

Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19

Ahmad Khairul Nuzuli

Artikel History:

Received 29 Mei 2021

Received in Revised 30 Agustus 2021

Accepted 23 Desember 2021

ABSTRACT

Since the outbreak of the Covid-19 pandemic, children spend more time at home and use smartphones in their spare time. Excessive use of gadgets is bad for children physically and psychologically. Parents as a reference group have a function in influencing and controlling children in using gadgets. This study aims to confirm the effect of the intensity of parent-child communication on the level of addiction to playing gadgets for early childhood during the Covid-19 pandemic. Collecting data using a Likert scale questionnaire. The instrument was developed by the researcher himself using the intensity of parental communication and addiction to playing gadgets. The instrument was tested for validity and reliability. The data analysis technique was carried out through simple regression analysis with the help of the Statistical Product and Service Solution (SPSS). The results of the study show the results of 0.002, this number is smaller than 0.05, indicating that there is a significant effect between the two variables. Regression test shows that the lower the communication between parents and children, the higher the child's addiction to gadgets.

Keywords: Covid-19; Gawai Addiction; Parent Communication; Referral Group.

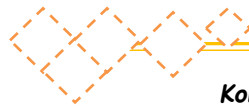
ABSTRAK

Sejak wabah pandemi Covid-19, anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan menggunakan gawai dalam mengisi waktu luang. Penggunaan gawai yang berlebihan pun berdampak buruk bagi fisik dan psikologis anak. Orang tua sebagai kelompok rujukan mempunyai fungsi dalam memengaruhi dan mengontrol anak dalam menggunakan gawai. Penelitian ini bertujuan untuk mengkonfirmasi pengaruh intensitas komunikasi orang tua dan anak terhadap tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19. Pengumpulan data menggunakan angket skala likert. Instrumen dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan menggunakan intensitas komunikasi orang tua dan kecanduan bermain gawai. Instrumen dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis regresi sederhana melalui bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan hasil 0,002, angka ini lebih kecil dari 0.05, menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara dua variabel. Uji regresi menunjukkan semakin rendah komunikasi orang tua dan anak semakin tinggi tingkat kecanduan anak pada gawai.

Kata Kunci : Covid-19; Kecanduan Gawai; Kelompok Rujukan; Komunikasi Orang Tua.

Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19

Ahmad Khairul Nuzuli



PENDAHULUAN

Sejak Desember 2019, dunia digemparkan dengan salah satu pandemi, yakni coronavirus atau Covid-19. Wabah ini pertama menjangkit di Wuhan, Tiongkok. Dalam beberapa bulan virus ini telah mewabah ke beberapa negara di dunia. Wabah ini mempunyai gejala seperti batuk-batuk, sakit tenggorokan, sulit bernapas hingga demam. Gejala ini akan terasa setelah 2-14 terkontaminasi dengan virus Covid-19. Saat ini berbagai negara masih melawan ganasnya virus ini. Virus ini dengan mudah menyebar melalui cairan yang dikeluarkan saat batuk atau bersin oleh penderita Covid-19. Selain itu, virus ini juga menyebar melalui benda yang telah terkontaminasi coronavirus atau Covid-19 (Yulianan, 2020).

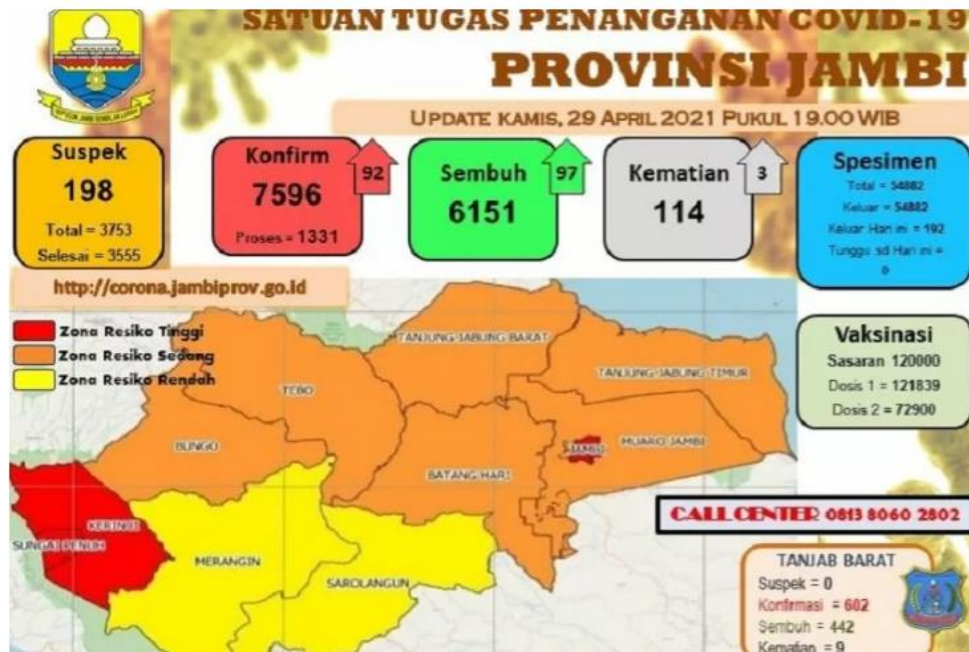
Di Indonesia sendiri, wabah Covid-19 telah menyebar sejak awal Maret 2019, dan menjadikan Indonesia salah satu negara yang memiliki tingkat infeksi terparah di Asia Tenggara (Nareza, 2020). Salah satu daerah yang menjadi zona merah di Indonesia adalah Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Berdasarkan data Satuan Tugas (Satgas) Covid-19 Provinsi Jambi sejak 19 hingga 25 April 2021. Satgas Covid-19 Provinsi Jambi akhirnya menganjurkan masyarakat untuk menghindari kerumunan dan mengurangi mobilitas untuk menekan penyebaran coronavirus atau Covid-19 (Hanapi, 2021).

Salah satu cara menekan penyebaran virus menurut *World Health Organizations* (WHO) (2020) adalah dengan melakukan *Work from Home* (WFH) dan *Learn from Home* (LFH). Banyak melakukan kegiatan dan pekerjaan diharapkan bisa menjauhkan masyarakat dari kegiatan yang menimbulkan kontak fisik dan kerumunan.

Dengan beranjaknya aktifitas keluarga di rumah juga berdampak kepada aktifitas anak yang lebih banyak di rumah. Berdasarkan penelitian *International Telecommunications Union* (ITU), yakni salah satu bagian dari Persatuan Bangsa Bangsa (PBB) yang bergerak dibidang jaringan dan teknologi mengatakan bahwa anak-anak selama pandemi Covid-19 lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya atau mengakses internet (Soba, 2020). Proses belajar dari rumah mendukung

Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19
Ahmad Khairul Nuzuli

kemungkinan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan berisiko pemusatan perhatian hingga hiperaktivitas anak dengan gawai (Paturel, 2014)



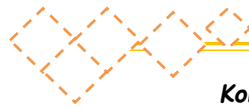
Gambar 1. Peta Zonasi Covid-19 di Provinsi Jambi (Sumber : Satgas Covid-19 Provinsi Jambi)

Anak usia dini adalah anak berumur 0-8 tahun (Sunanih, 2017). Hurlock (1980) mengatakan bahwa anak usia dini sangat rentan dalam proses belajar bicara dan meniru, sehingga pada masa ini kreativitas anak perlu diasah. Pengalaman anak usia dini akan menjadi ingatan kuat seumur hidupnya. Junida (2019) mengatakan bahwa masa anak-anak seharusnya dihabiskan dengan bermain dan belajar. Jika anak usia dini menghabiskan waktunya lebih banyak di gawai, maka berakibat buruk, seperti temperamental, menutup diri, bahkan mengganggu kesehatan mata anak. Orang tua harus mempunyai peran dalam memfilter penggunaan gawai pada anak.

Intensitas yang tinggi dalam penggunaan gawai pada anak usia dini bisa menyebabkan anak-anak menjadi individual, karena lebih mengutamakan aktivitas

Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19

Ahmad Khairul Nuzuli

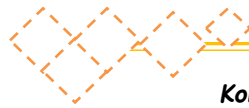


bermain gawai daripada berinteraksi dan bermain dengan teman sepermainannya (Amri, Bahtiar, Pratiwi, 2020). Selain itu, Kecanduan gawai juga menurunkan daya konsentrasi anak dan membuat anak jarang bersosialisasi dan memiliki kemungkinan untuk kirisir percaya diri secara sosial dalam perkembangan psikologis dan fisik anak. Anak-anakpun berisiko mendapat konten-konten yang belum semestinya mereka akses dari internet, sehingga memengaruhi psikologis anak (Maria, Novianti, 2020).

Menurut Ratey, pakar klinis dan psikiatri dari Harvard Medical School, mengatakan bahwa walaupun anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu di rumah sebaiknya tetap harus melakukan aktifitas fisik dan kreativitas dalam meningkatkan produktifitas dan kemampuan berfikir, memecahkan masalah, dan berimajinasi pada anak (RO, 2021). Orang tua bisa menerapkan pengasuhan disiplin positif Islami yang memungkinkan terjadinya komunikasi terbuka dan terhindar dari praktik kekerasan (Sulvinajayanti, 2021 & Hamang, 2020).

Orang tua merupakan unit terdekat dari anak usia dini. Peran orang tua sangat menentukan perkembangan anak. Adapun peran orang tua dalam mengawasi anak dalam mengakses gawai, adalah sebagai berikut : 1). Orang tua harus memberikan edukasi kepada anak mengenai dampak positif dan negatif dalam bermain gawai; 2). Selain itu, orang tua juga harus memberi pilihan dan alternatif bagi anak, agar tidak melakukan kontak dengan gawai dengan intensitas dan frekuensi yang tinggi; 3). Orang tua harus mengatur durasi atau waktu, berapa lama anak boleh mengakses internet pada waktu tertentu. (Eklesia, 2020).

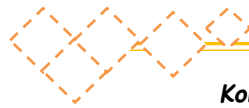
Orang tua mempunyai peran dalam melakukan komunikasi dialogis dan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini, agar anak bisa mengimbangi aktivitas lain dengan aktivitas penggunaan gawai. Orang tua juga harus mengawasi aplikasi apa saja yang dibuka oleh sang anak, agar peran orang tua dalam mengawasi interaksi anak dan gawai bisa maksimal dan dalam kategori yang wajar (Suryameng, 2019).



Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana intensitas berkomunikasi dengan orang tua bisa berpengaruh pada tingkat kecanduan pada gawai pada anak usia dini. Adapun dasar yang dijadikan acuan penelitian ini adalah teori kelompok rujukan. Teori komunikasi dengan kelompok rujukan menjadi dasar dalam penelitian ini. Teori kelompok rujukan bersumsi, keluarga sebagai kelompok rujukan akan memberikan pengaruh : 1). Informasi, yakni memberikan pengetahuan mengenai realitas yang ada sehingga asupan pengalaman pada anak bisa bertambah; 2). Ekspresi, merupakan fungsi komunikasi yang memberi perasaan senang kepada anak karena telah diperhatikan dalam proses komunikasi; 3). Pengaruh normatif merupakan tahap di mana meniru perilaku yang dilakukan oleh orang tuanya, akibat intensitas komunikasi yang tinggi dengan orang tuanya (Engel dkk, 1994). Penelitian sebelumnya yang juga memakai teori ini sebagai asumsi bahwa orang tua sebagai kelompok rujukan adalah penelitian Nuzuli, (2020), yang menunjukkan bahwa intensitas berkomunikasi dengan orang tua berpengaruh signifikan terhadap perilaku anak.

Sebagai kelompok rujukan keluarga menjadi wadah pertama dan utama dalam mendidik dan perkembangan kepribadian anak. Interaksi orang tua dan anak yang tinggi. Orang tua akan menjadi bahan pertimbangan anak saat mengambil setiap keputusan (Rumono et al., 2014).

Pada dasarnya, anak-anak tidak lahir dalam keadaan mandiri. Disinilah peran orang tua dalam memberi pengasuhan sangat penting, dalam pertumbuhan kepribadian anak, terutama anak usia dini (Lumanauw, 2014) (Solihat, 2005). Melalui komunikasi orang tua dan anak bisa bertukar pesan dan informasi. Komunikasi orang tua dan anak bisa membuat kedua belah pihak memiliki pemahaman yang sama. Komunikasi orang tua dan anak bisa membuat ikatan saling memelihara dan mengendalikan satu sama lain (Rumono et al., 2014 & Saleh, 2019). Komunikasi orang tua dan anak bisa sebagai bagian dari komunikasi antar pribadi berfungsi sebagai wadah meningkatkan keintiman hubungan, karena proses komunikasi sendiri membantu dalam mengurangi ketidakpastian antara dua orang



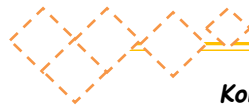
atau lebih dalam komunikasi, selain itu menjadi wadah menambah pengetahuan antara satu dengan yang lain (Baharuddin, 2019)

Penelitian sebelumnya yang pernah membahas penelitian dengan yang sama adalah penelitian Rumengan Christina Eklesia, J.W Londa, Elfie Mingkid (2020) yang berjudul “Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gawai pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan gawai pada anak.. Penelitian ini memakai teori peran dan *role theory*, sedangkan metode yang dipakai adalah metode kualitatif dengan wawancara mendalam (Eklesia et al, 2020).

Penelitian kedua adalah penelitian adalah penelitian yang berjudul Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal (2020) yang berjudul “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gawai Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menemukan bahwa dalam melakukan komunikasi terhadap anak, orang tua mempunyai metode yang berbeda, adapun metode-metode tersebut antara lain : Komunikasi antar pribadi, komunikasi verbal, dan komunikasi non verbal. Selain itu gaya komunikasi orang tua juga terbagi menjadi : otoriter, demokrasi, dan transaksional. Komunikasi menjadi wadah motivasi dan evaluasi perilaku anak (Sari et al, 2020)

Penelitian ketiga adalah penelitian Rahma Hidayati (2020) yang berjudul “Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak Gawai pada Masa Golden Age”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Dengan tujuan melihat peran orang tua dalam mengawal anak dari dampak gawai. Teori yang dijadikan dasar dalam penelitian ini adalah teori perang orang tua dan komunikasi interpersonal (komunikasi tatap muka). Hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat dua dampak gawai, yakni : 1). Dampak positif, karena game dapat menjadi teman bermain dan belajar anak, selain itu anak juga menjadi tidak terkena risiko pengaruh negatif dari bermain di luar rumah; 2).

Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19
Ahmad Khairul Nuzuli

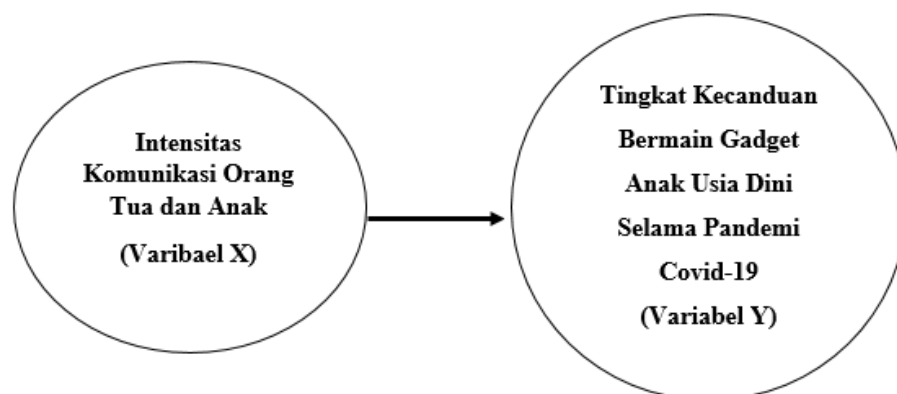


Sedangkan dampak negatif, adalah hilangnya konsentrasi anak dan sulitnya anak dalam bersosialisasi (Hidayati, 2019).

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya (Eklesia et al, 2020, Sari et al, 2020, Hidayati, 2019). Pendekatan yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan menguji pengaruh antar dua variabel. Selain pendekatan metode, pembeda lain juga terletak pada teori yang dipakai, di mana penelitian ini mengambil teori kelompok rujukan sebagai dasar penelitian.

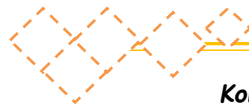
METODOLOGI

Paradigma adalah persepsi dasar yang digunakan dalam melihat realitas (Muslim, 2016). Paradigma yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah paradigma positivistik yang melihat pengaruh kausalitas antar variabel, yakni variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2018). Jenis penelitian yang diterapkan adalah pendekatan eksplanatif yang melihat pola yang berbeda namun masih berkaitan (Prasetyo & Jannah, 2008).



Gambar 2 : Visualisasi Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak (Variabel X) terhadap Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Variabel Y)

Lokasi populasi penelitian ini adalah Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena Kabupaten Kerinci adalah zona



merah, dan anak-anak lebih banyak menghabiskan aktivitasnya di rumah selama pandemi. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 50 orang, dengan menggunakan *purposive sampling*. Adapun kriteria sampel penelitian adalah adalah orang tua (Ayah atau Ibu) yang mempunyai anak usia dini berumur 0-8 tahun.

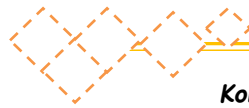
Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis regresi sederhana yang mengukur pengaruh antar variabel (Sugiyono, 2018). Adapun aplikasi yang digunakan dalam analisis ini adalah *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

Definisi konsep Intesitas berkomunikasi dengan orang tua dalam penelitian ini merujuk pada intesitas orang tua melakukan komunikasi dengan anaknya mengenai atau upaya mengontrol penggunaan gawai pada anak selama pandemi Covid-19. Adapun definisi operasional Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Definisi operasional variabel intesitas komunikasi orang tua dan anak

No	Dimensi	Indikator
1	Frekuensi	Seberapa sering orang tua meluangkan waktu melakukan komunikasi dengan anak.
2	Durasi	Berapa lama rata-rata durasi orang tua berkomunikasi dengan anak
3	Perhatian	Sejauh apa anak-anak mengerti perintah orang tua, dalam proses komunikasi dengan sang anak

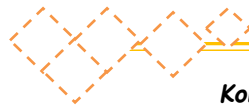
Definisi konsep kecanduan gawai berhubungan dengan aspek psikologis yang mengarah ke sifat ketergantungan kepada suatu hal (Ekslesia, 2020). Definisi operasional tingkat kecanduan kepada gawai mengacu kepada pendapat Young



(dalam Bintaro, 2015) bisa diukur dengan aspek : 1). Memiliki intensitas atau kesibukan dengan gawai dengan waktu yang tinggi; 2). Merasa menggunakan gawai adalah bagian dari kebutuhan; 3). Selalu melakukan aktivitas penggunaan gawai berkali-kali; 4). Tidak bisa berhenti menggunakan gawai; 5). Merasa gelisah jika tidak menggunakan gawai atau jauh dari gawai. Nina Armando (dalam Junida, 2020) juga mengatakan bahwa tAnda kecanduan pada anak bisa dilihat dari 11 indikasi, antara lain : 1). Fokus anak dalam beraktivitas berkurang; 2). Anak menjadi tempramental atau emosional; 3). Anak susah dalam mengambil keputusan; 4). Susah berkomunikasi dengan orang lain; 5). Tidak bisa mengekspresikan ekspresi dengan baik; 6). Anti sosial; 7). Mudah terpengaruh; 8). Melemahnya kemampuan menyadari kejadian penting di lingkungan; 9). Tidak memahami nilai moral dengan baik.

Tabel 2. Definisi operasional variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19

No	Dimensi	Indikator
1	Intensitas	• Melakukan aktivitas bermain gawai yang cukup tinggi selama pandemi • Selalu sibuk sendiri dengan gawai
2	Kebutuhan	• Merasa gawai adalah bagian dari kebutuhan
3	Pengulangan	• Selalu melakukan kegiatan menggunakan gawai berulang-ulang
4	Tidak bisa berhenti	• Tidak bisa berhenti dalam menggunakan gawai
5	Gelisah	• Merasa gelisah jika tidak mengakses gawai • Merasa gelisah ketikah jauh dari gawai
6	Berkurangnya fokus	• Anak kurang fokus melakukan aktifitas lain ketika bermain gawai
7	Emosional	• Anak mudah emosi jika jauh dari gawai

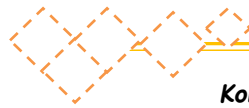


		• Anak mudah emosi jika dilarang menggunakan gawai
8	Susah mengambil keputusan	• Anak susah menjawab pertanyaan • Anak tidak bisa memilih melakukan aktivitas lain
9	Susah berkomunikasi	• Anak tidak bisa di ajak mengobrol, karena sibuk dengan gawai
10	Ketidak mampuan berekspresi	• Ekpresi anak menjadi kaku, karena terlalu fokus dengan penggunaan gawai
11	Anti sosial	• Anak kurang peduli dengan aktivitas bermain dengan teman seumuran
12	Mudah terpengaruh	• Mudah terpengaruh oleh hal-hal yang diketahuinya dari mengakses gawai
13	Hubungan dengan lingkungan	• Kurang peka terhadap kejadian yang ada dilingkungan masyarakat • Kurang peka terhadap kejadian yang ada dilingkungan sekolah
14	Pengetahuan nilai moral	• Kurang mengetahui nilai moral yang ada di masyarakat

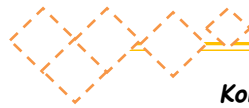
Dalam mengaplikasikan operasional dalam angket pertanyaan atau kuesioner, penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi responden (Sugiono, 2018).

Tabel 3. Pengaplikasian indikator penelitian pada pertanyaan kuesioner penelitian

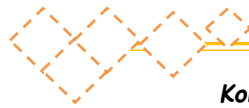
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Seberapa sering orang tua meluangkan waktu melakukan komunikasi dengan anak?	• Sangat sering • Sering • Sedang • Hampir tidak pernah • Sangat tidak pernah



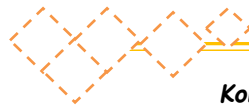
- | | | |
|---|---|---|
| 2 | Berapa lama rata-rata durasi orang tua berkomunikasi dengan anak? | <ul style="list-style-type: none">• Lebih dari 2 jam• 2 jam• 1 jam• 30 menit• Kurang dari 30 menit |
| 3 | Sejauh apa anak-anak mengerti perintah orang tua, dalam proses komunikasi dengan sang anak? | <ul style="list-style-type: none">• Sangat paham• Paham• Sedang• Tidak paham• Sangat tidak paham |
| 4 | Berapa sering anak Anda bermain gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sangat sering• Sering• Sedang• Hampir tidak pernah• Sangat tidak pernah |
| 5 | Apakah anak Anda selalu sibuk bermain gawai ? | <ul style="list-style-type: none">• Sangat sibuk• Sibuk• Sedang• Tidak sibuk• Sangat tidak sibuk |
| 6 | Apakah anak Anda merasa gadget adalah bagian dari kebutuhan? | <ul style="list-style-type: none">• Sangat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 7 | Apakah anak Anda Selalu melakukan kegiatan menggunakan gawai berulang-ulang? | <ul style="list-style-type: none">• Sangat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |



- | | | |
|----|---|--|
| 8 | Apakah anak Anda tidak bisa berhenti dalam menggunakan gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 9 | Apakah anak Anda merasa gelisah jika tidak mengakses gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 10 | Apakah anak Anda merasa gelisah ketikah jauh dari gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 11 | Apakah anak Anda merasa kurang fokus melakukan aktifitas lain ketika bermain gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 12 | Apakah anak Anda merasa mudah emosi jika jauh dari gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 13 | Apakah anak Anda merasa mudah emosi jika dilarang menggunakan gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |



- | | | |
|----|---|--|
| 14 | Apakah anak Anda merasa susah menjawab pertanyaan? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 15 | Anak tidak bisa memilih melakukan aktivitas lain? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 16 | Apakah anak Anda merasa tidak bisa diajak mengobrol, karena sibuk dengan gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 17 | Apakah anak Anda merasa tidak bisa berekspresi, karena terlalu fokus dengan penggunaan gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 18 | Apakah anak Anda merasa kurang peduli dengan aktivitas bermain dengan teman seumuran? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 19 | Apakah anak Anda merasa mudah terpengaruhi oleh hal-hal yang diketahuinya dari mengakses gawai? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |
| 20 | Apakah anak Anda merasa kurang peka terhadap kejadian yang ada dilingkungan masyarakat
Kurang peka terhadap kejadian yang ada dilingkungan sekolah ? | <ul style="list-style-type: none">• Sengat setuju• Setuju• Sedang• Tidak setuju• Sangat tidak setuju |



- | | | |
|----|--|--|
| 21 | Apakah anak Anda merasa kurang mengetahui nilai moral yang ada di masyarakat ? | <ul style="list-style-type: none"> • Sangat setuju • Setuju • Sedang • Tidak setuju • Sangat tidak setuju |
|----|--|--|

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

Dalam mengisi kuesioner tahap uji validitas. Penelitian ini menggunakan 30 responden awal, untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018) yang mengatakan bahwa jumlah responden yang stabil untuk dilakukan uji statistik adalah antara 30 hingga 500 responden.

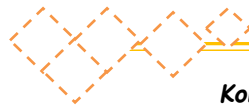
Validitas digunakan untuk melihat ketepatan instrumen ukur dalam penelitian. Menurut Ghazali (2001), untuk melihat validitas dalam sebuah kuesioner, peneliti bisa melihat *Cronbach Alpha* pada *Correlated Item – Total Correlation* dengan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.

Tabel 4 Uji validitas pengaruh intensitas komunikasi orang tua dan anak terhadap tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19

No	Varibel	Kode Item	<i>Correlated item- total correlation</i>	Angka batas validitas	Valid
1	Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak (Variabel X)	X1	0.401	> 0.30	√
		X2	0.332	> 0.30	√
		X3	0.301	> 0.30	√
2	Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Variabel Y)	Y1	0.332	> 0.30	√
		Y2	0.445	> 0.30	√
		Y3	0.546	> 0.30	√
		Y4	0.435	> 0.30	√
		Y5	0.323	> 0.30	√
		Y6	0.301	> 0.30	√
		Y7	0.355	> 0.30	√
		Y8	0.345	> 0.30	√
		Y9	0.456	> 0.30	√
		Y10	0.534	> 0.30	√

Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19

Ahmad Khairul Nuzuli

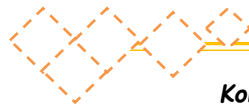


Y11	0.564	> 0.30	✓
Y12	0.367	> 0.30	✓
Y13	0.456	> 0.30	✓
Y14	0.341	> 0.30	✓
Y15	0.434	> 0.30	✓
Y16	0.322	> 0.30	✓
Y17	0.346	> 0.30	✓

Dari uji validitas pada tabel 6, menunjukkan semua item penelitian telah lulus uji validitas, sehingga semuanya valid, karena berada di atas angka batas validitas, yakni > 0.30. Selanjutnya Uji Reliabilitas bertujuan untuk melihat konsistensi alat ukur dari penelitian satu dengan yang lain. Untuk melihat nilai reliabilitas peneliti bisa menggunakan *Cronbach Alpha*. *Cronbach Alpha* merupakan alat matematis yang digunakan dalam mengukur realibilitas, untuk mengukur sebuah instrumen data yang digunakan bisa diAndalkan atau tidak (Zahra & Rina, 2018). Menurut Nunally dalam Ghozali (2011), angka stAndar *Cronbach Alpha* adalah lebih besar 0.70, untuk mengetahuinya peneliti bisa menggunakan *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.

Tabel 5. Uji reliabilitas pengaruh intesitas komunikasi orang tua dan anak terhadap tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19

No	Variabel	Cronbach's Alpa	Angka stAndar reliabel	Reliabel
1	Variabel intesitas komunikasi orang tua dan anak (Variabel X)	0.723	0.7	✓
2	Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Variabel Y)	0.841	0.7	✓



Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa kedua variabel telah memenuhi standar reliabel, dengan perolehan angka *Cronbach Alpha* adalah lebih besar 0.70, sehingga bisa melanjutkan ke tahap uji regresi.

Temuan Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak dan Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19

Dalam menghitung Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak (Variabel X) dan Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Variabel Y). Data responden akan dibagi menjadi lima kategori. Pengkategorian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang membagi jawaban responden menjadi gradasi kategori dari sangat positif hingga sangat negatif (Sugiyono, 2018). Dalam mengkategorikan jawaban responden mengenai intensitas komunikasi orang tua dan anak (Variabel X), jawaban responden dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan skala likert, kategori tersebut adalah sebagai berikut : 1). Intensitas sangat tinggi; 2). Intensitas tinggi; 3). Intensitas sedang; 4). Intensitas rendah; dan 5). Intensitas sangat rendah.

Dalam mengkategorikan jawaban responden mengenai tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Variabel Y), jawaban responden juga dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan skala likert, kategori tersebut adalah sebagai berikut : 1). Tingkat kecanduan sangat tinggi; 2). Tingkat kecanduan tinggi; 3). Tingkat kecanduan sedang; 4). Tingkat kecanduan rendah; dan 5). Tingkat kecanduan sangat rendah.

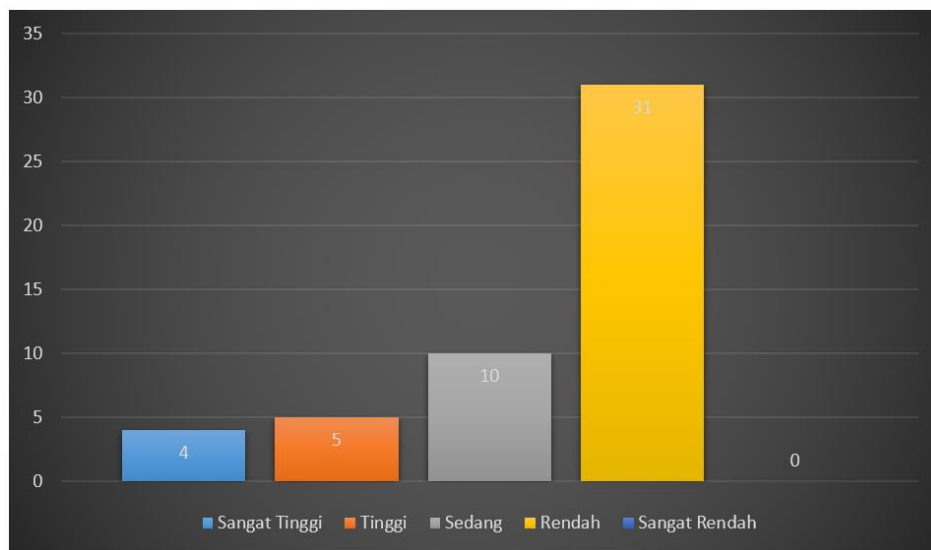
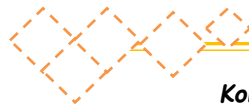


Diagram 1. Temuan penelitian Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak (Variabel X)

Data diagram 1, dari 50 responden, bisa dilihat bahwa temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas komunikasi orang tua dan anak dominan di posisi rendah, yakni sebanyak 31 orang, 10 orang di posisi sedang, 5 orang di posisi tinggi, dan hanya 4 orang di posisi sangat rendah.

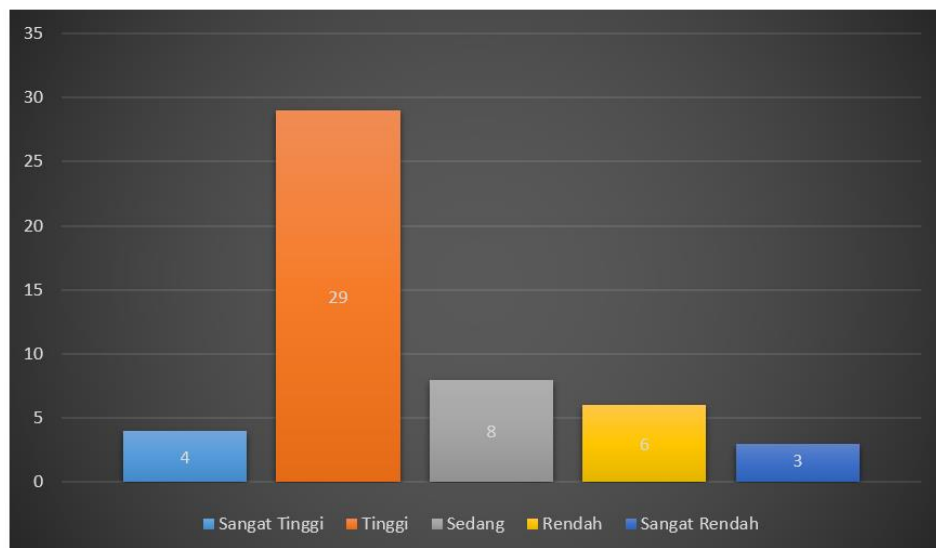
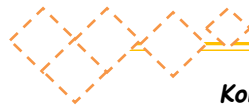


Diagram 2. Temuan penelitian Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Variabel Y)



Data diagram 2, menunjukkan dari 50 responden, bisa dilihat bahwa temuan penelitian tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19, mayoritas responden berada di kategori tinggi, yakni sebanyak 29 orang, 8 orang pada kategori sedang, 4 orang pada kategori sangat tinggi, 6 orang pada kategori rendah, 3 orang pada kategori sangat rendah.

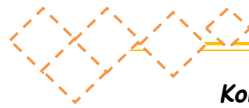
Uji regresi Variabel intensitas komunikasi orang tua dan anak terhadap Variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19

Tabel 6. Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
		UnstAndardized Coefficients		StAndardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	1.456	.445		3.323
	X	-.144	.111	-.321	-1.441

a. Dependent Variable: Y

Dari data yang tertera pada tabel 6, menunjukkan perolehan signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0.05, menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara variabel intensitas komunikasi dengan orang tua (X) terhadap variable tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Y). selain itu, perolehan koefisien bernilai negatif/minus (-) maka ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif intensitas komunikasi dengan orang tua dan (X) terhadap tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Y). Semakin rendah komunikasi orang tua dan anak semakin tinggi tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19.

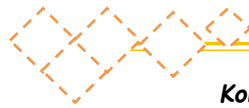


Hasil ini menunjukkan bahwa rendahnya komunikasi orang tua dan anak menyebabkan kurangnya kontrol perilaku mengakses gawai pada anak. Sesuai dengan teori pengaruh rujukan (Engel, dkk, 1994), mengatakan bahwa kurangnya komunikasi orang tua dan anak menyebabkan : 1). Kurangnya fungsi informasi, dimana komunikasi orang tua dan anak sebagai wadah mentransferkan informasi menjadi berkurang. Sehingga asupan kognitif dari orang tua terhadap perilaku penggunaan gadeget pada anak menjadi berkurang; 2). Kurangnya fungsi ekspresi. Hal ini ditandai dengan perasaan kurang diperhatikan yang dirasakan oleh anak, sehingga anak dengan bebas menggunakan gawai karena merasa tidak adanya kontrol orang tua. 3). Kurangnya fungsi normative. Hal ini ditunjukkan perilaku meniru yang dilakukan anak. Anak akan meniru setiap perilaku orang tua. Di saat orang tua sibuk menggunakan gawai, anakpun akan melakukan proses imitasi tersebut.

Selain itu kurangnya komunikasi orang tua dan anak membuat fungsi komunikasi antar pribadi antara orang tua dan anak menjadi tidak berfungsi sebagai mana mestinya. Dalam pertumbuhan pribadi anak, orang tua mempunyai fungsi dalam mengendalikan perilaku anak. Salah satu cara perilaku anak mudah dikontrol adalah dengan intensitas komunikasi orang tua dan anak yang tinggi. Hal ini dipahami agar pertukaran pesan dan informasi bisa menjadi rujukan anak dalam berperilaku (Rumono et al., 2014) (Baharuddin, 2019)

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan hasil terdapat pengaruh signifikan antara variabel intensitas komunikasi dengan orang tua dan (X) terhadap variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Y). Hasil ini juga menunjukkan bahwa komunikasi orang tua sebagai kelompok rujukan mempunyai pengaruh terhadap penekanan kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan teori kelompok rujukan yang

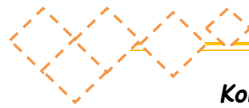


berasumsi bahwa keluarga sebagai kelompok rujukan mempunyai pengaruh informasi, ekspresi, dan normati (Engel, 1994)

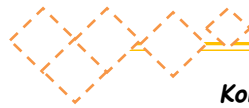
Penelitian terbatas hanya membahas mengenai pengaruh antara variabel intensitas komunikasi dengan orang tua dan (X) terhadap variabel tingkat kecanduan bermain gawai anak usia dini selama pandemi Covid-19 (Y). Penelitian ini memberi kontribusi mengenai pentingnya komunikasi orang tua dalam menekan rasa kecanduan gawai pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M.I.U, Bachtiar Reza dan Pratiwi (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, (2)2, 14-23.
- Baharuddin. (2019). PENGARUH KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP PERILAKU ANAK PADA MIN I LAMNO DESA PANTE KEUTAPANG ACEH JAYA. *Jurnal Al-Ijtima'iyah: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam*, 5(1), 105–123.
- Bintoro, C.Y. (2019). Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Ekselesia, R.C & Mingkid. (2020). PERAN KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN KAROMBASAN UTARA. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, (3)2, 3-16
- Engel, James dkk. (1994). *Perilaku Konsumen Jilid 1 (6 th ed)*. Jakarta : Binarupa Aksara
- Hanapi, M. (2021). “Tiga kabupaten dan kota di Provinsi Jambi zona merah COVID-19”. www.antaranews.com. 29 April 2021
<<https://www.antaranews.com/berita/2130118/tiga-kabupaten-dan-kota-di-provinsi-jambi-zona-merah-covid-19>> diakses 21 April 2021
- Hidayati, R. (2019). PERAN ORANG TUA : KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM MENGAWAL DAMPAK GAWAI PADA MASA GOLDEN AGE. *Jurnal Source*. (5)2, 1-10
- Hurlock, B, Elizabeth, (1980). *Psikologi Perkembangan, (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*, Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama



- Junida, Dewi Surti.(2019). KECANDUAN ONLINE ANAK USIA DINI. WALASUJI Volume 10, No. 1. 57-68
- Lumanauw,G.M. (2014) PROSES KOMUNIKASI ORANG TUA-ANAK PADA KELUARGA DENGAN IBU BEKERJA DAN AYAH SEBAGAI AYAH RUMAH TANGGA. Jurnal E-Komunikasi. (2)1.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gawai pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74-81.
- Muslim. (2016). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Wahana*, (1)10, 77-85
- Hamang, N., Saleh, A. A., & Sulvinajayanti, S. (2020). Pengasuhan Disiplin Positif Islami (Perspektif Psikologi Komunikasi Keluarga).
- Nareza, Meva.(2020, Mei 27). "COVID-19 Lebih Berbahaya bagi Lansia di Atas 70 Tahun". www.alodokter.com. 27 Mei 2020
<<https://www.alodokter.com/covid-19-lebih-berbahaya-bagi-lansia-di-atas-70-tahun>. > diakses 21 April 2021
- Nuzuli, A. K. (2020). Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Stres Mahasiswa Perantauan Pada Larangan Mudik Covid 19. *KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(02), 242-260.
- Paturel, A. K. (2014). Game theory: how do video games affect the developing brains of children and teens?. *Educational Forum*, 36(4), 514–514.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- RO. (2021). "Anak-anak Harus Tetap Kreatif Meski di Rumah Selama Pandemi". mediaindonesia.com. 28 April 2021. <<https://mediaindonesia.com/weekend/401375/anak-anak-harus-tetap-kreatif-meski-di-rumah-selama-pandemi>> > diakses 21 April 2021
- Rumono, H. N., Naryoso, A. N., Setyabudi, D., & -, T. P. (2014). Hubungan Intensitas Komunikasi Orangtua - Anak dan Kelompok Referensi Dengan Minat Memilih Jurusan Ilmu Komunikasi Pada Siswa Kelas XII. *Interaksi Online*, 2(2).
- Sari, P.I., Warhani, R,W,K.,Amal, A.S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gawai Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP:Indonesian Journal of Islamic Psychology*, (2)2, 267-289
- Saleh, A. A. (2019). BIMBINGAN KLASIKAL ISLAMI BAGI ORANG TUA TERHADAP PERSEPSI KEKERASAN PADA ANAK. *JURNAL PENELITIAN*, 13(2), 353-374.



- Soba, H. (2020). "Anak-anak Lebih Sering Online Sejak Pandemi". www.beritasatu .com, 6 Mei 2020, <<https://www.beritasatu.com/nasional/629215/anakanak-lebih-sering-online-sejak-pandemi>> diakses 21 April 2021.
- Solihat, M. (2005) Komunikasi Orang Tua dan Pembentukan Kepribadian Anak. Jurnal Mediator. (6)2. 307-312
- Sugiyono. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. Early Childhood : Jurnal Pendidikan. (1)1, 1-12
- Suryameng, 2019. Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2). 40-49.
- Sulvinajayanti, S., Saleh, A. A., & Hamang, M. N. (2021). Pengasuhan Disiplin Positif Islami Sebagai Upaya Penurunan Kekerasan Terhadap Anak di Kabupaten Sidrap. *JURNAL PENELITIAN*, 15(1), 77-110.
- World Healt Organizatons. (2020). "Pertimbangan langkah-langkah kesehatan masyarakat dan sosial di tempat kerja dalam konteks COVID-19". Who.int, 10 Mei 2020. <https://www.who.int/docs/default-source/searo/indonesia/covid19/who---pertimbangan-langkah-langkah-kesehatan-masyarakat-dan-sosial-di-tempat-kerja-dalam-konteks-covid-19.pdf?sfvrsn=b8a19986_2> diakses 21 April 2021.
- Yulianan. (2020). Corona virus diseases (Covid-19): Sebuah tinjauan literature, *JURNAL WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE*, (2)1 ,187-192.
- Zahra, R.R., Rina, N. (2018) Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoufit Di Kota Bandung. Jurnal Lontar, (6)1, 43-57