

# **SURVEI DESKRIPTIF FAKTOR - FAKTOR PENGGUNAAN IT (*GADGET DEVICE*) DI KALANGAN SISWA TK DAN SD DITINJAU DARI JENIS PEKERJAAN ORANG TUA SISWA DI KOTA SINGARAJA**

Ni Luh Kadek Tristiana Pratiwi<sup>1</sup>, Dessy Seri Wahyuni<sup>2</sup>,

Made Windu Antara Kesiman<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

*E-mail:* tristianapратиwi@gmail.com<sup>1</sup>, dsy.wahyuni@gmail.com<sup>2</sup>, dekndu@yahoo.com<sup>3</sup>

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui faktor-faktor penggunaan IT; (2) menganalisis secara deskriptif pengaruh jenis pekerjaan orang tua siswa terhadap faktor-faktor penggunaan IT dan (3) mengetahui sejauh mana perbedaan jenis pekerjaan orang tua mempengaruhi penggunaan IT (*gadget device*) di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja. Penelitian ini mengadopsi model penelitian *Theory Acceptance Model* (TAM) dari Davis (1989).

Penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa TK dan SD di kota Singaraja. Jumlah sampel TK 312 siswa dan SD 372 siswa. Penarikan sampel menggunakan Teknik *Cluster Random Sampling* dan *Proportionate Random Sampling*. Data penelitian dihimpun menggunakan angket dan dianalisis dengan metode analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian, hampir setengah orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha mengatakan penggunaan IT bermanfaat serta mudah. Pada orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha

Penjualan di Toko dan Pasar menunjukkan sebagian kecil orang tua menyatakan penggunaan IT bermanfaat serta mudah. Jadi jenis pekerjaan orang tua siswa TK yang memiliki persepsi kemanfaatan dan kemudahan tertinggi adalah Tenaga Tata Usaha dan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar untuk SD.

**Kata kunci:** Survei, *Gadget device*, Penggunaan IT

*Abstract*— This research aims to (1) find out the factors the use of IT; (2) analyse descriptive in this type of work influence the student's parents against the factors of use IT and (3) knowing the extent to which differences in the types of jobs of parents affects the use of IT (the *gadget device*) among Kindergarten and Elementary School students in the city of Singaraja. This study adopts the model of research *Theory Acceptance Model* (TAM) from Davis (1989).

This research uses descriptive survey method. This research population is kindergarten and primary students in the city of

**Singaraja. Total sample of Kindergarten are 372 and Elementary School are 312 students. Withdrawal of samples using Cluster Random Sampling and Proportionate Random Sampling. Research data compiled using question form and analyzed by the method of deskripif analysis.**

**Based on the results of the study, almost half of parents of kindergarten students with the kind of work The Worker said the IT is useful and easy to use. At Elementary School Business services and Energy Businesses Power sales in shops and markets shows a small portion of the parents stated IT is useful and easy to use. So what kind of work the parents kindergarten students who have the highest benefit and ease of perception is The Energy and Energy Services and energy Business Business sales in shops and markets for Elementary School.**

**Keyword: Survey, Gadget device, Use of IT**

## I. PENDAHULUAN

Jumlah pengguna *gadget* terus bertambah dari waktu ke waktu. Faktanya, *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja usia (12-21) tahun dan dewasa atau lanjut usia (22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan usia anak-anak usia (7-11) tahun bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini (3-6) tahun yang belum layak menggunakan *gadget* [1].

Kecanggihan teknologi *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam mendidik anaknya. Kemudahan pengoperasian *gadget* dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik *online* maupun *offline*, berupa *game* atau situs web telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal. Terdapat beragam jenis *gadget* diantaranya *smartphone*, *music player* (semacam ipod, mp4), kamera digital/kamera mini, *music box*, PSP (dan sejenis game konsol), *disc man* (pemutar DVD *portable*), *netbook*, translator canggih, jam tangan mewah tapi canggih (*iwatch*), *tablet*, dan *laptop*.

Bali juga mendapat imbas perkembangan dari teknologi *gadget*. Pola pikir masyarakat Bali yang konsumtif akan mempercepat proses perkembangan teknologi dan sebaliknya kemajuan teknologi yang semakin pesat akan merubah kehidupan sosial dan kebudayaan masyarakat Bali. Berdasarkan hasil survei pengguna *gadget* tahun 2011 ada sekitar 31,5% pengguna *gadget*

yang berusia 18-34 tahun sedangkan yang berusia 35 tahun ke atas jumlah penggunaannya sekitar 55,5%. Pada tahun 2014, pengguna tablet berusia 18-34 tahun naik menjadi sekitar 34,8%, sedangkan yang berusia 35 tahun ke atas turun sedikit ke kisaran 49,3 % dari total jumlah pengguna. Tidak dipungkiri juga jumlah pengguna *gadget* di kalangan siswa TK dan SD yang memiliki rentang usia (4-6) tahun dan (6-12) tahun semakin bertambah. Di Bali jumlah penduduk usia (3-14) tahun yang sudah menggunakan *gadget* mencapai 18% di tahun 2013.

Berdasarkan pengamatan saya, sudah banyak anak-anak yang menggunakan *gadget*. Rentang usia anak-anak yang menggunakan *gadget* sangat beragam, mulai dari balita hingga SD. Kita dapat menjumpainya di lingkungan sekitar, anak-anak menggunakan *gadget* sebagai mainan, memutar video, *browsing* internet, foto-foto dan lain-lain. Mereka terlihat lebih akrab dengan *gadget* yang dimilikinya, jika sudah menggunakan *gadget* maka perhatian mereka akan terpusat pada *gadget* yang digunakannya.

Hal ini menunjukkan bahwa tingkat antusiasme anak-anak dalam menggunakan *gadget* cukup tinggi. Umumnya *gadget* yang banyak digunakan anak-anak yaitu berupa *tablet* dan *smartphone*. Biasanya anak-anak menggunakan *gadget* yang dimiliki orang tua, karena kesibukannya orang tua tidak sempat bermain dengan anak-anak sehingga mereka memberikan *gadget* kepada anaknya sebagai mainan.

Berdasarkan uraian penulis di atas, maka penulis tertarik untuk menganalisis secara deskriptif faktor - faktor penggunaan IT (*gadget device*) di kalangan anak-anak dengan judul "Survei Deskriptif Faktor - Faktor Penggunaan IT (*Gadget Device*) di Kalangan Siswa TK Dan SD ditinjau dari Jenis Pekerjaan Orang Tua Siswa di Kota Singaraja".

## II. KAJIAN TEORI

### A. *Gadget Device*

*Gadget* diartikan sebagai perangkat elektronik dengan jenisnya yang bermacam-macam yang memiliki fungsi khusus dengan mengedepankan fungsinya sebagai perangkat berteknologi mutakhir dan memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Umumnya *gadget* itu berukuran kecil, namun ada juga *gadget* yang

berukuran sedang maupun besar. Karena beragamnya jenis *gadget* dengan ukuran yang berbeda-beda maka *gadget* dapat diklasifikasikan berdasarkan ukurannya, untuk yang berukuran kecil misalnya *music player*, kamera digital/kamera mini, *smartphone* (layar 1-5 inch), dan *iwatch*. *Gadget* dengan ukuran sedang misalnya *music box*, *disc man* (pemutar DVD *portable*), PSP (dan sejenis game konsol), *tablet* (layar 6 – 7 inch), dan *netbook*. *Gadget* yang memiliki ukuran besar misalnya *tablet* (layar diatas 7 inch) dan laptop.

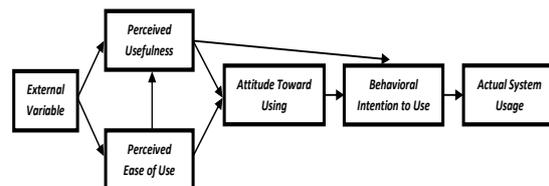
#### B. Konsep Pekerjaan dan Jenis Pekerjaan (KBJI)

Klasifikasi Baku Jenis Pekerjaan Indonesia (KBJI) 2002 mengelompokkan berbagai jenis pekerjaan yang terdapat dalam dunia kerja di Indonesia baik di sektor formal maupun informal menurut aturan tertentu. KBJI disusun berdasarkan *International Standard Classification of Occupations* (ISCO) 1988. Struktur KBJI 2002 terdiri dari lima tingkat secara vertikal yaitu Golongan Pokok, Golongan, Subgolongan, Kelompok, dan Jenis Pekerjaan. Klasifikasi jenis pekerjaan berdasarkan golongan pokok dibedakan menjadi 10 jenis pekerjaan yaitu Pejabat Legislatif, Pejabat Tinggi, dan Manajer, Tenaga Profesional, Teknisi dan Asisten Profesional, Tenaga Tata Usaha, Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar, Tenaga Usaha Pertanian dan Peternakan, Tenaga Pengolahan dan Kerajinan, Operator dan Perakitan Mesin, Pekerja Kasar dan Tenaga Kebersihan, Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI, Tenaga Lain-Lain (Ibu Rumah Tangga dan Pensiunan) [2].

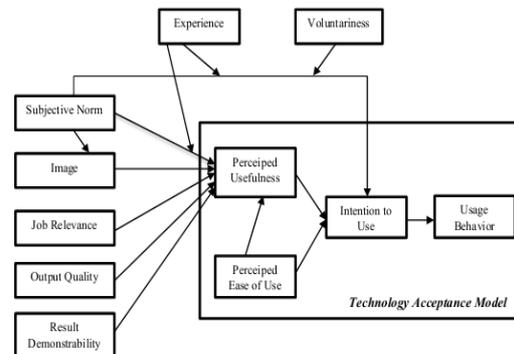
#### C. Technology Acceptance Model (TAM)

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) merupakan sebuah model yang pertama kali dikenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Teori TAM dari Davis menjelaskan sebuah penerimaan individu terhadap teknologi komputer yang didasarkan pada dua kepercayaan khusus, yaitu: (Dishaw, 2002): Kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) yaitu derajat dimana seseorang berpikir bahwa menggunakan sebuah sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kemudahan penggunaan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) yaitu tingkatan dimana seorang individu mempercayai bahwa menggunakan teknologi akan memerlukan sedikit usaha [3] dan [4]. Pada tahun 2000, Davis

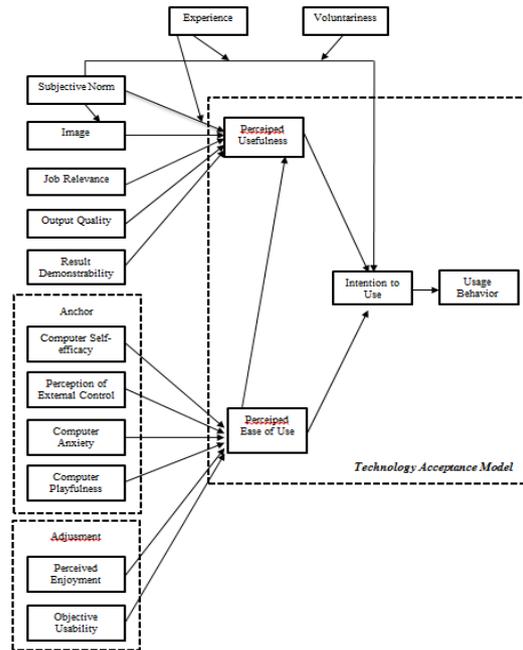
bersama Venkatesh membuat versi baru dari TAM. Model dari versi baru TAM ini memasukkan faktor-faktor baru antara lain norma subjektif (*subjective norm*), sukarela (*voluntariness*), dan *image* [5]. Venkatesh dan Bala membentuk TAM 3 dengan menambahkan variabel yang termasuk golongan *adjustment* dan *anchor* yang berhubungan dengan variabel persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*) [6]. Berikut ini merupakan diagram model TAM, TAM2, dan TAM3.



Gambar 2. 1 Diagram Model Asli Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989)



Gambar 2. 2 Technology Acceptance Model (TAM) 2 (sumber : Venkatesh dan Davis, 2000)



Gambar 2. 3 Technology Acceptance Model (TAM) 3 (sumber : Venkatesh dan Bala, 2008)

### III. METODOLOGI

Penelitian ini termasuk penelitian survei deskriptif. Penelitian ini tidak mencari hubungan antar variabel, menguji hipotesis atau membuat ramalan, tetapi penelitian ini hanya menganalisa secara deskriptif pengaruh jenis pekerjaan orang tua terhadap penggunaan IT (*gadget device*), yang didasari pada fakta yang terjadi, dalam hal ini adalah penggunaan IT (*gadget device*) yang signifikan pada anak-anak yang tergolong kedalam siswa TK dan SD dalam kurun waktu satu tahun terakhir. Menurut data yang tercatat di Kementerian Komunikasi dan Informatika, angka masyarakat pengguna *gadget* di Indonesia mencapai 240 juta unit, padahal jumlah penduduk Indonesia saat ini berada dikisaran angka 230 juta jiwa. Penulis akan menelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan IT (*gadget device*) di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja dan mendeskripsikan sejauh mana perbedaan jenis pekerjaan orang tua mempengaruhi penggunaan IT (*gadget device*) di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja.

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar dan TK di kota Singaraja. Subjek yang diteliti adalah orang tua siswa TK dan SD di kota Singaraja. Waktu penelitian ini adalah semester genap tahun akademik 2013/2014.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari TK dan SD yang berada di wilayah kota Singaraja, mulai dari wilayah Singaraja Barat, Timur, Utara, Selatan, dan Tengah atau tepatnya di wilayah kota. Jumlah populasi tahap pertama untuk TK sebanyak 2519 siswa yang terbagi ke dalam 7 gugus sekolah dan SD sebanyak 8916 siswa yang terbagi ke dalam 14 gugus sekolah. Jumlah sampel untuk TK sebanyak 302 dan SD sebanyak 373 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung melalui suatu alat pengumpul data berupa angket yang disebar kepada siswa TK dan Sekolah Dasar melalui guru atau wali kelas masing-masing di wilayah kota Singaraja.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai faktor-faktor penggunaan IT (*gadget device*) di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket berstruktur dengan jawaban tertutup, yaitu angket yang telah disediakan pilihan jawabannya. Pernyataan yang disusun menggunakan skala likert yang terdiri dari pernyataan positif dan negative. Bentuk angket yang digunakan angket berjenjang dengan 4 kategori jawaban.

Dalam penelitian ini peneliti membuat sebanyak 32 item untuk faktor kemanfaatan, 28 item untuk faktor kemudahan, dan 20 item untuk faktor penggunaan IT.

Angket tersebut kemudian disebar kepada 250 siswa TK dan SD di luar sampel yaitu TK Ganesha, TK Bina Putra, TK Pradnya Paramitha, TK Aisyiyah, TK Laksamana, TK Santi Kumara, SD No 6 Banyuning, SD No 1 Pamaron, SD No 5 Banjar Jawa, dan SD No 4 Banyuasri.

Angket yang sudah valid kemudian disusun kembali menjadi angket penelitian yang kemudian disebar kepada sampel penelitian sebanyak 684 siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh jenis pekerjaan orang tua terhadap penggunaan IT (*gadget device*) di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja. Hasil analisis kualitatif berupa perbandingan deskripsi penggunaan teknologi informasi (*gadget device*) di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja berdasarkan jenis pekerjaan orang tua.

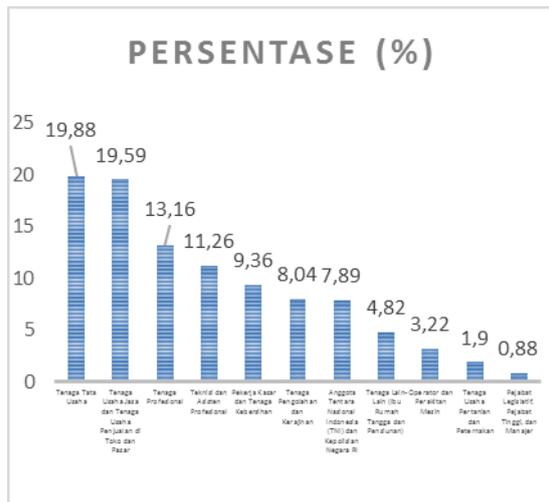
Analisis kuantitatif disini bertujuan untuk memperoleh persentase dari hasil angket yang nantinya akan dianalisis secara deskriptif.

#### IV. PEMBAHASAN

Penelitian ini mengumpulkan hasil jawaban angket 684 responden dari 43 sekolah, yang terdiri atas 17 Taman Kanak-Kanak dan 26 Sekolah Dasar. Setelah data terkumpul, jawaban responden ditabulasi sesuai dengan kebutuhan analisis. Deskripsi data berisi rata-rata persentase jumlah. Perhitungan rata-rata persentase dihitung menggunakan rumus pada Persamaan 4.1 sebagai berikut.

$$Pr = \frac{f}{x} \times 100\% \quad \dots\dots\dots(4.1)$$

Keterangan:  
Pr = rata-rata persentase responden  
Fr = frekuensi pilihan jawaban responden per butir soal  
Σfr = total frekuensi pilihan jawaban  
Rata-rata persentase jumlah jenis pekerjaan orang tua siswa TK dan SD di Kota Singaraja akan disajikan ke dalam Gambar 4.1



Gambar 4. 1 Diagram Persentase Jumlah Jenis Pekerjaan Orang Tua Siswa TK dan SD di Kota Singaraja

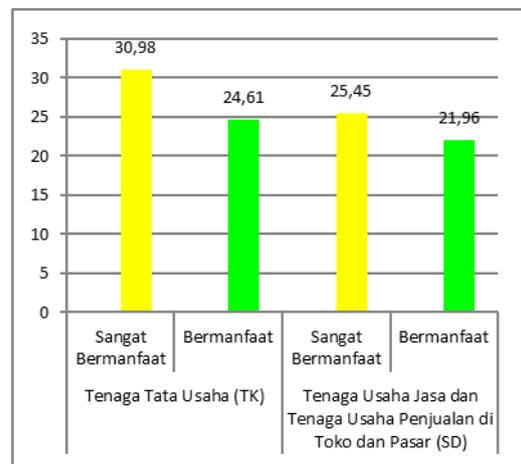
##### A. Faktor-Faktor Penggunaan IT

Dilihat dari deskripsi data dan hasil penelitian serta berdasarkan model penelitian yang diadopsi dari model TAM (Davis, 1989), maka yang termasuk faktor-faktor penggunaan

IT di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar di kota Singaraja adalah faktor kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan faktor kemudahan (*perceived ease of use*). Dalam model penelitian, penggunaan IT terjadi oleh adanya persepsi kemanfaatan dan kemudahan.

Pada responden dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha di kalangan siswa Taman Kanak-Kanak menunjukkan rata-rata persentase sangat setuju sebesar 23.03%, setuju 21.26% dan untuk responden di kalangan Sekolah Dasar dengan jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar menunjukkan rata-rata persentase sangat setuju sebesar 26.09% dan setuju sebesar 21.99% terhadap penggunaan IT pada anak-anak.

Hasil analisis penggunaan IT terkait dengan analisis faktor kemanfaatan yang menyatakan hampir setengah dari orang tua dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha di kalangan siswa TK dari 30.98% yang menyatakan sangat bermanfaat dan 24.61% menyatakan bermanfaat. Pada SD persentase sangat bermanfaat yang ditunjukkan oleh jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar sebesar 25.45% dan bermanfaat sebesar 21.96% terhadap persepsi kemanfaatan dalam menggunakan IT. Rata-rata persentase disajikan pada Grafik Batang dan Pie.



Gambar Diagram Batang Persentase Faktor Kemanfaatan Penggunaan IT di Kalangan Siswa TK dan SD



kesederhanaan dan masih belum banyak mengenal tentang penggunaan alat-alat IT, sehingga mereka menganggap bahwa alat-alat IT seperti *gadget* tidak bermanfaat bagi anak-anaknya.

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase sangat tidak bermanfaat paling tinggi adalah Tenaga Lain – Lain (Ibu Rumah Tangga dan Pensiunan) Jenis pekerjaan ini umumnya memiliki banyak waktu untuk mengasuh anak-anaknya. Sehingga menurut mereka akan lebih aman jika memberikan mainan biasa tanpa memanfaatkan alat-alat teknologi yang belum tepat untuk anak-anaknya.

## 2. Kemudahan

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase sangat mudah paling tinggi adalah Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar, karena jenis pekerjaan banyak berinteraksi dalam kehidupan sosial sehingga menganggap bahwa alat teknologi informasi seperti *gadget* sudah tidak asing dan bukan menjadi barang mewah karena setiap orang sudah memilikinya.

Tenaga Tata Usaha menunjukkan persentase mudah paling tinggi terhadap penggunaan alat-alat teknologi informasi pada anak-anak. Hal ini terjadi karena jenis pekerjaan ini umumnya berhubungan dengan alat-alat teknologi informasi, misalnya Pegawai Tata Usaha yang sering bertugas di depan komputer dan mengerjakan pekerjaan kantor dengan komputer. Sehingga ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua bahwa alat-alat teknologi informasi mudah digunakan bahkan oleh anak-anak.

Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI lebih setuju menganggap bahwa anak-anak tidak mudah menggunakan alat-alat teknologi informasi. Menurut jenis pekerjaan ini anak-anak masih belum bisa beradaptasi dengan kecanggihan teknologi pada alat-alat teknologi informasi khususnya *gadget*.

Jenis pekerjaan yang menganggap bahwa anak-anak sangat tidak mudah menggunakan alat-alat teknologi informasi adalah Operator dan Perakitan Mesin. Hal yang paling menonjol yang diungkapkan oleh jenis pekerjaan ini yaitu *gadget* tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

## c. Mengetahui Sejauh mana Pengaruh Jenis Pekerjaan Orang Tua terhadap Faktor-Faktor Penggunaan IT

Persepsi kemanfaatan dan kemudahan dalam penggunaan IT (*gadget*) pada anak-anak TK maupun SD dipengaruhi oleh jenis pekerjaan orang tua. Hampir setengah dari orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha setuju anak-anak menggunakan IT karena menganggap alat-alat IT seperti *gadget* memiliki kemanfaatan dan kemudahan untuk digunakan oleh anak-anak. Sebagian kecil orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar setuju anak-anak menggunakan IT karena menganggap alat-alat IT seperti *gadget* memiliki kemanfaatan dan kemudahan untuk digunakan oleh anak-anak. Begitu pula dengan jenis pekerjaan lainnya baik pada orang tua siswa TK maupun SD yaitu Pejabat Legislatif, Pejabat Tinggi, dan Manajer, Teknisi dan Asisten Profesional dan Tenaga Usaha Pertanian dan Peternakan setuju terhadap penggunaan IT karena dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan dan kemudahan, akan tetapi orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan Tenaga Profesional tidak setuju terhadap penggunaan IT karena memiliki persepsi ketidakmanfaatan dan ketidakmudahan bagi anak-anak. Namun menurut orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Profesional penggunaan IT memiliki persepsi kemanfaatan dan kemudahan untuk digunakan oleh anak-anak.

Hal serupa terjadi dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha, menurut orang tua siswa TK penggunaan IT memiliki kemudahan, tetapi menurut orang tua siswa SD menyatakan tidak setuju terhadap penggunaan IT karena memiliki persepsi ketidakmudahan. Kemudian jenis pekerjaan orang tua siswa TK dan SD yang menyatakan tidak setuju terhadap penggunaan IT karena memiliki persepsi ketidakmanfaatan dan ketidakmudahan yaitu Tenaga Pengolahan dan Kerajinan, Operator dan Perakitan Mesin, Pekerja Kasar dan Tenaga Kebersihan, Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI, dan Tenaga Lain-Lain (Ibu Rumah Tangga dan Pensiunan).

D. Rekap Analisis Penggunaan IT di Semua Sekolah (Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar)

Berdasarkan persentase tertinggi yang ditunjukkan oleh kedua jenis maka analisis penggunaan IT dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk orang tua siswa di kalangan Taman Kanak-Kanak menunjukkan bahwa sebagian kecil orang tua dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha setuju jika anak-anak menggunakan IT. Hal ini disebabkan oleh persepsi kemanfaatan dan kemudahan yang mereka miliki terhadap penggunaan IT pada anak-anak. Menurut mereka anak-anak sudah mampu menggunakan alat-alat IT seperti *gadget* yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi keperluan mereka terutama untuk mengajarkan memanfaatkan alat-alat IT sejak dini. Jenis pekerjaan ini juga umumnya berhubungan dengan alat-alat teknologi informasi, misalnya Pegawai Tata Usaha yang sering bertugas di depan komputer dan mengerjakan pekerjaan kantor dengan komputer. Sehingga ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua bahwa alat-alat teknologi informasi mudah digunakan bahkan oleh anak-anak.
2. Jika orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha mengatakan setuju anak-anak menggunakan IT maka berbeda dengan persepsi orang tua siswa SD. Jenis pekerjaan yang setuju terhadap penggunaan IT pada anak-anak adalah Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar. Hal ini terjadi karena jenis pekerjaan ini umumnya memiliki rutinitas yang banyak berinteraksi dengan lingkungan terutama yang melibatkan banyak orang. Sehingga waktu mereka banyak tersita untuk aktivitas yang dijalani dan waktu untuk anak-anak pun berkurang. Untuk mengantisipasi hal tersebut orang tua mencari suatu hal yang dapat menggantikan perannya untuk menemani anak-anak, yaitu dengan memberikan alat-alat teknologi informasi seperti *gadget*. Jenis pekerjaan ini juga memiliki tingkat perekonomian yang memadai, melalui kegiatan usaha/bisnis mereka banyak menghasilkan pendapatan yang dapat memenuhi kebutuhan keluarga. Sehingga

mereka merasa mampu untuk memenuhi kebutuhan hidup selain kebutuhan pokok salah satunya kebutuhan akan sarana komunikasi seperti alat-alat teknologi informasi (*gadget*).

3. Untuk jenis pekerjaan orang tua siswa TK lainnya yang mengatakan setuju terhadap penggunaan IT adalah Pejabat Legislatif, Pejabat Tinggi, dan Manajer, Tenaga Usaha Pertanian dan Peternakan dan Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI. Jenis pekerjaan orang tua siswa SD lainnya yang mengatakan setuju terhadap penggunaan IT adalah Pejabat Legislatif, Pejabat Tinggi, dan Manajer, Tenaga Profesional, Teknisi dan Asisten Profesional, Tenaga Tata Usaha, Tenaga Usaha Pertanian dan Peternakan, dan Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI. Persepsi antara orang tua siswa TK dan SD umumnya hampir sama, dilihat dari kesamaan jenis pekerjaan orang tua siswa TK maupun SD yang mengatakan setuju terhadap penggunaan IT, meskipun terdapat tambahan jenis pekerjaan lain pada SD.
4. Sedangkan jenis pekerjaan orang tua siswa TK yang mengatakan tidak setuju terhadap penggunaan IT adalah Tenaga Profesional, Teknisi dan Asisten Profesional, Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar, dan Pekerja Kasar dan Tenaga Kebersihan. Jenis pekerjaan orang tua siswa SD yang mengatakan tidak setuju terhadap penggunaan IT adalah Operator dan Perakitan Mesin, Pekerja Kasar dan Tenaga Kebersihan dan Tenaga Lain-Lain (Ibu Rumah Tangga dan Pensiunan). Terjadi perbedaan persepsi antara orang tua siswa TK dan SD yang mengatakan tidak setuju terhadap penggunaan IT. Meskipun menurut orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar IT setuju terhadap penggunaan IT akan tetapi tidak begitu pada orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan yang sama. Hal ini terjadi karena persepsi orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar menganggap bahwa seorang anak SD lebih paham dan siap menggunakan IT dibandingkan anak-anak usia TK.

5. Dan untuk jenis pekerjaan orang tua siswa TK dan SD yang menunjukkan sikap netral yaitu antara persentase antara setuju dan tidak setuju hampir sama yaitu Tenaga Pengolahan dan Kerajinan.

#### V. SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data, hasil penelitian dan analisis faktor-faktor penggunaan IT di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja ditinjau dari jenis pekerjaan orang tua yang kemudian telah dibahas secara deskriptif, maka simpulan dari peneliti ini adalah:

1. Berdasarkan model penelitian yang diadopsi dari model TAM (Davis, 1989) sesuai dengan hasil analisis faktor-faktor penelitian, maka faktor-faktor penggunaan IT di kalangan siswa TK dan SD di kota Singaraja adalah kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan (*ease of use*).
2. Analisis Deskriptif Pengaruh Jenis Pekerjaan Orang Tua Siswa terhadap Faktor-Faktor Penggunaan IT adalah sebagai berikut.
  - a. Kemanfaatan

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase sangat bermanfaat paling tinggi adalah Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar. jenis pekerjaan ini memiliki rutinitas yang sangat padat Sehingga waktu mereka banyak tersita untuk aktivitas yang dijalani dan waktu untuk anak-anak pun berkurang. Untuk mengantisipasi hal tersebut orang tua mencari suatu hal yang dapat menggantikan perannya untuk menemani anak-anak. Salah satunya dengan memberikan mainan yang dapat menghibur anak-anak, dengan adanya perkembangan teknologi khususnya *gadget*.

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase bahwa penggunaan IT bermanfaat adalah Tenaga Tata Usaha. Jenis pekerjaan ini memiliki cukup pengetahuan untuk menilai penggunaan alat-alat teknologi informasi pada anak-anaknya. Menurut mereka anak-anak sudah mampu menggunakan alat-alat IT seperti *gadget* yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi keperluan mereka terutama untuk mengajarkan bagaimana memanfaatkan alat-alat IT sejak dini.

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase tidak bermanfaat paling tinggi adalah Pekerja Kasar dan Tenaga Kebersihan.

Umumnya jenis pekerjaan ini hidup dengan kesederhanaan dan masih belum banyak mengenal tentang penggunaan alat-alat IT, sehingga mereka menganggap bahwa alat-alat IT seperti *gadget* tidak bermanfaat bagi anak-anaknya.

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase sangat tidak bermanfaat paling tinggi adalah Tenaga Lain – Lain (Ibu Rumah Tangga dan Pensiunan). Jenis pekerjaan ini umumnya memiliki banyak waktu untuk mengasuh anak-anaknya. Sehingga menurut mereka akan lebih aman jika memberikan mainan biasa tanpa memanfaatkan alat-alat teknologi yang belum tepat untuk anak-anaknya.

- b. Kemudahan

Jenis pekerjaan yang menunjukkan persentase sangat mudah paling tinggi adalah Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar, karena jenis pekerjaan banyak berinteraksi dalam kehidupan sosial sehingga menganggap bahwa alat teknologi informasi seperti *gadget* sudah tidak asing dan bukan menjadi barang mewah karena setiap orang sudah memilikinya.

Tenaga Tata Usaha menunjukkan persentase mudah paling tinggi terhadap penggunaan alat-alat teknologi informasi pada anak-anak. Hal ini terjadi karena jenis pekerjaan ini umumnya berhubungan dengan alat-alat teknologi informasi, misalnya Pegawai Tata Usaha yang sering bertugas di depan komputer dan mengerjakan pekerjaan kantor dengan komputer. Sehingga ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua bahwa alat-alat teknologi informasi mudah digunakan bahkan oleh anak-anak.

Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI lebih setuju menganggap bahwa anak-anak tidak mudah menggunakan alat-alat teknologi informasi. Menurut jenis pekerjaan ini anak-anak masih belum bisa beradaptasi dengan kecanggihan teknologi pada alat-alat teknologi informasi khususnya *gadget*.

Jenis pekerjaan yang menganggap bahwa anak-anak sangat tidak mudah menggunakan alat-alat teknologi informasi adalah Operator dan Perakitan Mesin. Hal yang paling menonjol yang diungkapkan oleh jenis pekerjaan ini yaitu *gadget* tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

3. Mengetahui Sejauh mana Pengaruh Jenis Pekerjaan Orang Tua terhadap Faktor-Faktor Penggunaan IT

Ternyata persepsi kemanfaatan dan kemudahan dalam penggunaan IT (*gadget*) pada anak-anak TK maupun SD dipengaruhi oleh jenis pekerjaan orang tua. Hampir setengah dari orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha setuju anak-anak menggunakan IT karena menganggap alat-alat IT seperti *gadget* memiliki kemanfaatan dan kemudahan untuk digunakan oleh anak-anak. Sebagian kecil orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Usaha Jasa dan Tenaga Usaha Penjualan di Toko dan Pasar setuju anak-anak menggunakan IT karena menganggap alat-alat IT seperti *gadget* memiliki kemanfaatan dan kemudahan untuk digunakan oleh anak-anak. Begitu pula dengan jenis pekerjaan lainnya baik pada orang tua siswa TK maupun SD yaitu Pejabat Legislatif, Pejabat Tinggi, dan Manajer, Teknisi dan Asisten Profesional dan Tenaga Usaha Pertanian dan Peternakan setuju terhadap penggunaan IT karena dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan dan kemudahan, akan tetapi orang tua siswa TK dengan jenis pekerjaan Tenaga Profesional tidak setuju terhadap penggunaan IT karena memiliki persepsi ketidakmanfaatan dan ketidakmudahan bagi anak-anak. Namun menurut orang tua siswa SD dengan jenis pekerjaan Tenaga Profesional penggunaan IT memiliki persepsi kemanfaatan dan kemudahan untuk digunakan oleh anak-anak. Hal serupa terjadi dengan jenis pekerjaan Tenaga Tata Usaha, menurut orang tua siswa TK penggunaan IT memiliki kemudahan, tetapi menurut orang tua siswa SD menyatakan tidak setuju terhadap penggunaan IT karena memiliki persepsi ketidakmudahan. Kemudian jenis pekerjaan orang tua siswa TK dan SD yang menyatakan tidak setuju terhadap

penggunaan IT karena memiliki persepsi ketidakmanfaatan dan ketidakmudahan yaitu Tenaga Pengolahan dan Kerajinan, Operator dan Perakitan Mesin, Pekerja Kasar dan Tenaga Kebersihan, Anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Negara RI, dan Tenaga Lain-Lain (Ibu Rumah Tangga dan Pensiunan)

REFERENSI

- [1]. Octaviani.2013.12 November.” Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini”.Teknologi Pendidikan Unnes. (hlm 4-7).
- [2]. Surbakti, Soedarti.2002.”Klasifikasi Baku Jenis Pekerjaan Indonesia (KBJI)”.Jakarta:Badan Pusat Statistik.
- [3]. Siregar, Khaiani Ratnasari.2011. “Kajian Mengenai Penerimaan Teknologi dan Informasi Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*”. (hlm28-30).
- [4]. Davis, F.D, (1989), “*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology*”, *MIS Quarterly*, Vol 13 (3), pp. 319-340.
- [5]. Venkatesh dan Davis. (2000). “*Technology Acceptance Model (TAM) 2*”.
- [6]. Venkatesh dan Bala. (2008). “*Technology Acceptance Model (TAM) 3*”.