

# DAMPAK PEMBERIAN GADGET ORANG TUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI TK AISYIYAH MACCINI TENGAH KOTA MAKASSAR

**Nurul Auliah As Fatahillah**  
Universitas Negeri Makassar

**M. Ahkam Alwi**  
Universitas Negeri Makassar

**Novita Maulidya Jalal**  
Universitas Negeri Makassar

*Journal of Correctional Issues*  
2005, Vol. 8 (1)  
Politeknik Ilmu  
Pemasyarakatan

*Review*  
27-04-2025

*Accepted*  
16-06-2025

## **Abstract**

*This research is based on the impact of giving gadgets on the social behavior of early childhood. This is proven by the existence of students at the Aisyiyah Maccini Tengah Kindergarten in Makassar City who are often given gadgets by their parents. The aim of this research is to determine the impact of giving parents gadgets on the social behavior of young children. This research uses a qualitative descriptive approach with a case study method. This research was carried out at the Aisyiyah Maccini Tengah Kindergarten, Makassar City, with the objects of this research being 2 children and their parents as well as the teacher/class teacher. Data collection for this research is observation, interviews, documentation and recording. Validity test uses source triangulation techniques. Data analysis techniques use data reduction, data presentation and conclusions or verification. The results of this research show that there are negative and positive impacts of gadgets on the social behavior of young children. Such as applications that are often opened by children, namely YouTube, TikTok and games. This use has a positive impact on gaining extensive knowledge, facilitating communication and training children's creativity. Apart from that, it has negative impacts, including eyes becoming tired easily, reduced sleep and study hours and emotional disturbances in children. Children's social behavior still shows good, respect for others, mutual help, good manners, but children are less sensitive and caring towards the people around them. Kesimpulannya bahwa gadget yang diberikan orang tua terhadap anak memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial, anak menjadi lebih pendiam dan individual selain itu, anak menjadi lebih sulit diajak bicara dan lebih emosional serta mudah tersinggung tanpa gadget. The conclusion is that gadgets given by parents to children have an influence on social behavior, children become more quiet and individual, besides that, children become more difficult to talk to and more emotional and easy to be without gadgets.*

**Keywords:** *Early Childhood, Social behavior, Gadget Use*

## **Abstrak**

Penelitian ini didasarkan pada dampak pemberian gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota

Makassar yang sering diberikan gadget oleh orang tuanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak pemberian gadget orang tua terhadap perilaku sosial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar dengan objek penelitian ini adalah 2 anak-anak dan orang tua beserta guru/wali kelas. Pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Uji validitas menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil Penelitian menunjukkan adanya dampak negatif dan dampak positif gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini. Adapun aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu youtube, tiktok dan game. Penggunaan ini berdampak positif mendapatkan pengetahuan yang luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekitarnya. Kesimpulannya bahwa gadget yang diberikan orang tua terhadap anak memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial, anak menjadi lebih pendiam dan individual selain itu, anak menjadi lebih sulit diajak bicara dan lebih emosional serta mudah tersinggung tanpa gadget.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Perilaku Sosial, Pengguna Gadget

### Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi yang cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang maju dan modern. Di zaman yang serba modern ini, manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini disebabkan meningkatnya kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu, diciptakan alat-alat yang dapat memperlancar dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget. Pebriana (2017) menyatakan gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gadget

dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Anggraeni & Hendrizal (2018) menyebutkan bahwa pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan gadget. Sebagian besar anak menggantungkan gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas.

Novitasari (2013) penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak- dampak positif. Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya, sehingga

menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif gadget diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock (dalam Nisrinda dkk, 2016) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi. Sukirman (2017) perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain. santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain. tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain.

Ketika anak-anak memiliki ketertarikan berlebih terhadap gadget, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sosial sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga

bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku Walgito (2004) gadget memungkinkan penggunaanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan gadget mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya. Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock & Nisrima dkk, (2016) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangkamenenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi. Sukirman (2017) perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain.

Berdasarkan hasil data awal yang dilakukan pada bulan september 2022 di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar. Anak menggunakan gadget karena orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang terjangkau di pasaran. Orang tua memberikan gadget kepada anak dengan tujuan baik untuk membantu proses pembelajaran secara daring ini dan juga agar anaknya tidak gaptex (gagap teknologi). Banyak fitur aplikasiaplikasi yang tersedia pada gadget, tidak hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video,

gambar, bahkan game online. Namun penggunaan gadget secara terus menerus ini memberikan dampak pada pola perilaku anak dalam kesehariannya. Anak-anak sangat bergantung pada gadget dan seringkali menjadi kegiatan yang rutin yang harus dilakukan oleh anak. Banyak dijumpai anak-anak lebih sering bermain gadget daripada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Peneliti menemukan jika anak-anak sudah menggunakan gadget milik pribadi dan gadget milik orang tua. Rata-rata anak ini menggunakan lebih dari 3 jam dalam sehari. 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. Dampak gadget ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton youtube.

Penelitian yang dilakukan oleh Novita (2019) Berdasarkan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan t hitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi social anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

Penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan

lingkungan sekelilingnya terutama dalam keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) menyatakan bahwa anak sekarang terlalu asik menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Perilaku anak yang menggunakan gadget, masih menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa gadgetnya. Anak juga mau dimintai tolong meskipun menunggu beberapa saat untuk menghentikan gadgetnya terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini, namun belum ditemukan penelitian yang secara khusus yang mengkaji dampak pemberian gadget orang tua terhadap perilaku sosial anak dilingkungan sekolah. Hal ini memicu ketertarikan kepada peneliti untuk mengkaji terkait dampak pemberian gadget orang tua terhadap perilaku sosial anak dilingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait dampak dari pemberian gadget orang tua terhadap perilaku sosial anak dilingkungan sekolah.

### Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif kualitatif, pendekatan studi kasus, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data Reduksi data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

untuk mengetahui dampak pemberian gadget orang tua terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah dua orang yaitu AN (Responden 1) dan S (Responden 2). Significant others dalam penelitian iniyaitu LS (Significant others AN/ SO 1), AND (Significant others S/ SO 2), dan LN (Significant others guru wali kelas). Peneliti mulai mengumpulkan data wawancara dari tanggal 08 Maret 2023-15 Mei 2023.

### Hasil

Terdapat orang tua yang memberikan gadget pada anak dengan sengaja. Pada awal penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar. Dari hasil wawancara dengan wali kelas yang mengatakan bahwa ada siswa yang kurang berinteraksi dilingkungan sekolah. Orang tua dari siswa tersebut dengan sengaja memberikan gadget pada anak, orang tua memberikan gadget agar anak tersebut bisa tenang dan menikmati video tiktok dan bermain game online. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan jika anak lebih suka untuk bermain game online. Wali kelas mengatakan bahwa perilaku anak yang sering menggunakan gadget pada saat dirumah cenderung lebih mudah marah apabila diganggu saat bermain dan lebih suka menyendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, orang tua memberikan gadget kepada anak agar dapat tenang dan tidak menangis. Ada juga beberapa orang tua yang tidak memberikan gadget sendiri karena ditakutkan anak akan menjadi kecanduan dan bermalas-malasan. Penggunaan gadget pada anak ini tidak terlepas dari

pengawasan orang tua. Beberapa orang tua selalu mengontrol penggunaan gadget pada anaknya seperti anak sering membuka aplikasi apa saja, sering melihat video-video yang seperti apa. Ada juga orang tua yang kurang dalam memberikan pengawasan kepada anak. Orang tua membiarkan anak bermain gadget secara terus menerus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, orang tua memberikan gadget kepada anak agar dapat tenang dan tidak menangis. Ada juga beberapa orang tua yang tidak memberikan gadget sendiri karena ditakutkan anak akan menjadi kecanduan dan bermalasan. Penggunaan gadget pada anak ini tidak terlepas dari pengawasan orang tua. Beberapa orang tua selalu mengontrol penggunaan gadget pada anaknya seperti anak sering membuka aplikasi apa saja, sering melihat video-video yang seperti apa. Ada juga orang tua yang kurang dalam memberikan pengawasan kepada anak. Orang tua membiarkan anak bermain gadget secara terus menerus.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari responden penelitian, dapat diketahui orang tua dari responden sudah memberikan gadget pada responden N usia 2 tahun dan S usia 1,5 tahun. Penggunaan gadget pada S dan N rata-rata penggunaan gadget tinggi. Anak-anak sering menggunakan gadget, rata-rata sehari bisa mencapai 3–6 jam. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Prayuda et al., (2020) yang menyatakan bahwa rata-rata para siswa menggunakan gadget lebih dari empat jam per hari. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang tinggi setiap harinya. Dibuktikan dengan hasil observasi dan

wawancara dengan anak S dan N menggunakan gadget selama menggunakan gadget selama 5-6 jam perhari.

Hasil wawancara dengan orang tua, mereka lebih suka menghabiskan waktu menggunakan gadget untuk membuka aplikasi youtube, tik tok dan game. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Syifa et al., (2019) yang menyatakan bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game online dan menonton youtube sesekali membuka internet untuk membantu belajar. Dengan dibuktikan dari kedua subjek penelitian S dan N sering membuka kedua aplikasi tersebut yaitu youtube dan game. Dengan membuka youtube mereka dapat melihat berbagai video yang diinginkan tinggal mengetik judul yang dimaksud. S sering bermain game online yang membutuhkan kuota untuk terhubung ke internet. Kedua responden S dan N ini suka membuka youtube, seperti melihat video animasi upin dan ipin, mobil-mobilan, video mobil balap rintangan, robot transformer dan legoarena free fire. Ada juga beberapa game yang dimainkan anak seperti game teka teki silang bahasa inggris, math games, Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tangguhhati (2018) menyatakan bahwa terdapat siswa yang asyik bermain game. Game yang dimainkan yakni game yang sedang booming keberadaannya seperti game mobile legend.

### **Dampak penggunaan gadget pada anak**

Penggunaan gadget pada responden S dan N dalam jangka waktu 5-6 jam. Hal ini tentunya akan memberikan dampak positif dan juga dampak negative kepada anak. Dampak positif dari penggunaan gadget ini

diantaranya mendapatkan pengetahuan luas dengan mencari informasi di youtube, bermain permainan yang mengasah otak anak dan membantu imajinasi anak berkembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, mereka menjelaskan jika biasanya anak mengakses berbagai berbagai video peajaran dari youtube. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Rahmandani (2018) menyatakan bahwa pengguna gadget akan semakin luas dan meningkat, karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. Sesuai hasil peelitian anak-anak desa Jekulo ini memanfaatkan gadgetnya untuk membantu mereka dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun membantu mengasah imajinasi anak dengan menonton video edukasi di youtube.

Dampak positif yang diperoleh responden 1 setelah menggunakan gadget. Mardalena (2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan koginitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak. Dampak negatif diperoleh kedua responden setelah menggunakan gadget mengarah pada kedua responden tidak menunjukkan interaksi, bersosialisasi kedua responden memilih sendiri jauh dari lingkungan sosial dan lebih senang bermain sendiri.

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang

akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar- gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian pengguna gadget juga berdampak negative yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan berbaim dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu didepan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

#### **Perilaku sosial anak pengguna gadget**

Penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya terutama dalam

keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) menyatakan bahwa anak sekarang terlalu asik menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Perilaku anak yang menggunakan gadget, masih menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa gadgetnya. Anak S juga berbicara dengan sopan meskipun terkadang membentak orang tua. S ini jarang mengucapkan terima kasih kepada orang lain karena ia terlalu senang. Kelima responden penelitian N juga mengucapkan terima kasih kepada orang lain yang telah memberinya sesuatu. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nuha (2021) berterimakasih kepada Allah dengan mengucap Alhamdulillah karena telah mengabdikan doa-doanya. Namun tingkat kesadaran dalam diri anak masih kurang seperti kurangnya peka dan peduli terhadap orang lain disekitarnya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Prayuda et al., (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu, anak menjadi tidak peka dan tidak peduli terhadap lingkungan disekelilingnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara dengan anak dan orang tua bahwa anak cenderung kurang peka terhadap keluarganya. Anak akan mau melaksanakan jika diperintah saja, tidak dengan kesadaran dalam diri anak tersebut. Namun responden S dan N ini memiliki kesadaran diri untuk peka dan peduli terhadap orang lain dengan menawarkan bantuan terlebih dahulu tanpa diminta. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Widya

(2020) anak yang terlalu asik bermain dengan gadget menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam bersama responden dan significant others. Keterbatasan penelitian ini adalah kemampuan peneliti untuk menggali lebih dalam pada responden untuk mendapatkan jawaban yang lebih kompleks dikarenakan pengalaman peneliti yang masih kurang dalam melakukan wawancara. Keterbatasan lainnya adalah peneliti kesulitan mendapatkan responden perempuan dengan usia lebih tua dan masih belum menikah untuk diwawancarai karena topik wawancara bersifat sensitif, sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mengumpulkan data.

Keterbatasan penelitian ini adalah Adapun keterbaruan dalam penelitian ini adalah menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak yang memfokuskan pada perilaku sosial anak yang dilihat dari aspek menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, peka dan peduli serta berterimakasih. Melalui kajian mendalam akan diperoleh dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak dan adapun geografis, praktis seperti waktu responden pulang sekolah terkadang bukan orang tua yang menjemput responden melainkan nenek atau kaka yang menjemput responden, mengakibatkan menghambat peneliti mendapatkan data langsung dari orang tua atau Significant Others, tenaga perlu dipertimbangkan dalam penentuan lokasi penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa gadget yang diberikan orang tua terhadap anak memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial, anak menjadi lebih pendiam dan individual selain itu, anak menjadi lebih sulit diajak bicara dan lebih emosional serta mudah tersinggung tanpa gadget. Mempengaruhi perilaku anak dalam perilaku terhadap orang tua, emosi, meniru, dan belajar. Dari aspek perilaku kepada orang tua, mereka suka menunda-nunda apa yang diperintahkan. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti lebih mudah marah, kesal, menangis, dan memukul. Dari segi pembelajaran, dapat membuat fokus dan konsentrasi anak menurun. Dan dari tontonan yang mereka dapatkan dari game dan youtube dapat membuat anak suka berperilaku meniru. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dalam melakukan pengontrolan dan pengawasan kepada anak informasi-informasi yang baik bagi pikiran dan psikologis anak. Karena dari informasi-informasi inilah yang dapat membentuk perilaku anak. Serta orang tua juga harus memberikan perilaku yang baik di depan anak dan pada pihak sekolah agar dapat lebih memperhatikan murid/siswa sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak mulai dari ini yaitu dengan memberikan informasi-informasi yang baik bagi pikiran dan psikologis anak. Karena dari informasi-

informasi inilah yang dapat membentuk perilaku anak. Serta orang tua juga harus memberikan perilaku yang baik di depan anak.

### Implikasi

#### a. Bagi orang tua

Diharapkan para orang tua lebih selektif dalam memberikan izin kepada anak untuk bermain gadget dan mainan. Membutuhkan kekokohan dan bantuan dari wali dalam memberikan batas waktu dan penggunaan alat oleh anak-anak, sehingga nantinya tidak berpengaruh hal-hal negatif yang dapat mengganggu jalannya perkembangan anak khususnya pergantian peristiwa sosial.

Untuk orang tua anak-anak di bawah usia enam tahun tidak boleh menggunakan perangkat elektronik karena pada usia tersebut mereka lebih cenderung tertarik pada aktivitas yang berlangsung di lingkungan yang mudah untuk bersosialisasi.

#### b. Bagi insitusi pendidikan

Institusi pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun).

#### c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.

### Referensi

- Afifuddin & Saebani, Beni, Ahmad, 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif, CV.Pustaka Setia, Bandung.
- Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 16
- Afifuddin & Saebani, Beni, Ahmad, 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif, CV.Pustaka Setia, Bandung.
- N. L. G. M. W. G. N. S. Agustika, "Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini," J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 8, no. June, pp. 112–120, 2020
- Dewanti, Tania, Clara, Widada & Triyono. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Vol. 1, No. 3, 2016, hlm. 126-131.
- Lioni, Tara & Holillulloh, Nurmalisa Yunisca. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*. Vol.2, No. 2, 2014, hlm. 1-12.
- Lestari, Inda & Rianan, Agus Wahyudi, Dkk (2014). Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding KS:Riset & PKM*. Vol. 2, No. 2, 2014, hal. 157-300.
- Makmun, Abin Syamsuddin, 2009. *Psikologi Kependidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mar'at, Samsunuwiyati, 2016. Psikologi Perkembangan, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- R. Aprilia, A. Sriati, and S. Hendrawati, "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja," *Jnc*, vol. 3, no. 1, pp. 41–53, 2018.
- Adek Diah Saputri, dkk, 2018, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini, (Jurnal: State Islamic University Sunan Kalijaga, yogyakarta, Volume 3, November)
- Novitasari, Wahyu & Khotimah, Nurul. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 05, No 03, 2016, hal. 182-186.
- Pebriana, Hana Putri. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. Vol. 1, No. 1, 2017, hal 1 – 11.
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta CV,Bandung.
- Somantri, Sutjihati, 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*, PT Refika Aditama, Bandung.
- Thonthowi, Ahmad, 1993. *Psikologi Pendidikan*, Angkasa, Bandung.
- Abu, Ahmadi. 2009. Psikologi Umum. Jakarta: Rieka Cipta.
- Yusuf, Syamsu. 2012. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Yusuf, Syamsu & Sugandi Nani M, 2013. Perkembangan Peserta Didik. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi

- Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. H. 725-726”.
- Goleman, Daniel. 1999. Kecerdasan Emosional Untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Chaplin, J.P. 2008. Kamus Lengkap Psikologi. Diterjemahkan oleh Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyu Novitasari, dkk., “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”, dalam Jurnal PAUD Teratai, Vol.05 No.03 Tahun 2016), hal. 1.
- Sari Lisdian Andarbeni, “Studi tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto”, dalam Jurnal BK UNESA, Volume 04 No. 1 Tahun 2013, hal. 286. Diakses pada Tanggal; 08 Maret 2020, Pukul 15.38.
- Ali Nugraha, 2004, Metode Pengembangan Sosial-Emosional, (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Wahyu novitasari, dkk, 2016, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,(Jurnal PAUD Teratai. Vol.05 no.03).
- Slamet Suyanto,2005, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Hikayat Publishing).
- Ahmadi, A. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- Andarbeni, S, L. (2013). Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek Di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto. Jurnal BK Unnesa. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2013. Universitas Negeri Surabaya.
- Widyayati, W., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). The Intensity of Using Proyek Di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto. Jurnal BK Unnesa. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2013. Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2011). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadi, S. (2002). Metodologi Research. Jilid 1. Yogyakarta: Andi.
- Hurlock. Elizabeth B (1978). Perkembangan Anak, Terjemahan Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto,2005, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Hikayat Publishing).
- Aggraeni, A. dan H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. Jurnal PPKN & Hukum, 13(Sosial), 64–76.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1.<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Andarbeni, S, L. (2013). Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek Di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto. Jurnal BK Unnesa. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2013. Universitas Negeri Surabaya.
- Widyayati, W., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). The Intensity of Using

Gadgets and Parent Controls in RT 02 / RW 04 Desa Tambahagung. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(3), 680–688.