

# PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI

Amelia Putri Gunawan\*<sup>1</sup>

Halwa Nabila Munawar<sup>2</sup>

Siti Liana Dewi Zakiya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

\*e-mail: [amelp3305@gmail.com](mailto:amelp3305@gmail.com)<sup>1</sup>

## Abstrak

Perkembangan teknologi yang maju dengan sangat pesat, menyebabkan berbagai pengaruh pada pola hidup manusia baik perilaku maupun pola pikir. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi di era modern. Gadget tidak hanya mempengaruhi perilaku dan pola pikiran orang dewasa saja, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak usia dini. Mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak dalam pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia lain, baik secara individu maupun dengan kelompok, yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini dan dapat memberi saran kepada pembaca agar lebih baik dalam mengawasi anak. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem penelitian kuantitatif dengan melakukan survei berupa kuesioner. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu anak menggunakan gadget kebanyakan untuk bermain. Dari hal tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.

**Kata Kunci:** gadget, interaksi sosial, anak usia dini

## Abstract

The development of technology is advancing very rapidly, causing various influences on the pattern of human life both behavior and mindset. One of the technological developments that affect the human mind is gadgets. Gadgets are media used as communication tools in the modern era. Gadgets not only affect the behavior and thought patterns of adults, but also affect the behavior of early childhood. The majority of children in Indonesia spend time playing with gadgets. Surely this affects the development of children in the development of social interaction. Social interaction is a relationship that occurs between humans and other humans, both individually and with groups, which are interconnected both in communication and social action. The purpose of this study is to describe the use of gadgets on social interaction skills in early childhood and can advise readers to better supervise children. The research method used in this study is a qualitative research system by conducting surveys in the form of questionnaires. The results of the research obtained in this study are that children use gadgets mostly to play. From this, children who initially like to play with friends can change by usually being given gadgets as a substitute for playmates.

**Keywords:** gadgets, social interaction, early childhood

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, misalnya *gadget*. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada kehidupan sosial.

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Smartphone*, *notebook*, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian besar dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orangtuanya sendiri, agar orangtua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

### **Gadget**

*Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, berupa perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget* dan mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Novitasari (2016) menyatakan bahwa media komunikasi memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi dengan satu sama lain tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Dan menurut Castelluccio dan Michael (2007), *gadget* merujuk pada suatu instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang dirancang lebih canggih daripada dengan teknologi yang sudah diciptakan sebelumnya.

### **Anak Usia Dini**

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun. Sedangkan anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) adalah anak yang berusia 0-8 tahun.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik biasanya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Hakikat anak usia dini 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. Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada.

Anak-anak yang berada pada masa prasekolah berada pada periode yang sensitif, ia mudah menerima rangsangan-rangsangan dari lingkungan. Menurut Hainstock dan Sujiono (2009:54) pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan upaya

pendidikan dari lingkungan baik disengaja atau tidak. Pada masa ini pula terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mengaktualisasikan tahapan perkembangan pada perilakunya sehari-hari.

### **Interaksi Sosial**

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 bekerjasama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri dirumah atau dengan keluarganya.

Menurut (Gerungan, 2010:14) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis. 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.

## METODE

Penelitian ini digunakan dengan melakukan metode penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sebanyak-banyaknya mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini. Data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dilakukan dengan metode kuesioner, yaitu untuk mendapatkan keterangan dan informasi dari responden.

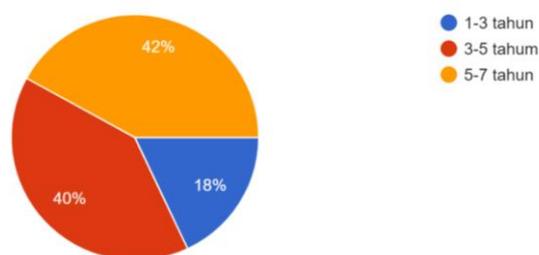
Metode penelitian kuantitatif yang diungkapkan Sugiyono diartikan sebagai: metode penelitian sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivism; metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu; teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan dengan perhitungan teknik sampel tertentu yang sesuai; pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan terutama untuk hipotesis komparatif dan asosiatif.

Data hasil analisis kuantitatif biasanya disajikan menggunakan tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik garis atau batang, diagram lingkaran, dan *pictogram*. Untuk pembahasan terhadap hasil penelitian akan menyertakan penjelasan yang mendalam dan interpretasi terhadap data-data yang telah disajikan untuk kemudian menghasilkan kesimpulan yang berisikan jawaban singkat terhadap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul. Sedangkan untuk penelitian deskriptif yang digunakan ini digunakan bertujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, analisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai kondisi saat ini dan melihat kaitan antara variabel yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

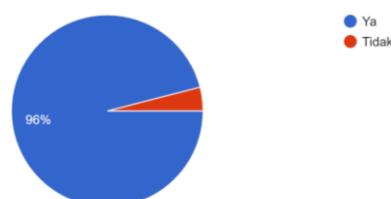
### Hasil Penelitian

Pada penelitian ini data yang kami kumpulkan melalui kuesioner yang dikirim melalui whatsapp, instagram, dan media sosial lainnya. Objek yang kami gunakan adalah anak-anak usia rentang 1-3 tahun, 3-5 tahun, 5-7 tahun dan orang tua sebagai perantara. Didapat 50 responden. Dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam umur, waktu yang diberikan, serta lingkungan teman anak tersebut. Hasil dari penelitian bisa dilihat pada gambar di bawah ini :



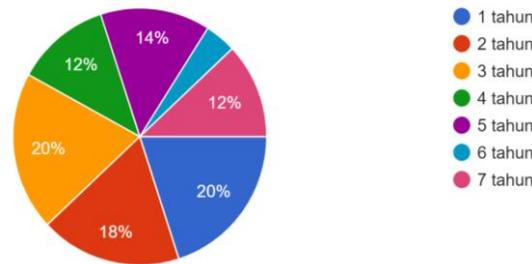
Gambar 1. Persentase Umur Anak-Anak

Data di atas menunjukkan persentase anak-anak yang berumur 1-3 tahun sebanyak 18%, 3-5 tahun sebanyak 40%, dan 5-7 tahun sebanyak 42%



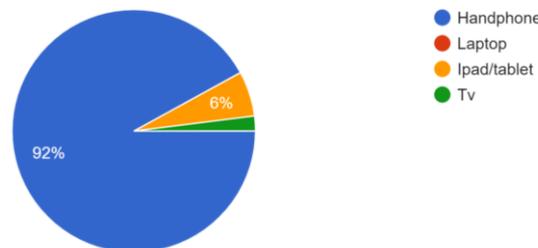
Gambar 2. Presentasi Anak Diberikan Gadget Atau Tidak

Data di atas menunjukkan hasil bahwa anak yang diberikan Gadget pada rentang umur 1-7 berada di angka 96% dan anak yang tidak diberikan Gadget berada di angka 4%



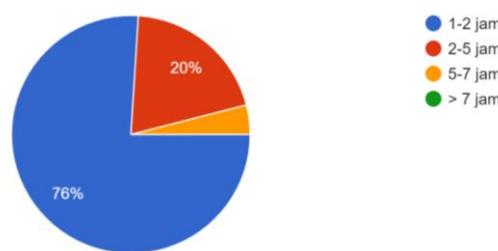
Gambar 3. Persentase Umur Diberikan *Gadget*

Data diatas menunjukan presentasi anak umur 1 tahun yang sudah diberikan Gadget adalah 4%, anak 2 tahun sekitar 18%, anak umur 3 tahun dan 6 tahun adalah 20%, anak umur 4 dan 7 tahun adalah 12 %, yang terakhir anak umur 5 tahun yaitu 14%.



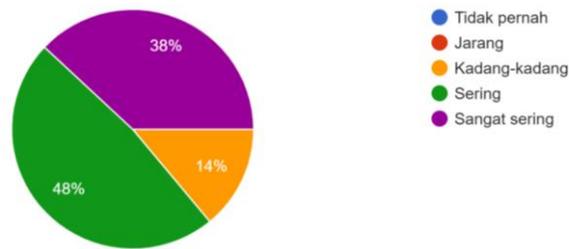
Gambar 4. Persentase Jenis *Gadget* yang diberikan kepada anak

Data diatas menunjukkan persentase jenis Gadget yang diberikan kepada anak diantaranya, *Handphone* 92%, *ipad/tablet* 6%, gadget lainnya adalah Tv 4%, dan tidak ada anak-anak yang diberikan laptop oleh orang tuanya.



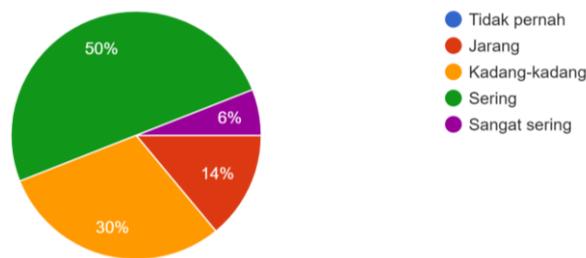
Gambar 5. Persentase Waktu Yang Diberikan Kepada Anak Untuk Bermain *Gadget*

Data diatas menunjukan persentase waktu yang diberikan orang tua kepada anaknya untuk bermain *Gadget* diantaranya, 1-2 jam yang diberikan kepada anak ada 76%, 2-5 jam yang diberikan kepada anak ada 20%, dan 5-7 jam yang diberikan kepada anak ada 4%, tidak ada orang tua yang memberikan anaknya *Gadget* > 7 jam.



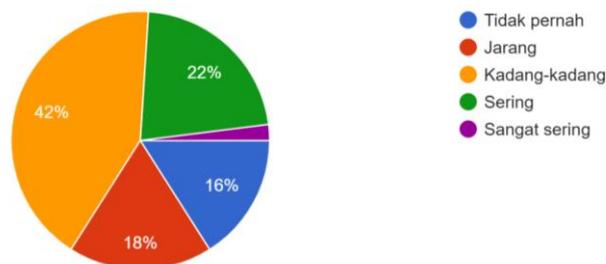
Gambar 6. Persentase Waktu Interaksi Anak Dengan Orang Tuanya.

Data diatas menunjukkan persentase waktu interaksi anak dengan orang tuanya, dan dapat hasil diantaranya, 48% anak sering berinteraksi dengan orang tuanya, lalu 36% anak sangat sering berinteraksi dengan orang tuanya, dan 14% anak kadang-kadang berinteraksi dengan orang tuanya.



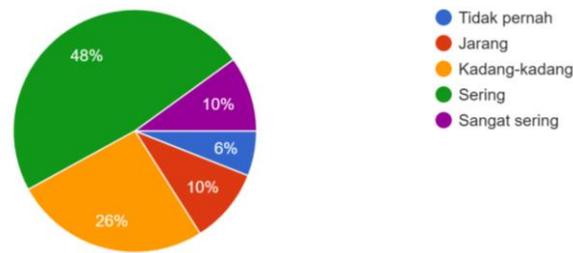
Gambar 7. Persentase Anak Dalam Berinteraksi dengan Teman Seusianya.

Data diatas menunjukkan persentase anak untuk berinteraksi dengan teman seusianya, dan dapat hasil diantaranya, 50% anak sering berinteraksi dengan temannya, 30% anak tidak terlalu sering berinteraksi dengan temannya, lalu 14% anak jarang bermain dengan temannya, dan 6% anak sangat sering bermain dengan temannya.



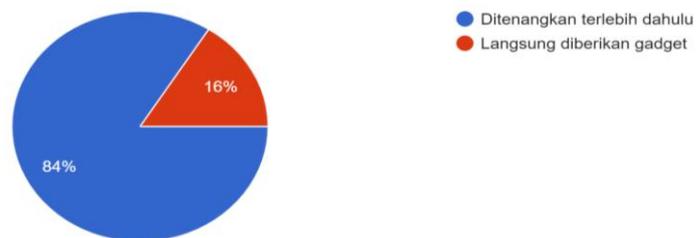
Gambar 8. Persentase Penggunaan *Gadget* Sebelum Anak Tidur

Data diatas menunjukkan persentase penggunaan *Gadget* sebelum anak tidur, didapat hasilnya yaitu, 42% kadang-kadang menggunakan *Gadget*nya, 22% sering menggunakan *Gadget*nya, 16% jarang menggunakan *Gadget*nya, lalu 16% tidak pernah menggunakan *Gadget*nya, dan 2% sangat sering menggunakan *Gadget*nya sebelum tidur.



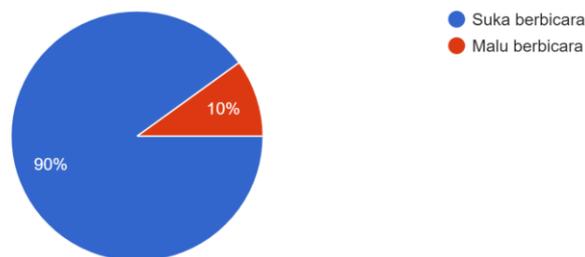
Gambar 9. Persentase Anak Bermain Bersama Temannya Tanpa Gadget

Data diatas menunjukkan persentase anak bermain bersama teman tanpa Gadget, didapat hasilnya yaitu, 48% sering bermain tanpa Gadget, 26% tidak sering bermain dengan Gadget, 10% jarang bermain tanpa Gadget, lalu 10% sangat sering bermain tanpa Gadget, dan 6% tidak pernah bermain tanpa Gadget bersama temannya.



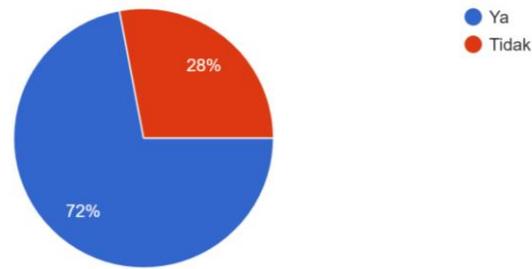
Gambar 10. Persentase Jika Anak Sedang Tantrum

Data diatas menunjukkan persentase anak jika sedang tantrum, didapat hasilnya yaitu, 84% anak ditenangkan terlebih dahulu sebelum diberi Gadget dan 16% jika anak sedang tantrum langsung diberikan *Gadget*.



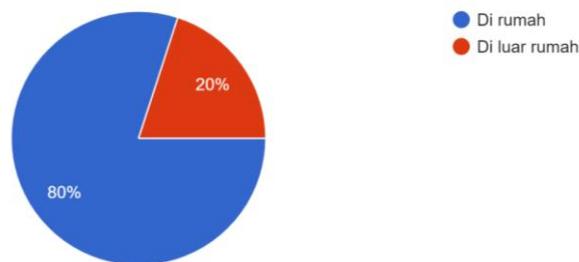
Gambar 11. Persentase Cara Berkomunikasi Anak Dengan Orang Lain

Data diatas menunjukkan persentase cara berkomunikasi anak dengan orang lain, didapat hasilnya yaitu, 90% anak cenderung suka berbicara dengan orang lain dan 10% anak cenderung malu jika berbicara dengan orang lain.



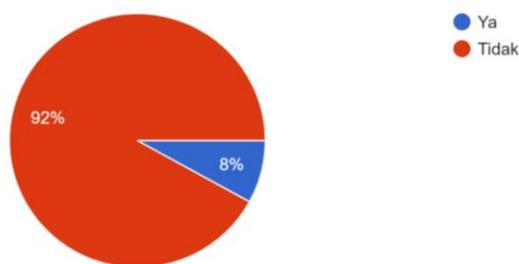
Gambar 12. Persentase Lingkungan Anak Terhadap Gadget

Data diatas menunjukkan persentase dari lingkungan anak terhadap Gadget, didapat hasilnya yaitu, 72% suka bermain menggunakan Gadget dan 28% tidak suka bermain dengan Gadget.



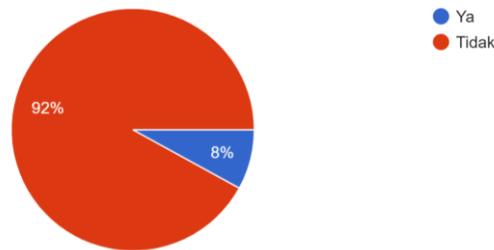
Gambar 13. Persentase Tempat Bermainnya Anak

Data diatas menunjukkan persentase tempat bermain anak, didapat hasilnya yaitu, 80% anak bermain didalam rumah dan 20% anak dibiarkan bermain di luar rumah.



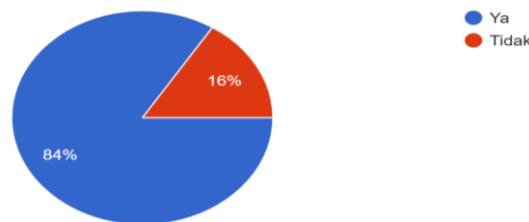
Gambar 14. Persentase Perilaku Acuh Atau Tidak Saat Anak Bersama Temannya

Data diatas menunjukkan persentase perilaku acuh tak acuh terhadap temannya, didapat hasilnya yaitu, 92% anak tidak acuh terhadap temannya dan 8% acuh tak acuh terhadap temannya saat bermain *Gadget*.



Gambar 15. Persentase Ketakutan Anak Pada Teman Baru

Data diatas menunjukkan persentase ketakutan anak pada teman baru, didapat hasilnya yaitu, 92% tidak takut pada teman baru dan 8% anak takut pada teman baru.



Gambar 16. Persentase Memiliki Teman Seusianya

Data diatas menunjukkan persentase anak dengan teman seusianya, didapat hasilnya yaitu, 84% anak memiliki teman sepekan dan 16% anak tidak memiliki teman sepekan.

## PEMBAHASAN

Penggunaan gadget bisa berpengaruh terhadap interaksi sosial pada anak. Penggunaan gadget bisa membawa dampak positif dan negatif. Banyak anak yang sudah kecanduan bermain gadget dimulai dari usia 1 tahun, dimana usia tersebut sedang terjadinya pertumbuhan dan perkembangan. Pengalaman yang dialami anak di usia dini sangat mempengaruhi perkembangannya di usia selanjutnya. Apabila gadget tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan menimbulkan dampak negatif, dan sebaliknya apabila gadget dimanfaatkan dengan baik maka akan menimbulkan dampak positif. Dari hasil kajian kami didapatkan responden 92% anak sudah diberikan gadget berjenis handphone.

Pada masa pertumbuhan dan perkembangan, anak akan mencontoh apa yang akan anak lihat. Jika orang tua membatasi penggunaan handphone terhadap anak, maka anak pun akan terkena dampak positif dari *handphone* tersebut. Seperti responden kami terdapat 76 % anak diberikan bermain gadget selama 1-2 jam. Untuk itu maka hasilnya menimbulkan dampak positif. Anak 90% tidak akan malu berbicara dengan siapapun dan akan banyak menghabiskan waktu dengan temannya dan orang tuanya. Anak akan lebih merasa dekat dengan orang tuanya seperti bercerita mengenai kehidupan sehari-hari, bermain bersama orang tua, dan lainnya. Selain itu, anak juga tidak akan takut dengan orang baru terutama dengan teman barunya, anak akan lebih menikmati bermain dengan teman seusianya.

Begitupun sebaliknya, apabila orang tua tidak membatasi anaknya bermain gadget, maka yang terjadi anak akan menerima dampak negatif. Dari hasil kajian kami sebanyak 22% anak sering bermain gadget sebelum tidur, hal ini berarti bahwa orang tua tersebut tidak membatasi anak dalam bermain gadget. Dampak negatif yang timbul, anak akan malu ketika berbicara didepan umum. Anak juga akan malu untuk bercerita dengan orang tua, anak tidak akan menghabiskan waktu bermain di luar dengan teman seusianya. Dan apabila anak sudah tantrum anak tidak akan bisa ditenangkan oleh orang tuanya, anak akan cenderung diam saat diberikan

gadget. Interaksi anak dengan teman seusianya juga akan berkurang, hal ini akan menyebabkan terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak.

## KESIMPULAN

Hasil dari analisis yang telah kami lakukan, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini terdapat dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gadget bagi anak usia dini, anak dapat bermain bersama teman sebayanya, tanpa malu berbicara didepan umum. Selain itu, anak juga akan lebih banyak berinteraksi dengan orang tuanya. Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak usia dini, anak akan menjadi cenderung pendiam, malu saat berbicara didepan umum, interaksi dengan orang tua juga akan sedikit. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini. Sebagai orangtua, seharusnya dapat membimbing, memantau, dan memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam pemberian gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chudori, V. N. (2019). *Relevansi Isi Kurikulum Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Batu Dan Beton Di SMKN 5 Bandung Dengan Kebutuhan Industri*. repository.upi.edu. Retrieved December 21, 2023, from [https://repository.upi.edu/9240/4/s\\_ktp\\_054644\\_chapter3.pdf](https://repository.upi.edu/9240/4/s_ktp_054644_chapter3.pdf)
- Kornelia, W. R., Rania, A. N., Ramansyahdani, I., & Emafiana, I. (2018). *PROPOSAL PENELITIAN PENGARUH GADGET BAGI PERKEMBANGAN PRESTASI SISWA KELAS XI MIPA 3 SMA N 1 AMBARAWA*. Academia.edu. Retrieved December 21, 2023, from [https://www.academia.edu/35941745/PROPOSAL\\_PENELITIAN\\_PENGARUH\\_GADGET\\_BAGI\\_PERKEMBANGAN\\_PRESTASI\\_SISWA\\_KELAS\\_XI\\_MIPA\\_3\\_SMA\\_N\\_1\\_AMBARAWA](https://www.academia.edu/35941745/PROPOSAL_PENELITIAN_PENGARUH_GADGET_BAGI_PERKEMBANGAN_PRESTASI_SISWA_KELAS_XI_MIPA_3_SMA_N_1_AMBARAWA)
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. ResearchGate. Retrieved December 21, 2023, from [https://www.researchgate.net/publication/342333138\\_Analisis\\_Penggunaan\\_Gadget\\_terhadap\\_Kemampuan\\_Interaksi\\_Sosial\\_pada\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.researchgate.net/publication/342333138_Analisis_Penggunaan_Gadget_terhadap_Kemampuan_Interaksi_Sosial_pada_Anak_Usia_Dini)