

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2024

Miftahul Jannah^{1*}, Radhiah Zakaria², Nopa Arlianti³

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh^{1,2,3}

*Corresponding Author : miftahul200000@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia karena penggunaan teknologi seperti *gadget* berdampak pada pola kehidupan baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan *gadget* banyak di gunakan oleh anak-anak usia sekolah dasar dan menengah. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Penelitian menggunakan desain kualitatif dengan cara wawancara dan penarikan hasil menggunakan narasi, yang di validitasi menggunakan triangulasi. Dalam penelitian ini melibatkan 12 informan yang terdiri dari 5 Orang Anak usia 9-10 tahun; (3 Laki-Laki dan 2 Perempuan), 5 Orang Tua, 1 Kepala Sekolah, dan 1 Dosen Psikologi Unmuha. Hasil penelitian menunjukkan dampak positif penggunaan *gadget* yaitu anak-anak dapat menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran dan sebagai media komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu penggunaan *gadget* pada anak-anak yang terlalu lama dapat menurunkan kesehatan mata dan tubuh, menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua, serta penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak. Anak yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang-orang disekitar mereka. Diharapkan kepada Guru agar terus membimbing serta memberikan edukasi dan contoh bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan serta memperbanyak aktifitas anak-anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Bagi orang tua apabila anak tidak diperbolehkan main *gadget* diharapkan agar memahami kondisi anak dengan mengajak anak-anak untuk bermain permainan yang positif seperti menenak kata dan menghitung dengan cepat.

Kata kunci : anak usia sekolah, *gadget*, interaksi sosial, kualitatif, teknologi

ABSTRACT

Technology plays an important role in human life because the use of technology such as gadgets has an impact on lifestyle patterns in terms of mindset, taste patterns and behavior patterns. In accordance with its current development, the use of gadgets is widely used by elementary and middle school children. So this study aims to determine the impact of gadget use on children's social interactions. The study used a qualitative design by means of interviews and drawing results using narratives, which were validated using triangulation. This study involved 12 informants consisting of 5 children aged 9-10 years; (3 boys and 2 girls), 5 parents, 1 principal, and 1 Unmuha Psychology lecturer. The results of the study showed the positive impact of gadget use, namely children can use gadgets as a learning medium and as a communication medium. While the negative impact is that the use of gadgets in children for too long can reduce eye and body health, reduce memory and make children behave impolitely towards their parents, and the use of gadgets can affect children's social interactions. Children who like and spend a lot of time playing gadgets in their daily lives tend to prefer to be alone and do not want to socialize with people around them. Teachers are expected to continue to guide and provide education and examples of the dangers of excessive gadget use and increase children's activities in carrying out learning activities. For parents, if children are not allowed to play gadgets, they are expected to understand the child's condition by inviting children to play positive games such as memorizing words and counting quickly.

Keywords : school age children, *gadgets*, social interaction, qualitative, technology

PENDAHULUAN

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa (Jamaah and Zulhad, 2023). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern (Hilmi, Hurriyati and Lisnawati, 2018).

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi. Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan oleh anak-anak usia sekolah dasar dan menengah, karena bagi mereka, *gadget* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* juga dapat berdampak positif bagi penggunaannya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya *gadget* juga bisa berdampak negatif antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial dan dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan mental penggunaannya (Rozalia, 2017).

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) periode tahun 2022-2023 persentase penduduk Indonesia berusia diatas 5 tahun yang sudah mempunyai atau menggunakan *gadget* (handphone/ponsel) sebesar 67,88%, Persentase tersebut meningkat di banding tahun 2020-2021 (%) sekaligus menjadi rekor tertinggi dalam sedekade terakhir. Adapun proporsi kepemilikan *gadget* (handphone/ponsel) tertinggi berada di Provinsi Kalimantan Timur sedangkan yang terendah di Provinsi Papua, sedangkan proporsi penggunaan *gadget* (handphone/ponsel) di Provinsi Aceh mencapai 62,62% dengan di dominasi oleh penduduk kota Banda Aceh sebesar 32,70% (BPS, 2024).

Desa Peniti Kecamatan Baiturrahman salah satu desa yang terletak di tengah pusat kota Banda Aceh yang berdiri sejak tahun 1887 dengan luas 48,75 Ha, serta jumlah penduduk 6321 jiwa. Dari letak geografis desa peniti yang berada di tengah pusat kota Banda Aceh cenderung masyarakat untuk mengakses teknologi dengan *gadget* di karenakan menjadi kebutuhan yang penting untuk mendapatkan informasi serta digunakan sebagai alat komunikasi dan *gadget* menjadi alat transaksi digital yang mempermudah para masyarakat bertransaksi dalam memenuhi kebutuhan ekonomi, selain itu anak-anak di Desa Peniti juga menjadikan *gadget* sebagai alat kebutuhan untuk sarana edukasi yang wajib di miliki, di samping itu terkadang anak-anak di Desa Peniti menjadikan *gadget* sebagai alat hiburan dengan bermain game. Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak, mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, dan berdampak pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak, untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua (Al-Ayouby, 2017).

Para ahli menyarankan waktu maksimal anak menggunakan *gadget* adalah 1-2 jam per hari. Anak usia di bawah 2 tahun disarankan tidak di beri akses pada *gadget*, anak usia 2-5 tahun di sarankan mengakses *gadget* hanya 1 jam per hari sedangkan anak usia 6 tahun ke

atas di sarankan mengakses *gadget* dengan waktu maksimal 2 jam per hari (Anggi, 2021). Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama (Yusuf, dkk. 2013).

Perkembangan sosial pada anak usia (7-12 tahun) ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga juga dengan teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagi informasi yang ada disekitarnya. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya (Yusuf, dkk. 2013).

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti ingin mengidentifikasi dampak positif dan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi anak agar dapat dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan dampak penggunaan *gadget* pada interaksi anak. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak.

METODE

Penelitian menggunakan desain kualitatif yang dilaksanakan selama 7 hari dari tanggal 12 – 15 Januari 2024 di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman. Penelitian menggunakan desain kualitatif dengan cara wawancara dan penarikan hasil menggunakan narasi, yang di validitasi menggunakan triangulasi. Dalam penelitian ini melibatkan 12 informan yang terdiri dari 5 Orang Anak usia 9-10 tahun; (3 Laki-Laki dan 2 Perempuan), 5 Orang Tua, 1 Kepala Sekolah, dan 1 Dosen Psikologi Unmuha.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dilapangan, maka peneliti menemukan beberapa temuan mengenai data yang peneliti perlukan. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di desa Peuniti kecamatan Baiturrahman kota Banda Aceh. Untuk itu disusun pedoman perolehan data penelitian yang dapat dijadikan sebagai pedoman wawancara. Untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari hasil wawancara, maka berikut ini akan dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Beberapa pertanyaan yang diajukan meliputi lama waktu yang dihabiskan, jenis *gadget* yang dipakai, hal yang dilakukan anak ketika menggunakan *gadget* juga ketika tidak main *gadget*, cara mengontrol penggunaan *gadget* pada anak serta cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak, dan dampak interaksi sosial anak setelah penggunaan *gadget*.

Lama Waktu Menggunakan Gadget

Beberapa jawaban informan terkait dengan lama waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan *gadget*, jawaban informan yaitu :

Informan : *“waktu yang digunakan anak ibu dengan waktu 3 jam dan android yang digunakannya, namun anak saya menggunakan untuk memakai nya mencari informasi, main game ya wajarlah anak anak, anak saya pun banyak mengetahui hal hal yang belum wajar apa yang dia harus tau tapi dia udah tau, heheh. Cara mengontrol yaa walaupun dengan*

begitu saya tetap ngecek hpnya karena saya takut juga kan jaman sekarang banyak sekali hal hal diluar gugaan kita, dampak nya kalau ga dikasih ya diarah-marah, cara saya mengurangi ya seperti biasa saya menyembunyikan hp, tapi dengan hal seperti itu saya sendiri melihat ada baiknya juga, dia keluar rumah dengan kawan-kawannya ya walaupun sedikit marah-marah hahahah. Terdapat perubahan sikap anak saya yaitu kalau dipanggil ya kadang ga nyaut.”

Jenis Gadget yang Dipakai Adalah...

Jenis yang digunakan pada seluruh informan itu berisikan hal yang sama seperti merek hp yang mereka gunakan yaitu android, seperti yang dikeumakan oleh salah satu anak:

“saya memakai android kk”

Kegiatan yang Dilakukan Anak Ketika Menggunakan Gadget....

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil *“main game juga sering, bahkan sampe tengah malam”*

Perasaan Anak Ketika Menggunakan Gadget

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“yang dirasakan anak saya dia sangat senang, banyak sekali hal yang diketahui, jika anak saya merasakan main hp dia sangat senang sekali, dan perasaan yang dunakan yaitu senang, gembira gitulah, tapi pas ga dikasih aduhh mengamuk, nangis”*

Kegiatan yang Dilakukan Anak Selain Menggunakan Gadget

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“kegiatan lain yang dia lakukan ya bermain Bersama teman tapi ya ujung-ujungnya kembali minta hp dan juga selain itu juga dia ada main sepeda sama belajar”*

Cara Orang Tua Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Serta Kegiatan yang Dilakukan Anak Ketika Tidak Diperbolehkan Menggunakan Gadget

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“ cara mengontrolnya ya dengan cara menghindari hpnya, anak saya mengis, marah-marah sama seperti anak pada umumnya dek, cara mengontrolnya ya saya Cuma batasin waktu kadang ga kasih hp”*

Cara Orang Tua Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“cara saya mengurangi ya seperti biasa saya menyembunyikan hp, membatasin waktunya pun diaa kadang marah-marah, cara dibatasinnya pun palingan ga beri hp”*

Kegiatan yang Dilakukan Anak Ketika Bersama Teman-Temannya

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“suka main game online kak kadang-kadang aja belajar, pas sama kwannya main layang, kelereng game di hp pun tdak bisa di bilangin lagi”.*

Perubahan Perilaku Atau Interaksi Sosial Anak Setelah Menggunakan Gadget

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“Terdapat perubahan sikap anak saya yaitu kalau dipanggil ya kadang ga nyaut, , pas di panggil diminta tolong ini itu sangat lama, ada perubahan sikap anak terhadap penggunaan hp jika dia terlalu lama, ya mungkin sbegaiian ibu-ibu diluar sana sibuk ya, jadi karna perkembangan zaman juga dan, perubahan sikap interaksi social anak pun ada, dia eum... malah belajar, kurang tidur pun dia tu”.*

Trigulasi Sumber

Tabel 1. Tanggapan Kepala Sekolah, Psikolog, Orang Tua, Siswa/i Terkait Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak

| Indikator | Kepala Sekolah | Psikolog Universitas Muhammadiyah Aceh | Orang Tua | Siswa/I | Kesimpulan |
|------------------------|--|---|---|---|--|
| Dampak pengguna gadget | Menurut kepala sekolah yang memiliki pandangan terhadap anak yang bermain gadget yaa seharusnya di batasi, dan pun dari mulai batasan waktu dan bimbingan guru juga efektif sebenarnya, jika memang sebenarnya bimbingan dari rumah/orang tua juga harus membatasi untuk bermain gadget tersebut. Terdapat dampak sikap social terhadap seorang anak | Memiliki pandangan seperti orang tua yang dimana anak sering menggunakan gadget berlebihan. Anak-anak bermain gadget melebihi waktunya. | Terdapat perilaku dampak anak jika dirumah perubahan social anak terlihat jelas seperti dirumah disaat di panggil seorang anak merasa malas untuk bergerak jika Ibunya meminta bantuan. | Senang bermain gadget, suka marah, nangis dan tidak memperdulikan orang lain terkait interaksi social | Waktu yang diguna kan bermain gadget berlebihan. Adanya dampak interaksi sosial anak kepada sekitar menurun. |

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas, terdapat dampak negative dan positif terhadap perubahan sikap social seorang anak karena *Gadget*. Tidak dapat kita pungkiri bahwasanya *gadget* pada masa kini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, baik manusia yang sudah dewasa ataupun anak usia dini. Hal tersebut tentunya sudah tidak asing lagi dimasa sekarang ini karena sebagian besar anak memang sudah difasilitasi oleh orangtuanya dan tanpa adanya pendampingan terhadap anak tersebut sehingga terkadang banyak anak-anak yang menyalahgunakan *gadget*. Tanpa orangtua sadari hal seperti inilah yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak karena anak-anak akan lebih sering bermain dengan *gadgetnya* daripada harus bermain dengan teman-teman sebayanya.

Perubahan sikap social seorang anak memang benar adanya, seperti perubahan dirumah atau disekolah yang sangat terdapat dampak negative seorang anak yaitu, kurangnya kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan:

“Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan Mobile Furry, kecenderungan orang untuk tergantung pada smartphone semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna gadget sering memeriksa smartphone nya rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan gadget atau smartphonenya dibandingkan harus berinteraksi dengan

lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan”.

Ketergantungan anak usia dini terhadap *gadget* disebabkan karena terlalu lamanya waktu yang digunakan anak dalam bermain menggunakan *gadget*, bermain *gadget* dengan waktu yang sangat lama dan dilakukannya setiap hari bahkan setiap menit ataupun detik akan membuat anak usia dini ke arah individu yang autis. Dampak yang disebabkan dari bermain *gadget* ialah anak akan cenderung lebih bersikap individualis. Hal ini menyebabkan anak tidak mengenal bagaimana berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarganya, teman-temannya, serta lingkungan masyarakat.

Dampak Positif Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Anak

Sama hal nya dengan teori yang dikembangkan oleh Astuti, 2020

“Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan fungsi tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi. Dengan adanya gadget memungkinkan seseorang untuk menambah relasi pertemanan baik relasi bisnis, pendidikan maupun kesehatan. Dapat dikatakan gadget memiliki fungsi sosial yaitu sebagai media yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi dengan kerabat yang bertempat berjauhan ataupun untuk menambah relasi pertemanan melalui media sosial.”

Seiring perkembangan zaman anak usia dini mulai mempunyai rasa penasaran terhadap *gadget*, karena *gadget* merupakan suatu hal yang sangat menarik bagi anak, apalagi di dalam *gadget* tersebut terdapat aplikasi-aplikasi yang menarik seperti misalnya game dan lain-lain. Padahal pada usia mereka seharusnya waktunya dihabiskan untuk kegiatan bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Akan tetapi, anak-anak pada saat ini lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Perkembangan interaksi sosial terhadap anak usia dini dapat ditandai dengan adanya minat terhadap kegiatan keseharian teman sebayanya. (Alia, 2018).

Dampak positif dari penggunaan *gadget* dari hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu sebagai media pembelajaran dimana belajar lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi anak untuk belajar, anak bisa mengakses informasi dengan mudah dan cepat melalui internet, mempermudah komunikasi jarak jauh, anak dapat berkreasi melalui permainan di ponsel, serta dengan menggunakan *gadget* dapat membantu mengembangkan motorik anak seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi dan sosial anak. Disamping itu orang tua harus dapat mengatur penggunaan *gadget* anak serta bisa mengontrol agar memilih konten yang sesuai dengan usia anak untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget*.

Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Anak

Gadget di era sekarang ini memang sangatlah digemari oleh anak usia dini, karena *gadget* pada zaman sekarang ini sangat berbeda jauh dengan *gadget* zaman dahulu yang hanya dapat dipergunakan untuk telepon dan menerima atau mengirim pesan. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya *gadget* pada masa kini didesain sangat menarik dan bersifat mengecoh. Selain itu, *gadget* pada zaman sekarang dapat terisi aplikasi-aplikasi seperti game yang sekarang ini sangat bervariasi, mulai dari game yang bertemakan permainan dan juga pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan *gadget* pada masa kini sangatlah menarik dan beraneka ragam tentunya akan membuat anak usia dini untuk senang berlama-lama dalam bermain *gadget*, sehingga kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan maupun teman sebaya. *Gadget* adalah salah satu bentuk yang nyata dari perkembangan iptek di masa kini. Seiring dengan berkembangnya iptek sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir maupun

perilakunya. Anak usia dini akan mengalami perkembangan dalam berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya, anak cenderung lebih senang dengan berbagai hal baru yang diperolehnya, salah satunya ialah bermain *gadget*. Dampak dari bermain *gadget* juga sangat berbahaya bagi anak usia dini diantaranya yaitu: mengakibatkan perubahan fisik pada anak-anak. Sedangkan dampak psikologis dari *gadget* antara lain anak akan sering menghindari daripada harus bersosialisasi bertemu dengan orang lain. Selain itu, anak-anak juga lebih cenderung kurang berkonsentrasi terhadap kehidupannya karena yang mereka pikirkan hanyalah *gadget* (Dadan, 2019).

Seringnya waktu yang dihabiskan oleh anak usia dini untuk bermain *gadget* atau dunia maya tentunya akan berpengaruh terhadap daya pikir anak yang berlebihan. Kegemaran anak bermain *gadget* dapat mempengaruhi pergaulan sosial atau interaksi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, dengan bermain *gadget* anak-anak akan merasa jauh dan asing dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman sebayanya. Hal tersebut karena kurangnya interaksi sosial pada anak. Sebagai orangtua tentunya harus lebih memantau serta memberikan pengarahan terhadap anak untuk tidak sering-sering dalam bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya. Hal tersebut karena dampak negatif dari *gadget* sangat berbahaya. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan dari orangtua. Anak usia dini pada masa kini lebih mementingkan bermain menggunakan *gadget* daripada harus bermain bersama dengan lingkungan keluarga. Dampak lain yang disebabkan dari *gadget* adalah semakin meluas akses internet yang menampakkan semua hal yang menarik yang tentunya akan interaksi sosial anak serta mengganggu proses belajar anak.

Orangtua berperan sangat penting terhadap perkembangan anak-anaknya, jangan sampai orangtua memanfaatkan *gadget* untuk menemani anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya karena hal tersebut akan menyebabkan anak untuk lebih asyik dengan *gadget*nya daripada harus berinteraksi dengan orang lain, berikut ini akan peneliti paparkan dampak negatif dan dampak positif yang disebabkan oleh *gadget* terhadap anak-anak di desa Muara Jaya Lampung Timur yaitu sebagai berikut: Dampak negatif dari *gadget* yaitu meliputi: Pertama, dapat merusak mata jika terlalu sering menggunakannya. Kedua, dapat mengganggu pendengaran hal tersebut dikarenakan terlalu seringnya seseorang mendengarkan musik. Ketiga, mengganggu jam istirahat. Selanjutnya dampak positif dari *gadget* yakni meliputi: Pertama, mempermudah seseorang dalam berkomunikasi. Kedua, dapat menambah wawasan. Ketiga, bisa menambah teman baru (Nur Mutmainnatul Itsna and Risatur Rofi'ah, 2021).

Media *gadget* merupakan inovasi dari teknologi yang baru dengan suatu kemampuan yang baik dengan berbagai macam fitur baru serta mempunyai tujuan ataupun fungsi yang praktis dan juga bermanfaat. Seiring perkembangannya, *gadget* diartikan sebagai perangkat elektronik yang bentuknya kecil dan mempunyai fungsi terkhusus serta selalu muncul dengan menyajikan berbagai ragam teknologi yang baru sehingga dapat berpengaruh terhadap pola pikir manusia dewasa maupun anak-anak (Rohana and Hartini, 2020). *Gadget* atau handphone merupakan sebuah perangkat elektronik yang mempunyai berbagai macam layanan dan aplikasi yang dapat menyajikan berbagai aplikasi baru yang menarik sehingga dapat mengecoh anak usia dini diberbagai kalangan. *Gadget* adalah salah satu dari produk teknologi yang canggih sejak abak ke serta mempunyai berbagai ragam bentuk yang bervariasi. Seperti tablet, iphone dan juga laptop. Teknologi yang diibaratkan mata pisau yang mempunyai dua sisi yang saling berkesinambungan, artinya *gadget* ini mempunyai dampak negatif dan juga dampak positif tergantung dengan yang menggunakannya (Afdalia and Gani, 2023).

Adapun dampak negatif dari pengguna *gadget* ialah dapat mengganggu penglihatan serta pendengaran pada anak, mengurangi kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain, serta dapat menghambat keterampilan motorik pada anak usia dini. Dan dampak negatif lainnya yaitu dari pengguna *gadget* adalah mata cenderung lebih kering hal tersebut

disebabkan karena mata jarang digunakan untuk berkedip, anak akan menjadi pasif di dalam melakukan kegiatan fisik dan juga sosial karena anak lebih senang melakukan kegiatan secara mandiri. Menurut Agung Nugroho, *gadget* adalah sebuah benda atau alat elektronik yang sangat bermanfaat bagi manusia di masa kini, karena dengan adanya *gadget* dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi serta berinteraksi. *Gadget* memang didesain secara menarik dan sudah tidak asing lagi di kalangan manusia khususnya anak usia dini, hampir semua sudah memegang *gadget* masing-masing, bukan hanya masyarakat kota akan tetapi masyarakat pedesaan juga pada saat ini sudah hampir semua mempunyai *gadget* (Oktaviana, 2021).

Semenjak adanya pandemi covid, *gadget* memang ditargetkan pada anak-anak sekolah, karena kecanggihannya dapat mempermudah anak usia dini untuk sekolah menggunakan *gadget*. Akan tetapi, faktanya kebanyakan anak kurang pandai untuk memanfaatkannya, hal tersebut karena kurangnya pengarahan atau pantauan dari orangtuanya. *Gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif terhadap penggunaanya tergantung dari masing-masing individu yang menggunakannya. Oleh karena itu, orang tua harus mampu mendampingi dan memantau anak-anak dalam penggunaan *gadget* supaya anak dapat memanfaatkannya dengan baik dan tidak menimbulkan dampak yang negatif (Hariani, 2022).

Interaksi sosial pada kalangan anak usia dini atau SD sangatlah dibutuhkan, karena dengan begitu anak-anak akan mempelajari banyak hal tentang berbagai macam peran yang nantinya akan menjadi suatu identifikasi terhadap dirinya sendiri. Selain itu, pada saat melakukan hubungan interaksi sosial anak usia dini akan mendapatkan berbagai macam informasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Kehidupan sosial anak dapat berubah seiring perkembangan zaman, dengan adanya *gadget* masa kini dapat mempengaruhi dan membawa perubahan pada interaksi anak. Anak usia dini lebih cenderung suka bermain dengan *gadget* daripada dengan teman sebayanya (Adwiah and Diana, 2023).

KESIMPULAN

Pada penelitian ini aplikasi yang sering dibuka ketika penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu aplikasi game online maupun game offline dan aplikasi youtube. Selain itu ada dua dampak penggunaan *gadget* yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu anak usia dini dapat menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran dan sebagai media komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang terlalu lama dapat menurunkan kesehatan mata dan tubuh, dapat menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua. Selain itu, penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Anak usia dini yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang – orang di sekitar mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Bapak Geuchik Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman yang telah memberi izin sehingga penelitian ini dapat dilakukan, Terimakasih kepada dosen pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya dalam tahapan menyelesaikan penelitian hingga pembuatan manuskrip ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi :*

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96.
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Alia, T. dan Irwansyah, I. 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. Universitas Pelita Harapan, 14(1), pp. 65–78.
- Al-Ayouby. 2017. “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.
- Anggi Tri Pasetyo, 2021. “Waktu Ideal Penggunaan *Gadget* Dan Dampak Kecanduan *Gadget*”, Sekolah Islam Terpadu Al Haraki.
- BPS (2024) ‘Badan Pusat Statistik’.
- Dadan Suryana, 2019, Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak, Jakarta: Kencana
- Hariani, E. R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi*. 4307(April), 1191–1195.
- Hilmi, R.Z., Hurriyati, R. and Lisnawati (2018) ‘ANALISIS DAMPAK *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SDN 11 SEPIT’, 3(2), pp. 91–102.
- Jamaah, J. and Zulhad, F. (2023) ‘Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di SMP IT Loa Dompu’, *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, pp. 5969–5981. Available at: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2801%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2801/1995>.
- Nur Mutmainnatul Itsna, & Risatur Rofi’ah. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544>
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>
- Rozalia. 2017. “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*.
- Yusuf, dkk. 2013. Perkembangan Peserta Didik, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.