PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Skripsi)

Oleh

MAULITA INDRIYANI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

ABSTRAK

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

Maulita Indriyani

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang berkembang dengan pesat dan sangat mudah diakses oleh anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua mengenai *gadget*. Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis data yakni deskriptif persentase. Pengambilan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 137 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dengan reliabilitas sebesar 0.912. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* pada anak lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Orang tua sudah mengenalkan *gadget* saat anak berusia 0-2 tahun., Penggunaan *gadget* paling sering pada saat anak berusia 4-6 tahun. Sebanyak 68% anak paling sering menonton film kartun dan bermain *games*. Semua orang tua memberikan batasan

kepada anak pada saat anak menggunakan *gadget.* Akan tetapi, pada kenyataannya anak dapat bermain *gadget* lebih dari 1 jam.

**Kata Kunci : ***gadget*, penggunaan *gadget* , persepsi orang tua.

ABSTRACT

PARENTS' PERCEPTION TOWARD THE USE OF GADGET ON CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

Maulita Indriyani

The gadget is a communication tool that is growing rapidly and is very accessible to children. The purpose of this research was to find out parents' perceptions about gadgets. The type of this research was quantitative descriptive research, with data analysis that was descriptive percentage. The technique of retrieving data used a questionnaire given to 137 parents who have children aged 5-6 years with a reliability of 0.912. The results of this study indicated that gadgets had more negative effects than positive impacts to children. Parents had introduced gadgets to children since they were 0-2 years old. The children often used gadgets when they were 4-6 years old. As many as 68% of children most often watch cartoons and play games. All parents limited their children when they used gadgets. However, in reality children can play gadgets for more than 1 hour.

Keywords : gadget, the use of gadget, parents' perception.

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

MAULITA INDRIYANI

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

Judul Skripsi	:	**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**
Nama Mahasiswa	:	Maulita Indriyani
No.Pokok Mahasiswa	:	1413054021
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi	**Gian Fitria Anggraini, S.Psi., M.Pd**
NIP.19760602 200812 2 001	NIP. 19850721 201504 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP. 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi** .....

Sekretaris : **Gian Fitria Anggraini, S.Psi., M.Pd** .....

Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 Juli 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama	: Maulita Indriyani
NPM	: 1413054021
Program Studi	: Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gagdet* Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, Juli 2018

Penulis,

Maulita Indriyani

NPM 1413054021

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Maulita Indriyani. Penulis dilahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 28 Juli 1996. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Maryono dan ibu Hariyani. Penulis memulai pendidikan formal di TK Tri dharma yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian pada tahun 2008 penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Jatibaru. Tahun 2011 penulis menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 1 Tanjung Bintang dan pada tahun 2014 penulis menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Tanjung Bintang. Selanjutnya pada tahun 2014 melalui jalur SBMPTN penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidkan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeristas Lampung.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Tiuh Balak Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Kasih Ibu Baradatu pada bulan Juli-September 2017.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ ٱللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS. Al-Baqarah :286)

“Jadikan hinaan atau cacian yang diberikan padamu sebagai salah satu penyemangatmu untuk melangkah lebih baik lagi dari hari ini.”
(Maulita Indriyani)

PERSEMBAHAN
Bismillahirrohmanirrohim…

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta Nabi
Junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa bangga kepada :

Kedua orang tua ku tercinta
Ibuku Tercinta (Hariyani) dan Bapak Tersayang (Maryono)
yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, yang selalu mendoakanku, memberikan motivasi ketika aku mulai menyerah,, menasehatiku ketika aku melakukan kesalahan, yang selalu mengajari ku tentang keikhlasan, kesabaran, kesederhanaan dan kerendahan hati.

Adikku Tercinta (Fachri Bimo Wijaya) dan Keluarga Besarku Tersayang
yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan kebahagiaan dalam kehidupan ini.

Serta
Almamater tercinta Universitas Lampung
sebagai tempat ku menimba ilmu, menjadikanku sosok yang lebih mandiri.

SANWACANA

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Persepsi Orang Tua terhadap Pengguanaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 Tahun", penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen penguji yang telah memberikan perbaikan, pengarahan serta saran yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi., selaku Ketua Program Studi S-1 PAUD FKIP Universitas Lampung sekaligus Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi dan kepercayaan dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini.

5. Ibu Gian Fitria Anggraini, S.Psi., M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi dan kepercayaan dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepada dewan guru TK Tunas Ceria, TK Negeri Pembina dan TK Al-azhar 10 serta masyarakat Tanjung Bintang yang telah memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
7. Seluruh dosen dan staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
8. Kedua orang tua Ibu Hariyani dan Bapak Maryono yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
9. Teruntuk Mas Wagiman yang selalu setia menanti, memberikan dukungan moral, serta dengan penuh sabar mendengarkan keluh kesah disaat penulis merasa jenuh dan lelah selama penyusunan skripsi.
10. Mbah Tuti dan Mbah Wahar yang selalu memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
11. Adik tersayang Fachri Bimo Wijaya dan keponakku Diva, Cahya, Jingga, Nayla yang selalu memberikan doa, bantuan dan kebahagiaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan (Astrid Septiani Wulandari, Dinda Khoirunnisa, Laylatul Rodiah) yang selalu memberikan senyuman dan semangat kebahagiaan.
13. Teruntuk teman satu bimbingan, Megita Nur Pratiwi terimakasih selama ini kau telah memberikan semangat, motivasi yang baik untuk diriku dalam menyelesaikan skripsi ini

14. Teman KKN-KT Desa Tiuh Balak, Maul, Mb Nurul, M. Rifai, Kukuh, Tomi, Intan, Krisna, Renita, Mita dan Martin. Terimakasih atas pengalaman hidup yang berharga yang telah kalian berikan.
15. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2014, senang rasanya bisa menjadi bagian dari kalian semua. Semoga kita tetap menjalin silaturahmi yang baik.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima Kasih, semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Amiin.

Bandar Lampung, Juli 2018

Penulis

Maulita Indriyani
NPM 1413054021

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **ii**
ABSTRACT ..... **iv**
HALAMAN JUDUL ..... **v**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **vi**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **vii**
SURAT PERNYATAAN ..... **viii**
RIWAYAT HIDUP ..... **ix**
MOTTO ..... **x**
PERSEMBAHAN ..... **xi**
SANWACANA ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xv**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xviii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xix**

I. PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 5
C. Identifikasi Masalah 6
D. Rumusan Masalah dan Permasalahan 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian 7

II. KAJIAN PUSTAKA **9**

A. Persepsi Orang Tua 9
B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi 10
C. Media Komunikasi 11
D. Jenis-jenis Media Komunikasi 12
E. *Gadget* 13
F. Jenis-jenis *Gadget* 14
G. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini 16
H. Dampak Penggunaan *Gadget* 17
I. Penelitian Relevan 18
J. Kerangka Pikir 21

III. METODE PENELITIAN..... 23

A. Jenis Penelitian 23
B. Waktu dan Tempat Penelitian..... 23
C. Populasi dan Sampel..... 23
D. Definisi Konseptual dan Operasional 24
E. Kisi-kisi Instrumen 25
F. Uji Instrumen Penelitian..... 26
G. Teknik Pengumpulan Data 28
H. Analisis Data..... 28

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... 30

A. Hasil Penelitian..... 30
B. Pembahasan Hasil Penetian 62

V. KESIMPULAN DAN SARAN..... 72

A. Kesimpulan..... 72
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA..... 74

LAMPIRAN..... 78

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Nama Lembaga TK dan Jumlah Siswa Usia 5-6 Tahun di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang 24
3.2 Kisi-kisi Instrumen Persepsi Orang Tua dan Penggunaan *Gadget* 26
4.1 Uji Reliabilitas 32
4.2 Pendidikan Orang Tua..... 33
4.3 Pekerjaan Orang Tua..... 33
4.4 Penghasilan Kotor Orang Tua..... 34
4.5 *Gadget* sebagai Pengasuh Anak..... 35
4.6 Pengenalan *Gadget* Sejak Dini..... 35
4.7 Pengetahuan Orang Tua Mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* 36
4.8 Dampak Positif dan Dampak Negatif yang Diketahui Oleh Orang Tua..37
4.9 Pendapat Orang Tua Tentang Media Sosial..... 40
4.10 Cara Orang Tua Menggunakan Media Sosial 41
4.11 Alasan Orang Tua Mengupload Kegiatan dan Perkembangan Anak ke Media Sosial..... 42
4.12 Sikap Orang Tua terhadap Anak yang Sudah Mahir Menggunakan *Gadget*..... 43
4.13 Sikap Orang Tua Mengatasi Anak yang Merengek atau Menangis..... 44
4.14 Kendala Orang Tua Mengatasi Anak yang Sulit Menerima Aturan 45
4.15 Cara Orang Tua Memberikan *Gadget* pada Anak..... 46
4.16 Cara Orang Tua Memberikan *Gadget* Kepada Anak..... 48
4.17 Penggunaan Kuota Selama 1 Bulan 49
4.18 Sambungan Internet yang Terhubung ke *Gadget*..... 49
4.19 Konten yang Sering Dibuka..... 50
4.20 Penggunaan *Gadget* Pada Anak Untuk Bermain *Game*..... 51
4.21 Permainan yang Sering Dibuka Oleh Anak 52
4.22 Penggunaan *Gadget* Pada Anak..... 55
4.23 Rentang Usia Anak Saat Menggunakan *Gadget*..... 57
4.24 Penggunaan *Gadget* dalam Sehari Secara Spesifik per *Gadget*..... 58
4.25 Durasi Penggunaan *Gadget* Sampai Anak Merasa Bosan 59
4.26 Batasan Penggunaan *Gadget* dalam Seminggu..... 60
4.27 Batasan Penggunaan *Gadget* dalam Sehari..... 60
4.28 Kontrol Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kerangka Pikir 22
3.1 Rumus *Product Moment* 27
3.2 Rumus *Alfa Cronbach*..... 28
3.3 Rumus Persentase 29
4.1 Diagram Alasan Orang Tua Menggunakan *Gadget*..... 39
4.2 Diagram Kepemilikan *Gadget* yang Digunakan Anak 47
4.3 Diagram *Gadget* yang Ada Dirumah 54
4.4 Jenis Media yang Digunakan Oleh Anak..... 56
4.5 Media yang Digunakan Untuk Bermain *Game*..... 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Kisi-kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas 78
2. Hasil Uji Validitas Instrumen..... 79
3. Kisi-Kisi Instrumen Sesudah Uji Validitas 80
4. Kuesioner yang Digunakan Untuk Penelitian 81
5. Data Hasil Penelitian di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang 87
6. Surat Pra Penelitian 109
7. Surat Izin Penelitian 110
8. Surat Pemberian Izin Penelitian 113

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin hari teknologi berkembang dengan sangat pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi yang begitu cepat tentu dapat merubah pola pikir manusia menjadi serba instan. Perkembangan teknologi ini sangat membantu pekerjaan manusia. Salah satu bentuk teknologi yang banyak beredar dimasyarakat saat ini adalah *gadget*.

Gadget merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Contoh *gadget* yang banyak digunakan ialah *handphone* atau saat ini lebih akrab dengan sebutan *smartphone*, di dalam *smartphone* terdapat beberapa fitur diantaranya, kamera, pemutar musik, kalkulator, sosial media, permainan, kalender, telepon dan *messaging*. Banyaknya fitur yang disediakan oleh *gadget* tentu sangat membantu manusia ketika menjalankan aktivitas sehari-hari.

Maraknya *gadget* di seluruh dunia terutama di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2016 yang menyatakan bahwa :

> Pengguna internet di Indonesia berjumlah 132,7 juta dari total 256,2 juta penduduk Indonesia. Berbeda lagi dengan survei sebelumnya, yang

> dilakukan oleh APJII tahun 2014 bahwa jumlah pengguna internet hanya sebesar 88,7 juta. Dalam penggunaan internet ini perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet ialah *handphone* sebanyak 47,6%, mengakses internet menggunakan komputer 1,7% dan 50,7% menggunakan perangkat handphone dan komputer.

Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami kenaikan yang sangat signifikan hanya dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini dikarenakan *gadget* memiliki manfaat yang banyak dengan harga yang relatif murah. Maraknya penggunaan *gadget* saat ini membuat banyak sekali persepsi mengenai *gadget*, persepsi ini ada yang merupakan persepsi yang negatif ataupun persepsi yang positif.

Saat ini pengguna *gadget* dapat menggunakan *gadget*nya untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan . Hal ini dikarenakan saat ini pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan *gadget* dan berkembangnya fitur-fitur *gadget* saat ini membuat *gadget* menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan *gadget* dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti *youtube*, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, membuat banyak orang tua banyak yang sudah mengenalkan *gadget* sejak anak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan *gadget*. Anak-anak umumnya, menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain *game* edukatif atau petualangan. Di zaman yang memang menuntut semua orang untuk melek

dengan teknologi, pengenalan *gadget* sejak dini memang sangat baik, karena *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif ataupun dampak positif. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Simamora (2016) bahwa penggunaan *gadget* pada anak menurut orang tua lebih kearah negatif. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak dari segi motorik, menerima pembelajaran dan kesulitan dalam hal sosialisasi dengan orang lain. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspita Sari dan Mitsalia (2016) bahwa penggunaan *gadget* pada anak lebih cenderung kearah positif. Karena dengan penggunaan *gadget* anak dapat menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosa kata bahasa inggris dan dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Dampak negatif atau dampak positif ini bergantung dengan bagaimana cara orang tua atau anak menyikapi penggunaan *gadget* sendiri.

Di dalam *gadget* terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak. Konten ini dapat berupa konten negatif ataupun konten positif. Kepala Dirjen Aplikasi Informasi Kominfo menuturkan bahwa "ada 30 juta situs porno yang saat ini beredar di masyarakat dan saat ini pemerintah baru bisa memblock 700 ribu konten pornografi." Pratama (Tribun *Online,* 2017). Dari penuturan tersebut masih banyak sekali situs porno yang dapat dengan mudah diakses oleh semua orang. Akan tetapi, selain konten negatif ada juga konten-konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak. Seperti yang hasil penelitian wendy et.al (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan

komputer dirumah ini selain untuk bermain *games* juga digunakan untuk belajar melalui *e-learning*. Puspita Sari dan Mitsalia (2016) juga memaparkan bahwa “aplikasi yang dibuka oleh anak merupakan aplikasi-aplikasi yang positif seperti, hafalan Al-Qur’an dan kosa kata bahasa Inggris.” Semua dampak yang diterima oleh anak, tentu akan berpengaruh terhadap tahap perkembangan anak.

Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan *gadget.* Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadgetnya* kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noorshahiha (2016) yang menyatakan bahwa 74% orang tua mengemukakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua, karena dengan menggunakan *gadget* anak akan duduk dan sibuk memainkan *gadgetnya* sehingga orang tua bisa melakukan aktivitas tanpa terganggu. Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget.* Pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap kontrol yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya. Seperti hasil penelitian Irmayanti (2018) bahwa kontrol orang tua terutama dari kontrol yang diberikan oleh seorang ibu. Seorang ibu yang memiliki pendidikan tinggi akan menemukan cara-cara yang menarik untuk menjaga anaknya supaya tidak bermain dengan *gadgetnya* dan untuk ibu yang memiliki pendidikan rendah, sulit menemukan cara-cara yang

menarik supaya anaknya tidak bermain *gadget.* Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget,* tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan. Menurut *America Academy of Pediatrics* dalam sebuah konfrensi nasional yang diselenggarakan di San Francisco menyatakan bahwa "lamanya menatap waktu layar untuk anak usia 2 tahun keatas adalah 1 jam perhari dan untuk anak usia 18 bulan kebawah disarankan untuk tidak terpapar langsung oleh media digital." Middlebrook (CNN online, 2016). Untuk usia penggunaan *gadget* yang pas untuk anak sendiri adalah usia 9 tahun. Karena menurut seorang pakar psikologi anak mengemukakan bahwa "ada usia ideal untuk menggunakan *gadget* pada anak, yakni saat anak berusia 9 tahun, ketika anak menginjak usia 9 tahun tingkat pemahaman anak tentang benar dan salah dianggap sudah matang." Cahya (Kompas Online, 2017). Berdasarkan permasalahan yang ada dan ketertarikan peneliti terhadap penggunaan *gadget,* peneliti akan melakukan penelitian tentang "Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun" yang akan dilakukan di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang .

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membatasi masalah pada persepsi orang tua terhadap *gadget* dan melihat penggunaan *gadget* pada anak dari segi konten, waktu penggunaan *gadget* dan batasan orang tua.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan, masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Persepsi orang tua mengenai *gadget*
2. Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak.
3. Batasan waktu ketika anak menggunakan *gadget.*
4. Batasan yang diberikan kepada anak ketika menggunakan *gadget*.

D. Rumusan Masalah dan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah secara umum penelitian ini untuk melihat persepsi orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan permasalahan secara khusus adalah :

1. Persepsi orang tua terhadap *gadget.*
    a. Bagaimana orang tua memproses penerimaan informasi mengenai *gadget*?
    b. Bagaimana cara orang tua menyimpulkan informasi mengenai *gadget?*
    c. Bagaimana cara orang tua menafsirkan pesan yang telah diterimanya mengenai *gadget?*
2. Persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget.*
    a. Apa saja konten yang dilihat oleh anak usia 5-6 tahun?
    b. Bagaimana durasi penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun ?
    c. Bagaimana batasan yang diberikan oleh orang tua ketika anak menggunakan *gadget*?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun. Secara spesifik tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Persepsi orang tua terhadap *gadget.*
    a. Mendeskripsikan persepsi orang tua memproses penerimaan informasi mengenai *gadget*.
    b. Mendeskripsikan cara orang tua menyimpulkan informasi mengenai *gadget.*
    c. Mendeskripsikan cara orang tua menafsirkan pesan yang telah diterimanya mengenai *gadget.*
2. Persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget.*
    a. Mendeskripsikan konten yang dilihat oleh anak usia 5-6 tahun.
    b. Mendeskripsikan durasi penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun.
    c. Mendeskripsikan batasan yang diberikan oleh orang tua ketika anak menggunakan *gadget*.

F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Penelitian

Menambah pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan anak usia dini terutama dalam hal penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang ke-PAUDan (Pendidikan Anak Usia Dini), khususnya tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

b. Secara Praktis

1. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk orang tua dalam mengasuh anak, terutama tentang penggunaan *gadget* bagi anak usia 5-6 tahun.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget*. Sehingga guru dapat menghimbau anak-anak untuk tidak selalu memainkan *gadget*.

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah infomasi dan pengetahuan orang tua mengenai penggunaan *gadget* bagi anak usia 5-6 tahun.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini harapkan dapat menjadi gambaran atau masukan apabila akan melakukan penelitian dibidang ini.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Persepsi Orang Tua

Setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda-beda dalam menyikapi suatu hal. Perbedaan cara pandang seseorang biasa disebut dengan persepsi. Persepsi seseorang dapat berubah-ubah, misalnya dari baik keburuk dan sebaliknya. Menurut Slemato (2010:102) "persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya, hubungan ini dilakukan melalui panca indera." Robins (2003:97) mengemukakan bahwa "Persepsi dalam kaitannya dengan lingkungan, yaitu sebagai proses dimana individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka sehingga individu dapat memperoleh makna." Rakhmat (2005:51) juga mengemukakan bahwa "persepsi ialah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan." Navis (2000:11) menjelaskan bahwa "persepsi ialah proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh seorang individu."

Dilihat dari pemaparan tesebut dapat disimpulkan bahwa persepsi ialah suatu proses penerimaan terhadap stimulus yang berupa rangsangan atau informasi

serta pesan yang diterima oleh panca indera sehingga memberikan suatu kesimpulan dan menafsirkan terhadap objek tertentu.

Adapun yang dimaksud persepsi orang tua adalah hasil dari proses yang diterima oleh orang tua terhadap apa yang ia lihat. Persepsi yang dimiliki orang tua yang berbeda-beda ini akan menjadi suatu hal yang dapat menjadi perbedaan dalam mendidik anak-anaknya. Astuti (2012:90) mengemukakan bahwa "orang tua adalah pendidik pertama, utama dan kodrat." Pendidik pertama dan utama, karena orang tualah yang akan memberikan pendidikan pertama bagi anaknya seperti cara memegang sendok, berjalan, bersosialisasi dan lain-lain. Hakikatnya anak juga adalah seorang peniru yang baik sehingga sebagai orang tua harus bersikap baik didepan anak, karena apapun yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru oleh anak.

Sahlan (2002:37) juga mengemukakan bahwa "orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan membentuk suatu keluarga." Orang tua yang sesungguhnya memiliki tugas yang sangat berat karena harus bertanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Terjadinya suatu persepsi dalam diri seseorang tentu didasari oleh beberapa faktor. Menurut Walgito (2000:54) terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi suatu persepsi, yakni faktor internal dan eksternal.

a. Faktor Internal
   Faktor internal yang dapat mempengaruhi persepsi berkaitan dengan psikologis, latar belakang pendidikan, alat indera, syaraf atau pusat susunan syara, kepribadian dan pengalaman penerima diri serta keadaan individu.
b. Faktor Eksternal
   Faktor eksternal ini digunakan untuk obyek yang akan dipersepsikan.

Selain itu, Thoha (2004:147) mengemukakan tentang beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan persepsi seseorang yakni "psikologi, keluarga dan kebudayaan." David Kreach dan Cruthfield (dalam Thoha, 2004:51) juga mengemukakan bahwa "faktor utama dalam menentukan persepsi ada dua yakni faktor fungsional dan faktor Struktural.

a. Faktor Fungsional
   Faktor fungsional ini melihat dari kebutuhan, pengalaman, masa lalu dan hal lain yan termasuk kedalam faktor personal. Jadi, timbulnya suatu persepsi bukan hanya dari stimulinya, tetapi tergantung dengan karakteristik yang memberikan respons pada stimuli itu.
b. Faktor Struktural
   Faktor-faktor struktural ini berasal dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu.

Faktor-faktor fungsional dan struktural lebih menunjukkan kepada kebutuhan dan pengalaman dan pengalaman yang telah dialami oleh individu yang dirasakan melalui panca indera terhadap obyek tertentu.

C. Media Komunikasi

Media komunikasi sangatlah penting di era yang modern saat ini. hampir semua masyarakat menggunakan media untuk saling mengirim dan menerima pesan baik audio ataupun visual. Saat ini media komunikasi ini sudah dianggap sebagai kebutuhan bagi masyarakat saat ini. Menurut Cangara (2002:131) "media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan." Media yang

paling dominan dalam komunikasi adalah panca indera manusia, seperti mata dan telinga. Selain panca indera manusia juga dapat menjadi media penyampaian pesan.

Media pada umumnya memiliki bentuk yang bermacam-macam, namun fungsi utamanya adalah memudahkan komunikasi baik secara verbal atau non-verbal. Menurut Hovland, Janis dan Kelly (dalam Rakhmat 2005:3) "Komunikasi adalah "*the process by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal) to modify the behavior of other individuals (the audience)"*. Artinya bahwa komunikasi adalah suatu proses seorang individu yang menyampaikan pesan yang biasanya berupa verbal untuk melihat perilaku orang lain. Dari pengertian tersebut disimpulkan bahwa media komunikasi ialah suatu alat atau media yang digunakan untuk memberikan informasi kepada orang lain dan melihat tingkah individu yang menerima informasi tersebut.

D. Jenis-jenis Media Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial, yang membutuhkan hubungan dengan orang lain dan tidak bisa hidup sendirian. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dikembangkan oleh manusia untuk kelangsungan hidupnya, komunikasi ini dapat dilakukan melalui komunikasi verbal atau non verbal. Komunikasi ini sendiri digunakan untuk menciptakan atau meningkatkan aktivitas hubungan antara manusia dan kelompok.

Rakhmat (2015:189) menyatakan bahwa "media yang dapat digunakan untuk komunikasi yakni surat kabar, majalah, radio, televisi dan film". Akan tetapi,

saat ini karena semakin hari perkembangan teknologi berkembang sangat pesat membuat banyak penemuan-penemuan baru tentang media komunikasi. Zaman dahulu alat komunikasi yang digunakan ialah kentongan yang suaranya hanya mencakup satu desa dan surat yang sampai ketujuan bisa memakan waktu 1-2 minggu. dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini apabila kita ingin bertemu dengan teman yang jauh jaraknya kita dengan mudah menggunakakn alat yang disebut *gadget. Gadget* juga tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya jauh akan tetapi juga memili fitur-fitur yang lengkap sehingga dapat membantu aktivitas sehari-hari.

E. *Gadget*

Teknologi saat ini berkembang begitu pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Dulu untuk mendengarkan musik atau berita melalui radio, surat kabar atau televisi. Hal yang ingin dilihat ataupun didengar tidak dapat dipilih sesuai dengan keinginan. Setiap bahasan yang ada dirangkum sesuai dengan jadwal yang telah dibuat lembaga radio, surat kabar atau televisi. Saat ini semua orang dapat mudah mengakses berita, menonton film atau mendengarkan musik melalui satu perangkat kecil yang mudah dibawa kemana saja yang biasa disebut dengan *gadget*.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Menurut Lewis (dalam Sutrisno J.

2012) "*gadget* adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia." Perbedaannya *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan yang memiliki ukuran lebih kecil.

F. Jenis-Jenis *Gadget*

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah luar biasa. Hampir setiap harinya ada sesuatu hal yang baru dirilis dengan manfaat dan kinerja yang semakin baik. Dalam hal ini, *gadget* juga merupakan suatu alat yang kebaruannya dalam segi bentuk ataupun program sangat ditunggu-tunggu oleh semua manusia saat ini. Karena hampir semua manusia saat ini menganggap gadget sebagai suatu hal yang harus ada dimanapun ia berada. Menurut Sagara (2013) ada beberapa macam-macam *gadget,* yakni "*handphone*, laptop, *tablet*, kamera digital, pemutar *media player*". Adapun penjabaran dari masing-masing bentuk *gadget* ini adalah sebagai berikut:

1. *Handphone*

Handphone adalah suatu alat komunikasi yang bersifat *portable* dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang semakin hari semakin canggih, seperti *sms*, *video call*,*mms* , dll. *Handphone* pertama kali ditemukan oleh Alezander Graham Bell pada tahun 1876 yang sudah mengalami perubahan yang sangat besar. Dari bentuknya yang dulu sangat besar hingga bentuk sederhana dan sekarang menjadi alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi yang dapat membantu manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

2. Laptop

Laptop adalah komputer yang dapat dipindah dengan mudah dengan ukuran yang relatif kecil dan ringan. Sebagai komputer pribadi laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Hanya saja ukurannya lebih kecil, dijadikan lebih ringan, tidak mudah panas dan lebih menghemat daya.

3. *Tablet*

Tablet PC atau sering disebut "tab" merupakan sebuah perangkat elektronik *portable* yang memiliki fungsi seperti *notebook* maupun *netbook*, mulai dari nonton film, bermain game yang didukung oleh perangkat wifi yang akan memudahkan untuk menjelajah dunia melewati internet. *Tablet PC* ini didukung dengan menggunakan *Operating System* yang berbasi Android sebagai sistem utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.

4. Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari obyek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa *memory card*.

5. Pemutar Media Player

Pemutar media player atau biasa dikenal dengan MP3 Player adalah alat yang digunakan untuk memutar musik yang memiliki bentuk kecil, mini dan dapat diletakkan disaku celana atau baju tanpa memerlukan ruangan yang besar.

G. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki *gadget* sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video dan mengakses internet. Seperti pemaparan dari sebuah hasil studi yang dilakukan oleh KOMINFO yang menemukan bahwa "98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet. Islami (Kompas online 2017)." Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hal positif ini bisa dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut.

Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negatif yakni dengan peranan orang tua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain gadget. Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa "seorang anak diberikan batasan waktu bermain *gadget* selama 1 jam. Akan tetapi, waktu penggunaan tidak 1 jam full, misalnya dibagi 15 menit pagi 15 siang dan seterusnya, supaya anak tidak kecanduan." Supriyatna (Kompas online, 2017). Penggunaan *gadget* yang

tidak ada batasnya pada anak usia dini, selain dapat digunakan untuk mengakses konten negatif juga akan mengakibatkan anak mengalami kecanduan *gadget* dan akan mempengaruhi perkembangan anak tersebut. Menurut Astrid Wenn seorang Psikologi mengemukakan bahwa :

> anak yang sudah banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan *gadget* itu sama saja telah mengorbankan yang aktivitas yang lain. Seorang balita seharusnya menggunakan waktunya untuk mengeksplorasi sekitarnya dan juga berinteraksi dengan orang lain. Anak juga akan kehilangan rasa empatinya karena ia tidak peduli dengan dirinya sendiri ketika bermain dengan *gadget.*(Kompas online,2016)

Aplikasi yang menarik dan juga berbagai macam pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *gadget* memang sangatlah digemari, tentunya oleh anak-anak. Gambar yang berwarna-warni dengan iringan musik dan sebagainya membuat anak-anak tidak dapat lepas dari *gadget*nya.. Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas bahwa ketika seorang anak sudah mulai menggunakan *gadget* diharapkan sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang bermain dengan *gadget*. Supaya perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

H. Dampak Penggunaan Gadget

Seorang anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*, pasti akan berdampak terhadap tumbuh kembang anak. Adapun dampak positif dan negatif dari *gadget* yang akan dirasakan oleh anak yang seperti yang dikemukakan oleh Iswidharmajaya (2016), bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif diantaranya ialah:

> Dampak positif dari *gadget:*
> Meningkatkan ketajaman mata, merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, mendukung aspek akademis,

meningkatkan kemampuan bahasa, meningkatkan *softskill* mengetik, mengurangi tingkat stress, meningkatkan keterampilan matematis.
Dampak negatif dari penggunaan *gadget:*
Menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, memaparkan radiasi dan ancaman *cyberbullying*.

Selain itu, ada beberapa dampak positif dan negatif yang akan dirasakan oleh anak dari penggunaan *gadget* dengan waktu jangka pajang. Hal ini juga dikemukakan oleh Farizal seorang pakar psikologi (Tribun Online, 2017) bahwa penggunaan *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan dampak negatif dan positif. Adapun dampak negatif dan positif sebagai berikut:

Dampak Positif
Sensorik anak akan terlatih dengan baik terutama sensori visual, seperti mendeteksi warna, gambar dan gerak. Selain itu, perkembangan kognitif anak akan berkembang, seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, berimajinasi, kreativitas, daya ingat dan mengembangkan kemampuan bahasa.
Dampak Negatif
Anak kurang peka dengan lingkungan sekitar, sulit konsentrasi dengan pelajaran, anak akan melihat situs-situs negatif seperti kekerasan dan pornografi.

Dari pemaparan diatas tentang dampak negatif dan positif *gadget*, dapat disimpulkan bahwa dampak positif dan negatif dari *gadget* ini akan memberikan dampak terhadap keenam aspek perkembangan pada anak. Keenam aspek ini adalah nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional.

I. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini peneliti memaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki hubungan tentang penggunaan *gadget* dan interaksi sosial.

1. Hasil penelitian Nurmasari (2016) di kelurahan Tambakrejo Surabaya memaparkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* terendah pada balita memiliki hasil terendah dengan durasi 5 menit/hari dan frekuansi

penggunaan *gadget* 1 hari/minggu; sedangkan intensitas tertinggi dengan durasi 405 menit perhari dan frekuensi setiap hari. Dengan rata-rata penggunaan *gadget* 88,86 menit per hari dan rata-rata frekuensi pemakaian *gadget* 5-6 hari perminggu. Sebagian kecil dari responden tersebut juga mengalami keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa sehingga disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita.

2. Hasil penelitian Puspita Sari dan Mitsalia (2016) memaparkan bahwa pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TK IT Al-mukmin cenderung kearah yang positif yakni sebanyak 71%. Karena dengan menggunakan *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti hafalan Al-Qur'an, mengetahui kosa kata bahasa Inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal,*gadget* juga dapat dijadikan sarana hiburan untuk anak. Selain dampak positif, sebanyak 29% dari responden memiliki dampak negatif bagi anak-anak. seperti anak menjadi pendiam, anak lebih senang menggunakan *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, anak menirukan adegan kekerasan yang ada di *game,* anak bersikap acuh dengan lingkungan apabila sudah di depan *gadget*, dll.
3. Hasil penelitian Trinika (2015) memaparkan bahwa paparan penggunaan *gadget* di TK Kristen Immanuel dikategorikan rendah dengan presentase 57,9%. Tingkat perkembangan yang ada di TK Kristen untuk anak yang berusia (3-6 tahun) dikategorikan baik dengan presentase 58,9%. Dari

hasil uji *chi square* dengan nilai signifikannya sebesa 0.005, oleh sebab itu disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel pada tahun ajaran 2014-2015.

4. Penelitian Wendy et.al (2015) memaparkan bahwa penggunaan digital dan peraturan yang diberikan orang tua pada anak-anak yang ada di Singapura pada 2 tahun pertama disekolah. Menggunakan 116 anak sebagai partisipan untuk interview. Dari hasil ini ditemukan bahwa ada 96% komputer yang diakses dirumah dan menggunakan komputer pribadi untuk bermain game dan belajar melalui *e-learning*. Penelitian juga melaporkan bahwa semua anak memiliki akses ke *handphone*nya. Walaupun hanya ada 57% anak yang memakai *tablet*. Kebanyakan dari anak ini harus mendapatkan izin ketika akan menggunakan media digitalnya. Orang tua juga memiliki peranan penting dalam penggunaan digital seperti tidak boleh bermain sebelum tugas dirumah selesai dan ketika mata anak sudah sakit anak diminta untuk berhenti bermain.

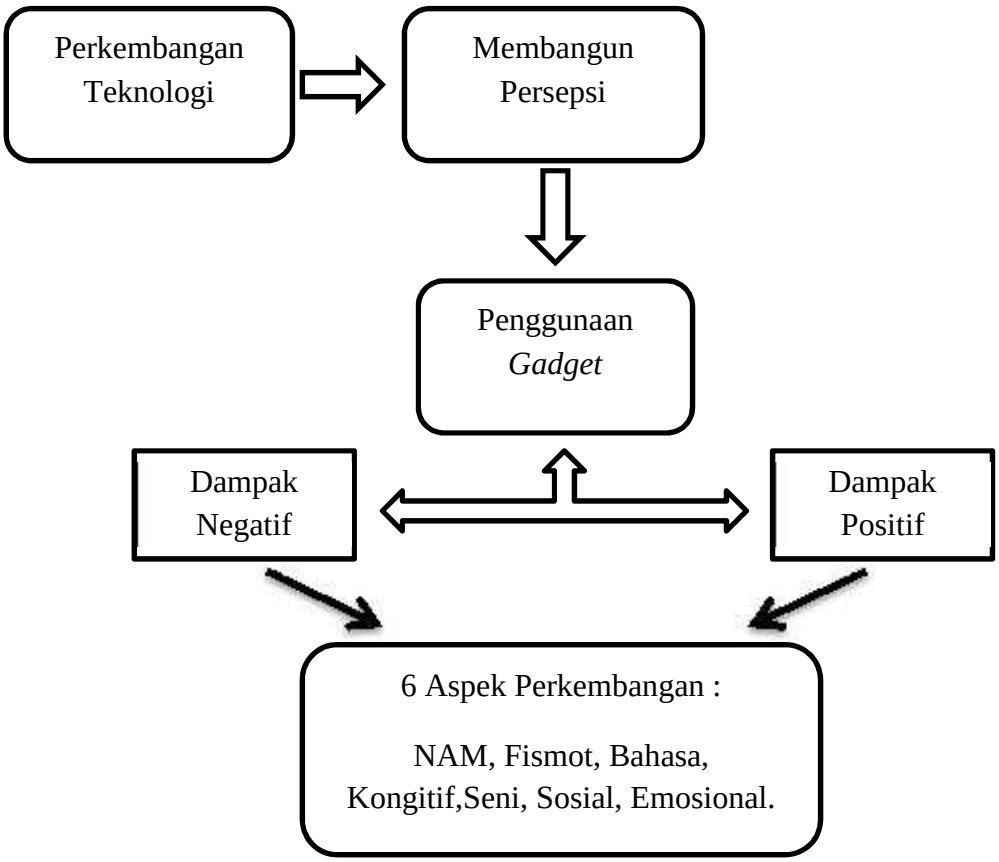
Keempat penelitian diatas, semuanya memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang Nurmasari, Puspita sari dan Mitsalia juga Trinika berkontribusi untuk melihat bagaimana hasil dari pemaparan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sedangkan untuk penelitian Wendy et al berkontribusi untuk melihat hal-hal yang diteliti yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi dalam penelitian ini.

J. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi sudah tidak bisa dipungkiri lagi oleh semua orang. Teknologi saat ini pun berkembang sangat pesat dan semakin canggih sehingga hampir semua manusia menggunakan *gadget* untuk membantu kegiatan sehari-hari. Maraknya penggunaan *gadget* saat ini menimbulkan banyak sekali persepsi tentang *gadget.* Persepsi terhadap *gadget* ini ada yang bersifat negatif ataupun positif. Hal negatif atau positif yang dapat diperoleh dari *gadget* ini bergantung dari cara penggunaan *gadget* itu sendiri.

Banyaknya hal-hal yang dapat membantu kehidupan sehari-hari membuat *gadget* saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, anak usia dini juga memainkan sudah banyak yang menggunakan *gadget*. Hal ini dikarenakan tuntunan zaman sehingga membuat orang tua sudah banyak yang memberikan *gadget* kepada anaknya, saat ini anak usia 5-6 tahun banyak yang sudah mahir menggunakan *gadget.*

Pada umumnya, penggunaan *gadget* untuk anak usia dini hanya untuk menonton video dan memainkan *game.* Saat ini hampir semua anak ketika sedang memainkan *gadget* acuh dengan lingkungan sekitar. Bahkan, anak cenderung memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya. Akan tetapi, *gadget* juga dapat memberikan pengetahuan kepada anak melalui video edukatif atau permainan edukatif. Penggunaan *gadget* sejak dini dan banyaknya hal yang dapat dirasakan oleh anak melalui penggunaan *gadget* ini, tentu akan berdampak juga terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, adapun gambar kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini ialah deskriptif kuantitatif. Karena jenis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan masalah pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada dilapangan mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun. Variabel yang diteliti juga dapat digambarkan dengan perhitungan statistik.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun yang berada di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan, yang bersekolah di TK Tunas Ceria, TK Negeri Pembina dan TK Al-azhar 10. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 9 April-21 April 2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan bersekolah di TK yang ada di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang sebanyak 315 orang.

Tabel 3.1 Nama Lembaga TK dan Jumlah Siswa Usia 5-6 Tahun di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang

No	Nama Lembaga TK	Jumlah Siswa
1.	TK Tunas Ceria	37
2.	TK Negeri Pembina	48
3.	TK Kepompong	45
4.	TK Al-Fatah	40
5.	TK Al-Azhar 10	93
6.	TK ABA	30
7.	TK Bintang Sakti	14
Total		**315**

Sumber : Data dari KUPT Tanjung Bintang

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Pengambilan sampel ini digunakan dengan cara mempertimbangkan sebelum mengambil sampel. Dilihat dari TK yang ada di Desa Jatibaru terdapat 7 TK yang terdiri dari 1 TK percontohan, 1 TK Negeri dan 5 TK Swasta. Sehingga pada penelitian ini peneliti mengambil sampel dari TK percontohan Tunas Ceria, TK Negeri Pembina dan TK Al-Azhar 10 untuk digunakan sebagai sampel penelitian. Sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 178 Orang tua.

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Persepsi Orangtua

Definisi Konseptual: Persepsi adalah proses masuknya pesan dan informasi yang ada dilingkungan sekitar ke dalam otak melalui panca indera sehingga individu dapat menyimpulkan infromasi dan menafsirkan pesan.

Definisi Operasional: Persepsi adalah suatu proses dalam menerima informasi yang diterima oleh panca indera untuk menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

2. Penggunaan *Gadget*

Definisi Konseptual: Lewis (dalam Sutrisno J: 2012) mengemukakan bahwa *gadget* adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu mempermudah pekerjaan manusia.

Definisi Operasional: Kegiatan seseorang ketika menggunakan *gadget* yang berupa *handphone*, *laptop* atau *netbook*, *tabel PC*, kamera digital atau pemutar media player yang digunakan anak terutama dalam hal konten, waktu dan kontrol orang tua.

E. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen digunakan untuk mempermudah peneliti dalam hal membuat kuesioner untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk dimensi yang digunakan pada kisi-kisi instrumen penggunaan *gadget* merujuk dari jurnal Wendi et.al. (2015) dengan judul *"young school children's use of digital devices and parental rules"*, yang meneliti penggunaan digital ini melalui segi konten, waktu dan kontrol orang tua.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Persepsi Orang Tua dan Penggunaan *Gadget.*

Indikator	No Item
a. Pemahaman orang tua tentang *gadget.*	10.11
b. Pemahaman orang tua mengenai dampak yang ditimbulkan oleh *gadget*	9.37
c. Sikap orang tua terhadap perkembangan teknologi yakni *gadget*.	6.12.32.33. 34.35
d. Sikap orang tua menanggapi anak yang menggunakan *gadget.*	12.36 38
e. Cara orang tua memberikan *gadget* pada anaknya.	7.8. 15.27 28.30 31
f. Konten yang dibuka oleh anak	21
g. Aplikasi yang paling diakses anak	22.
h. Jenis *gadget* digunakan anak	1. 13. 14.23
i. Usia anak terpapar *gadget*	16.17
j. Lamanya waktu penggunaan *gadget*	2.3.4.5.18
k. Pengontrolan orang tua ketika anak menggunakan *gadget*	19.20.24. 25.26

F. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian ini diperuntukkan untuk menguji alat ukur yang digunakan untuk penelitian. Uji instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji realibilitas.

1. Uji Validitas

Valid adalah suatu ukuran yang memperlihatkan tingkat kesahihan suatu alat ukur. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini untuk menentukan validitas item dilakukan kontrol langsung terhadap teori-teori sehingga melahirkan indikator-indikator yang dipakai. Pada

penelitian ini peneliti mengkonsultasikan kepada pembimbing skripsi yang dianggap sebagai ahli penelitian.

Setelah dinyatakan layak, peneliti kemudian menguji validitas angket menggunakan korelasi *Product Moment* dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2) - (\sum x)^2 (N\sum y^2) - (\sum y)^2}}$$

Gambar 3.1 Rumus *Product Moment* (Sugiyono,2010)

Keterangan :
r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N : jumlah subyek
X : skor dari tiap-tiap item
Y : jumlah dari skor item

Dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas instrumen, peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir-butir soal yang sudah valid. Dalam penelitian ini uji reliabilitasnya menggunakan rumus *Alfa Cronbach*. Adapun rumus yang dipakai dalam uji reliabilitas ini adalah :

$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{1-\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Gambar 3.2 Rumus *Alfa Cronbach* (Arikunto,2010)

Keterangan :

r_1 :koefisien reliabiltas instrument (*cronbach alpha*)
k :banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
$\sum \sigma_b^2$:total varians butir
$\sigma \frac{2}{t}$:total varians

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner

   Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner. Kuesioner ini akan diberikan kepada orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun, yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

2. Dokumentasi

   Dokumentasi dalam penelitian ini berbentuk tulisan, gambar atau berkas-berkas yang di dapat dari pihak-pihak lain.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengolah hasil data, agar dapat mengetahui tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun. Data yang ada disajikan menggunakan rumus persentase yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Gambar 3.3 Rumus Persentase (Sudijono, 2009)

Keterangan :

P : Angka Persentase
f : Frekuensi Hasil Observasi
N : Jumlah Frekuensi Keseluruhan

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini diketahui bahwa semua orang tua sudah menggunakan *gadget* dirumah. Penggunaan *gadget* ini digunakan sebagai salah satu media komunikasi. Akan tetapi, penggunaan *gadget* pada anak menurut persepsi orang tua cenderung kearah negatif. Karena saat anak menggunakan *gadget* anak cenderung membuka *games* dan film kartun yang hanya bersifat hiburan dan menjadi malas belajar. Ada anak yang sejak usia 0-2 tahun sudah mengenal *gadget* dan penggunaan *gadget* paling sering pada saat anak berusia 4-6 tahun.

Penggunaan *gadget* yang dirasa lebih kearah negatif, membuat orang tua membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua memberikan batasan waktu penggunaan, konten yang akan dibuka dan juga keamanan saat menjelajah internet. Akan tetapi, walaupun orang tua sudah memberikan batasan penggunaan *gadget*, anak-anak dapat memainkan *gadgetnya* sampai 4-12 jam perhari.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian maka penulis mengemukakan saran untuk orang tua yakni diharapkan dapat memberikan pengawasan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat menjaga keamanan anak untuk tidak mengakses konten-konten negatif, dan juga memasangkan aplikasi yang dapat mengatur *screen time* otomatis ke handphone anak. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Andang Ismail. 2009. Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Pilar Media:Yogyakarta.

Anggrahaini, S.A Dewi.2013.*Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. http://digilib.uin-suka.ac.id/11695/1/BAB%20I%2C%20V%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf. Diakses tanggal 1 Desember 2017.

APJII.2016.*Hasil Survey Internet APJII 2016*. Http://apjii.or.id/survei/2016 Diakses tanggal 27 November 2017.

Arikunto.2010.*Prosedur Penelitian Suatu :Pendekatan Praktek*. Raneka Cipta:Jakarta.

Asif, Ahmad Ramadhan.2017.Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Prilaku Remaja usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro* 6(2). https://media.neliti.com/media/publications/111051-ID-hubungan-tingkat-kecanduan-gadget-dengan.pdf. Diakses pada 3 Juli 2018.

Astuti, Puji.2012.*Buku Ajaran Kebidanan Ibu I (Kehamilan).* Rohima Press : Yogyakarta.

Cahaya, Dirga Kahfi.2017.*Berapa Usia Ideal Anak Gunakan "Gadget"?*. Kompas.com.http:/sains.kompas.com/read/2017/05/10/180307820/berapa.usia.anak.gunakan.gadget. Diakses tanggal 15 Desember 2017.

Cangara, Hafied.2002.*Pengantar Ilmu Komunikasi*.PT RajaGrafindo:Jakarta.

Ernawati, Widea.2015.Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Penurunan Tajam Pengelihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan.*Jurnal Proners* 3(1). http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/10533. Diakses pada 29 Juni 2018.

Irmayanti, Yuli.2018.*Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah.* Skripsi.Universitas Muhammadiyah Surakarta. http://eprints.ums.ac.id/62119/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf. Diakses pada 29 Juni 2018

Islami, Nur.2017.*Pengaruh Gadget pada Anak.* Kominfo.go.id . https://kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan media. Diakses tanggal 18 Desember 2017.

Iswidharmanjaya,D.2016.*Bila si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk memahami faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.* Bisakimia:Yogyakarta.

Kompas online.2016.*Bahaya Kecanduan Gawai di Usia Dini.* http://lifestyle.kompas.com/read/2016/11/30/084200523/bahaya.kecanduan.gawai.di.usia.dini. Diakses tanggal 18 Desember 2017.

Listyanto, Argo Dwi.2014.*Motivasi Orang Tua Memberikan Fasilitas Smartphone pada Anak Usia 5-12 Tahun.* Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang. http://eprints.umm.ac.id/26265/1/jiptummpp-gdl-argodwilis-37153-1-motivasi-k.pdf. Diakses pada 4 Juli 2018.

Listyawardhani,Yana.2015.Pengaruh Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun Terhadap Perkembangan Sosial di TK Marsudini Surakarta.Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta. https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/49372/Pengaruh-lama-penggunaan-gadget-pada-anak-usia-dini-umur-5-6-tahun-terhadap-perkembangan-sosial-di-tk-Marsudirini-Surakarta. Diakses pada 30 Juni 2018.

Middlebrook, Haiyle.2016.*New Screen Time Rules for Kids, by Doctors.* CNN. http://edition.cnn.com/2016/10/21/health/screen-time-media-rules-children-aap/index.html. Diakses tanggal 17 Desember 2017.

Muhammad, As'adi.2009.*Menghidupkan otak kanan anak anda*. Power books:Yogyakarta.

Navis, A.A..2006.*Robohnya Surau Kami.* Balai Pustaka:Jakarta.

Noorshahiha, Mohd Fadzil.2016.The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia:Early Age Gadget Exposure*: International Jurnal art and science* 09(02). https://www.researchgate.net/profile/Mohd_Yusof_Abdullah/publication/312044965. Diakses tanggal 15 Desember 2017.

Novitasari, Wahyu dan Nurul Khotimah.Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.*Jurnal PAUD Teratai* 05(03). http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/17261/15693. Diakses pada 30 Juni 2018.

Nurmasari, Aula.2016.*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya.* Skripsi. Universitas Airlangga. http://repository.unair.ac.id/54134/13/FK.%20BID.%2023-16%20Nur%20h-min.pdf. Diakses pada 1 Desember 2017.

Pratama, Adiputra.2017.*Menkominfo Siap Blokir 30 Juta Konten Porno di Internet.* Tribun Online. http://www.tribunnews.com/nasional/2017/10/09/menkominfo-siap-blokir-30-juta-konten-porno-di-internet. Diakses pada 31 Januari 2018.

Puspita Sari, Tria dan Mitsalia, Amy Asma.2016.Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin. *Profesi*.13(2).https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111. Diakses pada 1 Desember 2017.

Rakhmat, Jalaluddin.2005.*Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung.

Robbins, Stephen.2003.*Perilaku Organisasi.* Index : Jakarta.

Sagara, Gusti.2013.*Macam-macam Gadget.* (tersedia online). *https://gustisagara.wordpress.com/2013/12/11/macam-macam-gadget/.* Diakes tanggal 18 November 2017.

Sahlan.2002.*Bagaimana Anda Mendidik Anak.* Ghalia Indonesia : Jakarta.

Simamora, Antonius SM.2016.*Persepsi Orangtia Terhadap Damapk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.* Skripsi. Universitas Lampung. Tersedia Online digilib.unila.ac.id/23220/3/SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf. Diakses Tanggal 31 Januari 2018.

Slemato.2010.*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sudijiono, Anas.2009.*Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo:Jakarta.

Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta:Bandung.

----------.2017.*Metode Penelitian.* Alfabeta : Bandung.

Supriyatna, Iwan.2017.*Berapa lama waktu ideal anak main gawai?.*Kompas online http://lifestyle.kompas.com/read/2017/09/20/154004820/berapa-lama-waktu-ideal-anak-main-gawai. Diakses tanggal 18 Desember 2017.

Sutrisno, J.2012.*Sikap Konsumen terhadap Produk Counterfeit* (*Studi pada Prilaku Pembelian gadget Mahasiswa).* tesis .Universitas Atma Jaya Yogyakarta. http://e-journal.uajy.ac.id/478/1/0MM01549.pdf Diakses pada 1 Desember 2017.

Thoha, Miftah.2007.*Kepemimpinan Dalam Manajemen.*PT Raja Grafindo Persada:Jakarta.

Trinika, Yulia.2015.*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*.skripsi. Universitas Tanjungpura. Diakses pada 1 Desember 2017.

Walgito, Bimo.2000.*Peran Psikologi di Indonesia.* Pustaka Pelajar:Yogyakarta.

Wendi, et al.2015.young school children's use of digital devices and parental rules. *jurnal Telematics and Informatics*. homepage: www.elsevier.com/locate/tele. Diakses pada 9 Januari 2018.