

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI PEDUKUHAN GLONDONG KABUPATEN BANTUL

Nurul Novitasari¹, Khikmah Novitasari²

Universitas PGRI Yogyakarta¹ FKIP Universitas PGRI Yogyakarta²

Email: nurulnovitasari98@gmail.com¹, Email: khikmah@upy.ac.id²

Novitasari, Nurul. Novitasari, Khikmah (2023). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Pedukuhan Glondong Kabupaten Bantul. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 175-182.
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3571>

Diterima:13-12-2023

Disetujui: 20-12-2023

Dipublikasikan: 25-12-2023

Abstrak: Permasalahan utama pada penelitian ini yaitu banyaknya anak usia dini yang sudah menggunakan gadget dan timbulnya dampak positif serta negatif akibat dari penggunaan gadget. Sehingga mengakibatkan sebuah persepsi orang tua akan penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian dilakukan di Pedukuhan Gondong, Kelurahan Tirtonilmolo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul pada tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik wawancara. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles and Huberman. Untuk uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian adalah triangulasi sumber. Anak usia dini di wilayah tersebut sudah mengenal dan memahami penggunaan gadget, dan adanya dampak positif dan dampak negatif yang timbul akibat penggunaan gadget. Berbagai dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget yang mendasari adanya persepsi orang tua. Selain hal tersebut persepsi orang tua yang mencuat berbeda-beda sesuai dengan pengetahuannya dan pengalaman masing-masing.

Kata kunci: Gadget, Anak Usia Dini, Orang Tua

Abstract: The main problem in this research is the large number of young children who are already using gadgets and the emergence of positive and negative impacts as a result of using gadgets. This results in a perception by parents regarding the use of gadgets in early childhood. The research was conducted in Gondong Hamlet, Tirtonilmolo Village, Kasihan District, Bantul Regency in the 2022/2023 academic year. The research carried out was qualitative research using phenomenological methods. The data collection technique used in this research is the interview technique. Then the data analysis technique used is the Miles and Huberman interactive model. To test the validity of the data used in the research is source triangulation. Early childhood children in this area already know and understand the use of gadgets, and the positive and negative impacts that arise due to the use of gadgets. The various positive and negative impacts caused by gadgets underlie parents' perceptions. Apart from this, parents' perceptions vary according to their respective knowledge and experience.

Keywords: Gadgets, Early Childhood, Parents

PENDAHULUAN

Stephen P. Robbins (2003 :160) persepsi ; “*A process by which individuals organize and interpret their sensory impression in order to give meaning to their environment*”. Persepsi diartikan sebagai tahapan seseorang untuk mengorganisasikan dan mengeksposisikan atau menafsirkan kesan dari panca indera agar membagikan sebuah arti untuk lingkungan sekitar mereka Kinichi and Kreitner (2003:67) pengertian persepsi : “*Perception is a cognitive process that enables us to interpret and understand our surroundings*”. Persepsi pada kenyataannya merupakan proses kognitif yang dialami setiap orang ketika mengerti sebuah informasi tentang lingkungannya, baik melalui pendengarannya, perasaannya, penglihatannya, penghayatannya, dan penciumannya. Kunci mengerti akan persepsi terdapat pada pengenalan, bahwa persepsi ialah sebuah penafsiran yang eksklusif akan kondisi dan bukannya sebuah pencatatan yang nyata terhadap keadaan

Robins (2005) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam menafsirkan kesan-kesan dari panca indera menjadi sebuah persepsi :

Faktor karakteristik pribadi atau pemersepsi seperti sikap, motif, kepentingan, pengalaman dan ekspetasi.

Faktor Situasional seperti halnya waktu, keadaan/tempat kerja, kondisi sosial.

Faktor dalam target seperti hal-hal baru gerakan, bunyi, suara, ukuran, latar belakang, kedekatan, dan kesamaan.

Persepsi, menurut Jalaludin (2007), adalah pengalaman tentang suatu objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan tentang informasi dan menafsirkan pesan. Menurut Suwarno (2009:53), persepsi adalah upaya memasukkan hal-hal ke dalam kesadaran seseorang sehingga dapat meramalkan atau mengidentifikasi sebagai objek-objek di dunia luar (Suwarno, 2009:53). Persepsi merupakan suatu Menurut Navis (2000: 59), persepsi merupakan proses pengamatan seseorang yang berasal dari suatu kognisi secara terus menerus dan dipengaruhi oleh informasi baru dari lingkungannya. Riggio (1990) juga mendefinisikan jika persepsi adalah proses kognitif melalui penginderaan, pandangan, penciuman dan perasaan yang kemudian ditafsirkan atau diungkapkan.

Robins (2005) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam menafsirkan kesan-kesan dari panca indera menjadi sebuah persepsi :

Faktor karakteristik pribadi atau pemersepsi seperti sikap, motif, kepentingan, pengalaman dan ekspetasi.

Faktor Situasional seperti halnya waktu, keadaan/tempat kerja, kondisi sosial.

Faktor dalam target seperti hal-hal baru gerakan, bunyi, suara, ukuran, latar belakang, kedekatan, dan kesamaan.

Pada sistem pendidikan nasional menyebutkan anak usia dini merupakan dimulai dari kelahiran hingga usia enam tahun. Kemudian UNESCO dalam kesepakatannya, dalam Novan Ardy Wiyani (2014:19) anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia antara 0-8 tahun. (Ulfa, 2018). Memperkenalkan gadget dari usia dini memang baik karena sebuah gadget dapat berguna untuk membantu manusia ketika melakukan aktivitasnya. Seperti hasil dari Sari dan Mitsalia (2016) dalam penelitiannya menyampaikan jika anak yang menggunakan gadget cenderung kearah yang positif, dikarenakan gadget digunakan untuk mempermudah anak saat menghafalkan bacaan Al-Qur'an, mengetahui perbendaharaan kata dalam bahasa inggris dan dapat berfungsi sebagai media untuk hiburan. Gadget mempunyai peranan serta fungsi yang praktis untuk mendukung dan mempermudah pekerjaan atau aktivitas tertentu manusia (Maulita Indriyani, Ari Sofia, 2018 : 3). Akan tetapi, pengenalan gadget pada anak sejak dini juga dikhawatirkan dapat berdampak pada anak.

Menurut Sundus (2017 : 2) Gadget yang digunakan oleh anak-anak dapat memberikan dampak positif terhadap aspek motorik dan aspek kognitif anak. Selain hal tersebut, gadget juga dapat dijadikan sebagai media hiburan dan melatih jiwa kompetisi anak. Akan tetapi gadget juga mempunyai dampak negatif yang bisa memberikan pengaruh terhadap anak, seperti maraknya kasus penipuan yang ada media sosial, kemudian anak-anak yang mengalami kecanduan, dan adanya efek radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. Hal tersebut yang menjadikan orang tua mempunyai berbagai macam persepsi mengenai penggunaan gadget bagi anak usia dini (Nur Sri Rahayu, Elan Elan, 2021).

Gadget merupakan sebuah arti dari bahasa Inggris yaitu alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Juliadi, 2018). Gadget dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler (dalam Juliadi, 2018). Teknologi yang semakin maju memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya. *Gadget* dapat membantu manusia dengan sangat mudah untuk mencari sebuah informasi yang mereka butuhkan. *Gadget* juga dapat membantu manusia untuk mempermudah dalam hal pekerjaan, dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, sms, jejaring sosial, game, dan lainnya. *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik, yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fasilitas umum yang ada pada *gadget*, yaitu seperti internet, kamera, video call, telepon, e-mail, sms, *wifi*, *bluetooth*, *games*, *mp3*, *browser*, dan yang lainnya. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang sedang berkembang saat ini. *Gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi, *gadget* dapat dipergunakan sebagai media untuk hiburan (dalam Simamora, 2016), yaitu :

Dampak Positif

Dampak positif inilah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan sebuah kesan kepada orang lain, yang bertujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik.

Dampak Negatif

Dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan bagi orang lain yang bertujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan dapat menimbulkan akibat tertentu.

Pengaruh adalah perbedaan antara hal yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh dapat terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. Oleh karena hal itu pengaruh juga berarti sebagai sebuah perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap dan juga tindakan seseorang akibat dari penerima pesan (dalam Kamil, 2016).

Gadget ialah perangkat telekomunikasi yang mempunyai kemampuan dasar yang sama

dengan telepon konvensional saluran tetap, akan tetapi perbedaannya *gadget* dapat kita bawa kemana-mana (*portable/mobile*) dan tidak memerlukan sambungan jaringan telepon menggunakan kabel (*nikrabel wireless*) (dalam Kamil, 2016).

Berkembangnya dunia sistem komunikasi, akan mengubah pola komunikasi yang terjadi pada masyarakat yang terjadi pada masyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, sistem komunikasi yang berkembang di negara Indonesia masih menggunakan peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru di dalam sistem komunikasi Negara Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu (dalam Kamil 2016) :

Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.

Komunikasi menggunakan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal.

Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih banyak digunakan sebagai gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Gadget mempunyai banyak manfaat, terlebih jika digunakan dengan semestinya. Orang tua memperkenalkan *gadget* pada anak memang perlu, akan tetapi harus diingat jika terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Orang tua harus memahami bahwa berkomunikasi menggunakan *gadget* juga punya kekurangan. *Gadget* mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya sebuah radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak *gadget* yang menempel di kepala bisa mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi *gadget* sedemikian berbahaya saat terlalu sering digunakan. *Gadget*

tidak hanya untuk mempermudah mencari informasi akan tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan *gadget*, baik dari sisi berkomunikasi, sisi kesehatan, sisi budaya, sisi sosial, dan sisi ekonomi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi orang tua memberikan sudut pandang dalam keseharian banyak berubah dan juga cara pengasuhan anak banyak yang mengalami perubahan. Dahulu anak akan

dibiarkan saja oleh orang tuanya untuk bermain bersama teman seusianya di lingkungan luar rumah, akan tetapi saat ini berubah karena adanya akses penggunaan gadget. Saat ini sudah mulai banyak pengasuhan orang tua terhadap yang tidak dapat dipisahkan dari penggunaan gadget. Fitriani (2015) kegiatan keseharian yang dilakukan terhadap anaknya saat mendampingi anak, memberikan pendidikan awal, memberikan control, memberikan kedisiplinan dan memberikan perlindungan sampai terwujud perilaku yang sesuai dengan peraturan dan norma yang ada dalam masyarakat merupakan pola asuh (Setyowati, 2021)

Penelitian Noorshina (2016) membuktikan 91 persen orang tua memberikan izin kepada anak mereka untuk memakai gadget, 77 persen anak diberikan izin untuk membuka gadget di rumah. Meskipun pemberian gadget tersebut dilakukan saat sedang berkumpul bersama keluarga. Kemudian 74 persen orang tua menyampaikan jika gadget dapat dipergunakan sebagai pengasuh kedua anak karena saat memakai gadget anak akan diam dan asyik dengan memainkan gadgetnya. Ketika anak bermain dengan gadgetnya maka orang tua bisa menjalankan aktivitas lain tanpa adanya gangguan dari anak. Terdapat juga orang tua yang tidak memberikan izin bagi anak mereka untuk menggunakan gadget (Maulita Indriyani, Ari Sofia, 2018).

Anak-anak sebagai salah satu pengguna aktif gadget banyak dijadikan para produsen sebagai salah satu target pasar. Penelitian Syifa Ameliola, dkk (2010) dikutip pada New York Times, sebuah kasus terjadi dimana seorang anak yang condong pada sebuah iPad. Anak tersebut harus merengek ketika gadget kesayangannya itu tidak didapatkannya. Anak ini dapat dikatakan sudah mengalami kecanduan dalam menggunakan gadget (Mayenti & Sunita, 2018).

Bagi anak-anak gadget mempunyai daya tarik tersendiri. Gadget sangat menarik bagi anak dengan isian aplikasi yang bermacam-macam seperti game, video online dan juga aplikasi belajar. Kemudian penyajian aplikasi yang menarik dengan berbagai macam warna dan karakter, yang membuat anak senang dan tertarik. Anak-anak akan ketagihan ketika mereka sudah menggunakannya dan mereka

akan memainkannya tanpa batasan waktu. Namun kita harus menyadari, penggunaan gadget yang berlebihan sangatlah tidak benar (vitrianingsih vitrianingsih, sitti khadijah, 2018).

Banyak jurnal penelitian menjumpai jika gadget dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi (2013) terhadap beberapa keluarga di salah satu daerah wilayah Yogyakarta, menunjukkan bahwa sejak mulai penggunaan gadget, saat berada dirumah anak menjadi sulit untuk diajak berinteraksi ataupun berkomunikasi, tidak peduli dan kurang respon ketika orang tua mengajaknya berbicara. Penelitian yang dilakukan oleh Trinika Yulia (2015) ditemukan adanya pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maulida (2013) bahwa gadget memberikan banyak metamorfosa dalam pola kehidupannya, tanpa sadar seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial di kalangan masyarakat (Sapardi, 2018). Selain itu pada anak usia dini mengalami mekanisme perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat. Gadget dilengkapi dengan bermacam fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan game yang dapat menyebabkan anak kecanduan dan menjadi malas untuk bergerak/beraktivitas. Kondisi ini dapat berpengaruh perkembangan anak. Menurut penelitian yang dilakukan Vivi Sofiya Sapardi (2018) dalam hasil observasinya banyak ditemukan perkembangan anak yang menyimpang pada aspek perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Pada aspek perkembangan motorik halus seperti anak belum bisa untuk memegang pena/pensil dengan benar, anak belum bisa untuk menulis apa yang diajarkan. Pada aspek perkembangan motorik kasar seperti anak belum bisa untuk berdiri menggunakan satu kaki dalam batas waktu yang ditentukan, anak belum bisa menangkap bola dengan baik. Menurut analisa peneliti hal ini karena saat menggunakan gadget anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik halus dan motorik kasar dengan tepat. Ketika menggunakan gadget anak jarang melakukan

aktivitas lain seperti memegang benda, menggambar, mewarnai, menulis, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat saat bermain gadget (Sapardi, 2018)

Berlandaskan latar belakang inilah, maka penelitian “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Pedukuhan Glondong Kabupaten Bantul”. Wilayah Pedukuhan Glondong yang lokasinya merupakan wilayah perbatasan antara kota madya dengan kota kabupaten seperti observasi pengamatan yang sudah saya lakukan terlihat jika anak-anak bermain gadget hampir setiap hari. Di wilayah tersebut latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua berbeda-beda, mulai dari PNS, pengusaha pedagang, buruh, pegawai di perusahaan swasta, petani dan lain sebagainya. Hal itulah yang menjadikan alasan saya memilih Pedukuhan Glondong, yang menurut peneliti dengan perbedaan itulah dapat terjadi adanya perbedaan persepsi sehingga berbeda dari beberapa penelitian.

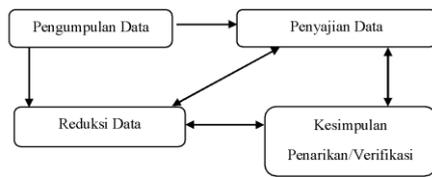
METODE PENELITIAN

Peneliti dilakukan dengan metode kualitatif serta pendekatan fenomenologi. Alasan pertama mengapa penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif serta pendekatan fenomenologi karena penelitian ini dilakukan untuk menganalisa tentang fakta, gejala dan peristiwa atau kejadian yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya kondisi ruang, waktu serta situasi lingkungan tersebut secara alami. Alasan lain peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi karena informasi yang dipahami bersamaan dengan kondisi, peristiwa, dan gejala yang ada pada saat penelitian berlangsung. Subjek dan lokasi penelitian yaitu orang tua yang beralamat di Pedukuhan Glondong, Tirtonilmolo, Kasihan Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel orang tua yang diteliti yang menjadi subjek penelitian adalah orang tua yang mempunyai anak usia dini dan mempunyai gadget di rumahnya dengan jumlah delapan (8) orang tua dengan latar usia, pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara terbuka yaitu wawancara yang

berdasarkan pertanyaan yang tidak terbatas (tidak terikat) jawabannya. Bentuk wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara semiterstruktur, wawancara ini untuk menemukan permasalahan yang ada di lapangan secara lebih terbuka dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapatnya dan ide-idenya. Jadi, peneliti mempersiapkan pertanyaan untuk mencari keterangan tentang pendapat orangtua yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini dan dampak positif maupun dampak negatifnya bagi anak, sehingga didapatkan data-data tentang persepsi orangtua terhadap penggunaan gadget bagi anak usia dini. Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada anak yang bersangkutan yang merupakan anak dari orangtua yang menjadi informan untuk selanjutnya melakukan crosscheck terhadap hasil data yang diperoleh dari orangtua.

Waktu penelitian dilaksanakan selama satu (1) bulan yaitu pada bulan Desember tahun 2022. Dilakukan 16 kali pertemuan, dengan tahapan pertama pengisian angket narasumber dan tahapan kedua adalah kegiatan wawancara. Setelah melakukan kegiatan wawancara dan memperoleh data yang diperlukan kemudian peneliti melakukan kegiatan analisis data. Analisis data ialah tahapan saat mencari dan membentuk secara sistematis data yang telah didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan dan informasi lainnya, sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Untuk menganalisis hasil data penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus secara sempurna, sehingga datanya sudah jenuh induktif. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display dan data *conclusion drawing/verification*.



Gambar Error! No text of specified style in document. 1 Komponen dalam Analisis Data

Sumber : Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Bandung: Alfabeta. Hal: 244

Setelah mendapatkan data dan menyimpulkannya, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti ialah menguji keabsahan dari data penelitian. Untuk uji keabsahan data yang digunakan ialah triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas dari data yang dilakukan dengan cara memeriksa data yang diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap orang tua dan atau pengamatan mendalam terhadap anak, selanjutnya akan diteliti kembali dengan observasi atau dokumentasi untuk meyakinkan data yang diperoleh tersebut sudah benar dan valid adanya. (Firdaus, 2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pedukuhan Glondong merupakan bagian wilayah dari Desa Tirtonilmolo, Kapanewon Kasihan Kabupaten Bantul. Wilayah Padukuhan Glondong berbatasan dengan: sebelah utara : Dusun Jogonalan Kidul Desa Tirtonilmolo Kasihan, sebelah timur : Dusun Kweni Desa Panggungharjo Sewon, sebelah selatan : Dusun Karang Desa Pendowoharjo Sewon, sebelah barat : Dusun Mrisi Desa Tirtonilmolo Kasihan. Di Padukuhan Glondong sendiri terdiri dari SD, SMP, SMA, dan Universitas. Padukuhan Glondong sebagian besar dimanfaatkan untuk pemukiman, industri, dan terdapat juga lahan pertanian. Beberapa penduduk bekerja sebagai PNS, pengusaha pedagang, buruh, pegawai di perusahaan swasta dan terdapat juga beberapa masyarakat yang kebanyakan berusia lanjut bekerja sebagai petani. Namun dapat dikatakan secara umum mata pencaharian warga bekerja sebagai buruh. Keadaan ekonomi suatu masyarakat dapat dilihat dengan kita melihat sumberdaya manusianya, yang dipengaruhi oleh kesehatan, pendidikan, pekerjaan, dan yang lainnya. Apabila beberapa faktor tersebut dimiliki oleh masyarakat maka secara menyeluruh kondisi

ekonomi masyarakat tersebut sudah cukup bagus. Keadaan ekonomi masyarakat Padukuhan Glondong secara garis besar termasuk golongan dengan tingkat perekonomian menengah ke atas. Hal tersebut dapat terlihat dari mata pencaharian masyarakat Padukuhan Glondong yang bekerja sebagai buruh hingga pegawai swasta dan pegawai pemerintah. Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari 8 orang, dengan latar usia yang berbeda-beda, latar belakang pendidikan yang berbeda serta latar pekerjaan yang berbeda. Narasumber yang digunakan dalam penelitian ini juga mempunyai kriteria tertentu yaitu, orangtua dari anak usia 2-7 tahun yang mempunyai lebih dari (1) satu, gadget di rumahnya dan tinggal di Pedukuhan Glondong, Tirtonilmolo Kasihan Bantul.

Penelitian memperoleh hasil yaitu dikatakan bahwa masyarakat Padukuhan Glondong Kabupaten Bantul memahami pengertian umum tentang gadget. Gadget merupakan sebuah alat komunikasi elektronik seperti contohnya yaitu handphone, laptop dll. Selain sebagai alat komunikasi gadget juga berfungsi sebagai media yang bermanfaat membantu dalam kegiatan ekonomi dan pendidikan, selain itu gadget juga dapat menimbulkan dampak bagi penggunaanya berupa dampak positif dan dampak negatif.

Kemudian orang tua di Pedukuhan Glondong berpendapat jika dapat memberikan dukungan untuk pertumbuhan serta perkembangan anak dengan memperhatikan pertumbuhan, perkembangan anak, memberikan perhatian, dan memberikan stimulasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak, kemudian ketika anak mengalami kendala orang tua dapat mencari solusi terbaiknya. Tidak hanya itu memberikan makanan yang bergizi juga penting dilakukan untuk mendukung masa pertumbuhan, perkembangan pada anak usia dini. Orang tua berpendapat jika terdapat manfaat gadget bagi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah gadget dapat digunakan untuk kegiatan bermain dan juga belajar, dengan gadget kita dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak dan juga cara berpikir pada anak dengan memanfaatkan fitur yang ada di dalamnya. Selain hal tersebut peneliti juga menemukan jika dengan gadget dapat membantu anak dalam perkembangan kreatifitasnya.

Selain dampak positif dari manfaat gadget bagi anak usia dini, terdapat juga dampak negatif gadget bagi pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini. Seperti adanya pendapat orang tua jika penggunaan gadget oleh anak usia dini dapat menyebabkan kecanduan. Selain itu hasil wawancara ditemukan bahwa orang tua juga berpendapat gadget dapat menyebabkan adanya dampak negatif bagi pertumbuhan dan juga perkembangan anak. Dampak negatif yang ditimbulkan gadget berupa gangguan kesehatan mata. Akan tetapi persepsi tersebut tidak semua orang tua menyetujuinya, karena persepsi orang tua berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka alami. Dari hasil tersebut peneliti mencoba mencari tahu informasi tentang penggunaan gadget, dengan mewawancarai beberapa anak dari narasumber untuk memastikan secara langsung bagaimana penggunaannya, dan apakah benar jika persepsi orang tua tersebut juga dipengaruhi oleh pengalaman yang mereka alami terhadap anaknya. Kemudian peneliti memperoleh informasi yang menjadikan alasan dari persepsi orang tua mengenai dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget bagi pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut juga dipengaruhi oleh adanya pengalaman yang mereka alami.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai gadget bagi anak usia dini di wilayah Pedukuhan Glondong Kabupaten Bantul, didasarkan pada penelitian yang dilakukan penulis pada 2023 dengan melakukan observasi, wawancara di lapangan, berdasarkan pada dokumen informasi yang dimiliki, dengan mengambil 8 subjek penelitian dari orang tua, kesimpulannya yaitu bahwa anak usia dini di wilayah tersebut sudah mengenal dan memahami penggunaan gadget, dan adanya dampak positif dan dampak negatif yang timbul akibat penggunaan gadget. Berbagai dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget yang mendasari adanya persepsi orang tua. Selain hal tersebut persepsi orang tua yang mencuat berbeda-beda sesuai dengan pengetahuannya dan pengalaman masing-masing.

Dampak positif dari gadget menyebabkan adanya persepsi positif orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Persepsi yang timbul pada orang tua membuat munculnya sebuah tindakan. Contohnya orang tua yang mempunyai persepsi positif, memanfaatkan gadget sebagai media untuk membantu kegiatan atau aktivitas manusia dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang pendidikan orang tua memanfaatkan gadget sebagai salah satu media atau alat bantu dalam kegiatan belajar anak.

Dampak negatif dari gadget menimbulkan persepsi negatif orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Persepsi yang timbul pada orang tua membuat munculnya sebuah tindakan. Contohnya orang tua yang mempunyai persepsi negatif tentang gadget yang dapat menimbulkan kecanduan, maka orang tua akan membatasi atau melarang penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hesti Wulandari, E. P. (2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19. *obsesi.or.id*, 5(Issue 1 (2021)), Pages 452-462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>
- Haya Hussain Aldimasi, Ala Mohammad Miqdady, Deena Elsori, A. N. (2018). Impact of Gadgets on Children's Development. *International Journal on Life Science and Bioengineering* 5. <https://iamr.ac.in/storage/pdf/journals/2019/Impact-of-Gadgets-on-Childrens-Development.pdf>
- Antonius Selamat Maruli Tua Simamora, Irawan Suntoro, Y. N. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal.fkip.unila.ac.id*, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/11569>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Batubara.J (2017). Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan dalam

- Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.2668/jfk.387.2099>
- I Made Budiasta. (2016). PARADIGMA DAN TEORI DALAM ETNOGRAFI BARU DAN ETNOGRAFI KRITIS. <https://doi.org/978-602-74659-1-6>
- Iskandar, Metodologi Penelitian Kualitatif (Jakarta: Gaung Persada, 2009) cet.1 h. 11
- Karisma, Winda Tri. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/6144>
- Maulita Indriyani, Ari Sofia, G. F. A. (2018). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *jurnal.fkip.unila.co.id*, 1. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ijeci/article/view/16887>
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *ejurnal.umri.ac.id*, 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Mutia Ulfa, N. N. (2020). Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *aulad.org*, 3. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.45>
- nda Lestari, Agus Wahyudi Riana, B. M. T. (2015). Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *journal.unpad.ac.id*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jp.pn.v2i2.13280>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nur Sri Rahayu, Elan Elan, S. M. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *ejournal.upi.edu*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Rosinta Wulandari, D. A. (2015). Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak Dalam Penggunaan Gadget. *karyailmiah.unsiba.ac.id*, 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/v0i0.2161>
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/ TK Islam Budi Mulia. *jurnal.umsb.ac.id*, 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.33559/mi.v12i80.634>
- Setyowati, A. Y. S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di TK Aisyiah Buatanul Athfal 2 Jombang. *unesa.ac.id*, 10.
- Siti, N., & Siregar, S. (2013). Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA Persepsi Orang Tua terhadap Pentingnya Pendidikan bagi Anak. *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*, 1(1), 11–27. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jppuma>
- Statistik Telekomunikasi Indonesia. (2021).
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suzana, S., Munajim, A., Casta, C., Pratama, G., Fikriyah, Sulaeman, E., Sukarnoto, T., Muhammadun, Ridwan, M., & Karim, A. (2020). Gadget And The Internet Early Childhood Distance Learning. *archives.palarch.nl*, 17. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3518>
- vitrianingsih vitrianingsih, sitti khadijah, inayati ceria. (2018). Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *formilkesmas.respati.ac.id*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>
- Widiyono, Aan. (2021). Implementasi Parenting Berkala Untuk Menumbuhkan Kelekatan Anak di KB Permata Kita Kudus. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/9499/pdf>
- Ditulis di belakang SIMPULAN DAN SARAN, dengan mengikuti gaya selingkung E-Journal, seperti tercantum dalam *Guideline* jurnal ini (yang meratifikasi *APA Edisi IV*).
- <http://www.udel.edu/chem/white/finalrpt.html>.