

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini : *Literature Review*

Anugrah Perdana

agianugrah@gmail.com

Universitas Binawan

Yusuf Bachtiar

Sbachtaryusuf@gmail.com

Universitas Binawan

Dini Nur Alpiyah

dininuralviah@gmail.com

Universitas Binawan

Korespondensi penulis: *agianugrah@gmail.com*

Abstract. *Social interaction in early childhood is an important aspect in their social-emotional development. Social interaction in early childhood influences their holistic development. Gadgets or technological devices such as smartphones and tablets have become an integral part of many people's daily lives in this modern era. However, excessive use of gadgets can affect an individual's social interactions. This research examines the influence of gadget use on early childhood social interactions. This research uses the PICO method in the Google Scholar database. There were 5 journals that met the criteria and showed the results of the influence of gadget use on the social interactions of early childhood.*

Keywords: *Gadget use, Social Interaction, early childhood*

Abstrak. Interaksi sosial pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional mereka. Interaksi sosial pada anak usia dini berpengaruh terhadap perkembangan mereka secara holistik. Gadget atau perangkat teknologi seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari banyak orang di era modern ini. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial individu. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini, Penelitian ini menggunakan metode PICO di database *Google Scholar*. Diperoleh 5 jurnal yang memenuhi kriteria dan menunjukkan hasil adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan

Received Mei 30, 2024; Revised Juni 2, 2024; Juli 01, 2024

* Anugrah Perdana, *agianugrah@gmail.com*

karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, salah satunya ialah *smartphone*. Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007:234). Oleh karena itu secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010:314).

(Max Weber dalam Hernawan, 2010:14), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Menurut (Gerungan, 2010:14) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:

1. Interaksi antara individu dengan individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok

tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

Menurut (Gerungan, 2010:194) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu. Guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Interaksi Antar status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

2. Interaksi Antar kepentingan

Interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.

3. Interaksi antara Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

4. Interaksi antar Persahabatan

Interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau tinjauan pustaka. Literature review adalah sebuah metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengambil intisari dari penelitian sebelumnya serta menganalisis beberapa overview para ahli yang tertulis dalam teks (Snyder, 2019).

Proses pencarian menggunakan metode PICO, P (Population)=anak usia dini, I (Intervention)=Penggunaan gadget, C (Comparison)= tidak ada perbandingan, O (outcome)= interaksi sosial. Artikel jurnal penelitian yang ditinjau dibatasi oleh kriteria inklusi yang telah ditetapkan, dimana kriteria inklusi meliputi: jurnal dengan rentang waktu selama 10 tahun terakhir, berasal dari penelitian primer dan jurnal nasional berbahasa Indonesia. Didapat 5 jurnal yang bersumber dari *Google Scholar* yang relevan dan masuk ke dalam kriteria inklusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dari beberapa jurnal terkait, pengaruh penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini dari berbagai faktor dan diperoleh hasil yang bervariasi

Dibawah ini ialah instrumen penelitian yang dipakai untuk mengukur pengaruh penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial anak usia dini

Peneliti	Metode dan Instrumen Penelitian
Nur Asiah, Ari Sofia, Sugiana (2019)	Penelitian kuantitatif dengan metode korelasi
Munisa (2019)	Penelitian kuantitatif, menggunakan sistem tryout dan menggunakan metode analisis yaitu Analisis Regresi Sederhana
Putri Hana Pebriana (2017)	Penelitian menggunakan kajian pustaka
Dinda Berliana, Laily Rosidah, Tri Sayekti (2022)	Pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian ex-post facto. Menggunakan kuesioner dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data
Andi Puti Afdalia, Irwanto Gani (2022)	Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi dan wawancara terpusat

Dalam berbagai macam metode penelitian didapati hasil sebagai berikut :

Peneliti	Hasil
Nur Asiah, Ari Sofia, Sugiana (2019)	<p>Penelitian dilaksanakan di Desa Penengahan Kecamatan Karya Penggawa Kabupaten Pesisir Barat yang di laksanakan pada bulan April 2019 selama 14 hari, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Populasi dalam penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Desa Penengahan yang terdiri dari 6 dusun yaitu dusun 1-6 dusun, dengan total populasi sebanyak 265 orang.</p> <p>Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan dokumentasi. Kisi-kisi mengenai penggunaan gadget diambil dari Wendy (2015) dan didukung oleh para ahli sehingga kisi-kisinya adalah (1) segi konten (2) batas waktu (3) kontrol orang tua, yang dinilai dengan skala Guttman yang memiliki skor 1= Ya dan 0= Tidak. Interaksi sosial diambil dari Dayakisni dan Hudaniah (2009) dengan dimensi (1) kontak sosial (2) komunikasi, yang dinilai dengan skala guttman yang memiliki skor 1= Ya dan 0= Tidak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan</p>

uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus Product Moment. Pengujian validitas diperoleh rentan nilai variabel X sebesar -0,34 - 0,939 dan variabel Y sebesar 0,157- 0,892 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach adapun hasil uji reliabilitas variabel X sebesar 0,969 dan variabel Y sebesar 0,909. Sehingga kedua variabel dikatakan reliabel. Metode analisis yang digunakan yaitu uji korelasional dengan rumus korelasi Spearman Rank.

Berdasarkan hasil jawaban responden bahwa sebagian besar responden yang menjawab pernyataan dengan latar belakang. SMA sebanyak 55%, SMP sebanyak 26,2 %, SD sebanyak 4,4%, D3 sebanyak 6,9 persen dan S1 sebanyak 7,5%. sebagian besar dari responden berumur 5 tahun sejumlah 118 orang (73,7%), dari segi pendidikan terakhir orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua responden yang berpendidikan SMA sejumlah 88 orang (55,0%), dari segi pekerjaan orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua bekerja sebagai nelayan sejumlah 57 orang (35,6%).

Tabel 1 Batasan Penggunaan Gadget pada Anak

Kategori	n	%
Tidak pernah	20	12
<1 jam	34	21
1 jam	46	29
>1 jam	60	37
Total	160	100
Rata-Rata±Std	12±24,6	
Min-Max	3-17	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkat penggunaan gadget pada kategori tidak pernah sebanyak 12%, kurang dari 1 jam sebanyak 37%, 1 jam 29%, lebih besar dari 1 jam sebanyak 21%.

Tabel 2. Tingkat Perkembangan Interaksi Sosial Anak

Kategori	n	(%)
Normal	37	23,1%
Terlambat	123	76,9%
Total	160	100
RataRata±Std	12±3,7	
Min-Max	5-18	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat perkembangan interaksi sosial anak di desa Penengahan dengan kategori normal sebesar 23,1% sedangkan dengan kategori terlambat sejumlah 123 orang (76,9%).

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Korelasi Sprearman's Rank.

		X	Y
Spearman's rho	X	Corelasi	1,000
	Y	Corelas	,651
			1,000
		N	160
			160

Berdasarkan hasil perhitungan Sprearman's Rank diatas, nilai koefisien korelasi sebesar 0,651 dengan signifikansi 0,000 dengan probabilitas 0,05 yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan gadget dengan variabel interaksi sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini lebih dari satu jam. Banyaknya dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget ini membuat orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan gadgetnya. Sebagian besar orang tua memberikan batasan waktu kepada anak untuk menggunakan gadget lebih dari 1 jam. Hal ini bisa saja dikarenakan orang tua yang sibuk kemudian memberikan gadget kepada anak, supaya anak bisa tenang bermain tanpa mengganggu orang tuanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Noorshahiha (2016) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua. Penggunaan gadget dengan intensitas waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak.

Munisa (2019)

Penelitian ini menggunakan sistem try out terpakai artinya data yang sudah diambil dalam uji coba skala ukur, kembali digunakan sebagai data

	<p>untuk penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Regresi Sederhana, dimana teknik ini akan dilihat bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial, dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Sebelum data dianalisis dengan teknik analisis regresi sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap variabel yang menjadi pusat perhatian.</p> <p>Berdasarkan hasil analisis dengan metode regresi sederhana diketahui bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial, dimana koefisien $R = 0.773$; dengan $p = 0.000$ berarti $p < 0,05$. Koefisien determinan (R^2) dari hubungan antara prediktor penggunaan gadget dengan variabel terikat interaksi sosial adalah sebesar $R^2 = 0.597$. Ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dibentuk oleh penggunaan gadget yang memiliki pengaruh sebesar 59.7%.</p>
<p>Putri Hana Pebriana (2017)</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan gadget anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014). Terkadang juga gadget dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan oarang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya yang masih berusia dini (Widiawati & Sugiman, 2014)</p> <p>Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya”. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget.</p>

	<p>Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013). Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.</p> <p>Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).</p>
Dinda Berliana, Laily Rosidah, Tri Sayekti (2022)	<p>Menurut (Sugiyono, 2016:50) penelitian ex post facto merupakan suatu penelitian yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.</p> <p>Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al-Muhajirin yang berlokasi di Jl. Lada Kav. Blok G. RT 7, RW 6, Kelurahan Ciwaduk, Kecamatan Cilegon, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020-2021, dimulai pada bulan Juni 2021. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang berfungsi sebagai alat pengumpulan data yaitu kuesioner dan dokumentasi. Dalam penelitian ini skala yang digunakan untuk mengambil data penelitian menggunakan skala likert dengan bentuk checklist yang terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu selalu dengan skor 4, sering dengan skor 3, jarang dengan skor 2, dan tidak pernah dengan skor 1.</p> <p>Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -3,422 karena nilai t hitung sebesar $3,422 > t_{tabel} 2,001$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon. Nilai t hitung bertanda negatif (-) sehingga pengaruh</p>

	<p>antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial, begitu pula sebaliknya. Semakin rendah penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial. Adapun pengaruh antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Serlan et al., 2021:7) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Semakin tinggi durasi anak dalam menggunakan gadget maka interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar akan semakin buruk. Peneliti menemukan bahwa anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin sudah menggunakan gadget bahkan ada beberapa anak yang sudah difasilitasi gadget oleh orang tuanya. Rata-rata anak ini menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syifa et al., 2019) menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Penggunaan gadget ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti anak mudah marah, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton Youtube.</p>
<p>Andi Puti Afdalia, Irwanto Gani (2023)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi dan wawancara terpusat, melibatkan orang tua sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dan negatif. Dampak positif meliputi pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir, dan kepercayaan diri anak. Namun, dampak negatif melibatkan isolasi sosial, gangguan kesehatan, dan kecanduan.</p> <p>Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Asal usul kata "fenomenologi" berasal dari kata "fenomenon," yang mengacu pada realitas yang dapat diamati, dan "logos," yang merujuk pada ilmu pengetahuan. Dengan demikian, dalam konteks terminologi,</p>

fenomenologi merujuk pada disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang realitas yang dapat diamati.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber, maka dapat diketahui bahwa terdapat dua dampak dalam penggunaan gadget terhadap anak usia dini yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Dari hasil penelitian ditemukan beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini di salah satu desa di sidenreng rapping yaitu dengan adanya gadget anaknya lebih aktif dalam mengasah bakat bernyanyinya dengan melalui aplikasi yang ada di gadget seperti youtube dan tiktok. Menurutnya mengenalkan gadget pada anak usia dini dapat mengembangkan tingkat kepercayaan diri anak agar lebih mudah mengekspresikan dirinya serta tidak buta akan teknologi, mengingat zaman yang semakin maju diperlukan keahlian, dengan memperkenalkan gadget kepada anak usia dini membantu orang tua terutama ibu untuk mempermudah aktivitasnya dalam melakukan pekerjaan rumah serta dapat mengasah kreatifitas anak, mereka bisa mendesain di gadget sehingga menghasilkan kreativitas yang sangat luar biasa

Dari hasil penelitian ditemukan ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini di salah satu desa di sidenreng rapping:

1. Anak lebih asik bermain gadget sehingga melupakan orang-orang di sekitarnya bahkan seringkali mengabaikan perintah orang tuanya dan lebih mementingkan gadget daripada aktivitas yang seharusnya dilakukan.
2. Anak lebih memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya, serta anak susah untuk makan, di ganggu dan tidak merespon ketika dipanggil.
3. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi kondisi mental dan emosional anak, secara emosi anak mudah marah dan membanting barang yang ada di dekatnya ketika jaringan kurang stabil dan ketika ingin mengambil gadget yang anak pakai, sangat susah untuk dibujuk perlu usaha yang besar. anak cenderung lebih mudah depresi, stress dan cemas, karena terpapar video-video yang negatif di media sosial. Dari wawancara yang telah dilakukan rata-rata penggunaan gadget pada anak usia dini sehari

	<p>lebih dari 2 jam, mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online.</p> <p>4. Memberikan gadget pada anak usia dini bisa membuat anak menggunakan bahasa yang kurang sopan karena meniru dalam video video yang tidak edukatif dan juga menimbulkan gangguan kesehatan pada anak, seperti sakit kepala, gangguan penglihatan dan masalah postur tubuh.</p> <p>5. Anak anak yang sering bermain gadget cenderung kurang terampil dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial (rendahnya kemampuan sosial) mereka mungkin akan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang kuat terhadap teman teman dan keluarga mereka. Hasil riset mengindikasikan bahwa sebagian besar orang tua memberikan gadget kepada anak-anak mereka berdasarkan keinginan anak, terutama saat pandemi pada tahun 2020. Di tengah penyebaran pandemi, banyak anak mulai menggunakan gadget untuk mendukung pembelajaran online, familiarisasi dengan teknologi sejak dini, atau hanya untuk mengatasi kebosanan</p>
--	---

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa dari kelima jurnal penelitian terkait dengan menggunakan berbagai macam metode dan instrumen ukur untuk pengambilan data penelitian, bisa ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa faktor-faktor tertentu dan dampak dalam penggunaan gadget yang dapat memengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini, meliputi :

1. Rentang durasi dalam penggunaan gadget yang tak terkontrol membuat anak sulit untuk fokus dan kurang dalam kemampuan komunikasi
2. Pola asuh orang tua saat terbiasa membiarkan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan membuat anak tidak ada penyaring untuk meniru bahasa atau adegan kasar pada video dalam gadget yang mereka gunakan
3. Terus menerus membiarkan untuk membiarkan fasilitas gadget untuk mengalihkan fokus anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tua di rumah. Ini dapat berpengaruh pada kondisi mental dan emosi anak yang membuat anak ketergantungan dan lebih memilih menghabiskan waktu dengan gadget mereka

Begitu juga didapati poin-poin dampak positif-nya bila poin-poin di atas bisa dikelola dan dipenuhi dengan baik, seperti :

1. Membantu pekerjaan rumah dan proses interaksi pembelajaran online

2. Membantu anak memperoleh data dan informasi di era modern
3. Menambah kreativitas
4. Wadah mengekspresikan diri

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diambil untuk mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini:

1. Pembatasan Waktu: Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget anak, sehingga anak memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara fisik, belajar, dan bermain di luar ruangan.
2. Pola Asuh yang Seimbang: Penting untuk mengadopsi pola asuh yang seimbang antara otoriter, demokratis, dan permisif. Pola asuh yang demokratis dapat membantu anak memahami batasan penggunaan gadget dengan bijak.
3. Stimulasi Interaksi Sosial: Orang tua harus mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Ini dapat dilakukan dengan mengatur waktu bermain di luar ruangan dan mendukung kegiatan kelompok.
4. Pendidikan Teknologi: Mengenalkan gadget pada anak dalam konteks pendidikan teknologi yang positif dapat membantu mereka memahami potensi dan batasan penggunaan gadget.
5. Pengawasan Orang Tua: Orang tua perlu memantau konten yang diakses oleh anak dan memberikan pengawasan yang tepat terhadap aktivitas online mereka.
6. Alternatif Aktivitas: Mendorong anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif, olahraga, dan bermain tradisional dapat membantu mengurangi ketergantungan pada gadget.
7. Pendidikan Media Literasi: Memberikan pendidikan tentang media literasi kepada anak-anak dapat membantu mereka memahami konten yang mereka konsumsi dan mengembangkan pemahaman kritis terhadap teknologi.
8. Komunikasi Terbuka: Membuka saluran komunikasi dengan anak mengenai penggunaan gadget dan dampaknya dapat membantu mereka memahami alasan di balik pembatasan dan pengawasan yang diberlakukan.
9. Kolaborasi dengan Sekolah: Orang tua dapat berkolaborasi dengan sekolah untuk mengintegrasikan penggunaan gadget dalam pembelajaran yang lebih bermakna dan terarah.
10. Teladan Positif: Orang tua harus menjadi teladan yang baik dalam hal penggunaan gadget, menunjukkan bagaimana menggunakannya secara seimbang dan produktif. Penting untuk diingat bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini haruslah sejalan dengan pendekatan yang holistik terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan memperhatikan aspek fisik, mental, emosional, dan sosial

DAFTAR REFERENSI

- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Simamora, A. S. (2016). Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar.
- Zubaidah, Z. (2017). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, banyumanik (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).
- Goh, W. W., Bay, S., & Chen, V. H. H. (2015). Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telematics and Informatics*, 32(4), 787-795.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Winarjako, J., & Setiawati, E. (2016). Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak. *Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai*.
- Wiyani, N. A. (2019). Mengelola & mengembangkan kecerdasan sosial & emosi anak usia dini.
- Suryana, D. (2018). Pendidikan anak usia dini: stimulasi dan aspek perkembangan anak.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837-849.