

ATRIBUSI PADA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN GURU DALAM MENCEGAH DAMPAK NEGATIF GAWAI (STUDI PADA ORANG TUA DAN GURU ANAK USIA DINI DI TK TUNAS SATRIA)

¹Aulia Iqlima Putri, Ahmad Yazid Lubis²

¹auliaiqlima28@gmail.com, Ahmadyazid44@gmail.com²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat

ABSTRACT

The device with all its practical functions has a huge impact on its users. Device is very important for human life to communicate, increase relationships, add insight, knowledge, education and business. Children are individuals who are very quick to absorb what is seen, especially early childhood. Children who play devices continuously will easily lose patience. This will adversely affect its development. This study aims to determine the attribution of communication between parents and teachers in preventing the negative impact of devices on children. This study uses qualitative research methods with constructivist research paradigms to gain a deep understanding of a problem. The results showed that communication between parents and teachers who are well established, is considered able to minimize the negative impact of the device on early childhood. Parents who actively report the child's development at home to the teacher, can help the teacher's work at school to educate children. Parents' motivation with the teacher to establish communication is for the child's development. The existence of motivation in parents communication with the teacher influences the achievement of the goal of preventing the negative impact of the device. However, parents and teachers still do not realize the importance of each other's role, they assume that the role of one of them is more important. Prevention is carried out in the form of consultation, understanding, warnings given by both parents and teachers.

Keywords: Attribution, Parent, Teacher, Early Childhood, Device

PENDAHULUAN

Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia telah diciptakan dan dikembangkan setiap saat. Beberapa keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas dan kecepatan kini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai teknologi, informasi dan komunikasi yang mutakhir. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, salah-satunya

adalah *gadget* atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai gawai.

Gawai dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Adapun beberapa contoh gawai yang biasanya digunakan di masyarakat luas seperti smartphone, netbook dan notebook. Hampir setiap orang yang menggunakan gawai menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gawai. Hal ini disebabkan oleh gawai dengan segala fungsi

praktisnya telah memberi dampak yang sangat besar bagi para penggunanya.

Banyak hal positif yang dapat dimanfaatkan dari gawai. Muduli (2014: 8) mengatakan bahwa perangkat teknologi dan *gaming* dapat meningkatkan kemampuan investigasi individu, meningkatkan kemampuan berpikir dalam hal menentukan strategi dan kreativitas individu. Disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya, seperti penggunaan gawai secara terus menerus. Hal tersebut akan berdampak buruk bagi pola perilaku seseorang dalam kesehariannya.

Kemajuan teknologi nyatanya tidak hanya menyentuh orang dewasa namun juga anak-anak di bawah umur. Anak-anak adalah individu yang sangat cepat menyerap apa yang dilihat, terutama anak usia dini. dilansir oleh Liputan6.com pada 21 Agustus 2018 (diakses pada 1 Mei 2019, pukul 19.00 WIB), akibat kecanduan gawai, pola komunikasi anak bisa bergeser. Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia (UI), melakukan kampanye sosial bertajuk Mencegah Kecanduan *Gadget* pada anak sejak dini pada komunitas perempuan di Depok. Henny S Widyaningsih, Ketua Tim Pengmas Departemen Ilmu Komunikasi FISIP UI, menjelaskan kampanye sosial ini sengaja dipilih karena ada keprihatinan melihat kondisi masa kini, yaitu teknologi komunikasi melalui gadget bagaikan pisau bermata dua; di satu sisi sangat bermanfaat, tapi di sisi lain juga memiliki dampak negative, terutama pada anak-anak usia dini. Pola komunikasi pun saat ini sudah bergeser dari yang selalu dialogis tatap muka menjadi lebih Individual. Semakin

banyak anak yang menghabiskan waktu bermain gadget ketimbang melakukan kegiatan yang melibatkan permainan kontak fisik dengan kawan sebaya.

Orang tua dan guru memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gawai tidak berdampak negatif bagi anak. Walaupun untuk menghindarkan gawai sepenuhnya dari kehidupan anak yang telah kecanduan merupakan perkara yang cukup sulit, orang tua dan guru masih bisa untuk mengurangi dampak negatif dari perangkat elektronik itu sendiri. Misalnya, dengan mengawasi apa yang anak lakukan dengan gawai, ketahui konten apa yang anak lihat pada gawai, tanyakan apa yang anak rasakan dengan menggunakan gawai, memberi batas waktu dalam menggunakan gawai.

KERANGKA TEORITIS

Teori Atribusi

Littlejohn & Foss (2009), menjelaskan teori atribusi bermula dengan gagasan bahwa setiap individu mencoba untuk memahami perilaku mereka sendiri dan orang lain dengan mengamati bagaimana sesungguhnya setiap individu berperilaku. Sebagai pelaku komunikasi, kita harus berpikir logis kenapa kita berperilaku demikian, dan terkadang kita ingin agar dapat menjelaskan kenapa orang lain juga berperilaku seperti itu. Teori atribusi kemudian berhubungan dengan cara kita menyimpulkan hal yang menyebabkan perilaku tersebut, perilaku kita dan perilaku orang lain.

Teori Perencanaan Komunikasi

Teori ini ditulis oleh Berger (2008), merupakan teori komunikasi antarpribadi yang terpusat pada individu dan pencapaian tujuan melalui tindakan komunikasi. Komunikasi merupakan

alat untuk mencapai tujuan dengan maksud tertentu. Orang menggunakan kata-kata dan tindakan-tindakan untuk mengerjakan tujuan semacam itu seperti melakukan persuasi, menghibur, dan menginformasikan pihak lain. Teori perencanaan komunikasi berusaha menjelaskan bagaimana individu-individu tiba pada sebuah pemahaman akan tindakan-tindakan dan pembicaraan terhadap satu sama lain dengan tujuan yang diarahkan, dan bagaimana individu-individu menghasilkan tindakan-tindakan dan pembicaraan yang memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan-tujuan mereka sehari-hari (Budyatna, 2015).

Fenomenologi

Fenomenologi merupakan salah satu metode penelitian yang dapat digunakan dalam memahami fenomena berdasarkan interaksi sosial. Kajian tersebut bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam dari individu mengenai pengalaman atau peristiwa yang dialaminya (conscious experience) dan cara individu dalam memaknai pengalaman tersebut. Berdasarkan pemikiran fenomenologi, sebuah peristiwa tidak dapat memiliki makna sendiri, kecuali manusia membuatnya menjadi bermakna.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivisme, karena kajian paradigma konstruktivisme mengharuskan seorang peneliti sebisa mungkin masuk dengan subjeknya dan berusaha memahami dan

memonstrasikan sesuatu yang menjadi pemahaman si subjek yang akan diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap individu mencoba untuk memahami perilaku mereka sendiri dan orang lain dengan mengamati bagaimana sesungguhnya setiap individu berperilaku. Sebagai pelaku komunikasi, kita harus berpikir logis kenapa kita berperilaku demikian, dan terkadang kita ingin agar dapat menjelaskan kenapa orang lain juga berperilaku seperti itu. Teori atribusi kemudian berhubungan dengan cara kita menyimpulkan hal yang menyebabkan perilaku tersebut, perilaku kita dan perilaku orang lain. Teori atribusi merupakan teori yang menjelaskan tentang perilaku seseorang. Teori atribusi menjelaskan mengenai proses bagaimana kita menentukan penyebab dan motif tentang perilaku seseorang. Teori atribusi adalah teori yang menekankan pada adanya motivasi dalam suatu hubungan. Secara umum teori atribusi menyuguhkan sebuah kerangka kerja untuk memahami bagaimana setiap individu menafsirkan perilaku orang lain dan perilaku diri mereka sendiri.

Komunikasi

Komunikasi yang terjalin antara orangtua dengan guru menyimpulkan motif dari perilaku, maksud dan karakteristik satu sama lain untuk mengetahui bagaimana komunikasi seharusnya berjalan. Begitu pula dengan menyimpulkan karakteristik anak dengan pola perilaku yang tampak. Sesuai dengan istilah atribusi dalam psikologi sosial memiliki dua makna, yaitu penjelasan perilaku dan kesimpulan. Kedua makna tersebut memiliki kesamaan yaitu atribusi

sebagai proses penugasan, dalam psikologi komunikasi, istilah atribusi merujuk pada proses menyimpulkan motif, maksud, dan karakteristik orang lain dengan melihat pola perilakunya yang tampak. Komunikasi orang tua dengan guru yang terjalin dengan baik, dinilai mampu meminimalisir dampak negatif gawai pada anak usia dini. Orang tua yang aktif melaporkan perkembangan anak di rumah kepada guru, dapat membantu pekerjaan guru di sekolah untuk mendidik anak.

Motivasi

Motivasi orang tua dengan guru menjalin komunikasi yaitu untuk perkembangan anak. Adanya motivasi dalam komunikasi orang tua dengan guru berpengaruh terhadap tercapainya tujuan yaitu mencegah dampak negatif gawai pada anak. Pencegahan yang dilakukan berupa konsultasi, pengertian, peringatan yang diberikan baik oleh orang tua maupun guru. Adanya motivasi dalam berkomunikasi antara orang tua dengan guru di TK Tunas Satria juga menciptakan komunikasi yang efektif antara orang tua dengan guru, dilihat dari keterbukaan, keharmonisan dan keakraban yang terjalin.

Tindakan

Sesuai dengan teori perencanaan komunikasi yang mana, orang menggunakan kata-kata dan tindakan-tindakan untuk mengerjakan tujuan semacam itu seperti melakukan persuasi, menghibur, dan menginformasikan pihak lain (Budyatna, 2015). Tujuan orang tua dan guru melalui kata-kata dan tindakan adalah melakukan persuasi guna mencegah dampak negatif gawai. Persuasi dilakukan untuk mengarahkan

anak agar tidak bermain gawai terus menerus, sehingga dapat mencegah dampak negatif yang ditimbulkan dari gawai. Orang tua dan guru pun dapat mengarahkan bagaimana seharusnya menggunakan gawai yang baik dan benar.

Pengetahuan

Pentingnya pengetahuan seputar gawai yang dimiliki oleh orangtua dan guru, dapat menjadi acuan untuk bagaimana seharusnya mengarahkan anak agar menggunakan gawai dengan tepat sehingga dapat membawa manfaat dan mencegah dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai. Orang tua dan guru dengan pengetahuan yang mumpuni seputar gawai dapat menjelaskan dengan lugas dan mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasi anak yang kecanduan gawai.

Peran

Mencegah dampak negatif gawai, diperlukan peranan dari orang tua dan guru. Agar apa yang menjadi tujuan dapat terealisasi. Orang tua dan guru memiliki peran yang penting, orang tua sebagai pendidik pertama dan utama anak sejak lahir hingga dewasa dan guru sebagai orang tua di sekolah. Dari hasil wawancara, orang tua dan guru merasa bahwa peran masing-masing lebih penting. Maka dibutuhkan koordinasi antara orang tua dan guru, sehingga menghasilkan hubungan yang kuat untuk mencapai tujuan yaitu mencegah dampak negatif gawai. Orang tua dan guru yang menyadari pentingnya peran masing-masing dapat meminimalisir dampak negatif gawai pada anak.

Hambatan

Hambatan yang dirasakan seperti kesibukan masih ditemui, terutama dari pihak orang tua yang bekerja. Namun, hambatan tersebut sedikit bisa teratasi dengan adanya ruang obrolan orang tua dan guru via whatsapp. Oleh karena itu, peran orang tua sangat efektif dalam pencapaian pelajaran, anak menjadi lebih termotivasi di sekolah. Guru harus melibatkan orang tua anak dan memberi tahu orang tua tentang situasi di sekolah.

PENUTUP

Komunikasi yang terjalin baik antara orang tua dengan guru mampu mencegah dampak negatif gawai, dengan berkomunikasi apa yang menjadi tujuan akan tercapai. Keterbukaan menjadi faktor utama terjalinnya komunikasi yang baik dan efektif antara orang tua dan guru. Orang tua yang aktif berkomunikasi dengan guru akan lebih mudah mengawasi tumbuh kembang anak. Begitu pun sebaliknya, guru yang aktif melaporkan setiap perkembangan anak akan mengetahui bagaimana karakteristik dari anak sehingga dapat mengambil tindakan yang tepat untuk mencegah dampak negatif gawai.

1. Saran untuk Orang tua

Orang tua sebagai pendidik utama anak sudah semestinya selalu mengawasi perilaku anak. Bagaimana anak di sekolah, apa yang sedang menjadi kegemarannya, dan perilakunya.

2. Saran untuk Guru

Guru adalah orang tua pengganti di sekolah. Guru taman kanak-kanak memiliki tugas dan fungsi membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk belajar mengenal diri dan lingkungannya dengan cara yang

menyenangkan. Anak usia dini sedang berada pada masa eksplorasi, banyak yang menjadi keingin tahunya. Anak yang menjadi pecandu gawai menunjukkan perilaku yang berbeda seperti suka berkhayal. Guru perlu memperhatikan hal tersebut apakah hal tersebut baik atau tidak untuk perkembangan anak. Guru juga harus selalu melaporkan perkembangan anak di sekolah kepada orang tua.

3. Saran untuk Pemerintah

Pemerintah diharapkan dapat membuat program penyuluhan kemajuan teknologi yang bertujuan agar masyarakat, terutama para orang tua, guru dan anak-anak dapat menggunakan teknologi yang berkembang dengan bijak. Keterampilan guru seputar teknologi juga penting untuk diperhatikan agar para guru tidak tertinggal oleh zaman sehingga dapat mendidik anak untuk siap menatap masa depan.

4. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan penelitian dengan mengambil informan yang lebih banyak, dan juga dapat menggunakan teori-teori lain yang berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

A.Foss, Stephen W. Littlejohn & Karen. (2009). *Theoris of Human Communication*. Terjemahan oleh Mohammad Yusuf Hamdan. Jakarta: Salemba humanika.

Budyatna, Muhammad. (2015). *Teori-teori Mengenai Komunikasi Antar-Pribadi*. Jakarta: Kencana.

kbbi.kemdikbud.go.id – diakses pada 6 Mei 2019, pukul 14.00 WIB

Muduli, J. R. (2014). *Addiction to Technological Gadgets and Its Impact on Health and Lifestyle: A Study on College Students*. (Published Thesis) Departemenet of Humanities and Social

Sciences. National Institute of Technology Rourkela India.
www.Liputan6.com, *Akibat Kecanduan Gadget Pola Komunikasi Anak Bisa Bergeser* – diakses pada 1 Mei 2019, pukul 19.00 WIB)