

ABSTRAK

PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA PENDIDIKAN DASAR

(Antonius SM Simamora, Irawan Suntoro, Yunisca Nurmalisa)

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pendidikan dasar di perumahan bukit kemiling permai kecamatan kemiling bandar lampung

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian orang tua dari anak yang menggunakan *gadget* di perumahan bukit kemiling permai, Untuk mengumpulkan data penelitian ini menggunakan teknik angket, observasi dan wawancara.

Dengan persentasi kategori setuju 50%, kategori kurang setuju 30,8% dan kategori tidak setuju 19,2%. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan orang tua setuju penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki dampak negative bagi anak.

Kata kunci : orangtua, *gadget*, anak usia pendidikan dasar

ABSTRAK

PERCEPTIONS PARENTS OF THE IMPACT ON THE USE OF GADGETS IN CHILDREN AGED BASIC EDUCATION

(Antonius SM Simamora, Irawan Suntoro, Yunisca Nurmalisa)

The purpose of this study was to describe perceptions of parents to the impact of using of gadgets in children basic education aged in bukit Kemiling, subdistricts Kemiling Bandar Lampung

this research was using quantitative descriptive method with research subjects were parents of children who use the gadget in Bukit Kemiling residents, in collecting this study was using the technique of questionnaires , observations and interviews

With percentage agree of 50 % category, not agree category is 30,8 % and disagree category is 19,2 % . Based on the results of analysis show parents agree that the use of gadgets excessively has a negative impact for children.

Keywords: Parents, *Gadget*, Children aged basic education

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain, Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telpon genggam pada tahun 1973, Berkembangnya zaman seperti saat ini (2015) alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti music, video, permainan dan lain-lain

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya, Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, sms, jejaring sosial, game dan lain-lain

namun semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila di gunakan dengan cara yang salah ataupun

berlebihan khususnya bagi anak-anak. Hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan *gadget* sebaiknya anak yang menggunakan *gadget* harus mendapatkan pengawasan dari orangtua karna dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak

Berikut dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia pendidikan dasar :

1. Komunikasi dengan orang tua berkurang

Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua menyebabkan hubungan antara keduanya akan semakin renggang sehingga dapat memicu terbentuknya keluarga yang tidak harmonis lagi. Apabila ada masalah sedikit saja dalam keluarga tersebut maka sulit sekali diselesaikan dengan kekeluargaan. Bahkan dapat menimbulkan permasalahan baru yang tidak segera mendapatkan solusi.

2. Kemampuan psikomotorik berkurang

Menghabiskan waktu dengan *gadget* membuat kemampuan anak yang lain kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Padahal semestinya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, seperti menggambar, bernyanyi, bermain bersama rekan sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, sejumlah kemampuan lain juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar,

anak juga belajar mengembangkan otak kanannya. Saat bermain bersama rekan sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya.

3. Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran

Aplikasi-aplikasi dan sistem operasi pada *gadget* menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama di depan layar *gadget*. Pada saat masa sekolah tiba, anak yang terbiasa berinteraksi dengan *gadget* akan menemui kesulitan untuk menyerap materi pelajaran sekolah yang cenderung statis. Teks hitam putih, tanpa animasi, tanpa suara. Apalagi berhadapan dengan guru yang kurang lihai mengemas mata pelajaran menjadi menarik. Ini bisa menurunkan minat belajar anak.

4. Kesulitan dalam Bersosialisasi

Waktu anak untuk bersosialisasi akan hilang apabila anak hanya mendekam saja di dalam kamar dengan ditemani oleh *gadget*. Dengan terkurungnya anak di dalam kamar maka anak sama saja mengisolasi diri dengan lingkungan disekitarnya sehingga dapat mempengaruhi proses belajar bersosialisasi dengan lingkungannya. Sehingga anak tidak akrab lagi dengan keluarga, teman dan tetangga sekitar.

Berdasarkan hasil dialog atau wawancara dengan sebagian masyarakat di daerah Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung hampir setiap anak

usia pendidikan dasar disana sudah menggunakan *gadget* dalam bentuk handphone seperti android, windows, blackberry dan i-phone Dan hasil dialog atau wawancara dengan orang tua anak yang telah menggunakan *gadget* diperumahan bukit kemiling permai pada tanggal 9 november 2015 didapat hasil menurut orang tua anak, orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya untuk dapat mempermudah komunikasi, namun orang tua juga mengakui bahwa *gadget* memiliki dampak buruk pada anak seperti anak lebih sering sendiri dan asik dengan *gadget*nya

Gadget memang banyak memberikan dampak positif untuk kemajuan dalam bidang teknologi khususnya komunikasi, namun perlu disadari ada hal-hal yang bersifat negatif apabila anak – anak yang menggunakan *gadget*, menggunakannya dengan tidak baik atau menggunakan *gadget* secara berlebihan. Dengan banyaknya aplikasi dan games dalam *gadget* membuat anak betah berlama-lama menggunakan *gadget* padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia pendidikan dasar dapat berdampak negatif seperti komunikasi anak dan orang tua yang akan berkurang, kemampuan psikomotorik anak akan berkurang, anak akan kesulitan beradaptasi dengan materi pelajarannya, dan anak akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dikarenakan

Berdasarkan uraian di latar belakang, penulis ingin sekali meneliti persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pendidikan dasar diperumahan bukit kemiling permai

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Persepsi

Menurut Slameto (2010:102) : “persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera pengelihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium”.

Menurut Bimo Walgito(2010:99) “persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh proses pengindraan yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui indra atau proses sensorik namun proses itu tidak berhenti begitu saja melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi”

Pengertian Orangtua

Menurut Thamrin Nasution (2005: 20), orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu.

Menurut Elizabeth (2011:37), orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat

membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Pengertian Anak

Secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antar seorang perempuan dengan seorang laki-laki dengan tidak menyangkut bahwa seseorang yang dilahirkan oleh wanita meskipun tidak pernah melakukan pernikahan tetap dikatakan anak

Berdasarkan UU Peradilan Anak. Anak dalam UU No.3 tahun 1997 tercantum dalam pasal 1 ayat (2) yang berbunyi: “ Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah

Pengertian anak yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu : Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Ayat 1 : memuat batas antara belum dewasa dengan telah dewasa yaitu berumur 21 (dua puluh satu) tahun kecuali, anak yang sudah kawin sebelum umur 21 tahun, pendewasaan.

Ayat 2 : menyebutkan bahwa pembubaran perkawinan yang terjadipada seseorang sebelum berusia 21 tahun, tidak mempunyai pengaruh terhadap kedewasaan.

Pengertian anak yang terdapat dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang

Kesejahteraan Anak yaitu : Anak adalah seseorang orang yang belum mencapai 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah menikah.

Pengertian Anak menurut Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak yang berbunyi: Anak adalah seorang yang belum berusia 18 Tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan

Untuk dapat memahami pengertian tentang anak itu sendiri sehingga mendekati makna yang benar, diperlukan suatu pengelompokan yang dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, yaitu aspek , sosiologis dan hukum.

Pendidikan Dasar

Pengertian Pendidikan Dasar

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan awal selama 9 (sembilan) tahun pertama masa sekolah anak-anak. Pendidikan dasar menjadi dasar bagi jenjang pendidikan menengah. Periode pendidikan dasar ini adalah selama 9 tahun. Di akhir masa pendidikan dasar, para siswa diharuskan mengikuti dan lulus dari Ujian Nasional (UN). Kelulusan UN menjadi syarat untuk dapat melanjutkan pendidikannya ke tingkat selanjutnya

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah :

1. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.
2. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.
3. Ketentuan mengenai pendidikan dasar sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Definisi Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Dalam bahasa Indonesia gadget disebut “acang”. *gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para menggunakannya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis

Sejarah Singkat Gadget

Pertama kali *gadget* muncul yaitu di abad ke-19 .ada bukti anekdotal dari kamus *Oxford English Dictionary*, dalam penggunaan *gadget* yang sebagaimana itu merupakan nama tempat untuk penyimpanan item teknis yang orang-orang tidak bisa ingat dengan nama yang sebenarnya, ini berlangsung dari tahun 1850-an .

contohnya saja di buku *Robert Brown di tahun 1886 Spun yarn and Spindrift* menyebutkan bahwa pelaut peluang yang membawa clipper teh cina yang pertama kalinya di buat lalu digunakan dan akhirnya diebutlah *gadget*.

Sudah lama etimologi dari *gadget* di debati. dalam sebuah cerita yang beredar luas itu menyatakan kalau kata *gadget* itu diciptakan saat *gadget, Gauthier and Cie* yang perusahaannya di balik penundaan di bangunnya patung Liberty. Pada paruh yang kedua di abad 20 istilah dari *gadget* itu di ambil untuk konotasi dari kekompakan dan mobilitas. di esai 1965 "*The Great Gizmo*" ini istilah yang di pakai secara bergantian dengan semua *gadget* di esai.

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar diperumahan bukit kemiling permai kecamatan kemiling Bandar Lampung

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Populasi & Sampel

Menurut Margono (2010:118) "Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orangtua di RT 11, dan 14 diperumahan bukit kemiling permai, Sudjana (2005:6) mengemukakan bahwa sampel adalah "sebagian yang diambil dari populasi" dan sampel yang diambil dalam penelitian sebanyak 26 sampel

Variabel Penelitian

Di dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) sebagai berikut:

1. Variabel bebas yaitu persepsi orangtua (X)
2. Variabel terikat yaitu anak usia pendidikan dasar yang menggunakan gadget (Y)

Definisi Konseptual

1. Persepsi orang tua adalah kesan, penafsiran, anggapan, pandangan, orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar
2. Anak usia pendidikan dasar adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun dan sedang dalam masa pendidikan dengan jenjang pendidikan selama 9 (sembilan) tahun di mulai dari Sekolah Dasar (SD) ataupun sederajat sampai dengan Sekolah

Menengah Pertama (SMP) ataupun bentuk lain yang sederajat

Definisi Operasional

1. Pemahaman adalah bagaimanakah pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar
2. Tanggapan adalah bagaimanakah tanggapan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan
3. Sikap adalah bagaimanakah sikap orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget*

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi.

Uji Validitas & Reliabilitas

Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan yaitu *logical validity* yang keabsahannya disahkan oleh pembimbing.

Uji Reliabilitas

Melakukan uji coba pada 10 orang di luar responden, selanjutnya mengelompokkan item ganjil dan genap untuk dikorelasikan menggunakan rumus *Product Moment*, kemudian untuk mengetahui koefisien seluruh angket digunakan rumus *Sperman Brown*. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus interval dan persentase yang kemudian hasil tersebut dideskripsikan menjadi kalimat yang sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kelurahan Bukit Kemiling Permai terbentuk pada bulan Februari 2002 yang merupakan pemekaran dari kelurahan Sumberejoyang di pimpin oleh lurah Drs Darsono, dan saat ini Kelurahan Bukit Kemiling Permai dipimpin oleh lurah Koryati.SE. Setelah pemekaran kelurahan kemiling dibagi menjadi 3 lingkungan dan pada tanggal 17 september 2011 Perumahan Bukit Kemiling Permai di pecah menjadi dua bagian yaitu Kemiling Permai dan Kemiling Raya yang dibagi menjadi dua lingkungan.

Tujuan dari pemekaran Kelurahan, khususnya Kelurahan Bukit Kemiling Permai adalah dalam rangka peningkatan kegiatan penyelenggara pemerintah secara berdaya guna dan berhasil serta merupakan sarana bagi pembinaan wilayah dan unsur pendorong yang kuat bagi usaha peningkatan laju pembangunan, juga sebagai sarana memperpendek rentang kendali pelayanan pada masyarakat

Pengumpulan Data

Setelah diadakan uji coba angket kepada 10 orang responden dan diketahui tingkat reliabilitasnya, maka selanjutnya penulis menyebar angket kepada 26 responden yang ditujukan kepada orangtua di Perumahan Bukit Kemiling Permai yang tersebar di dua lingkungan yaitu lingkungan 11 dan Lingkungan 14

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian dan selanjutnya dilakukan analisis data guna memperoleh dan dapat menggambarkan keadaan atau kondisi sebenarnya sesuai dengan data yang diperoleh mengenai “PersepsiOrangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung”, maka pembahasan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini gadget memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera.

salah satu *gadget* yang banyak dimiliki masyarakat adalah smart phone. manfaat

dari segi banyaknya aplikasi yang tersedia pada sebuah smartphone. Ponsel pintar (Smartphone) adalah perangkat yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan sms, menerima dan menjawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada setiap ponsel pintar, maka ponsel cerdas (smartphone) kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau game.

Penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya.

Orangtua sengaja memberikan *gadget* kepada anaknya untuk kemudahan komunikasi, namun anak-anak terkadang salah menggunakan teknologi yang telah diberikan untuknya akan tetapi Anak-anak yang sering menggunakan teknologi, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan teknologi canggih yang mereka punya dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman di taman bermain atau di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi sosial antara anak dengan masyarakat berkurang.

Berdasarkan hasil penelitian, maka Menurut Bimo Walgito(2010:99) “persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui indra atau proses sensorik namun proses itu tidak berhenti begitu saja melainkan stimulus

tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi” Sehingga hal ini bertujuan agar masyarakat mampu menafsirkan keseluruhan informasi mengenai pemahaman, tanggapan, dan sikap mengenai Persepsi Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar disimpulkan dengan persepsi setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dijelaskan mengenai Persepsi Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar cenderung setuju dengan analisis data yaitu sebanyak 13 responden atau 50%, Orang tua setuju akan dampak negatif dari penggunaan gadget, dampak yang dirasakan orang tua adalah dampak negatif yaitu komunikasi anak dengan orang tua yang kurang baik seperti intensitas komunikasi anak dengan orang tua semakin kurang, kemampuan psikomotorik anak yang berkurang seperti anak mengalami penurunan aktifitas fisik anak setelah menggunakan gadget, anak mengalami kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran dengan melihat perubahan mutu nilai anak setelah menggunakan gadget dan anak kesulitan bersosialisasi seperti kemampuan sosialisasi anak yang kurang baik disekitar tempat tinggal.

Adapun persepsi Persepsi Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar berdasarkan indikator-indikator dalam penelitian akan dideskripsikan penjasannyasebagai berikut:

1.Komunikasi Anak Dengan Orang Tua

Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan ini di mana pun dan kapan pun, termasuk dalam lingkungan keluarga khususnya orang tua dengan anak. Menurut Elizabeth (2011:37), orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Untuk membimbing anak tentu saja harus ada komunikasi yang baik antara anak dengan orang tua. Pembentukan komunikasi intensif, dinamis dan harmonis dalam keluarga khususnya anak dengan orang tua pun menjadi hal yang sangat penting agar anak dapat dibimbing dan mau dibimbing oleh orang tua. Sehingga komunikasi anak dengan orang tua yang dimaksud disini berisikan gambaran komunikasi orang

tua dengan anak setelah dan sebelum anak menggunakan gadget.

Pada umumnya komunikasi anak usia pendidikan dasar dengan orang tua berjalan dengan baik dan tidak anak mis komunikasi karna anak selalu mendengarkan dengan baik saat orang tua berbicara dan anak selalu bercerita kejadian-kejadian itu hal-hal baru yang anak temukan atau ketahui namun setelah anak mulai menggunakan gadget dan penggunaan gadget anak tanpa batasan waktu dan pengawasan orang tua maka komunikasi anak dengan orang tua jadi berkurang dikarenakan anak terlalu asik dengan gadgetnya dan disaat orang tua berbicara anak kurang memperhatikan dan tetap asik dengan gadget

Pada kategori positif terdapat 12 responden atau 46% orang tua menyatakan positif komunikasi orang tua dengan anak berkurang hal ini terlihat dari skor angket yang menyatakan bahwa intensitas waktu komunikasi dengan anak berkurang hal ini terjadi karena intensitas waktu anak lebih banyak bermain gadget, seperti pulang sekolah anak langsung bermain gadget dan aktivitas dirumah lebih banyak dengan bermain gadget sehingga komunikasi dengan orang tua berkurang.

Terdapat 7 responden atau 27% responden menyatakan tidak setuju komunikasi orang tua dengan anak

berkurang karena dampak penggunaan gadget pada anak, orang tua menyatakan komunikasi orang tua dengan anak baik hal ini karena komunikasi dengan anak tidak terganggu walau anak bermain gadget tentu aja karena orang tua memberikan batasan anak bermain gadget dan anak mengawasi anak saat bermain gadget dengan mendampingi anak saat bermain gadget sehingga orang tua dengan anak ada komunikasi yang intens.

Pada kategori netral terdapat 7 responden atau 27% orang tua menyatakan bahwa kurang setuju komunikasi dengan anak berkurang, hal ini terlihat dari skor angket walaupun orang tua menyadari intensitas komunikasi anak dengan orang tua sedikit berkurang karna anak memiliki gadget namun orang tua masih memiliki waktu untuk dapat berkomunikasi dengan anak.

Terdapat 7 responden atau 27% responden menyatakan negatif komunikasi orang tua dengan anak berkurang karena dampak penggunaan gadget pada anak, orang tua menyatakan komunikasi orang tua dengan anak baik hal ini karena komunikasi dengan anak tidak terganggu walau anak bermain gadget tentu aja karena orang tua memberikan batasan anak bermain gadget dan anak mengawasi anak saat bermain gadget dengan mendampingi anak saat bermain

gadget sehingga orang tua dengan anak ada komunikasi yang intens.

2. Kemampuan Psikomotorik Anak Berkurang

Kemampuan psikomotorik adalah kemampuan kepribadian manusia yang berhubungan dengan gerakan jasmaniah dan fungsi otot akibat adanya dorongan dari pemikiran, perasaan dan kemauan dari dalam diri seseorang. Kemampuan psikomotorik ini erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam menggerakkan dan menggunakan otot tubuhnya, kinerja, imajinasi, kreativitas, dan karya-karya intelektual. Beberapa contoh kegiatannya yaitu berenang, menari, melukis, menendang, berlari, melakukan gerakan sholat sampai dengan gerakan ibadah haji, dsb. Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

pada umumnya anak selalu senang bermain bersama teman di luar rumah dan secara tidak langsung disaat anak bermain diluar rumah bersama temannya anak sudah mengasah kemampuan psikomotoriknya maupun bakatnya juga dengan anak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler disekolah yang dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik anak secara terbimbing, namun dikarenakan dampak dari penggunaan gadget yang tak kenal waktu ataupun

berlebihan pada anak membuat anak jadi malas bermain diluar ataupun mengikuti ekstrakurikuler disekolah untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik dan juga bakatnya

Terdapat 17 responden atau 65,4% responden menyatakan positif kemampuan psikomotorik anak berkurang setelah menggunakan gadget, hal ini terlihat dari skor angket yang menyatakan bahwa anak menjadi malas untuk mengeksplor bakat yang dimilikinya karena malas untuk melakukan aktivitas hal ini terjadi karena intensitas waktu anak lebih banyak bermain gadget, sehingga untuk mengeksplor bakat nya lebih banyak dilakukan dengan gadget dan kegiatan ekstrakurikuler disekolah tidak dilakukan lagi setelah menggunakan gadget

Pada kategori netral terdapat 6 responden atau 23,15 orang tua menyatakan netral kemampuan psikomotorik berkurang setelah menggunakan gadget hal ini terlihat dari skor angket meskipun orang tua menyadari terjadi sedikit perubahan pada anak bahwa aktifitas anak menjadi kurang baik setelah menggunakan gadget karena anak menjadi sedikit malas untuk beraktifitas namun anak masih sering melakukan aktifitas meski tidak sesering sebelum anak memiliki gadget.

Pada kategori negatif terdapat 3 responden atau 11,5% orang tua menyatakan psikomotorik anak baik-baik saja setelah menggunakan gadget ini karena anak tetap melakukan aktivitas fisik seperti biasa dan tetap menjalankan eskul disekolah, kemampuan psikomotorik anak tidak terganggu walau bermain gadget tentu aja karena orang tua telah memberikan batasan anak sehingga ada pembagian waktu antara bermain gadget dengan aktivitas fisik anak untuk mengeksplor bakatnya.

3. Anak Kesulitan Beradaptasi Dengan Materi Pelajaran

Pada umumnya anak sepulang sekolah beristirahat atau bermain lalu mengerjakan tugas dari sekolah dan belajar untuk memahami pelajaran ataupun tugas yang diberikan oleh guru dari sekolah namun setelah anak memiliki gadget dan menggunakannya tanpa ada batasan waktu maka waktu belajar anak terganggu dan anak lebih focus kepada gadget dibandingkan dengan pelajaran dikarenakan aplikasi-aplikasi dan sistem operasi pada *gadget* menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama di depan layar *gadget*. Pada saat masa sekolah tiba, anak yang terbiasa berinteraksi dengan *gadget* akan menemui kesulitan untuk menyerap materi pelajaran sekolah

yang cenderung statis. Teks hitam putih, tanpa animasi, tanpa suara. Apalagi berhadapan dengan guru yang kurang lihai mengemas mata pelajaran menjadi menarik. Ini bisa menurunkan minat belajar anak.

Terdapat 12 responden atau 46,1% responden menyatakan positif adaptasi anak dengan materi pelajaran tidak baik setelah menggunakan gadget ini menunjukkan anak mengalami kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran ini merupakan salah satu dampak penggunaan gadget pada anak, hal ini terlihat dari skor angket yang menyatakan bahwa mutu nilai pada anak menjadi tidak baik.

Pada kategori netral terdapat 10 responden atau 38,5% orang tua menyatakan netral bahwa adaptasi anak dengan materi pelajaran kurang baik. Hal ini terlihat dari skor angket walaupun orang tua menyadari bahwa anak mengalami penurunan dalam proses belajar dan nilai pelajaran anak yang naik turun karena waktu belajar anak yang sedikit terganggu dengan adanya gadget, anak merasa tidak naik saat belajar karena anak merasa bosan dengan belajar yang tidak memberikan animasi-animasi menarik seperti di gadget.

Pada kategori negatif terdapat 4 responden atau 15,4% orang tua beradaptasi anak dalam materi pelajaran

baik artinya tidak ada perubahan pada anak dalam beradaptasi dalam materi pelajaran karena orang tua merasa tidak ada perubahan pada mutu nilai anak dalam pelajaran setelah menggunakan gadget.

4. Kesulitan Dalam Bersosialisasi

Pada umumnya anak-anak suka bermain diluar rumah bersama dengan temannya dan secara tidak langsung itu melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dan juga bersosialisasi dikarenakan anak sudah biasa berbicara diluar rumah bersama dengan temannya dan wilayah sekitar tentu akan membuat anak mampu bersosialisasi dengan baik namun dikarenakan penggunaan gadget yang tak kenal waktu membuat anak bermalas-malas didalam rumah maka waktu anak untuk bersosialisasi akan hilang apabila anak hanya mendekam saja di dalam kamar dengan ditemani oleh *gadget*. Dengan terkurungnya anak di dalam kamar maka anak sama saja mengisolasi diri dengan lingkungan disekitarnya sehingga dapat mempengaruhi proses belajar bersosialisasi dengan lingkungannya. Sehingga anak tidak akrab lagi dengan keluarga, teman dan tetangga sekitar.

Terdapat 11 responden atau 42% responden menyatakan positif dalam bersosialisasi anak tidak baik artinya terjadi kesulitan dalam bersosialisasi

setelah menggunakan gadget ini merupakan salah satu dampak penggunaan gadget pada anak, hal ini terlihat dari skor angket yang menyatakan bahwa anak tidak baik bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggal hal ini karena anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget

Pada kategori netral terdapat 7 responden atau 27% orang tua menyatakan bahwa netral anak kesulitan dalam bersosialisasi. hal ini terlihat dari skor angket yang walaupun orang menyatakan bahwa anak menjadi sedikit malas untuk bersosialisasi pada lingkungan karena anak mengalami penurunan kemampuan untuk bersosialisasi dilingkungannya karena anak tidak terbiasa dengan berbicara pada lingkungannya akibat anak jarang berkomunikasi dengan lingkungan karena terlalu terpaku oleh gadget dan cenderung berdiam diri dirumah dengan gadget.

Pada kategori negatif terdapat 8 responden atau 31% orang tua menyatakan sosialisasi anak baik-baik saja setelah menggunakan gadget ini karena anak melakukan sosialisasi pada lingkungan tempat tinggal dan tidak ada perubahan dalam bersosialisasi anak karena anak tidak terpaku pada gadget dan tetap melakukan sosialisasi dilingkungannya dan kemampuan sosialisasi anak tetap baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung adalah :

1. Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar (komunikasi anak dengan orang tua berkurang) menduduki kategori negatif sebanyak 7 responden (27%) dari keseluruhan responden dan sebagian pada kategori netral sebanyak 7 responden (27%) sedangkan sisanya kategori positif sebanyak 12 responden (46%).
2. Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar (kemampuan psikomotorik anak berkurang) menduduki kategori negatif sebanyak 3 responden (11,5%) dari keseluruhan responden dan sebagian pada kategori netral sebanyak 6 responden (23,1%) sedangkan sisanya kategori positif sebanyak 17 responden (65,4%).

3. Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar (anak kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran) menduduki kategori negatif sebanyak 4 responden (15,4%) dari keseluruhan responden dan sebagian pada kategori netral sebanyak 10 responden (38,5%) sedangkan sisanya kategori positif sebanyak 12 responden (46,1%).

4. Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar (kesulitan dalam bersosialisasi) menduduki kategori negatif sebanyak 8 responden (31%) dari keseluruhan responden dan sebagian pada kategori netral sebanyak 6 responden (23%) sedangkan sisanya kategori positif sebanyak 12 responden (46%).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka disarankan :

1. Orang tua dapat membuat kesepakatan dengan anak-anak kapan mereka akan menggunakan gadgetnya. Misalnya seminggu dua kali, atau sekali pada hari libur saja. Termasuk durasinya, atur batasan durasi/lamanya waktu mereka mengakses gadget. Usahakan membangun kedisiplinan dari pengaturan waktu akses ini dengan

membuat kesepakatan dengan anak. Usahakan anak-anak tidak mengakses gadget terlalu lama setiap harinya upayakan untuk meminimalisir melakukan komunikasi menggunakan alat-alat seperti bbm, line dengan anak. Upayakan untuk mengoptimalkan komunikasi manual dengan anak, ajak anak berdiskusi, berdialog, tanya jawab untuk membangun kultur komunikasi yang baik di keluarga. Karna keterampilan komunikasi verbal sangat dibutuhkan anak-anak.

2. Guru sebaiknya memberi pengertian tentang pentingnya belajar dan melakukan kegiatan positif baik di dalam lingkungan sekolah maupun diluar. Sehingga para anak dapat melakukan kegiatan positif dan bersosialisasi dengan lingkungannya dan tidak menggunakan gadget secara berlebihan yang dapat mengurangi tingkat sosialisasi mereka.
3. Pemerintah dapat membuat undang-undang pemberlakuan pembatasan penggunaan perangkat elektronik ataupun gadget untuk anak usia di bawah 18 tahun.

Daftar Pustaka

- Elizabeth B. Hurlock .*Psikologi Perkembangan*. Penerbit Erlangga 2011
- Lioni, T. *Skripsi Tentang Pengaruh Penggunaan gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung TahunPelajaran 2013/2014*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung..... skripsi tidak diterbitkan
- Margono. 2010. *Metodologi Pendidikan*. Jakarta :RinekaCipta.
- Nasution, T. 2005. *Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*, Jakarta :GunungMulia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Walgito, B. 2010.*Pengantar Psikologi Umum*.Yogyakarta : C.V Andi Offset.