

ABSTRAK

Fahamsyah Firdaus Kusumanugraha, 2022 *Dampak Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Pada Lingkungan Perumahan Bumi Rejo Permai*. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember, Pembimbing Dr.Juariyah, M.Si.

Kata Kunci: Gadget, Anak usia dini, Interaksi sosial

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.

ABSTRACT

Fahamsyah Firdaus Kusumanugraha, 2022 The Impact of Gadgets on the Ability of Early Childhood Social Interaction in the Bumi Rejo Permai Housing Environment. Thesis, Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences, University of Muhammadiyah Jember, Supervisor Dr. Juariyah, M.Si.

Keywords: *Gadgets, Early childhood, Social interaction*

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.