
PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI DESA SUGIHMUKTI

Tiaranissa Anindita¹, Yuyu Karimah², Rita Sukarso³, Aurel Sakti Yani⁴

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

¹helloimtiarans@gmail.com, ²yuyuyayu@gmail.com, ³ritadiani05@gmail.com,

⁴saktiyani@ikipsiliwangi.ac.id

Received: Juli, 2023; Accepted: September, 2024

Abstract

Maximum cognitive development can make children smarter in thinking skills, reasoning, skills, and make children better understand what is happening in the surrounding environment, making it easier for them to solve simple problems. However, in today's digital era, the science of parenting has also experienced a lot of renewal, one way to stimulate children's cognition. This makes parents have to be more adaptable to technology. The aim of the research is to look at the perceptions of today's parents in providing gadgets to assist in the cognitive development of children at an early age. The research method used is quantitative research with a survey approach for parents, data collection techniques using a questionnaire instrument (Google Form) and online interview observations. The results of the study show that parents' perceptions are positive, namely that gadgets can help in children's cognitive development, but there is still much to be considered in using gadgets for early childhood.

Keywords: Cognitive Development, Child Education, Digital Era

Abstrak

Perkembangan kognitif yang maksimal dapat menjadikan anak lebih cerdas dalam kemampuan berpikir, penalaran, keterampilan, dan membuat anak lebih memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga memudahkannya dalam memecahkan masalah-masalah sederhana. Namun di era digital saat ini, ilmu parenting juga sudah mengalami banyak pembaharuan salah satunya cara dalam menstimulasi kognitif anak. Hal ini membuat para orang tua harus lebih dapat beradaptasi terhadap teknologi. Tujuan penelitian adalah untuk melihat persepsi orang tua masa kini dalam memberikan gadget untuk membantu dalam perkembangan kognitif anak di usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei untuk orang tua, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket (Google Form) dan observasi wawancara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi orang tua adalah positif, yaitu bahwa gadget dapat membantu dalam perkembangan kognitif anak, namun masih banyak yang harus diperhatikan dalam penggunaan gadget kepada anak usia dini.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Pendidikan Anak, Era Digital

How to Cite: Anindita, T., Karimah, Y., & Sukarso, R. (2023). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Desa Sugihmukti. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 7 (3), 378-389.

PENDAHULUAN

Dalam mendidik dan membimbing anak, peran orang tua sangatlah penting. Dan setiap orang tua memiliki caranya sendiri dalam mengasuh dan memberikan pembelajaran kepada anak-anaknya. Salah satu hal yang mempengaruhi bagaimana cara setiap orang tua mendidik anaknya adalah persepsi atau pandangan orang tua terhadap suatu pengetahuan, lebih tepatnya pengetahuan ilmu parenting atau cara pola asuh mendidik anak.

Kata persepsi dalam KBBI memiliki makna tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi dapat terjadi saat manusia berada dalam tahapan atau perkembangan dalam menggunakan benda atau panca indera yang memungkinkan seseorang untuk memilih, mengatur, dan menerjemahkan informasi yang didapat untuk menciptakan gambaran dunia yang lebih bermakna. Dalam banyak representasi, seseorang bisa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan mengevaluasi pengetahuan dari satu individu ke individu lainnya (Astari & Ramadan, 2022). Dan secara umum, orang tua adalah anggota keluarga yaitu ayah dan ibu. Jadi, persepsi orang tua adalah cara pandang dan pemahaman orang tua terhadap suatu objek di sekitarnya yang didapatkan melalui pengamatan, pengetahuan, dan pengalaman yang berkaitan dengan perannya sebagai orang tua (Martiyana, 2022).

Banyak sekali ilmu parenting yang sudah berkembang saat ini, terlebih lagi dengan pengaruh globalisasi sudah banyak informasi yang bisa kita dapatkan dengan mudah. Hal ini berkaitan dengan penggunaan gadget yang kian meningkat dari tahun ke tahun. Menurut Badan Pusat Statistik, persentase penduduk yang memiliki/menguasai telepon seluler di Jawa Barat yaitu sekitar 67,83% di tahun 2021. Maka dari itu, di era digital saat ini ilmu parenting mulai berubah untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada. Karena era digital sendiri yaitu, era dimana telah tercipta kondisi yang paling maju dalam bidang kehidupan yang serba digital. Dan generasi digital adalah masa dimana teknologi memenuhi kebutuhan sehari-hari (Santoso, 2022)

Dari sekian banyak aspek penting dalam mendidik anak, salah satu yang harus diperhatikan adalah perkembangan kognitifnya. Dalam KBBI (kamus besar bahasa Indonesia), kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Menurut (Sujiono & dkk., 2014) Kognitif adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dll) atau mencoba mempelajari sesuatu dari pengalaman. Proses kognitif dikaitkan dengan tingkat kecerdasan (intelektualitas) yang menjadi ciri seseorang dengan berbagai minat, terutama pemikiran dan pembelajaran. Potensi kognitif merupakan faktor bawaan atau keturunan yang menentukan batas (batas maksimal) perkembangan tingkat kecerdasan.

Perkembangan kognitif anak usia dini telah ditetapkan dalam STPPA Permendikbud No. 137 tahun 2014. Aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3, yaitu: Pertama, pemecahan masalah dalam pembelajaran, mengetahui tentang konsep-konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan berdasarkan fungsi tentang banyak dan sedikit konsep, penggunaan benda-benda sebagai mainan simbolik, ide-ide kreatif dapat dikreasikan dan terlibat dalam segala bentuk pemecahan masalah, menunjukkan rasa ingin tahu dalam melihat sesuatu, mengenali pola-pola aktivitas dan menyadari makna waktu, kedudukan dalam keluarga, ruang dan lingkungan sosial. Kedua, Pemikiran logis, yaitu dapat mengelompokkan objek menurut fungsinya, ukuran, warna, bentuk, mengidentifikasi sebab dan akibat yang terkait dengan dirinya, mengelompokkan objek yang serupa atau mirip menjadi dua pasangan jenis, pola (AB-AB, dan ABC-ABC), lalu mengulanginya dan mengatur objek dalam 4 jenis baik bentuk dan warna. Ketiga, berpikir simbolik, seperti pengetahuan tentang konsep bilangan bagaimana seorang anak berjalan secara umum, pengetahuan menghitung objek dari 1 sampai 10. Ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah semua aspek perkembangan anak. Faktor eksternal meliputi keluarga, guru dan sumber belajar lainnya.

Sedangkan menurut Menurut (Khadijah, 2016) dalam bukunya, ada beberapa poin tentang pengembangan perkembangan kognitif untuk anak usia dini, yaitu:

1. Pengembangan auditori.
2. Pengembangan sains permulaan
3. Pengembangan geometri.
4. Pengembangan aritmatika.
5. Pengembangan visual.
6. Pengembangan taktil/tekstur.
7. Pengembangan kinestetik.

Dengan banyaknya poin-poin yang harus diperhatikan dalam memperhatikan perkembangan kognitif anak, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua di Desa Sugihmukti, Kecamatan Pasirjambu, Kabupaten Bandung dalam penggunaan gadget guna membantu dalam memudahkan pembelajaran dan latihan untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini akan berfokus pada beberapa poin saja, yaitu Perkembangan auditori, geometri, aritmatika, visual, dan kinestetik. Penelitian sebelumnya memiliki hasil positif, seperti yang dilakukan oleh (Bangsawan, Ridwan, & Fauziah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak di Desa Teluk Pulau Raya Kecamatan Tanjung Jabung Barat. Dalam studi tersebut, pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif sangat signifikan. Namun, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, penggunaan gadget untuk anak usia dini pun sangat rentan dan butuh pengawasan lebih dari orang tua. Maka dari itu, selain ingin melihat persepsi orang tua penulis juga ingin memberikan informasi terkait dengan penggunaan gadget untuk anak usia dini sebagai media belajar dan bermain.

METODE

Dalam menyusun artikel jurnal ini, penulis menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei untuk orang tua, menggunakan instrumen angket untuk mendapatkan jawaban dari orang tua mengenai persepsi terhadap penggunaan gadget sebagai media yang dapat membantu dalam mengasah perkembangan kognitif anak. Seperti yang dipaparkan oleh (Sugiyono, 2018) metode survei adalah metode penelitian kuantitatif yang memperoleh informasi sebelumnya atau saat ini, tentang kepercayaan, pendapat, karakteristik, variabel perilaku, dan dapat menguji berbagai hipotesis tentang variabel sosial dan psikologis berdasarkan sampel yang diambil dari kelompok populasi tertentu, metode pengumpulan data menggunakan observasi (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam dan biasanya memberikan hasil penelitian yang cenderung digeneralisasikan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2023, dengan sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 2-6 tahun dan bertempat tinggal di Desa Sugihmukti, Kecamatan Pasirjambu, Kabupaten Bandung. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan observasi, yaitu penyebaran angket menggunakan *Google form* yang sebelumnya sudah disiapkan oleh penulis. Kemudian para orang tua akan mengisi jawaban atas pertanyaan yang diajukan penulis di dalam angket. Kriteria penilaian dari jawaban angket ditentukan oleh skala guttman. Menurut (Riyanto & Hatmawan, 2020) Skala Guttman adalah format pilihan ganda atau *checklist* dengan daftar jawaban benar-salah atau ya-tidak. Karena hanya ada dua respons survei, skala ini mengharuskan responden untuk menjawab dengan tegas dan pasti. Dan guna menambah informasi terkait persepsi orang tua terkait penggunaan gadget untuk perkembangan kognitif anak, peneliti juga melakukan wawancara online kepada responden.

Di bawah ini adalah aspek-aspek perkembangan kognitif anak yang dipilih beserta indikator penilaiannya.

No.	Aspek Perkembangan Kognitif Anak	Indikator Penilaian
1.	Persepsi orangtua terhadap penggunaan <i>gadget</i> dalam perkembangan kognitif anak : “Kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran (Auditori)” .	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua dapat menggunakan aplikasi yang menghasilkan suara (Musik, Youtube, Murotal Al-Qur’an, dll.) • Orangtua dapat mengenalkan anak berbagai macam suara dari <i>gadget</i>, dan anak bisa menirunya. Seperti meniru suara hewan, menyanyikan lagu yang telah didengar, mengulangi perkataan, dll.
2.	Persepsi orangtua terhadap penggunaan <i>gadget</i> dalam perkembangan kognitif anak : “Kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan dan persepsi terhadap lingkungan (visual)” .	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua dapat menggunakan aplikasi yang memperlihatkan gambar atau video bergerak (Foto, Youtube, game, menggambar & mewarnai) • Orangtua dapat mengenalkan anak berbagai macam gambar dari <i>gadget</i>, kemudian anak bisa mengidentifikasi gambar yang dilihat. Seperti nama-nama hewan, benda, dll. yang ada di lingkungan.
3.	Persepsi orangtua terhadap penggunaan <i>gadget</i> dalam perkembangan kognitif anak : “Keterampilan dalam gerakan motorik halus dan kasar (bodily kinesthetic)” .	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua dapat menggunakan aplikasi yang memperlihatkan gambar atau video bergerak (Foto, Video, Youtube, Game, dll.) • Orangtua dapat menunjukkan anak berbagai contoh gerakan dari <i>gadget</i>, seperti pose, senam, tarian, olahraga, dll. kemudian anak bisa meniru gerakan-gerakan tersebut.
4.	Persepsi orangtua terhadap penggunaan <i>gadget</i> dalam perkembangan kognitif anak : “Kemampuan yang berhubungan dengan bentuk, ukuran dan warna (geometri)” .	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua dapat menggunakan aplikasi yang memperlihatkan warna, berbagai bentuk & ukuran (Foto, Video, Youtube, Game, menggambar & mewarnai) • Orangtua dapat mengenalkan anak berbagai macam geometri, sehingga anak bisa membedakan warna, bentuk, dan ukuran.
5.	Persepsi orangtua terhadap penggunaan <i>gadget</i> dalam perkembangan kognitif anak : “Kemampuan dalam berhitung (aritmatik)” .	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua dapat menggunakan aplikasi yang memperlihatkan angka & cara berhitung (Foto, Video, Youtube, Games edukasi, Google.) • Orangtua dapat mengajarkan anak tentang angka dan cara berhitung dibantu dengan <i>gadget</i>. sehingga anak bisa memahami aritmatika dasar.

Tabel 1. Indikator Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Klasifikasi Responden

Dari 30 responden yang sudah mengisi angket sudah diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia dan pekerjaan. Dalam melihat dan menghitung jumlah keseluruhan data responden, digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

F: Frekuensi

N: Jumlah total responden (30 orang tua)

Data Responden	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	0	0
	Perempuan	30	100
Usia	<25 tahun	4	13,3
	25-40 Tahun	19	63,3
	>40 Tahun	7	23,3
Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga	26	86,7
	PNS	1	3,3
	Pegawai Swasta	1	3,3
	Dll.	2	7,3

Tabel 2. Klasifikasi Keadaan Demografis Responden

Tabel di atas menjelaskan bahwa data identitas setiap responden dilihat dari jenis kelamin, sebanyak 30 dari 30 orang tua berjenis kelamin perempuan. Sehingga 100% yang mengisi angket adalah perempuan. Selanjutnya untuk data umur, dalam kategori <20 atau di bawah 20 tahun sebanyak 4 dari 30 orang tua dengan persentase 13,3%, dan untuk rentang umur 20-40 tahun yaitu 19 dari 30 orang tua dengan persentase terbesar di kategori ini ya itu 63,3%, dan untuk orang tua berumur >40 atau lebih dari 40 tahun yaitu 7 dari 30 orang tua atau setara 23,3%. Untuk data responden selanjutnya adalah pekerjaan. Kategori ibu rumah tangga yaitu sebanyak 26 dari 30 orang tua, yang membuat ini menjadi persentase terbesar yaitu 86,7%, untuk PNS dan pegawai swasta masing-masing 1 dari 30 orang dengan persentase 3,3%, dan terakhir pekerjaan lain terdapat 2 dari 30 orang tua dengan persentase 7,3%.

2. Kemampuan yang Berhubungan dengan Bunyi atau Indra Pendengaran (Auditori)

Berikut ini diuraikan tabel persentase hasil survei menggunakan alat kuesioner *Google Forms* mencakup karakteristik dan indikator yang terkait dengan persepsi orang tua dalam penggunaan gadget dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak, kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau Indra pendengaran (Auditori):

Answer	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	29	96,7	96,7	96,7
Tidak	1	3,3	3,3	
Total	30	100	100	96,7

Tabel 3. Persentase Persepsi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Aspek Auditori

Hasil perhitungan yang dapat dilihat mengenai aspek perkembangan kognitif anak Auditori yaitu, sebanyak 29 dari 30 orang tua mengatakan “Ya”, yang artinya sebesar 96,7% memiliki persepsi yang sama bahwa gadget bisa digunakan dalam membantu perkembangan kognitif Auditori. Sedangkan 1 dari 30 orang atau dalam persentase 3,3% memilih “Tidak”, atau tidak setuju dalam memberikan gadget untuk pembelajaran ini.

3. Kemampuan yang Berhubungan dengan Penglihatan dan Persepsi terhadap Lingkungan (visual)

Aspek kedua dalam persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget untuk perkembangan kognitif anak adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan dan persepsi terhadap lingkungan (visual), berikut ini adalah tabel hasil penilaiannya:

Answer	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	26	86,7	86,7	86,7
Tidak	4	13,3	13,3	
Total	30	100	100	86,7

Tabel 4. Persentase Persepsi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Aspek Visual

Berdasarkan hasil perhitungan, 26 dari 30 orang tua dengan persentase 86,7% memilih “Ya” dalam aspek perkembangan kognitif visual ini. Sedangkan 4 dari 30 orang tua atau dalam persentase 13,3% memutuskan untuk memilih “Tidak” dalam memberikan gadget dalam perkembangan aspek visual ini. Namun persentase orang tua yang memiliki persepsi setuju dalam menggunakan gadget untuk membantu perkembangan kognitif visual pada anak usia dini lebih banyak.

4. Keterampilan dalam Gerakan Motorik Halus dan Kasar (Bodily Kinesthetic)

Aspek ketiga yang akan dinilai adalah keterampilan dalam Gerakan Motorik Halus dan Kasar (Bodily Kinesthetic), persepsi orang tua dalam penggunaan gadget terhadap aspek kognitif yang satu ini memiliki hasil penilaian pada tabel berikut:

Answer	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	27	90	90	90
Tidak	3	10	10	
Total	30	100	100	90

Tabel 5. Persentase Persepsi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Aspek Bodily Kinesthetic

Hasil dari penilaian aspek ketiga adalah, sebanyak 27 dari 30 orang tua memilih “Ya”, sehingga memberikan persentase 90% terhadap orang tua yang memiliki persepsi positif terhadap penggunaan gadget untuk membantu dalam perkembangan kognitif kinestetik anak. Dan untuk 3 dari 10 orang tua memilih “tidak” terhadap aspek ini, persentase yang dihasilkan adalah 10%.

5. Kemampuan yang Berhubungan dengan Bentuk, Ukuran dan Warna (geometri)

Selanjutnya, untuk aspek keempat yang akan dinilai adalah kemampuan yang berhubungan dengan bentuk, ukuran dan warna (geometri). Hasil penilaian ditampilkan dalam tabel berikut:

Answer	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	25	83,3	83,3	83,3
Tidak	5	16,7	16,7	
Total	30	100	100	83,3

Tabel 6. Persentase Persepsi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Aspek Geometri

Aspek keempat memiliki hasil penilaian yaitu, 25 dari 30 orang tua memilih “Ya” sehingga persepsi orang tua yang setuju menggunakan gadget dalam aspek kognitif geometri memiliki persentase sebesar 83,3%. Namun yang lainnya, 5 dari 30 orang tua lebih memilih “Tidak” dalam aspek ini, dan memiliki persentase sebanyak 16,7%.

6. Kemampuan dalam Berhitung (aritmatik)

Untuk aspek terakhir atau kelima ini adalah penilaian untuk kemampuan dalam bidang berhitung (aritmatik), hasil persepsi orang tua dalam penggunaan gadget untuk membantu perkembangan kognitif sudah disusun dalam tabel ini:

Answer	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	25	83,3	83,3	83,3
Tidak	5	16,7	16,7	
Total	30	100	100	83,3

Tabel 7. Persentase Persepsi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Aspek Aritmatik

Hasil yang didapatkan untuk aspek kelima adalah 25 dari 30 orang tua memilih opsi “Ya”, sehingga dengan hasil persentase 83,3% memiliki persepsi untuk menggunakan gadget dalam membantu perkembangan kognitif aritmatik. Dan untuk 5 dari 30 orang tua tidak setuju atau memilih opsi “tidak” dalam penggunaan gadget, hasil persentasenya adalah 16,7%.

Pembahasan

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Aspek Auditori

Menurut (Novitasari & Fauziddin, 2021) kognitif bidang auditori/pendengaran adalah kemampuan membangun pengetahuan melalui pengamatan dan pendengaran, proses ini merupakan bagian penting dari kemampuan anak untuk memahami informasi melalui telinga kemudian mengingat hasil pendengaran, dan mengulangi apa yang pernah didengar. Sedangkan untuk upaya peningkatan perkembangan kognitif di bidang auditori yang dipaparkan oleh (Khadijah, 2016), bisa dilakukan dengan mendengarkan atau meniru suara sehari-hari, mendengarkan musik atau puisi dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan penuh perhatian, menceritakan cerita sederhana, menebak lagu atau menghargai musik, mengikuti irama tepuk tangan, mengetahui asal suara dan mengenali suara. asal usul objek suara. Tujuan perkembangan pendengaran anak usia dini adalah untuk memperoleh informasi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Dari penelitian survei yang sudah dilakukan menggunakan angket *Google Form*, peneliti mendapatkan hasil bahwa orang tua memiliki persepsi untuk menggunakan *gadget* dalam membantu perkembangan kognitif anak pada aspek auditori. Setelah melakukan wawancara, ada beberapa alasan orang tua menerapkan hal ini antara lain, *gadget* dapat digunakan sebagai media yg membantu anak dan orang tua dalam mengeksplorasi banyak hal yang contohnya tidak ada di sekitar lingkungan tempat tinggal, misalnya suara hewan-hewan langka, alat-alat musik, dll. Tetapi, para orang tua juga menegaskan bahwa anak-anak juga harus mendapatkan stimulasi lain yang didapatkan dari pengalaman secara langsung.

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Aspek Visual

Perkembangan kognitif visual adalah keterampilan yang berkaitan dengan penglihatan, observasi, perhatian, reaksi, dan persepsi anak terhadap lingkungan. Keterampilan yang dikembangkan antara lain, mengenali objek sehari-hari, membandingkan objek sederhana dengan objek yang lebih kompleks, mengenali objek berdasarkan ukuran, bentuk, atau warna, dan mengenali objek yang hilang saat ditampilkan gambar yang tidak lengkap. Dapat menjawab pertanyaan tentang rangkaian gambar atau lainnya, mengurutkan potongan puzzle dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit, mengenali nama sendiri saat ditulis dengan huruf dan angka. (Khadijah, 2016)

Hasil dari penelitian survei tentang aspek visual ini, banyak orang tua yang setuju menggunakan gadget sebagai media pendukung perkembangan kognitif anak. Dari persepsi orang tua, gadget dapat digunakan karena banyak aplikasi yang menampilkan banyak visual menarik untuk anak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun dengan catatan selalu dalam bimbingan orang tua dan menggunakan media lain juga sebagai pembelajaran agar anak tidak teradiksi oleh *gadget*. Beberapa orang tua yang tidak setuju dengan penggunaan gadget sebagai pembelajaran yaitu memiliki persepsi lain yaitu, aspek perkembangan kognitif anak sebaiknya dikenalkan secara langsung, melihat langsung dengan benda, alat, atau subjeknya. Dan tidak menunjukkannya melalui gadget. Karena banyak dampak negatif dari gadget yang akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Aspek Bodily Kinesthetic

Perkembangan kinestetik anak usia dini adalah kemampuan untuk menghubungkan gerakan atau keterampilan tangan dan motorik anak usia dini yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengatur keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh. Berbagai kegiatan yang dapat dilakukan untuk anak usia dini adalah memegang pensil, melukis dengan jari atau cat air, mewarnai sederhana, memotong kertas, berlari, dan melompat, dan lain-lain (Khadijah, 2016).

Hasil dari penelitian penulis menyatakan bahwa orang tua memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *gadget* untuk membantu perkembangan kinestetik anak. Namun penggunaan *gadget* hanya dijadikan media untuk mencari bahan ajar, seperti mencari video *Youtube* senam anak atau tarian-tarian sederhana yang nantinya bisa diikuti oleh anak-anak.

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Aspek Geometri

Perkembangan geometri pada anak merupakan keterampilan yang berkaitan dengan persepsi bentuk dan ukuran. Untuk mengasah kognitif anak usia dini bisa dilakukan dengan kegiatan-kegiatan sederhana antara lain:

- 1) Mengukur barang dengan mudah
- 2) Besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah, dan lain-lain.
- 3) Buat bentuk geometris, dan lain-lain.
- 4) Pilih item berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
- 5) Mencocokkan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
- 6) Bandingkan item dengan ukuran-besar-kecil, panjang-lebar, sangat kecil.
- 7) Mengenali, menunjukkan dan mengklasifikasikan lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar.

Hasil dari survei yang dilakukan penulis, orang tua juga memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *gadget* untuk media belajar tambahan dalam membantu mengasah perkembangan kognitif aspek geometri. Dan dari hasil wawancara, para orang tua tetap memberikan media konkret sebagai pembelajaran utama, sehingga *gadget* hanya jadi media tambahan saja.

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Aspek Aritmatik

Pengembangan matematika pada anak usia dini menitikberatkan pada keterampilan matematika yang bertujuan untuk mencapai tujuan atau mengembangkan pemahaman tentang matematika. Keterampilan yang dikembangkan antara lain mengenal angka, mengurutkan angka, menghitung benda, mengenali kumpulan nilai numerik yang berbeda, melakukan atau melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan, menggunakan konsep dari konkret ke abstrak, dan lain-lain.

Dalam praktiknya, ini dapat diterapkan:

- 1) menggunakan konsep waktu, seperti hari ini, kemarin, besok,
- 2) waktu dan jam,
- 3) Urutkan lima hingga sepuluh item berdasarkan tinggi dan ukuran
- 4) Mampu menambah dan mengurangi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis, banyak orang tua yang juga setuju dalam penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif aspek aritmatik. Biasanya dikarenakan ditemukannya video-video menarik terkait pembelajaran aritmatik, seperti lagu-lagu yang memiliki unsur berhitung dan disertai dengan gambar animasi yang berwarna-warni. Namun beberapa orang tua justru merasa kesulitan jika membimbing anak belajar aritmatika menggunakan *gadget*, dan lebih suka mengajarkannya secara langsung dibantu dengan contoh-contoh yang ada di kehidupan sehari-hari atau menggunakan alat peraga yang ada di lingkungan sekitar.

Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Melihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Asmawati, 2022), telah melakukan survei pemanfaatan *gadget* yang dilakukan orang tua untuk anak usia dini, yaitu:

1. Pemanfaatan gadget untuk games edukasi
2. Pemanfaatan gadget untuk mengaji
3. Pemanfaatan gadget untuk mewarnai
4. Pemanfaatan gadget untuk menggambar
5. Pemanfaatan gadget untuk mengenal huruf, angka, membaca, dan berhitung

Kegiatan-kegiatan di atas dapat berhasil untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak apabila orang tua memaksimalkan perannya dengan baik. Dengan membimbing, mendidik, dan mengawasi anak bermain *gadget*, membuat anak merasa dipedulikan dan menghindari anak menyalahgunakan penggunaan *gadget* untuk kegiatan lain. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Purbasari & Suryanto, 2020) yaitu, orang tua berperan dalam membimbing anak digital native. Peran orang tua sangat banyak, apalagi kita sudah memasuki era yang serba digital. Orang tua harus bisa membimbing anaknya dalam penggunaan teknologi secara bijak.

Kemudian, salah satu hal yang perlu diwaspadai adalah waktu *screen time* atau intensitas penggunaan media kepada anak. (American Academy of Pediatrics, 2020) memaparkan bahwa jika anak terlalu banyak melakukan *screen time* bisa menyebabkan berbagai masalah seperti kesulitan tidur, nilai rendah di sekolah, anak cepat bosan saat membaca buku, berkurangnya waktu bersama keluarga, teman, aktifitas fisik dan eksplor lingkungan sekitar. Hal-hal tersebut pada akhirnya juga akan menimbulkan berbagai macam masalah kesehatan seperti, kelebihan berat badan, dan masalah emosional.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif dalam 5 aspek (auditori, visual, kinestetik, geometri, dan aritmatik) anak usia dini di Desa Sugihmukti adalah positif. Yaitu, banyaknya orang tua yang sudah mengenalkan *gadget* kepada anak-anak dan juga digunakan sebagai media yang membantu dalam mengasah perkembangan kognitif anak. Para orang tua juga sudah mengetahui bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif jika digunakan seperlunya, dan sebaliknya akan memberikan dampak negatif jika diberikan terlalu berlebihan.

Banyak hal yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak terutama saat menggunakan media digital. Salah satunya adalah kehadiran orang tua dalam mengontrol dan mengawasi juga ikut memberikan dampak. Yaitu, mencegah kecenderungan adiksi *gadget* pada anak. Dan untuk upaya preventif, orang tua juga harus memberikan stimulasi lain kepada anak-anak.

Seperti membiarkannya bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk mengeksplorasi lingkungan. Dan untuk anak usia dini gadget tidak harus menjadi media utama dalam pembelajaran, gunakanlah hanya untuk menjadi media pendukung saja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Ibu Aurel Sakti Yani, M. Pd. Selaku dosen pengampu Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Dan terima kasih kepada Dewan Direksi dan pengelola *Community Education Journal* yang telah memberi kami kesempatan untuk membagikan artikel ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. (2020). Diambil kembali dari Screen Time and Children: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx
- Asmawati, L. (2022). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 88. doi:10.31004/obsesi.v6i1.1170
- Astari, M., & Ramadan, Z. H. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 232. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1859>
- Bangsawan, I., Ridwan, & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Din. *Jurnal Pendidikan Anak*, 37-38.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Martiyana, S. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap Kelanjutan Pendidikan Anak ke Perguruan Tinggi di Desa Tanjung Dalam Kecamatan Pondok Kubang Kabupaten Bengkulu Tengah. Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2021). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 807.
- Purbasari, Y. A., & Suryanto, S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Anak Digital Native. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Psikologi UMBY*, 38-48.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santoso, J. T. (2022, Juli 2). Diambil kembali dari Universitas STEKOM: <https://stekom.ac.id/artikel/sukses-di-era-digital-bagaimana-caranya>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N., & dkk. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.