

# **DAMPAK GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI PADA LINGKUNGAN PERUMAHAN BUMI REJO PERMAI**

## **IMPACT OF GADGETS ON INTERACTION ABILITY SOCIAL EARLY CHILDREN IN THE ENVIRONMENT PERUM BUMI REJO PERMAI**

**Fahamsyah Firdaus Kusumanugraha**

Praogram Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Muhammadiyah Jember

### **ABSTRAK**

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif yang sampai saat ini masih menjadi perhatian. Salah satu dampak penggunaan gadget yaitu mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak. Dalam penelitian ini membahas bagaimana dampak gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak di lingkungan perumahan bumi rejo permai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam bentuk deskriptif yang diperoleh dari data primer dan sekunder melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan model analisis data Miles and Huberman dengan langkah-langkah Pengumpulan data, Reduksi Data, Penyajian Data, Dan Verifikasi Data yang dilakukan dengan cara guna mendapatkan data yang aktual. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh masyarakat di lingkungan perumahan bumi rejo memberikan gadget pada anak dengan durasi penggunaan satu sampai tiga jam. Dengan durasi yang cukup lama membuat anak kurang berinteraksi dengan keluarga atau teman sebaya.

**Kata Kunci** : Gadget, Anak usia dini, Interaksi sosial

### **ABSTRACT**

*The use of gadgets in early childhood has positive and negative impacts that are still a concern. One of the effects of using gadgets is that it affects children's social interaction skills. This study discusses how the influence of gadgets on children's social interaction skills in the Bumi Rejo Permai Housing environment. This study aims to determine how the impact of using gadgets on early childhood. This study uses qualitative research methods in descriptive form obtained from primary and secondary data through observation, interviews, and documentation using the Miles and Huberman data analysis model with the steps of data collection, data reduction, data presentation, and data verification. way to get the actual data. Based on the results of the study, it can be concluded that almost all people in the Bumi Rejo housing environment provide gadgets to children with a duration of use of one to three hours. With a long enough duration, the child does not interact with family or peers.*

**Keywords** : Gadgets, Early childhood, Social interaction

## **PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi, teknologi merupakan salah satu sarana yang tidak dapat dipisahkan dalam melakukan berbagai hal dalam kehidupan kita sehari-hari. Jadi, di era globalisasi ini, mau tidak mau kita harus berhadapan dengan teknologi, khususnya teknologi informasi. Karena teknologi mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, kemajuan teknologi informasi seharusnya dituntut untuk tidak “gagap”.

Dewasa ini, kemajuan teknologi sangat pesat dan semakin canggih. Banyaknya teknologi mutakhir yang diciptakan telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi saat ini yaitu gadget. Sebagian besar orang sudah memiliki gadget. Gadget tidak hanya dari pekerja. Namun, hampir semua orang termasuk anak usia dini, menggunakan gadget dalam aktivitasnya sehari-hari. Hampir setiap orang yang menggunakan gadget menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menggunakan gadget. Gadget dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap nilai budaya. Oleh karena itu, gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi orang-orang tertentu. Penggunaan gadget bagi remaja, anak-anak bahkan balita banyak menimbulkan dampak negatif. Kebanyakan orang menggunakan gadget untuk komunikasi, pekerjaan, atau operasi bisnis, pencarian informasi, atau hanya pencarian hiburan. (Chusna 2017)

Penggunaan gadget yang terus menerus berdampak buruk pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, dan anak yang cenderung menggunakan gadget sangat tergantung dan harus rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitasnya sehari-hari. Anak-anak zaman sekarang lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan.

Hal ini mengkhawatirkan karena anak-anak masih labil, sangat ingin tahu dan cenderung konsumsi. Oleh karena itu, penggunaan gadget anak membutuhkan perhatian khusus dari orang tua. Beberapa kasus terkait dampak negatif

smartphone kerap menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game dan konten pornografi. Seperti contoh mengenai kasus gadget:

*HP android banyak pengaruh negatif dari pada pengaruh positif terhadap pelajar di Kabupaten Lumajang. Hal ini disampaikan Wakil Koordinator Bidang Riset dan Pengembangan Potensi Daerah Komisi Nasional Pendidikan (Komnasdik) Kabupaten Lumajang, Achmad Fuad Afdlol. "Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan HP terbaru sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu, atau bahkan menimbulkan gap antara gank HP keren dan gank HP jadul atau yang belum memiliki." – suaraindonesia-news.com*

Pada umumnya mereka sangat gemar menggunakan smartphone dalam aktivitasnya sehari-hari, baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan bermain anak, sehingga beberapa anak merasa lebih nyaman bermain dari perangkat daripada bermain dengan teman sebayanya. di lingkungan rumah Tidak dapat disangkal bahwa perangkat sangat

mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Di era teknologi tinggi saat ini, anak-anak harus dikenalkan dengan berbagai teknologi canggih sejak dini, sehingga mereka tidak lagi merasa asing dalam kehidupan sehari-hari ketika berhadapan dengan berbagai gadget berteknologi canggih. Perkembangan peradaban manusia tercermin dalam berbagai aktivitas manusia, antara lain aktivitas bermain dan alat bermain. Sikap tidak mendukung permainan seperti Nintendo, Playstation, Gameboy, dll terutama diungkapkan oleh orang tua, yang mengamati bahwa anak-anak sangat tertarik dengan permainan ini dan cenderung mengabaikan kegiatan lain. (Sari 2016)

Berdasarkan hasil observasi di Perumahan Bumi Rejo Permai orang tua cenderung memberikan gadget pada anak agar tidak mengganggu aktivitas orang tua sehingga tidak ada komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak. Ketika anak dihadapkan di lingkungan sosial anak cenderung untuk tidak berkumpul dengan teman seusianya terkadang anak merengek untuk diberikan gadget saat berkumpul dengan temannya. Disituasi lain ketika anak berada di lingkungan baru anak tidak berusaha untuk beradaptasi anak cenderung memainkan gadgetnya.

Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu disadari. Jangan biarkan orang tua mengandalkan perangkat untuk menemani anak-anaknya, dan biarkan anak-anak mereka lebih memperhatikan perangkat agar tidak mengganggu orang tua mereka. Dengan mengontrol konten apa pun di gadget anak Anda. Isi semua gadget anak Anda. Ini berarti waktu bermain adalah waktu yang berguna. Anak dapat belajar melalui waktu bermain, selama ini anak dapat meniru perilaku orang dewasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Oleh karena itu peneliti membuat penelitian ini untuk mengkaji dampak gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini pada lingkungan Perumahan Bumi Rejo Permai.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Komunikasi Dua Arah**

Komunikasi dua arah atau two-way communication adalah suatu proses komunikasi dimana umpan balik atau respon terjadi ketika sumber atau pengirim pesan mengirimkan pesan kepada penerima pesan sebagai tanggapan atas pesan yang dikirimkan satu sama lain.

Secara umum, komunikasi dua arah dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi yang ideal, karena memungkinkan kedua belah pihak untuk mengungkapkan pendapat mereka atau

setidaknya untuk menanggapi pesan yang disampaikan. Dibandingkan dengan komunikasi satu arah, yang dapat tampak diktator dan tidak adil bagi semua orang yang terlibat dalam proses komunikasi, komunikasi dua arah menawarkan lebih banyak kesempatan untuk memulai percakapan dan diskusi lebih lanjut tentang pesan atau topik yang akan dikomunikasikan.

### **Indikator Komunikasi Dua Arah**

Dalam prakteknya komunikasi dua arah memiliki beberapa indikator yang mengandung unsur-unsur yang dikandungnya, berikut ini adalah indikator yang menjadi ciri proses komunikasi dua arah:

#### *1 Source Receiver*

Seperti halnya komunikasi dasar, harus ada pengirim dan penerima mengirim atau bahkan saling bertukar pesan, bahkan dalam komunikasi dua arah, dimana kedua belah pihak berperan aktif dalam proses komunikasi yang sedang berlangsung.

#### *2 Encoding Decoding*

Encoding adalah proses pembuatan dan penyampaian pesan oleh pengirim atau sumber pesan (source), seperti B. berbicara atau menulis, dan decoding adalah proses menerima pesan yang

dikirimkan dan mencerna makna pesan oleh penerima pesan (receiver).

### 3 Messages

Tentu saja, jika ada pengirim dan penerima, juga harus ada pesan yang disampaikan: pesan yang dikripsi oleh pengirim dikirim ke penerima, penerima pesan mendekripsi untuk memahami isi pesan.

### 4 Encoding-Decoding

Perbedaan mendasar antara komunikasi satu arah dan dua arah adalah bahwa dalam komunikasi dua arah terdapat umpan balik atau feedback. Ketika penerima memberikan tanggapan (umpan balik), pesan yang dikirim kembali ke pengirim disebut pesan umpan balik. Selain penerima, pesan umpan balik juga dapat diterima oleh pengirim, yaitu ketika Anda mengirim pesan dan mendengarkan isi pesan atau melihat apa yang tertulis (pesan umpan balik sendiri) Pesan umpan balik tidak harus verbal, tetapi bisa juga non-verbal.

### 5 Channel

Channel adalah sarana penyampaian pesan atau penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Lebih dari satu saluran dapat digunakan dalam

komunikasi. Saat berkomunikasi, kita berbicara dan mendengar (saluran pendengaran vokal), menyampaikan pesan melalui gerak tubuh (saluran gestur visual) atau melalui sentuhan (saluran kulit).

### 6. Noise

Noise dalam komunikasi yang menyebabkan pesan tidak sampai kepada penerima pesan. Berikut jenis *noise*:

1) *Physical Noise* adalah gangguan yang disebabkan oleh orang lain selain pengirim dan penerima pesan (interferensi eksternal), mis. misalnya kebisingan kereta api, sinyal buruk, dll.

2) *Physiological Noise* adalah gangguan yang berasal dari pengirim atau penerima pesan dalam bentuk penghalang fisik, mis. B. Masalah penglihatan, gangguan pendengaran, kehilangan ingatan, masalah pengucapan, dll.

3) *Psychological Noise* adalah gangguan yang berasal dari pengirim atau penerima pesan berupa gangguan mental seperti prasangka, pemikiran sempit dan emosi yang tinggi.

- 4) *Semantic noise* adalah gangguan yang terjadi pada pengirim dan penerima pesan karena perbedaan arti dari sesuatu, mis. B. Perbedaan bahasa dan dialek, penggunaan jargon atau istilah yang berlebihan, dan bahasa yang ambigu atau sangat abstrak.

### **Tahapan Komunikasi Dua Arah**

Pada dasarnya tahapan dan indikator saling berhubungan dalam komunikasi dua arah karena tahapan ini mengandung indikator.

Untuk lebih jelasnya, berikut 6 tahapan komunikasi dua arah:

- 1) Penciptaan atau pemilikan ide atau gagasan dasar oleh pengirim atau sumber pesan (source)
- 2) Sumber mengolah ide atau gagasan dasar menjadi pesan yang dapat lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh penerima pesan.
- 3) Sumber mengirimkan pesan kepada penerima atau penerima pesan melalui saluran atau saluran yang dianggapnya tepat.
- 4) Penerima menerima pesan yang dikirim oleh sumber, dan menganggap bahwa yang

dikirim mungkin tidak sama dengan yang diterima karena ada faktor lain yang juga bersifat kontingen, seperti: Noise dapat mengganggu penyampaian pesan.

- 5) Penerima memahami dan menafsirkan isi pesan yang diterima dari sumbernya.
- 6) Setelah memahami dan mengartikan pesan, penerima kemudian memberikan tanggapan atau jawaban yang dimilikinya terhadap pesan tersebut, jawaban ini dapat berupa balasan pesan atau sekedar pertanyaan karena ada hal-hal yang dianggap tidak jelas.

### **Kelebihan dan Kelemahan Komunikasi Dua Arah**

Berikut adalah kelebihan dari terjadinya komunikasi dua arah:

- 1) Informasi yang diterima lebih jelas dan akurat karena diberikan langsung oleh sumber pesan, yang akan menerima respon atau tanggapan dari penerima pesan. Dengan demikian, komunikasi ini dapat meminimalkan kesalahpahaman karena penerima pesan dapat

meminta pesan dan langsung menerimanya.

- 2) Terjadi percakapan antara dua pihak yang terlibat dalam komunikasi tersebut, bahkan dapat berujung pada dialog. Dengan percakapan ini, kedua belah pihak merasa lebih puas dengan komunikasi mereka.

Komunikasi dua arah dapat menciptakan rasa kekeluargaan dan kekerabatan serta menciptakan suasana demokratis, karena memungkinkan kedua belah pihak untuk mengekspresikan reaksi dan pandangan mereka. Omong-omong, komunikasi dua arah juga memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Akses informasi cenderung lebih lambat karena adanya proses umpan balik, timbal balik, dan umpan balik dari penerima pesan dan tanggapan dari pengirim pesan.
- 2) Keputusan yang dapat diambil tidak dapat ditentukan dengan cepat karena informasi ditransmisikan lebih lambat.

Berikan kesempatan kepada penerima pesan untuk menyerang sudut pandang pengirim dan menghindari konflik dalam proses komunikasi.

### **Interaksi Sosial**

Konsep interaksi sosial Menurut Homans, interaksi didefinisikan

sebagai peristiwa yang memberi penghargaan atau hukuman terhadap suatu kegiatan yang dilakukan oleh satu orang terhadap individu lain dengan menggunakan tindakan individu lain, orang tersebut adalah mitra. Konsep yang dikemukakan oleh Homans tersebut mengandung pengertian bahwa interaksi merupakan tindakan seseorang dan suatu stimulus terhadap tindakan individu lain yang menjadi mitra dalam interaksi tersebut.

Menurut Bonner, interaksi sosial dipahami sebagai hubungan antara dua individu atau lebih, di mana perilaku seorang individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain dan sebaliknya.

### **Teknologi dan Pengaruh terhadap Interaksi Sosial**

Teknologi komunikasi cenderung membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Transformasi ini telah menyebabkan perubahan pola komunikasi manusia (model komunikasi antar manusia), yang pada dasarnya adalah hubungan interpersonal. Pertemuan tatap muka dapat diadakan jarak jauh dari gambar ke panggung gambar.

Setidaknya ada lima dampak penggunaan ponsel terhadap aspek sosial

ponsel. Yang pertama adalah untuk setiap individu untuk menggunakan ponsel mereka. Kedua, untuk interaksi interpersonal. Ketiga, dalam pertemuan tatap muka. Keempat, untuk kelompok atau organisasi. Selain itu, kelima adalah sistem hubungan dalam lembaga dan organisasi masyarakat.

### **Teknologi Smartphone dan Interaksi Sosial**

Ponsel cerdas adalah telepon berkemampuan Internet yang biasanya menyediakan fitur Personal Digital Assistant (PDA) seperti kalender, buku alamat, kalkulator, dan fitur pencatat. Menurut David Wood, Wakil Presiden PT Symbian OS, "Smartphone dapat berbeda dari ponsel biasa dalam dua hal mendasar: bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat mereka lakukan. Definisi lain memberikan penekanan yang berbeda pada kedua faktor ini.

Smartphone dapat dibagi menjadi lebih dari lima fungsi utama sesuai dengan karakteristiknya, pertama, smartphone berguna untuk pekerjaan kantor sehari-hari, kedua, smartphone adalah perangkat untuk melihat, mengedit, membuat file atau dokumen dalam format Word, TXT dan PDF. , smartphone ketiga berfungsi sebagai alat cetak email cepat, smartphone keempat berfungsi sebagai perangkat teknologi

hiburan, smartphone kelima atau smartphone berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses Internet dengan jaringan 3G, HSDPA plus Wi-Fi, dan terakhir atau keenam Smartphone (smartphone) kini menjadi pengganti komputer desktop atau komputer.

### **Pengertian Gadget**

Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Efendi, 2014). Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "gawai". Istilah gadget sebagai benda dengan ciri khas, memiliki satuan yang tinggi kinerja dan terkait dengan ukuran dan biaya (Rayner, 1956). Salah satu hal yang membedakan gadget dari perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu tampil dengan menghadirkan teknologi terkini yang membuat hidup manusia lebih praktis.

### **Dampak**

Dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab



akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak sosial sendiri dapat berasal dari internal dan eksternal masyarakat. Dampak internal adalah dampak yang disebabkan karena faktor dari dalam masyarakat itu sendiri, sementara dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari luar masyarakat. Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

### **Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini**

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran,

bermain game, dan menonton animasi.

Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1–4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari.

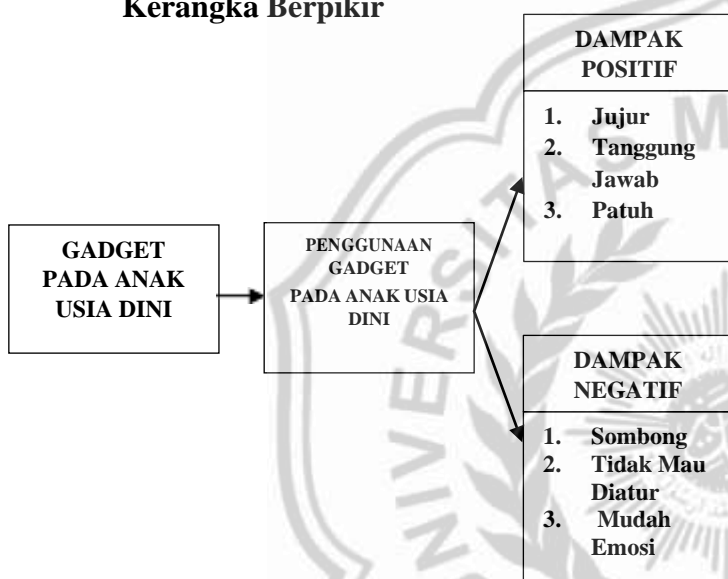
Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. (Al-Ayouby 2017)

### **Anak Usia Dini**

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Pengertian anak usia dini

ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

### Kerangka Berpikir



Keterangan:

→ Proses pelaksanaan pengawasan orang tua

Hubungan simbolik serius pada pentingnya membuat makna bagi perilaku manusia, dimana pada teori hubungan simbolik tidak bisa dilepaskan dari proses komunikasi, sebab awalnya makna itu tidak ada merupakan, hingga pada akhirnya di konstruksi secara interpretatif oleh individu melalui proses interaksi,

buat membentuk makna yang bisa disepakati secara bersama. (Siregar, 2011) Kurangnya komunikasi orang tua serta anak tentang tahap perkembangan anak seperti cara berinteraksi serta kurang menyampaikan bimbingan atau pengajaran pada anak, dan kurangnya pengawasan dari orang tua setiap kegiatan anak sebagai akibatnya anak menerima kesulitan pada mengontrol dirinya, apa yang wajib dilakukan bagaimana cara menjalin hubungan menggunakan sahabat seusianya, bagaimana cara mengontrol emosinya, dan anak tak pesan pesan mengenai batasan yang wajib dilakukan dan tidak boleh dilakukan dampak orang tua (Bapak/ibu) yang mengabaikan dan acuh tidak acuh dalam perkembangan anaknya yang pada akhirnya pun anak sebagai pemarah, tidak bisa buat mengontrol emosi dan susah diatur karena tidak adanya pembelajaran yang diberikan orang tua kepada anak yang sesuai menggunakan usianya. Begitu sebaliknya.

### METODE PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Moleong, 2012:5), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian menggunakan latar alamiah, artinya menerangkan fenomena yang terjadi

dan dilakukan untuk menguraikan dan mendeskripsikan yang didasari dengan informasi dari lapangan. Penulis mengumpulkan informasi dari lapangan melalui Perumahan Bumi Rejo Permai Lumajang yang memiliki kaitan dengan masalah yang diangkat oleh penulis. Informasi yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar.

Dalam hal ini, penulis melakukan penelitian dengan cara melakukan wawancara, mengamati dan mengumpulkan informasi, kemudian informasi yang diperoleh oleh penulis disusun, dikembangkan dan selanjutnya dikemukakan dengan seobjektif mungkin. Kemudian penulis menganalisa untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

### **Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik penentuan sumber data dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling metode, artinya sampel diambil sesuai dengan tujuan penelitian. Ciri khas dari metode purposive sampling yaitu jumlah subjek yang akan diteliti ditentukan terlebih dahulu, kemudian peneliti mengimplementasikannya. Informan yang tidak memenuhi kriteria populasi tidak dapat sampel. Dalam teknik ini siapa yang akan diambil sebagai informan diajukan untuk pertimbangan penelitian sesuai

dengan maksud dan tujuan peneliti. Dengan istilah lain, peneliti dapat menggunakan data yang sesuai dengan karakteristik yang disebut representatif dari penelitian ini. Pilihan informan didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

- a. Anak berusia 5-6 tahun
- b. Intensitas anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan mengumpulkan data diperoleh dengan beberapa cara, yaitu:

#### **Wawancara**

Dalam Mulyana (2010:180) wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.

#### **Observasi**

Dalam buku Haerah (2015:93) Observasi, yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati fenomena atau gejala sosial yang sedang diteliti.

#### **Dokumentasi**

Dokumentasi pada penelitian ini ditujukan untuk melengkapi data yang sudah diperoleh sebelumnya. Dokumentasi pada penelitian ini berupa

audio (suara) rekaman serta foto saat melakukan aktivitas observasi ataupun wawancara, yang mana nanti dapat dipergunakan untuk menganalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Dokumentasi akan dipergunakan di saat-waktu tertentu, seperti aktivitas kerja berlangsung, wawancara, atau lokasi wisata dan aktivitas lain yang perlu didokumentasikan.

## **Teknik Analisis Data**

### **1) Reduksi Data**

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu serta mengorganisasi data sedemikian rupa sebagai akibatnya kesimpulan akhir bisa diverifikasi.

Pada penelitian ini, data hasil wawancara menggunakan para informan direkam oleh peneliti dan di rangkum dalam bentuk uraian, wawancara dilakukan tentunya seputar dampak Gadget Terhadap Kemampuan interaksi Sosial Anak Usia Dini pada Lingkungan Perumahan Bumi Rejo Permai. setelah hasil wawancara ditulis, kemudian dipilah-pilah sesuai apa yang menjadi rumusan persoalan.

### **2) Penyajian Data**

Setelah melalui reduksi data, selanjutnya peneliti melakukan penyajian

data yaitu aktivitas waktu sekumpulan informasi disusun, sehingga lalu memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif berbentuk teks naratif (bentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan serta bagan.

## **Lokasi Penelitian**

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah Perumahan Bumi Rejo Permai Lumajang, Sumberejo, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 68211 yang berada di Kota Lumajang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Sejarah Sumberejo**

Sumberejo merupakan sebuah desa yang terletak pada kecamatan Sukodono Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. di desa ini, penduduknya sebagian besar ialah orang Jawa. Kebanyakan orang pada desa ini menganut kepercayaan Islam.

Saat itu, Desa Sumberejo masih berupa persawahan, rawa, dan hutan. Untuk meningkatkan komunikasi antara gerilyawan, jalan penghubung dibangun, tetapi upaya mereka terhalang oleh rawa. Perjuangan gerilya tidak berhenti sampai di situ, mereka membangun jembatan untuk menyatukan dua tempat yang dipisahkan oleh rawa.

Dengan bersatunya daerah tersebut, maka daerah tersebut dinamakan Sumberejo, yang asal dari dua kata yakni sumber yang berarti pusat dan Rejo yang berarti Ramai. dengan harapan semoga jalan serta jembatan yang dibangun membuahkan daerah tersebut sebagai pusat keramaian, kawasan yang ramai mengindikasikan kemakmuran. menggunakan istilah lain Sumberejo memiliki arti: Desa yang Ramai, makmur serta sentosa.

Beberapa tahun kemudian setelah pembangunan jalan tersebut terjadi pemekaran Desa Tompokersan, Jogotrunan, dan Jogoyudan menuju ke wilayah timur. Kemudian diadakan Musyawarah Desa untuk membentuk suatu daerah sendiri yang kemudian dinamakan Desa Sumberejo, yang merupakan pecahan dari Tompokersan, Jogotrunan dan Jogoyudan.

Terdapat akses jalan yang cukup baik, lapangan voli, posyandu, masjid, taman toga, dan paud di perumahan ini, terdapat kegiatan gotong royong, ronda rutin yang merupakan bagian dari program kerja wajib dari perumahan ini.

**Tabel 1**  
**Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia**

No	Usia	Jumlah
1	Balita	41

2	Anak Usia Dini	130
3	Remaja	269
4	Dewasa	106
5	Orang Tua	310
	Jumlah	856

**Tabel 2**  
**Sosial Keagamaan Perum Bumi Rejo Permai**

No	Agama	Jumlah
1	Islam	842
2	Kristen	14
	Jumlah	856

**Tabel 3**  
**Sarana Peribadatan Perum Bumi Rejo permai**

No	Sarana Peribadatan	Jumlah
1	Masjid	1
	Jumlah	1

**Tabel 4**  
**Sarana Pendidikan Perum Bumi Rejo Permai**

No	Jenis Sarana Pendidikan	Jumlah
1	PAUD	1
	Jumlah	1

## PEMBAHASAN

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunaannya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan gadget pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 5 orang tua yang mempunyai anak usia dini di Perum Bumi Rejo Permai Tentang “Dampak Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut:

### **1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Perum Bumi Rejo Permai**

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik

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

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

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak harus disampaikan secara perlahan dan bertahap. Karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan

fundamental pada kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 orang tua dan 5 anak usia dini bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak usia dini belum mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan serta rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta memonitoring penggunaan gadget anak sangatlah diperlukan. Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain gadget sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan gadget untuk anak usia dini. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan youtube.

## **2. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Perum Bumi Rejo Permai**

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks padazaman sekarang.

Dengan berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku

orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat 5 orang tua diatas bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan sosial yaitu televisi. Televisi pada umumnya hanya sekedar media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai disitu saja. Gadget dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas maka kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunanya terutama anak-anak.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di Perum Bumi Rejo Permai sangatlah berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan.

Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seusianya.

Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekan kepada teman-temannya dan anak menjadi sedikit lebih arogan. Disinilah tugas orang tua sebagai pembimbing serta memilih konten-konten yang sesuai dengan usianya.

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

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian penulis tentang “Dampak Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Pada Lingkungan Perumahan Bumi Rejo Permai”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Anak-anak menggunakan gadget dengan berbagai cara, berupa permainan, menonton video kartun,



- menonton YouTube, dll rata-rata sekitar 1 jam sehari.
2. Penggunaan gadget di Perum Bumi Rejo Permai berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini, misalnya anak menonton konten kekerasan, jika disalahgunakan anak akan menjadi sedikit sombong dengan teman dan anaknya.
  3. Menurut penelitian lapangan, dampak Perum Bumi Rejo Permai terhadap interaksi sosial anak tidak hanya dipengaruhi oleh gadget, tetapi juga media lain seperti televisi yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dibentuk sebelumnya, penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut:

1. Untuk Orang Tua

Saya berharap para orang tua akan pilih-pilih dalam memberikan mainan kepada anak-anaknya, terutama membiarkan mereka bermain dengan gadget. Diperlukan tekad dan bantuan orang tua untuk membatasi waktu dan penggunaan waktu anak menggunakan produk elektronik, agar tidak berdampak negatif di kemudian hari dan mengganggu proses tumbuh kembang anak khususnya perkembangan sosial.

2. Gadget tidak boleh digunakan untuk anak dibawah usia 6 tahun, karena anak pada usia ini lebih cenderung melakukan aktivitas di lingkungan sehingga memudahkan bersosialisasi.
3. Bagi Peneliti

Saya berharap peneliti ini dapat memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Khususnya bagi peneliti yang akan mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.

4. Untuk Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan atau sekolah harus terus memperhatikan dan mengenali perkembangan psikologis anak dan perubahan perkembangan psikologi anak dalam lingkungan yang diawasi guru, sehingga guru dapat memberikan stimulasi kepada seluruh siswa dalam bentuk kegiatan sosial. Anak-anak prasekolah (3-3) perkembangan psikososial 6 tahun.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Chemosphere*, 7(1), 13–19.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak . *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* , Vol. 17, No. 2 Hal. 315-330.
- Firiana, K. N. (2018). Dampak Penggunaan

Gadget Pada Anak Usia Prasekolah.

*Gaster*, Vol. XVI No. 2.

- Fitri, H. (2017). Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 3, No. 1, Hal. 78-84.
- Rika, W. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. Vol. 13 No. 1.
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, Vol. 2, No. 1 Hal. 60-66.
- Sari, T. P. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *PROFESI*, Volume 13, Nomor 2 Hal. 72-78.
- Syofia, S. V. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia. *MENARA Ilmu*, Vol. XII Jilid II No.80.
- Witarsa, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, Vol. VI, No. 1 Hal. 9-20.  
<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-dua-arah>