



PG-PAUD UMC
JURNAL JENDELA BUNDA
ISSN : 2685-564X (online)
<https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/index>



**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
DISIPLIN PADA ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI COID-19**

Cucu Sopiah, S.Pd, M.Si

Universitas Muhammadiyah Cirebon, Fakultas Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini
email: cucu.sopiah@umc.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku disiplin anak usai dini di desa munjul astana japura kabupaten cirebon, Subjek dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia dini rentang 3-6 tahun. Metodologi penelitian menggunakan *expos facto* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun alat pengumpul data yakni menggunakan angket. Hasil menunjukkan bahwa diperoleh nilai koefisien jalur sebesar 0,486 atau sekitar 41 % intensitas penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku disiplin anak, semakin rendah penggunaan gadget yang dipakai anak maka semakin tinggi perilaku disiplin anak sebaliknya semakin tinggi intensitas penggunaan gadget anak maka perilaku disiplin anak semakin rendah. Orangtua sebagai figur anak harus dapat memberikan batasan penggunaan gadget untuk anak dilihat dari batasan waktu perusia perkembangannya, dengan mengontrol batasan jam yang dibolehkan untuk memegang gadget pada anak maka perilaku disiplinpun akan berjalan seimbang.

Kata Kunci : Intensitas penggunaan Gadget, Perilaku Disiplin.

Abstract

*This study aims to examine whether there is an effect of the intensity of gadget use on the disciplined behavior of early childhood in Munjul Astana village, Japura, Cirebon district. The subjects in this study were parents who had early childhood aged 3-6 years. The research methodology uses *expos facto* with a quantitative research approach. The data collection tool is using a questionnaire. The results show that the path coefficient value is 0.486 or about 41% the intensity of using gadgets can affect children's discipline behavior, the lower the use of gadgets used by children, the higher the discipline behavior of children, on the other hand, the higher the intensity of using gadgets, children's discipline behavior is lower. Parents as child figures must be able to provide limits on the use of gadgets for children seen from the time limit for their development, by controlling the limits of hours that are allowed to hold gadgets in children, disciplinary behavior will run in balance.*

Keywords : *Intensity of Gadget use, Discipline Behavior.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar ahlak perilaku dan Disiplin anak. Karena anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Periode ini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan tahap perkembangan kritis. Yang disebut juga dengan periode emas (golden age). Pada masa inilah kepribadian seseorang anak di mulai untuk membentuk blue prin saat ia dewasa kelak.

Pengalaman-pengalaman yang terjadi diusia dini cenderung akan bertahan dan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya. Maka peran pendidik orang tua, guru atau orang dewasa lainnya sangatlah diperlukan dalam pengembangan semua potensi anak usia dini. Pengembangan potensi anak akan mulai terbentuk saat anak berada dalam lingkungan keluarganya.

Keluarga memiliki peranan untuk membentuk perilaku cara bertutur kata, cara berperilaku bahkan disiplin pun dibentuk pada saat anak berada dilingkungan keluarga intinya. Perilaku pendisiplinan anak oleh orangtua dirumah dapat terpantau

apabila orangtua ikut terlibat namun jika orangtua tidak ikut terlibat maka perilaku disiplin anak tidak akan berjalan sesuai dengan harapan.

Pemantauawan disiplin dapat dimulai saat anak bangun tidur sampai anak kembali tidur. Pemantauwan pendisiplinan dapat orang tua awasi melalui sistem penjadwalan pada jam-jam tertentu seperti penjadwalan bangun tidur, melaksanakan shalat, mandi, jam berapa anak harus makan, berangkat sekolah, dan pulangsekolah. Setelah sampai dirumah anak harus mandi makan, istirahat, bermain dan saat sore harus mengerjakan PR atau mengulang materi pelajaran sekolah, malam harus ngaji dan istirahat. Semua rutinitas tersebut dapat anak lakukan apabila orangtua ikut memantau pelaksanaan disiplin yang kontinyu dan konsisten. Sehingga jika penjadwalan disiplin sudah dilakukan secara kontinyu maka perilaku disiplin anak akan mudah untuk terbentuk.

Namun diiera saat ini perilaku pendisiplinan anak kurang berjalan baik. Hal ini dikarnakan berbagai macam faktor, salah satunya adalah adanya perubahan perilaku kebiasaan atau rutinitas sehari-hari. Perubahan perilaku kebiasaan ini mulai terbentuk pada seluruh masyarakat mulai adanya covid-19 yang mengharuskan

semua warga untuk menjaga menghindari kerumunan dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Tidak hanya hal tersebut yang disarankan pemerintah, namun untuk semua interaksi yang berkaitan dengan, pekerjaan, kegiatan sosial, kesehatan dan pendidikan ikut menjadi pola pembiasaan yang baru dimasyarakat dan keluarga yang berdampak pada pendisiplinan anak dirumah.

Rutinitas bekerja dan belajar orangtua dan anak yang tadinya dilaksanakan secara tatap muka, sekarang digantikan dengan penggunaan alat elektronik yang terhubung melalui jaringan internet. Salah satu alat elektronik yang dimiliki dan digunakan oleh masyarakat luas adalah gadget. Melalui gadget inilah orangtua dan anak dapat melakukan berbagai macam interaksi. Salah satunya adalah interaksi kegiatan belajar anak yang dilakukan secara daring.

Pesatnya perkembangan teknologi telah mengembangkan perangkat elektronik seperti smartphone yang fungsinya tidak terbatas hanya untuk olahpesan tetapi perangkat ini memungkinkan komunikasi jarak jauh. Smartphone bisa disebut sebagai komputer mini karena fitur dan fungsi yang disediakan seperti komputer dalam bentuk mini dan praktis Rambitan (Singh & Samah, 2018).

Gadget telah membuat generasi muda begitu asyik dengan teknologi sehingga melupakan aspek yang lain disekitarnya. Situasi seperti ini mudah diamati dengan jelas dengan kemajuan teknologi abad 21 yang sangat dapat diandalkan pada teknologi canggih dengan layar sentuh di mana hanya dengan satu sentuhan aplikasi di gadget dapat digunakan kapan saja dan dimanajuga dengan akses internet sepanjang waktu. Apalagi gadget telah hampir mengubah gaya interaksi antar manusia dengan kemajuan teknologi abad 21. Gaya interaksi ini mengubah pandangan individu dan masyarakat dalam berbagai hal seperti kegiatan belajar, bekerja, dan komunikasi. Gadget telah membuat hidup lebih nyaman dengan beberapa fitur yang dapat membantu pengguna mengelola sebagian besar pekerjaan sehari-hari mereka hanya dengan sekali klik. Ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi lebih cepat dan lebih mudah dan memperoleh berbagai informasi melalui sumber daya online.

Salah satu perubahan yang dirasakan adalah dalam kegiatan belajar. Dimana anak belajar secara online learning atau yang kita sebut dengan belajar daring, melalui berbagai fitur yang disediakan pada aplikasi gadget untuk membantu memudahkan anak dalam belajar.

Interaksi kegiatan daring yang diberikan guru disekolah mengharapkan adanya keterlibatan orangtua untuk mendampingi anak belajar. Dalam hal ini orangtua secara tidak langsung harus dapat mengajari dan mendampingi anak belajar melalui online learning yang dapat diperoleh anak melalui penggunaan gadget, seperti video gambar media dsb. Penggunaan gadget saat daring/online learning hanya beberapa jam saja, namun beberapa orangtua dilapangan kebablasan mengizinkan anaknya untuk menggunakan gadget dengan waktu yang lama.

Hal tersebut diberikan oleh orangtua karena orangtua melihat kebiasaan di lingkungan sekitar yang sudah berbeda dengan pola kebiasaannya sehingga mendorong orangtua untuk sama-sama mengikuti kebiasaan tersebut dengan memberikan izin pada anak untuk menggunakan gadget dalam waktu yang sangat lama dengan alasan jika diberikan gadget anak akan anteng tidak mengganggu kegiatan orangtua. Hal inilah yang menjadi pemicu utama beberapa anak menjadi ketagihan untuk menggunakan gadget, belum lagi anak-anak yang menjadi kecanduan gadget hanya sekedar untuk menonton youtube dan game yang disediakan aplikasi gadget hal ini dirasakan oleh beberapa ibu yang memiliki

anak usia 3-6 tahun di desa munjul Kecamatan Astanajapura kab. Cirebon

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orangtua mengatakan bahwa anak, jadi tidak teratur untuk tidur, makan, dan mandi. Sebagian anak jika diambil gadget saat diminta untuk melakukan kegiatan seperti makan dan mandi beberapa anak akan menunjukkan sikap tantrumnya, sebagian anak akan mengikuti arahan orangtua.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin menguji apakah intensitas penggunaan gadget dapat berdampak pada perilaku disiplin anak.

KAJIAN TEORI

Kedisiplinan merupakan hal yang penting yang harus ditanamkan pada anak. Disiplin merupakan suatu ketaatan dan kepatuhan terhadap sesuatu yang telah disepakati. Dalam penerapan kedisiplinan tersebut, juga terkandung nilai tanggung jawab yang tumbuh pada diri anak. Disiplin diri pada anak sangatlah membutuhkan peran lingkungan sekitarnya. Tanpa lingkungan sekitar anak tidak akan bisa mengembangkan disiplin diri.

Menurut Laxmi Mitra (2012) disiplin berarti membantu anak untuk mengembangkan serangkaian mekanisme dalam mengontrol batin anak yang bertahan seumur hidup mereka. Ini berarti bahwa untuk pengajaran awal pada anak, anak,

orang tua atau guru harus mengajarkan bagaimana memilih antara benar dan salah. Selanjutnya, anak juga harus diajarkan bagaimana membedakan antara apa yang penting atau diperlukan dan apa yang berbahaya buat dia .

Disiplin adalah proses bimbingan yang bertujuan menanamkan pola perilaku tertentu, kebiasaankebiasaan tertentu atau membentuk manusia dengan ciri-ciri tertentu. Terutama, yang meningkatkan kualitas mental dan moral. Jadi inti dari disiplin ialah membiasakan anak untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan aturan yang ada dilingkungannya (Mini Rose, 2011). Kedisiplinan adalah kesadaran dan ketaatan seseorang dalam mentaati semua peraturan yang berlaku (Fathoni,2006). Ariesandis (2012), disiplin adalah proses melatih pikiran dan karakter anak secara bertahap sehingga menjadi seseorang yang memiliki control diri dan berguna bagi masyarakat. Trainer (2012) disiplin adalah suatu sikap yang diberikan kepada anak tentang yang mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Bentuk-bentuk disiplin pada anak dapat berupa membuat aturan-aturan yang sederhana, memberi alasan-alasan yang sederhana mengapa orang tua tidak bisa menerima perilaku tertentu, memberikan pilihan yang terbatas terhadap anak-anak

dan, menjadi contoh yang baik bagi anak (Guntur, Kasmawati Dan Sudirman ,2012).

Menurut Nurani (2009) karakteristik disiplin pada anak usia 3-8 tahun dapat diamati melalui perilaku : (a) anak mulai patuh terhadap aturan tuntunan orang tua dan lingkungan sosialnya, (b) dapat merapihkan kembali mainan yang habis dipakai, (c) mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, (d) membuat peraturan/ tata tertib dirumah secara menyeluruh.

Menurut Iswidharmanjaya (2014), gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang dapat membantu manusia bekerja dan memiliki tujuan dan fungsi praktis. Gadget merupakan alat komunikasi yang mudah ditemukan. Gadget telah digunakan oleh semua lapisan masyarakat. Hampir setiap orang memiliki dan menggunakan perangkat yang bergabung dengan Internet, karena dengan perangkat ini, pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Ada banyak jenis. Gadget, antara lain smartphone, tablet, dan laptop. Gadget atau di Indonesia hanya berarti gadget adalah alat atau perangkat yang memiliki tujuan praktis dan dirancang untuk memiliki fungsi yang lebih kompleks daripada teknologi di atas: definisi lain dari dikirim oleh Wijarnako (2016).

Gadget merupakan salah satu inovasi teknologi yang memberikan kemudahan bagi manusia di era digital ini. Alat-alat

kecil berisi banyak, sesuai dengan karakteristik kerja fungsinya masing-masing. Berbagai jenis perangkat meliputi: 4.444 smartphone, ipad, tablet, dan laptop. Selain itu, Wijarnako (2016) menjelaskan bahwa menggunakan gadget, antara lain memesan tiket pesawat, hotel dan makanan; mengirim pesan melalui email; menonton film dan video; mencari lokasi (peta); dan membeli barang atau barang yang diperlukan di bentuk pelayanan.

Mgaya (Ifeanyi & Chukwuere, 2018), sebagian besar aplikasi smartphone dan rekreasi membuat ketagihan keduanya siswa tingkat yang lebih tinggi dan tingkat yang lebih rendah di Tanzania, yang, pada gilirannya, mempengaruhi akademik mereka. Adapun dampak dari penggunaan gadget yang terlampau sering dapat mengakibatkan tingkat kecemasan yang sangat tinggi (Singh & Samah, 2018).

Frekuensi penggunaan gadget sangat mempengaruhi perilaku anak, karna dengan penggunaan gadget tanpa batas dan kapan saja dapat digunakan membuat kecanduan pada anak terhadap gadget, yang berakibat pada perubahan perilaku, terutama perilaku disiplin anak, seperti anak akan sulit untuk mengatur jadwal kegiatan mandi, makan, tidur, bermain, belajar dan mengerjakan tugas. Dalam penggunaan pitur-pitur tersebut anak akan menghabiskan waktu minimum 1 sampai 2 jam sehari, bahkan 5

jam sehari, frekuensi inilah yang akan membuat anak akan menjadi kecanduan terhadap gadget dengan penggunaan aplikasi didalamnya. Menurut WHO tahun 2013 mencapai 8,1 % balita mengalami gangguan perkembangan, dan 1,92 % anak usia sekolah menyandang retardasi mental. Berdasarkan Depkes RI, 2014 bahwa 16% Balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah inovasi digital berupa alat atau perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk memajukan pekerjaan manusia. Ada banyak jenis Gadget yaitu smartphone, ipad, tablet, dan laptop.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Dengan pendekatan penelitian kuantitatif yakni penelitian menganalisis data data angka yang diolah dengan menggunakan statistik dengan bantuan spss 20. Dilaksanakan pada awal Januari tanggal 13 Maret 2021 sampai 27 juli 2021. Bertempat di Desa Munjul, dengan jumlah sampel 62.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh nilai koefisien sebesar 0,486, yang artinya penggunaan gadget anak semakin menurun intensitas penggunaannya maka nilai disiplin anak akan semakin meningkat. Jika anak intensitas menggunakan gadget semakin rendah maka anak tidak akan menjadi ketergantungan pada gadget sehingga perilaku displinya semakin tinggi sebaliknya, jika anak intensitas penggunaan gadgetnya semakin tinggi maka nilai disiplin anak semakin rendah.

Hal ini sesuai dengan penelitian Isolan, dkk (2013) penerapan disiplin sangat penting untuk menetapkan batas yang jelas terhadap sikap dan mengurangi sikap yang tidak diinginkan. Sejalan dengan penelitian Rodenas, dkk (2014) disiplin itu digunakan lebih baik dibandingkan dengan hukuman pada tahap perkembangan anak, sehingga dengan penggunaan disiplin untuk penerimaan sosial lebih baik dan meningkatkan hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak. Dengan ini tujuan disiplin adalah memberikan dorongan kepada anak agar selalu melakukan hal-hal yang baik sehingga sikap anak sesuai dengan tuntutan lingkungan dimana anak berada

SIMPULAN

Maraknya pembelajaran daring pada masyarakat yang mengharuskan anak

belajar menggunakan gadget setiap pertemuan, bukan berarti menjadi alasan bagi orangtua untuk terbiasa memberikan kebebasan pada anak untuk menggunakan gadget, tanpa batasan waktu, akan tetapi orangtua sebagai figur anak harus dapat memberikan batasan penggunaan gadget untuk anak dilihat dari batasan waktu perusia perkembangannya, dengan mengontrol batasan jam yang dibolehkan untuk memegang gadget pada anak maka perilaku disiplinpun akan berjalan seimbang.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariesandis. (2012). *Rahasia Mendidik Anak agarsukses dan bahagia*. Jakarta: Gramedia.
- Discipline and Wellbeing for Children Tomorrow. *Procedia - Social and Behavioral. Sciences*, 116, 2248–2251.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.553>
- Fathoni, H. Abdurahman. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Ifeanyi, I. P., & Chukwuere, J. E. (2018). The impact of using smartphones on the academic performance of undergraduate students Ifeanyi Peter Ifeanyi Recommended citation: Ifeanyi, I. P., & Chukwuere, J. E. (2018). The impact of using The impact of using smartphones on the academic perfo. *Knowledge Management & E-Learning*, 10(3), 290–308.
- Isolan, L. R., Zottis, G. A., Salum, G. A., G. Manfro, G., & Heldt, E. (2013). Associations between child disciplinary practices and bullying

- behavior in adolescents. *Pediatrics*, 2–8.
- Iswidharmanjaya, D, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Laxmi Mitra, *Discipline Your Child, A Guide to Raising Responsible and Independent Children*. Xlibris Corporation. USA. 2012
- Mini Rose. (2011). *Disiplin pada Anak*. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 32. Retrieved from <https://docplayer.info/46812306-Seri-bacaan-orang-tua.html>.
- Nurani, Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PUSDANI Press.
- Ródenas, F., Garcés, J., & Durá, E. (2014). *Education and Training for Parents Today*.
- Singh, M. K. K., & Samah, N. A. (2018). *Impact of Smartphone: A Review on Positive and Negative Effects on Students*. *Asian Social Science*, 14(11), 83. <https://doi.org/10.5539/ass.v14n11p83>
- Trainer, S. T. (2012). *Panduan Praktis Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. 2016. "Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital". Tangsel : Keluarga Indonesia Bahagia.

