ibu yang memiliki profesi sebagai tenaga kerja yang memiliki anak usia dini dengan rentang usia 5 dan 6 tahun yang sudah diberikan ataupun yang hanya sekedar dikenalkan *gadget*.”

Temuan dan Pembahasan

Terdapat Responden yang menyatakan bahwa pengertian *gadget* yaitu :

“ emmm... *gadget* itu kan gawai yahh, atau alat elektronik multi media seperti HP yah...teruss Tab, Laptop seperti itu”

Setelah Responden mengetahui arti dari *gadget*. Maka perlu mengetahui persepsi orang tua yang bekerja mengenai penggunaan *gadget* pada anak, yaitu:

“Menurut saya yahh, *gadget* untuk anak itu ada bagus ada engga nya. Kalau bagusnya dapat membantu pelajaran anak, apa yang kita tidak tahu dengan adanya *gadget* kita menjadi lebih tahu. Tidak bagusnya, anak dapat melihat aplikasi- aplikasi atau tontonan yang tidak boleh untuk dilihat dan bisa dibuka secara otomatis”

Peneliti kembali mengajukan pertanyaan kepada Responden, mengenai manfaat penggunaan *gadget*, yaitu:

“Memperluas wawasan anak, dari *youtube* juga kita melihat pelajaran juga dapat menambah ilmu pengetahuannya”

Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh orang tua yang bekerja, anak perlu adanya pendampingan, yaitu:

“saat menggunakan *gadget* di dampingi oleh nenek dan kakeknya, karena saya dan suami bekerja jadi tidak bisa setiap hari mendampingi. Saat waktu libur saja saya mendampinginya, kalau *handpone* itu kan kadang suka sama ayahnya dibawa kerja”

Dengan memberikan *gadget* kepada anak orang tua memiliki tantangan, yaitu:

“tantangan nya yahh, sekarang kan udah banyak anak kecil di usia muda sakit karena *gadget*. Takut gitu, mangkannya kita takut jadi kita dampingi saat penggunaan *handpone*, terus kita lihat apa saja nih yang anak lihat dan kita memberikan durasi waktu ke anak”

Persepsi orang tua yang bekerja mengenai dampak positif dari penggunaan *gadget*, yaitu:

“dampak positifnya banyak juga sih, dia juga bisa berkreasi, kreativitasnya jadi meningkat, kadang dia menggunakan jarinya untuk berkreasi. Tapi lebih keseni sih, ngeliat di *youtube* banyaknya tentang seni, menggambar, bikin mobil-mobilan, nanti dia ikutin cara membuatnya”

Persepsi orang tua yang bekerja mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak, yaitu:

“euuu... dampaknya kalau kelamaan bermain *gadget* takut lupa waktu, kesehatan matanya terganggu. Terus kalau misalnya kita panggil suka susah anak acuh gitu saat dipanggil, susah sekali untuk diperintakannya. Kecuali saat kita sudah marah baru anak cepet- cepet datang menghampiri”

Berdasarkan hasil wawancara penelitian diatas, terdapat tujuh butir Pertanyaan yang diberikan kepada Responden yaitu mengenai pengertian *gadget*, penggunaan *gadget* pada anak, manfaat *gadget*, pendampingan, tantangan, dampak positif dan dampak negatif pada penggunaan *gadget*. peneliti dapat menyimpulkan bahwa persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* pada anak ini adalah alat teknologi komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan pendapat (Syahyudin, 2019) menyatakan bahwa *gadget* adalah salah satu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern, perkembangan *gadget* yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. *Gadget* memiliki berbagai macam varian jenis yang perlu diketahui, banyaknya yang belum mengetahui berbagai macam jenis *gadget*. Seperti *handpone*, *laptop*, *komputer*. Penggunaan *gadget* pada anak memiliki pengaruh yang besar pada penggunaan *gadget* ini, dan memiliki dampak positif dan juga negatif nya. Manfaatnya untuk berkomunikasi dengan orang lain, menambah wawasan anak dan ilmu pengetahuan untuk anak yang belum mereka ketahui. Menurut (Muhammad Iqbal Ulil Amri, dkk, 2020, Hal 15-16) yang dikemukakan oleh (Marpaung, 2018) menyatakan bahwa *gadget* mempunyai banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, ketika anak menggunakan *gadget* tetap dalam pengawasan orang tua.

Keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua yang bekerja pasti tidak akan 24 jam bersama anak, maka dari itu pendampingan kepada anak digantikan oleh nenek dan kakeknya anak tetap dalam pengawasan orang dewasa. Tantangan yang dihadapi orang tua yaitu terganggunya kesehatan anak. Selain itu, terdapat dampak positif dari penggunaan *gadget* dapat membantu anak agar tetap mengikuti perkembangan zaman saat ini tetapi tetap dalam pendampingan orang tua, *gadget* dapat membuat anak menjadi lebih kreatif dan berkreasi. Kemudian, dampak negatifnya yaitu

terganggunya kesehatan mata, ketika anak mendengar perintah dan lain sebagainya anak seperti acuh dan anak seperti pura-pura tidak mendengar panggilan dari orang sekitarnya, karena mungkin lebih fokus kepada *handpone* yang di pegangnya. Menurut yang dikemukakan oleh (Rahmawati, 2020, hlm 103) menyatakan bahwa *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, memberikan kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa diperoleh informasi terkait persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun yaitu orang tua memahami bahwa *gadget* adalah alat komunikasi dan alat teknologi. *Gadget* merupakan salah satu hal penting untuk orang tua menerapkan kepada anaknya, tetapi Perubahan yang dimiliki anak usia 5-6 tahun terdapat sebuah dampak dan pengaruh besar bagi anak saat penggunaan *gadget* itu sendiri serta terdapat dampak dan pengaruh yang sangat baik jika dimanfaatkan dengan baik. Persepsi orang tua yang bekerja ini dilihat bagaimana orang tua mendidik dan memberikan batasan waktu, batasan aplikasi, dampingan dan pengawasan yang diberikan oleh orang tua bertujuan untuk kebaikan anak. Orang tua yang bekerja memiliki berbagai macam kekhawatiran bagi orang tua saat mengenalkan dan memberikan *gadget* kepada anaknya karena berpendapat ada efek positif dan negatifnya yang dimiliki anak. Selain itu, dengan *gadget* saat ini kita dapat belajar lebih mudah melalui *gadget* serta menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan yang dimiliki anak.

Referensi

- Akbar, R. F. (2015, Februari). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *X(1)*, 189-209.
- Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020, Desember). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *II(2)*, 14-23.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurna Pendidikan Anak Usia Dini*, *I(1)*, 1-11.
- Subarkah, A. (2019, Maret). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr*, *XV(1)*, 125-144.
- Nurtjahjanti, H. (2012). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Harga Dan Kualitas Produk Dengan Minat Membeli Produk Fashion OnlineShop Di Facebook Pada Mahasiswa Politeknik X Semarang. *Jurnal Psikolog Undip*, *XI(2)*.
- Gunarsa, S. Y. (2012). *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: Libri.
- Handayani, S. D. (2017, Maret). Penyimpangan Tumbuh Kembang Pada Anak Dari Orang Tua Yang Bekerja. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, *XX(1)*, 48-55.
- Novitasari, W. &. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, *V(3)*, 182-186.
- Rahmawati, D. Z. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, *III*, 97-113.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, *II(1)*.
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *III(1)*, 254-264.