

**MOTIVATION TO LEARN EARLY CHILDREN THROUGH CLASS DISPLAY IN
PAUD BINA INSANI ONE GROUP B, PUTAT NUTUG VILLAGE,
CISEENG DISTRICT, BOGOR REGENCY**

Waspada¹, Kusmiyati Hudaya²

¹Program Studi, Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

²Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

waspada@unusia.ac.id, kusmiyati@gmail.com

ABSTRACT

Nutug Village, Ciseeng District, Bogor Regency from March 2021 to July 2021. This study used a qualitative case study method. Data obtained from observations, interviews, and documentation. The number of students who were sampled in this study were 15 children with age criteria from 5 years to 6 years. The results of this study are that the provision of class displays is very good for learning motivation for children aged 5 years to 6 years at PAUD BINA INSANI 1 Group B Kampung Curug Rt. 002, Rw.007 Putat Nutug Village, Ciseeng District, Bogor Regency, West Java Province

Keywords:

learning motivation, early childhood, class display.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,USPN, 2004:4).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Keberadaan PAUD di Indonesia tidak terlepas dari berdirinya Kindergarten yang juga dikenal dengan nama Frobel School di seluruh dunia. Pemerintah Hindia Belanda yang mendirikan Frobel School mulanya diperuntukan bagi anak-anak mereka. Kemudian, pada tahun 1922, Ki Hajar Dewantoro sepulang dari pengasingan di Belanda selama dua tahun (1913-1915) mendirikan Taman Lare atau Taman Kanak-kanak atau Kindertuin yang akhirnya berkembang menjadi Taman Indria (KBPPI, 2011:14).

Periode 1998-2003 ditandai dengan adanya otonomi pendidikan, yang berpengaruh terhadap tata kelola penanganan PAUD di pusat maupun di daerah-daerah. Pada periode ini pemerintah mulai mendukung berkembangnya PAUD di jalur pendidikan non formal dalam bentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan Satuan PAUD sejenis lainnya dalam bentuk pengintegrasian layanan PAUD dengan Posyandu Proses pendidikan anak usia dini menurut Ki Hajar Dewantara dipengaruhi oleh pemikiran Fröbel yang memberi kebebasan pada anak secara tertib dan oleh pemikiran Montessori yang membebaskan anak-anak seakan-akan secara tak terbatas, maka Ki Hajar Dewantara merumuskan sebuah semboyan “Tutwuri Handayani” yakni memberi kebebasan yang luas selama tidak ada bahaya yang mengancam kanak-kanak. Inilah kebudayaan

bangsa kita sebagai sistem “among”. Ki Hajar Dewantara menyebutnya *Ing Ngarsa Sung Tulada*, dimana guru harus menjadi teladan untuk anak didiknya.

Menurut Ki Hajar Dewantara yaitu (Cahyani & Suyadi, 2018: 219 :1) pendidikan anak usia dini diberikan pada anak sejak lahir sampai usia 7 tahun, konsep dasar pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan anak usia dini telah tertuang dalam buku yang ditulisnya ditahun 1959 berjudul taman indrya. Konsep pemikiran Ki Hajar Dewantara menggabungkan konsep pemikiran dua tokoh besar pendidikan anak usia dini lainnya yaitu Froebel dan Montessori.

KAJIAN TEORI

Pengertian Display Kelas

Pendapat Wilford A. Weber yang dikutip oleh Mudasir (2011:129) yang menyatakan bahwa “pengelolaan atau display kelas merupakan perilaku yang kompleks dimana guru mampu menata dan memelihara kondisi kelas agar para siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efisien”. Guru bertanggung jawab memelihara kelasnya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kebiasaan bekerja sama dengan siswa lainnya. Keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman guru dalam menguasai materi pelajaran, strategi, metode mengajar, mengatur suasana pembelajaran, mengkondisikan siswa untuk belajar, dan memanfaatkan sarana atau media pembelajaran serta dapat mengendalikan suasana yang menyenangkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat Syaiful Bahri Djamarah (2015:173) mengatakan bahwa “masalah yang dihadapi guru, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman adalah pengelolaan kelas”. Keterampilan pengelolaan kelas terlihat sangat mudah untuk diucapkan tapi sangat sulit untuk dilaksanakan dengan baik, karena banyak faktor yang mempengaruhi seperti kondisi cuaca atau iklim baik itu panas ataupun dingin, suara bising dari kelas sebelah atau dari luar, ataupun metode yang digunakan guru sesuai atau tidaknya dengan kondisi kelas.

Novan Ardy Wiyani (2013: 140) menyatakan bahwa pengaturan ruang kelas dapat didefinisikan sebagai mengurus dan menata segala sesuatu yang berkaitan dengan sarana belajar yang terdapat di dalam ruang kelas oleh guru. Winataputra yang dikutip oleh Suwardi dan Daryanto (2017:170) dalam penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan peserta didik, sehingga peserta didik secara leluasa

dapat memandang guru, benda atau kegiatan yang sedang berlangsung serta jarak antara tempat duduk harus cukup untuk dilalui oleh peserta didik.

Menurut Griffin (2004), manajemen yang ideal dalam upaya membangun desain program PAUD yang berkualitas dapat dijelaskan sebagai proses yang terdiri dari pilar perencanaan (*planning*), pilar pengorganisasian (*organizing*), pilar pelaksanaan (*actuating*), dan pilar pengontrolan (*controlling*) seluruh sumber daya yang tersedia untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Menurut Wiyani (2013:59), “sasaran manajemen kelas dapat diklasifikasikan ke dalam dua macam yaitu pengelolaan ruang kelas dan pengelolaan peserta didik”. Disini penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang pengelolaan ruang kelas. Bernawi dan Arifin (2012:105) menyatakan bahwa, “ruang kelas merupakan tempat pembelajaran berlangsung; di ruang kelas, pembelajaran dapat bersifat teori maupun praktik”. Ruang kelas yang dimaksud penulis disini adalah yang berhubungan dengan (1) tempat duduk peserta didik, (2) media pendidikan anak usia dini, (3) tanaman dan tumbuhan, dan (4) pemberian aromaterapi di kelas. Selanjutnya Mutohar (2013:33) menjelaskan bahwa: Guru sebagai seorang manajer harus membekali diri dengan kemampuan konseptual berkaitan dengan *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling* serta kemampuan sosial yang mengatur tentang hubungan manusiawi sehingga mampu menerapkan gaya kepemimpinan yang tepat dalam berbagai situasi dan kondisi, yang dapat mendukung dalam pelaksanaan program yang dijalankan.

Menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah, pengertian pengelolaan kelas adalah pengadministrasian, pengaturan, atau penataan suatu kegiatan. Menurut Oemar Hamalik dalam Djamarah dalam konteks kegiatan proses belajar mengajar pengelolaan kelas dapat didefinisikan sebagai jenis kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal untuk membelajarkan subjek didik. Pengelolaan kelas terdiri dari kegiatan pengelolaan (*manajerial*), bukan kegiatan *intruksional* (pengajaran) yang secara sengaja diciptakan agar kegiatan proses belajar mengajar dapat berlangsung dan berhasil dengan baik.

Guru harus seoptimal mungkin dalam mengeluarkan segala kemampuannya dalam proses pembelajaran, khususnya keterampilan dalam mengelola kelas agar proses pembelajaran yang dituju tercapai dengan baik. Guru harus menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal, agar proses belajar mengajar dapat berjalan

secara efektif dan efisien, sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan Display Kelas

Tujuan umum display kelas menurut Moh.Uzer Usman ialah menyediakan dan menggunakan fasilitas kelas untuk bermacam-macam kegiatan belajar dan mengajar agar mencapai hasil yang baik. Sedangkan tujuan khususnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa bekerja dan belajar, serta membantu siswa memperoleh hasil yang diharapkan. Sedangkan menurut Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia tujuan pengelolaan display kelas adalah:

- 1) Mewujudkan situasi dan kondisi kelas sebagai lingkungan belajar dan kelompok belajar, yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan semaksimal mungkin.
- 2) Menghilangkan berbagai hambatan yang dapat menghalangi terwujudnya interaksi pembelajaran.
- 3) Menyediakan dan mengatur fasilitas serta perabot belajar yang mendukung siswa belajar sesuai lingkungan sosial, emosional dan intelektual siswa dalam kelas.
- 4) Membina dan membimbing siswa sesuai dengan latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya serta sifat-sifat individunya.

Tujuan Display kelas adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang akan dicapai. Kemampuan dan keterampilan dalam mendisplay kelas berguna bagi siswa dan guru, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a) Mendorong siswa mengembangkan tanggungjawab individu terhadap tingkah lakunya, serta sadar untuk mengendalikan dirinya.
 - b) Membantu siswa mengerti akan arah tingkah laku yang sesuai dengan tata tertib kelas dan melihat atau merasakan teguran sebagai suatu peringatan dan bukan kemarahan.
 - c) Menimbulkan rasa berkewajiban dalam melibatkan diri dalam tugas serta bertingkah laku secara wajar sesuai dengan ragam aktivitas kelas.

2. Bagi Guru

- a) Mengembangkan pengertian dan keterampilan dalam memelihara kelancaran penyajian dan langkah-langkah pelajaran secara tepat dan baik.
- b) Memiliki kesadaran terhadap kebutuhan siswa dan mengembangkan kompetensinya dalam memberikan pengarahan yang jelas kepada siswa.
- c) Memberi respon secara efektif terhadap tingkahlaku siswa yang menimbulkan gangguan-gangguan kecil atau ringan serta memahami dan menguasai alat yang dapat digunakan dalam menangani masalah tingkah laku siswa yang berlebihan atau terus menerus melawan di kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan display kelas adalah membangun motivasi siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar agar tercipta kondisi atau suasana kelas yang efektif dan efisien dalam menerima pelajaran. Setiap guru harus mampu menguasai kelas dengan menggunakan berbagai macam pendekatan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada agar tercipta suasana yang kondusif, efektif, dan efisien.

Pendekatan Dalam Pengelolaan Kelas

Syaiful Bahri mengemukakan bahwa adanya interaksi yang optimal tergantung pada pendekatan yang digunakan oleh guru dalam melakukan display kelas, antara lain:

1. Pendekatan kekuasaan.

Setiap kelas memiliki peraturan serta tata tertib yang harus dipatuhi oleh siswa. Dengan penggunaan pendekatan, guru harus menyampaikan tata tertib serta aturan sehingga kondisi kelas tetap tertib dan kondusif.

2. Pendekatan ancaman.

Pendekatan menggunakan sindiran, larangan, paksaan bahkan hukuman sebagai alat pendidikan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan efek jera pada siswa. Hukuman dipandang oleh para pakar sebagai salah satu alat yang dapat digunakan untuk memperbaiki tingkah laku. Namun pada umumnya mereka menganggap bahwa hukuman itu adalah sebagai alat pengelolaan kelas yang paling efektif.

3. Pendekatan kebebasan.

Pendekatan ini diberikan dengan tujuan agar mampu memberikan serta meningkatkan perasaan bebas pada siswa, sehingga siswa akan lebih leluasa dalam mengikuti pembelajaran serta berani dalam mengungkapkan pendapat.

4. Pendekatan resep.

Kelas memiliki daftar yang berisi hal apa saja yang dapat dilakukan guru dan hal yang tidak boleh dilakukan oleh guru. Guru hanya mengerjakan atau melakukan kegiatan yang terdapat dalam daftar.

5. Pendekatan pengajaran.

Jika setiap kelas terdapat suatu masalah yang timbul. Permasalahan tersebut dapat diatasi salah satunya dengan menjadikan proses pengajaran sebagai alat untuk mengurangi perilaku menyimpang pada siswa.

Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa sering terjadi di dalam kelas. Selama proses interaksi berlangsung sering muncul perilaku yang ditunjukkan siswa baik positif maupun negatif. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat memberi dorongan, dukungan, pujian maupun hadiah pada siswa yang bersifat negatif. Guru harus mampu menyelesaikan masalah dengan cara menegur atau melontarkan kalimat sindiran. Dengan begitu, diharapkan perilaku siswa yang positif dapat berkembang dan perilaku siswa yang negatif dapat berkurang.

Media Sumber Informasi

Semua *gadget* yang beredar di pasaran memberikan fasilitas koneksi dengan internet. Bahkan kemampuan koneksi *gadget* dengan internet semakin lama semakin tinggi. *Gadget* yang beredar sekarang telah memiliki kemampuan kecepatan koneksi tinggi 4G. Di Indonesia, penyedia layanan internet juga telah menyediakan jaringan berkecepatan tinggi 4G LTE dengan kecepatan tertinggi sampai 100Mbps, walaupun secara riil baru mencapai kecepatan 4,5Mbps sampai 9,8Mbps (Pertiwi, 2019).

Ketika *gadget* memiliki kemampuan koneksi dengan internet, *gadget* dapat memberikan segala informasi yang tak terbatas. Keunggulan inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi terbesar, terlengkap, tercepat dan paling mudah diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan *gadget* dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi peserta didik

dan guru.

Dalam memanfaatkan keunggulan tersebut, peserta didik dapat mengakses berbagai situs dengan bantuan *Google, Yahoo, dan search engine* lainnya dalam mencari ilmu serta informasi yang memadai untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Demikian pula guru juga dapat mencari dan kemudian memberikan *link* sumber-sumber belajar lain kepada peserta didik untuk memperkaya materi pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan *search engine* peserta didik dapat secara mandiri mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan mencari sendiri sumber informasi dari internet. Dengan demikian proses pembelajaran seperti itu juga dapat membantu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Menurut Niken, enam hal itu seharusnya dapat dilakukan secara maksimal oleh anak di tengah masih *mewabahnya* COVID-19. Sehingga, penggunaan internet yang disediakan oleh pemerintah dapat membawa dampak positif kepada kaum anak di dalam negeri.

1. Pada saat pandemi kaum anak dapat memanfaatkan jaringan akses telekomunikasi dengan melakukan belajar secara *daring*. Manfaatkan aplikasi pertemuan melalui internet sebagai pengganti tatap muka langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Dapat membangun relasi yang positif antar sesama usianya di berbagai daerah bahkan sampai dengan luar negeri. Dengan begitu, tingkat pergaulan para remaja bisa lebih luas, melalui penggunaan media internet.
3. Dengan menggunakan teknologi internet anak juga dengan mudah mendapatkan berbagai pengetahuan tentang apapun. Bisa dipergunakan untuk mencari informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah secara *daring* saat COVID-19.
4. Membuka peluang meningkatkan kreativitas para kaum anak dengan membuat konten-konten yang menarik. Dengan terinspirasi dari berbagai konten yang unik yang berada di dunia maya.
5. Anak sedari dini telah mampu menggunakan teknologi internet dengan baik. Sehingga, ketika besar nanti ada kemungkinan dapat menggunakan teknologi tersebut dapat mencari peluang dalam industri yang saat ini sedang berkembang yakni grafis animasi.
6. Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif. Misalnya,

menggunakan teknologi internet sebagai medium untuk latihan hobi yang yang dapat disaksikan oleh banyak orang melalui ruang digital.

Perkembangan Sosial Anak

Menurut Jahja (2011: 28-29) perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Menurut Hurlock (2011:250), perkembangan sosial adalah perolehan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama yang lain, tapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu.

Menurut Masitoh dkk (2009:2.14). perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturanaturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya.

Dari pengertian diatas perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Adapun yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, Orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik.

Hurlock (2000:250) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut pendapat Allen dan Marotz (2010:31) perkembangan sosial adalah area yang mencakup perasaan dan mengacu pada perilaku dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadisatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kematangan sosial

anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya.

Masa Pandemi COVID-19

Pandemi COVID-19 telah merubah tatanan dunia dan memberikandampak dan perubahan yang luar biasa dari segala bidang, baik kesehatan, ekonomi, sosial-budaya, juga pendidikan. Dengan belum ditemukan *vaksin* pencegah *infeksi* COVID-19 maka diperlukan tindakan dan kebijaksanaan oleh pemerintah dan masyarakat untuk menyesuaikan dampak dari pandemi tersebut dengan langkah-langkah mengambil jarak fisik maupun jarak sosial (Reluga: 2010 dan Reimers: 2020).(Hakim & Azis, 2021)

Pandemi COVID-19 yang menghantam Indonesia selama tiga bulan terakhir tidak dipungkiri membawa pengaruh yang *signifikan* terhadap *sektor* perekonomian. Pemberlakuan PSBB secara langsung ataupun tidak, telah berdampak pada *sektor* industri yang harus mengurangi biaya produksi dengan menutup pabrik, merumahkan karyawan, hingga melakukan PHK, sebagai upaya rasional dalam merespons penurunan jumlah permintaan dan pendapatan. Hal ini membawa efek *domino* seperti meningkatnya jumlah pengangguran dan penurunan kualitas hidup masyarakat. Pemerintah pun harus mengeluarkan dana yang tidak sedikit dari anggaran negara untuk menyediakan stimulus dalam rangka menopang berbagai *sektor* yang terdampak.

Dampak pandemi juga berpengaruh ke dunia pendidikan di Indonesia. Untuk mencegah *penularan* COVID-19 maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19). Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. Adapun aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah (SE Mendikbud NO4 Tahun 2020: 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis fenomenologi, analisis penelitian dilakukan terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian. Sumber data (sampel) dalam penelitian ini berkembang selama proses penelitian. Menggunakan metode

ini karena:

1. Fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui intisari dari “ *Peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini di masa pandemic COVID 19*” Pada Anak Usia 3-4 Tahun Kembangan Utara Rt.005 Rw.08 Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan
2. Memilih metode ini dengan pertimbangan bahwa kasus yang diteliti merupakan kasus yang memerlukan pengamatan
3. Penelitian ini lebih mudah apabila berhadapan dengan kedekatan hubungan sosial antara peneliti dan responden sehingga akan menghasilkan suatu data yang mendalam. Penelitian ini menggunakan fenomenologi dari pemikiran Alfred Schutz yaitu lebih sistematis, komprehensif, dan praktis sebagai sebuah pendekatan yang berguna untuk menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia social. (Stefanus, 2005 : 80).

Menurut Alase (2017) fenomenologi adalah sebuah metodologi kualitatif yang mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan subjektivitas dan interpersonalnya dalam proses penelitian eksploratori. Kedua, definisi yang dikemukakan oleh Creswell dikutip Eddles-Hirsch (2015) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang tertarik untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengalaman sebuah fenomena individu dalam dunia sehari-hari contohnya *studi fenomenologi* tentang *anorexia* bagi beberapa orang yang terjadi dewasa ini. (Helaluddin, 2018 : 8).

Metode *fenomenologi* dapat mendeskripsikan dan mengembangkan suatu fenomena secara apa adanya tanpa harus dibuat-buat serta tanpa adanya manipulasi data didalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena didukung oleh ditinjau dari kedalamannya, mengungkap pengalaman siswa.

HASIL PENELITIAN

Peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penelitian tentang “Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” dalam penelitian ini di Kembangan Utara Rt.05 Rw.008 Kel.Kembangan Utara Kec.Kembangan.

Pada penelitian ini penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 5 orang tua yang mempunyai anak usia dini dan kerabat terdekatnya sebanyak 5 orang Di Kembangan Utara ” Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kembangan Utara *Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut.

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat video pembelajaran.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di Kembangan Utara pemberian arahan kepada anak ketika menggunakan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak. Pertama, menurut Ibu Aam dan Shafia Nada Andriyana (6 tahun) bahwa “iya, setiap kali anak menggunakan *gadget* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu video dan *youtube*”.

Kedua, pendapat dari Ibu Maryam Niswan dan Humaidi Zulfaqih (5 tahun)

mengatakan “iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu *game* dan *youtube*”.

Ketiga, pendapat dari Ibu Eva dan Izza Zainul Islami (6 tahun) bahwa “iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan *gadget* kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu *vidio* dan *youtube*”

Keempat, pendapat dari Ibu Jahrotul Wahda dan Aqnia Shofia Malika (4 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anak apabila anak menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang melebihi batas. Tetapi terkadang jika saya terlalu sibuk maka saya kurang mengontrol pemakaian *gadget* anak dan cenderung membiarkan anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu *vidio*”

Kelima, pendapat dari Ibu Firda Amelia dan Muhammad Hamizah Alfatih (3 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain *gadget*. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu *foto*, *vidio* dan *game*”

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 orang tua dan 5 anak usia dini bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak usia dini belum mempunyai batas kemampuan bernalar.

yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan serta rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta *memonitoring* penggunaan *gadget* anak sangatlah diperlukan.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya *gadget* kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain *gadger* sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan *gadget* untuk anak usia dini. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan yaitu *vidio* dan *youtube*.

2. Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Kembangan Utara

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, *email*, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Kembangan Utara tentang apakah anak usia dini mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal *gadget* ?. Pertama, menurut Ibu Maryam Niswan mengatakan “iya, anak-anak yang usianya masih 5 tahun pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal *gadget* menjadi jarang sekali keluar bermain bersama temannya, lebih sering bermain di dalam rumah dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil”.

Kedua, pendapat dari Ibu Aam mengatakan “iya, hal ini dikarenakan ketika anak saya bermain *gadget* itu tidak bisa diganggu sama sekali, ketika saya mengajak ngobrol atau saya alihkan perhatian supaya mau bermain permainan lainnya diluar rumah anak tersebut tidak mau dan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan saya sesekali saja. Apabila anak saya merasa terganggu bermain *gadget* maka dia akan pindah mencari tempat yang merasa dia lebih aman, seperti pindah dikamar, diruangan televisi dan lain sebagainya”.

Ketiga, pendapat dari Ibu Eva mengatakan “tidak, karena saya berikan *gadget* kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia merengek memintanya. *Gadget*

saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan *gadget* tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.

Keempat, pendapat dari Ibu Jahrotul Wahda mengatakan “tidak, *gadget* bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain *gadget* terkadang masih merespon ketika di ajak mengobrol, dengan durasi penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Media yang dapat mengganggu perkembangansosial anak selain *gadget* yaitu televisi”.

Kelima, pendapat dari Ibu Firda Amelia mengatakan “iya, karena anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke *gadget*. Sedangkan media bermain selain *gadget* yang paling diminati yaitu televisi. Ketika sudah didepan televisi menonton film kartun vavorit, maka anak tidak mau di palingkan ke media permainan yang lainnya”.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kembangan Utara sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan *gadget* ataumenonton konten-konten yang bukan seusianya.

Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan *gadget*, karena apabila disalah gunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai” Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” di Kembangan Utara dapat di ambil kesimpulan. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kembangan Utara Banyak mempunyai pengaruh terhadap

perkembangan sosial anak usia dini seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, anak bermain *games* dan menonton *youtobe* tanpa batas waktu, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua.

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangannya sosialnya.

Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Hakim, M. F. A., & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1), Article 1.
<https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>

Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Masa*. Vol. V. Jakarta: Erlangga.

Idris, Zahara, and Lisma Jamal. (1992). *Pengantar Pendidikan*. Vol. II. Jakarta:

Gramedia Widiasarna.

- Lestari, S. (2012). Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dalam keluarga. *Jakarta: PrenadaMedia Grup*.
- Kuswarno, E. Metode Penelitian Komunikasi "Fenomenologi" (Konsepsi Pedoman dan Contoh Penelitiannya). Bandung: Widya Pedjajaran, (2009).
- Ni Made Citariani, "Menjadi Orang Tua Hebat Di Era Digital". Sleman: CV Budi Utama, 2020.
- Mahmud, Heri Gunawan, and Yuyun Yulianingsih. (2013). *Pendidikan Agama Islam dalam keluarga*. Jakarta: Akademi pertama.
- Martinis and Jamilah. (2019). *Panduan Paud*. 3th. Ciputat: Penerbit Refrensi (Gaung PersadaPress Group).
- Mar'at, S. (2009). Desmita Psikologi Perkembangan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Djamarah, B. S. (2004). Pola Komunikasi Orang tua & Anak Dalam Keluarga, *Jakarta: PT. Reraka Cipta*.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, (2008).
- Ula, S., Afifa, A. N., & Azizah, S. A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI MAN 2 JEMBER. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), Article 1.
<https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.35>
- Tri Suhardi, M.Pd. & Esti Utami, S.Pd, Ayah & Bunda "Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak". Sendangmulyo-Semarang: Syalmahat Publishing, 2019.