

**PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
PADA ANAK USIA DINI DI PERUMAHAN MANDALAWANGI
KECAMATAN RAJADESA KABUPATEN CIAMIS**

Rajaminsah

STAI Sabili Bandung
h.rajaminsyah@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the perception of parents of the impact of the use of gadgets on early childhood in Mandalawangi housing in Rajadesa sub-district of Ciamis district. This research uses quantitative descriptive method with the subject of research of parents of children who use gadgets in Mandalawangi housing, to collect data of this study using a questionnaire, observation and interview techniques. With the percentage of categories agreeing to 50%, the category of disagreeing 30.8% and the category of disagreeing 19.2%. Based on the results of the analysis shows parents agree that excessive use of gadgets has a negative impact on children.

Keywords: parents, gadgets, early childhood

ABSTRAK:

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa kabupaten Ciamis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian orangtua dari anak yang menggunakan gadget di perumahan perumahan mandalawangi, 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 analisi menunjukkan orang tua setuju penggunaan gadget secara berlebihan memiliki dampak negative bagi anak.

Kata kunci : orangtua, gadget, anak usia dini

PENDAHULUAN

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. Peminat gadget di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandaidengan berita yang di kemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna gadget di dunia (<http://m.okezone.com>).

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi parapenggunanya dengan adanya gadget manusia dapat dengan sangat mudah mencariinformasi 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.

Meningkatnya penggunaan gadget di Indonesia dikarenakan banyaknya gadgetyang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupunios.namun semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapatdampak negatif dalam penggunaan gadget bila di gunakan dengan cara yang salahataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak. Hampir setiap anak-anak saat inisudah menggunakan gadget sebaiknya anak yang menggunakan gadget harusmendapatkan pengawasan dari orangtua karna dengan penggunaan gadget yangberlebihan akan berdampak buruk bagi anak.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidakboleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jamperhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagikesehatan anak dikarenakan menggunakan gadet terlalu lama atau berlebihan anakakan menjadi agresifbila terlalu sering menggunakan gadget anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secaraberlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan disekelilingnya, Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untukberinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga danitu akan bedampak sangat buruk, Dokter anak asal amerika serikat Cris Rowan dalam tulisannya di Huffington Post mengatakan perlu ada larangan penggunaan gadget pada anak usia dibawah 12 tahun ([http://www.academia.edu/12322308/dampak game online](http://www.academia.edu/12322308/dampak_game_online)).

Berdasarkan hasil dialog atau wawancara dengan sebagian masyarakat di daerah Perumahan di perumahan mandalawangi di kecamatan rajadesa kabupaten ciamis hampir setiap anak usia dini 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 kepadaanaknya untuk dapat mempermudah komunikasi, namun orang tua juga mengakuibahwa gadget memiliki dampak buruk pada anak seperti anak lebih sering sendiridan asik dengan gadgetnya.

Gadget memang banyak memberikan dampak positif untuk kemajuan dalambidang 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 dikarenakan anak terlalu asik dengan gadgetnya, kemampuan psikomotorik anak akan berkurang karena penggunaan gadget yang berlebihan, anak akan kesulitan beradaptasi dengan materi pelajarannya karena anak hanya bermain gadget, dan anak akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dikarenakan anak lebih memilih di rumah bermain gadget dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di perumahan mandalawangi di kecamatan rajadesa kabupaten ciamis”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu penelitian yang diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan penelitian fakta – fakta yang adanya, oleh karena itu penulis ingin menggambarkan keadaan sebenarnya mengenai persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa kabupaten Ciamis. Penelitian ini sangat tepat menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan analisis data statistik yang menggunakan angka – angka, karena jenis variabel yang akan diteliti dapat digambarkan atau dijelaskan dengan perhitungan statistik dengan skala interval.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Margono, 2010, p. 118) “Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Sedangkan menurut Sukmadinata, 2011, p 250) mengemukakan bahwa “populasi adalah kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian kita. Populasi merupakan salah satu komponen terpenting dalam sebuah penelitian mengingat populasi akan menentukan validitas data dalam penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya dan menurut (Sugiyono, 2005, p. 90). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan orang tua di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa:

Tabel.1. Jumlah Orang Tua dari Anak yang di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa

NO	RUKUN KELUARGA	JUMLAH KEPALAKELUARGA (KK)
1	RT 11	73KK
2	2.RT	1460KK
JUMLAH		133KK

2. Sampel

Penelitian (Sudjana, 2005, p. 6) mengemukakan bahwa sampel adalah “sebagian yang diambil dari populasi”. Sedangkan menurut (Arikunto, 2008, p. 116) “Penentuan pengambilan Sample sebagai berikut, apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-55% atau lebih tergantung sedikit banyaknya dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya dana.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampelnya besar hasilnya akan lebih baik.

Dalam penelitian ini tidak semua populasi diselidiki tetapi hanya sebagian dari populasi yang ada. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini sampel yang akan diambil sebanyak 20% dari seluruh populasi yang ada sehingga sampel yang diperoleh adalah $133 \times 20\% = 26$ orang kepala keluarga (kk).

C. Obyek Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel yang mempengaruhi (X) adalah persepsi orang tua.
- b. Variabel yang dipengaruhi (Y) adalah anak usia pendidikan dasar yang menggunakan *gadget*

D. Teknik Pengumpulan

Data Untuk melengkapi penelitian ini, maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang lengkap dan valid yang nantinya dapat menunjang keberhasilan penelitian ini.

1. Teknik Pokok.

a. Angket

Angket ini disebarkan kepada responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu orang tua di perumahan Mandalawangi kecamatan rajadesa kabupaten ciamis. Tujuan pokok penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua terhadap fenomena anak usia dini yang menggunakan gadget di perumahan Mandalawangi kecamatan rajadesa kabupaten ciamis.

Agar dapat memperoleh data yang tepat dan sesuai maka penelitian ini menggunakan angket tertutup, angket yang penulis gunakan dalam penelitian ini memiliki 3 alternatif jawaban yaitu :

- a. Memilih alternatif (a) diberi skor 3
- b. Memilih alternatif (b) diberi skor 2
- c. Memilih alternatif (c) diberi skor 1

2. Teknik Penunjang

a) Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar di perumahan bukit kemiling permai kecamatan kemiling Bandar Lampung

b) Wawancara

Teknik wawancara digunakan dalam penelitian ini sebagai pelengkap dan mengumpulkan data yang diperoleh dari orang tua dan pihak – pihak yang terkait dalam penelitian ini yang berada di lingkungan perumahan bukit kemiling permai kecamatan kemiling Bandar Lampung. Data yang diperoleh sebagai data pelengkap atau data penunjang yang tidak dianalisis.

c) Teknik Kepustakaan

Teknik ini dipergunakan untuk memperoleh informasi yang bersifat teoritis yang berasal dari buku – buku penelitian yang berhubungan dengan persepsi orang tua terhadap fenomena anak usia pendidikan dasar yang menggunakan gadget di perumahan Mandalawangi kecamatan rajadesa kabupaten ciamis.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis. Sutrisno Hadi dalam (Apriliana, 2009,p. 58).

PEMBAHASAN

A. Pengertian persepsi

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu memiliki persepsi atau pun pandangan di setiap hal. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indra, kemudian ada perhatian, lalu diteruskan ke otak, dan baru kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan persepsi. Dengan persepsi individu menyadari dapat mengerti tentang lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang hal yang ada dalam diri individu yang bersangkutan. Berikut ini adalah pengertian dan definisi persepsi menurut para ahli:

Menurut (Slameto, 2010,p. 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 penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium”.

Menurut (Robbins, 2003, p. 97) yang mendeskripsikan bahwa “persepsi merupakan kesan yang diperoleh oleh individu melalui panca indera kemudian di analisa (diorganisir), di interpretasi dan kemudian dievaluasi, sehingga individu tersebut memperoleh makna”.

Deddy Mulyana dan (Rahmat, 2003, p. 25), mengatakan bahwa “Persepsi adalah proses internal yang kita lakukan untuk memilih, mengevaluasi dan mengorganisasikan rangsangan dari lingkungan eksternal”. Dengan kata lain persepsi adalah cara mengubah energi-energi fisik lingkungan menjadi pengalaman yang bermakna.

Menurut Wirawan (Sarwono, 2009, p. 51) “persepsi merupakan kemampuan untuk membedakan antara benda yang satu dengan yang lainnya, mengelompokkan benda-benda yang berdekatan atau serupa serta dapat memfokuskan perhatiannya atas satu obyek”.

B. Orang Tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan

membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Ibu dan bapak selain telah melahirkan kita ke dunia ini, ibu dan bapak juga yang mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya ke dalam hal-hal yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Maka pengetahuan yang pertama diterima oleh anak adalah dari orang tuanya. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak dan sebagai penyebab berkenalnya dengan alam luar, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya di kemudian hari terpengaruh oleh sikapnya terhadap orang tuanya di permulaan hidupnya dahulu.

Menurut Thamrin (Nasution, 2005, p. 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, p. 37), orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orangtua 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.

C. Persepsi Orang Tua

Berdasarkan definisi persepsi dan orang tua maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa persepsi orang tua adalah kesan, penafsiran, anggapan, pandangan, pengetahuan, dan sikap orang tua mengenai suatu hal yang berhubungan dengan tanggung jawab serta peran terhadap fenomena anak usia pendidikan dasar yang menggunakan gadget.

D. Pengertian Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dari penjabaran di atas maka dampak dapat dibagi ke dalam dua pengertian yaitu :

- 1) Dampak Positif

Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau member kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. Positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme. Positif adalah keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usaha-usaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya supaya tidak membelokan fokus mental seseorang pada yang negative. Bagi orang yang berfikir positif mengetahui bahwa dirinya berfikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya. Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau member kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik.

2) Pengertian Dampak Negatif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negative adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau member kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negative adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.

Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau member kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

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.

Pengertian Dari Aspek Sosiologis

Dalam aspek sosiologis anak diartikan sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang senang bisa berinteraksi dalam lingkungan masyarakat bangsa dan negara. Dalam hal ini anak diposisikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai status sosial yang lebih rendah dari masyarakat di lingkungan tempat berinteraksi. Makna anak dalam aspek sosial ini lebih mengarah pada perlindungan kodrat anak itu sendiri. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh sang anak sebagai wujud untuk berekspresi sebagaimana orang dewasa, misalnya terbatasnya kemajuan anak karena anak tersebut berada pada proses pertumbuhan, proses belajar dan proses sosialisasi dari akibat usia yang belum dewasa.

Pengertian Anak dari Aspek Hukum.

Dalam hukum kita terdapat pluralisme mengenai pengertian anak. Hal ini adalah sebagai akibat tiap-tiap peraturan perundang-undangan yang mengatur secara tersendiri mengenai peraturan anak itu sendiri. Pengertian anak dalam kedudukan hukum meliputi pengertian anak dari pandangan sistem hukum atau disebut kedudukan dalam arti khusus sebagai objek hukum. Kedudukan anak dalam artian dimaksud meliputi pengelompokan ke dalam subsistem sebagai berikut:

1 Pengertian anak berdasarkan UUD 1945.

Pengertian anak dalam UUD 1945 terdapat di dalam pasal 34 yang berbunyi: “Fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara” Hal ini mengandung makna bahwa anak adalah subjek hukum dari hukum nasional yang harus dilindungi, dipelihara dan dibina untuk mencapai kesejahteraan anak. Dengan kata lain anak tersebut merupakan tanggung jawab pemerintah dan masyarakat Terhadap pengertian anak menurut UUD 1945 ini ditegaskan pengaturannya dengan dikeluarkannya UU No. 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, yang berarti makna anak (pengertian tentang anak) yaitu seseorang yang harus memperoleh hak-hak yang kemudian hak-hak tersebut dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangan dengan wajar baik secara rahasia, jasmaniah, maupun sosial. Atau anak juga berhak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosial. Anak juga berhak atas pemeliharaan dan perlindungan baik semasa dalam kandungan maupun sesudah ia dilahirkan “.

2 Pengertian 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 .” Jadi dalam hal ini pengertian anak dibatasi dengan syarat sebagai berikut: pertama, anak dibatasi dengan umur antara 8 (delapan) sampai dengan 18 (delapan belas) tahun. Sedangkan syarat kedua si anak belum pernah kawin. Maksudnya tidak sedang terikat dalam perkawinan ataupun pernah kawin dan kemudian cerai. Apabila si anak sedang terikat dalam perkawinan atau perkawinannya putus karena perceraian, maka si anak dianggap sudah dewasa walaupun umurnya belum genap 18 (delapan belas) tahun.

E. 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.

Fitur-fitur umum pada gadgets.

- a. Internet
- b. Kamera
- c. Video call.
- d. Telepon.
- e. Email

Jenis-Jenis Gadget

a. Handphone

Handphone adalah suatu teknologi yang memudahkan komunikasi dimana saja kapan saja sehingga cukup praktis untuk dijadikan alat komunikasi. Handphone berasal dari bahasa Inggris. Hand yang berarti tangan dan phone adalah suara. Pengertian handphone dapat disimpulkan sebagai telepon genggam atau telepon genggam mengingat kegunaannya yang dapat menjadi media komunikasi suara walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Handphone memiliki banyak sekali layanan. Tidak hanya dapat digunakan untuk menelepon, handphone juga dapat digunakan untuk bertukar kabar dan informasi menggunakan layanan sms. Fungsi utama dari handphone adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat (SMS). Selanjutnya handphone berfungsi untuk menangkap siaran radio, televisi. Juga dilengkapi dengan fungsi audio, kamera, video, game, serta layanan internet. Kini handphone bahkan memiliki fungsi yang hampir sama dengan perangkat komputer.

b. Smartphone

Definisi Smartphone Menurut Publisher Tekonke : Smartphone atau ponsel pintar atau juga familiar dengan sebutan ponsel cerdas adalah sebuah perangkat atau produk teknologi berupa telepon genggam atau mobile versi modern terbaru yang memiliki kelebihan dimana spesifikasi software dan hardware lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih smart dari ponsel versi biasa sebelumnya.

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 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.

Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa

membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak yang negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan manusia lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

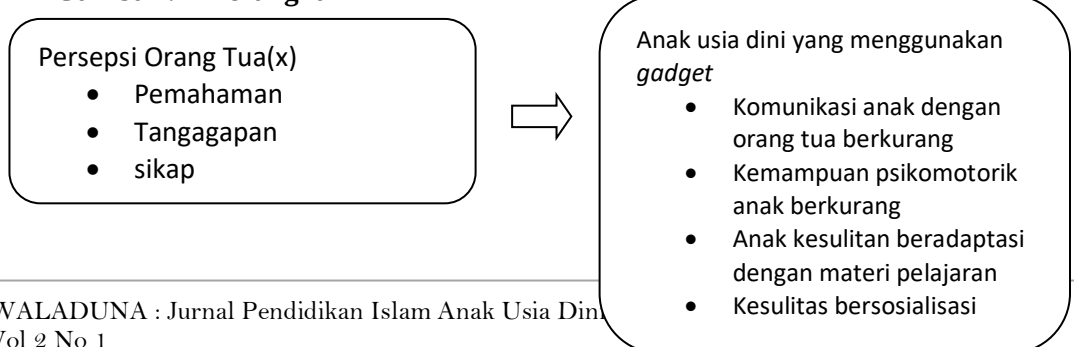
Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada di tangannya dari pada menyapa orang di sekitar lingkungannya. Pengguna teknologi yang sering kita jumpai sekarang ini adalah anak-anak. Mereka tampak asik dengan teknologi canggih yang ada di tangan. Anak-anak biasa mendapatkan teknologi canggih dari Orangtuanya.

Orangtua sengaja memberikan gadget kepada anaknya untuk kemudahan komunikasi namun anak-anak terkadang salah menggunakan teknologi yang telah diberikan untuknya. Dan anak-anak lebih cepat untuk menguasai teknologi canggih yang mereka miliki. Karena anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi. 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.

Perkembangan anak-anak yang individualis ini menyebabkan anak-anak tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan dari anak-anak sampai ke dewasa. Jika anak-anak masih terpacu dengan kecanggihan teknologi, maka anak-anak akan sulit dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya.

Dengan ini orang tua harus selalu mengawasi setiap kegiatan anak-anaknya yang sedang bermain gadget dan memberikan batasan-batasan agar anak tidak kecanduan menggunakan gadget dan melupakan dunia sekitarnya. Berdasarkan uraian di atas secara sistematis kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

Gambar .1 Kerangka Pikir



SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa Persepsi Orangua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa kabupaten Ciamis.adalah :

- Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usiapendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anakusia pendidikan dasar (komunikasi anak dengan orang tua berkurang)sebanyak 46% orang tua setuju bahwagadget memiliki dampak negativepada anak.
- Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usiapendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anakusia pendidikan dasar (kemampuan psikomotorik anak berkurang)sebanyak 65,4% orang tua setuju bahwa kemampuan psikomotorik anakberkurang karna menggunakan gadget.
- Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usiapendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anakusia pendidikan dasar (anak kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran) sebanyak 46,1%orang tua setuju anak kesulitan beradaptasidengan materi pelajaran.
- Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usiapendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anakusia pendidikan dasar (kesulitan dalam bersosialisasi) sebanyak 46% orang tua setuju anak kesulitan dalam bersosialisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. (2005). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, Angksa Bandung, Bandung
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta :Sinar Grafika.

- Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Elizabeth B. Hurlock .(2011). *Psikologi Perkembangan*. Penerbit Erlangga
- Hadi, Sutrisno. (2005). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta :Andi Yogyakarta
- Hadi, Sutrisno. (2000). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta
- Moeljatno Kitab Undang- undang Hukum Pidana, (Jakarta : Bumi Aksara,2001),Pasal 45.
- Manase Mallo. (1985). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta. Rajawali.
- Margono. (2010). *Metodologi Pendidikan*. Jakarta :RinekaCipta.
- Mulyana, Dedy & RahmatJalaluddin, (2006) *Komunikasi AntarBudaya Bandung* : PT.Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nasution, Thamrin, & NurhalijahNasution, (2005). *Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*, Jakarta :Gunung Mulia.
- Robbiins, S.P.(2003). *Perilaku Organisasi*. Jilid I. Jakarta: PT INDEKS Kelompok Garmedia
- R. Subekti, (2003) *Pokok-pokok Hukum Perdata*, Cet. 31, (Jakarta : PT. Intermasa
- Sarwono, Sarlito W. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Depok :Rajawali Pers.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (PendekatanKuantitatif, Kualitatif,dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:RinekaCipta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Jakarta: PT Rhineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:
PT Rhineka Cipta.