

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI

Hafidz Yandi¹, Asrinawati Oktavia Siregar²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara¹, IAIN Padangsidempuan²

e-mail: hafizyandi30@gmail.com¹, asrina_oktavia@yahoo.co.id²

Abstrak

Pokok penelitian ini adalah bagaimana pengaruh teknologi di era menuju 5.0 ini terhadap kemampuan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana perkembangan teknologi dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dan kajian pustaka dari berbagai literatur yang berkaitan dengan apa yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku orang dewasa saja, tetapi *gadget* juga mempengaruhi perilaku perkembangan anak terutama perkembangan anak dalam berinteraksi kepada orang lain. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak dikarenakan lamanya durasi dalam penggunaan *gadget* tersebut. Bermain *gadget* dilakukan setiap harinya dan waktu yang cukup lama, bisa membuat perkembangan anak tidak stabil sehingga anak lebih mengarah ke pribadi yang anti sosial.

Kata kunci: Penggunaan Pengaruh *Gadget*, *Interaksi Sosial Anak*

Abstract

The point of this research is how the influence of technology in this era towards 5.0 on children's abilities. The purpose of this study was to determine the extent to which technological developments can affect children's social interactions. The research method used in this research is quantitative research methods and literature review from various literatures related to what is being studied. The results showed that gadgets not only affect the mindset and behavior of adults, but gadgets also affect the behavior of children's development, especially the development of children in interacting with others. Dependence on gadgets in children is due to the long duration of using the gadget. Playing gadgets is done every day and for quite a long time, can make the child's development unstable so that the child is more inclined towards an anti-social personality.

Keywords: *Use of Gadget Effects, Children's Social Interaction*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman 5.0 sekarang ini. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur yang selalu berganti seperti yang kita rasakan sekarang ini. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah digunakan dan setiap orang mungkin mampu mengaplikasikannya dengan mudah, lagi pula di era sekarang semua orang dapat menjangkau teknologi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan modal si pengguna.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang ini dan zaman yang mendatang. Tentunya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia, baik berupa pola pikir, maupun perilaku serta dalam kehidupan manusia, teknologi tidak dapat dipisahkan dan sudah menjadi sebuah kebutuhan sekunder dalam kehidupan manusia. Dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak menggunakan waktu yang lama contohnya saja dalam mencari informasi-informasi, tugas sekolah, alamat rumah dan lainnya. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan kita sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa saja, anak-anak pun tidak luput dari penggunaan *gadget* tersebut dan salah satunya adalah dalam kemampuan bersosial terhadap orang lain atau interaksi sosial.

Anak Usia Dini yang masih dikatakan anak-anak yang berusia 0-6, menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010), anak-anak memiliki pola pertumbuhan dalam aspek fisik, kognitif, emosional, kreativitas, bahasa dan sosial serta komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya seperti halnya kita sebagai manusia pernah mengalami hal yang sama. Anak tersebut cukup rentan akan *gadget*. Anak mampu mengoperasikan *gadget* tanpa harus diajari, khususnya dalam mengoperasikan *gadget* untuk permainan. Namun,

disamping itu, perlu pengawasan dari orang dewasa, guru ataupun orang tua agar penggunaan *gadget* terhadap anak dapat terkontrol dengan baik dan terarah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini bisa membawa manusia kearah yang baik dan tidak baik tergantung kepada penggunaannya. Sehingga dengan perkembangan iptek yang sangat luar biasa dibutuhkan peran dari semuanya baik orang dewasa, orang tua maupun guru.

Anak usia dini mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain, contohnya game yang terdapat pada *gadget* yang sering dimainkan anak-anak sekarang. Tidak jarang anak bermain dan memuaskan rasa penasaran terhadap *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game yang terdapat pada *gadget* tersebut, sehingga mereka kebanyakan menghabiskan waktu dengan *gadget* yang mereka gunakan untuk setiap harinya, dan oleh karena itu mereka terlalu canggung untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Padahal anak usia dini dengan usia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebaya mereka, tetapi yang kita lihat sekarang ini sangat jauh dari kata berbaur dengan teman sebayannya.

Tidak dapat kita pungkiri, *gadget* sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun seusia mereka (anak usia dini). Smartphone, Notebook, maupun tablet yang bis digunakan untuk bermain game sangat mudah ditemukan zaman sekarang ini. Hal ini bukan hal yang mewah untuk zaman ini, tetapi sangat lazim kita lihat bagaimana seorang anak menggunakan *gadget* dalam berbagai aspek, karena sebagian dari anak sudah difasilitasi oleh orangtuanya sendiri, agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas mereka tanpa harus mendampingi atau mengintrol anak bermain.

Gadget

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi sesama manusia. Saat ini, kegiatan komunikasi telah berkembang dan semakin lebih maju dengan munculnya gadget

di era 5.0 ini. Bentuk aneka ragam dari *gadget* yaitu contohnya, *smartphone*, *notebook*, dan internet yang bisa digunakan untuk berbagai atau yang mempercepat komunikasi. Novitasari (2016) menyatakan bahwa” media memungkinkan seseorang untuk melakukan komunikasi atau interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial media maupun berkomunikasi satu dengan yang lain tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget*, seseorang dapat berinteraksi dengan mudah dan cepat”.

Gadget sebagai 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.

Zaman dulu, adalah zaman dimana orang-orang masih sibuk dengan lingkungan sekitarnya bahkan teman bermainnya, tingkat sosial masih terjaga dengan baik dan terasa sebagai kekeluargaannya. Bahkan permainan tradisional yang dimainkan anak-anak zaman dulu masih terjaga dengan baik, bahkan dengan permainan tradisional tersebut anak-anak bisa menemukan kebahagiaannya tersendiri bersama teman seusianya. Namun sejak perubahan zaman yang semakin canggih, orang-orang menjadi sibuk dengan sendirinya, bahkan bisa dilihat disetiap tempat tongkrongan atau tempat perkumpulan orang-orang dewasa atau anak muda, disaat mereka sedang duduk bersama satu meja dengan teman yang lainnya, mereka hanya sibuk dengan sendirinya bersama gadgetnya masing-masing. Sehingga rasa kekeluargaan yang dulunya timbul ketika berkumpul dengan teman atau orang terdekat masih terasa hangatnya kekeluargaan tersebut hilang begitu saja.

Orang-orang dulunya masih sibuk dengan teman sepermainannya, sekarang telah berubah menjadi sibuk dengan *gadget* masing-masing. Sehingga menjauhkan orang-orang khususnya anak-anak dari lingkungan sekitarnya, teman dan keluarganya serta rasa kekeluargaan yang dulunya masih terasa hangat sekarang hilang di zaman *gadget* ini.

Anak-anak sekarang ini telah mengenal *gadget* (*handphone*) bahkan hampir diseluruh dunia anak-anak telah mengenal *gadget*. *Gadget* memang baik bagi

orang yang bisa menggunakannya dengan baik pula. *Gadget* seharusnya digunakan hanya untuk orang dewasa tidak kepada anak-anak. Pada anak-anak seharusnya disibukkan berkumpul dengan teman-teman seusianya, bermain dengan teman sepermainannya, baik memainkan permainan tradisional bahkan bermain dengan cara anak-anak seusia mereka. Sehingga dengan demikian, rasa kedekatan bersama teman seusia mereka sudah tidak canggung lagi dan bisa saling berbaaur sabagaimana anak-anak seusia mereka.

Pada dasarnya, *gadget* dibuat untuk memudahkan urusan manusia dalam menggunakan media. Contohnya saja *Gadget*, pada umumnya *gadget* dibuat hanya sebagai alat untuk komunikasi terhadap manusia. Namun, perlahan *gadget* semakin dikembangkan, fitur-fitur yang ada pada *gadget* dikembangkan sehingga peran *gadget* bukan sekedar alat komunikasi bagi manusia melainkan sudah menjadi sebuah kebutuhan sekunder. Dengan demikian, peran *gadget* bagi manusia untuk membantu dalam hal komunikasi, mencari informasi-informasi yang dibutuhkan langsung dengan pencarian-pencarian yang ada pada *gadget* dan lainnya. contohnya google, youtube, Instagram, facebook dan lain sebagainya.

Kelemahan dari penggunaan *gadget* bagi penggunanya khususnya anak adalah kurangnya pengenalan anak dengan lingkungan sekitarnya, mengurangi sosialisasi anak atau bermain anak dengan teman sepermainannya, kurangnya kedekatan anak dengan keluarganya. Dalam *gadget*, banyak fitur-fitur atau aplikasi yang mengandung hal-hal yang tidak layak dilihat oleh anak, contohnya iklan yang tidak patut dilihat anak terutama dalam mode pencarian yang ada pada *gadget*. Sehingga peran dari semua sektor, baik itu peran dari pemerintahan, kepolisian, alim ulama/ ustad, orang dewasa, orang tua serta guru sangat dibutuhkan teruma ketika *gadget* berada ditangan anak. Namun, demikian *gadget* ini tidak semuanya berada kepada anak atau siswa, melainkan bisa juga berada ditangan orang dewasa atau berada ditangan orang yang tidak bertanggungjawab.

Kelebihan dari penggunaan *gadget* bagi penggunanya adalah banyak informasi-informasi yang bisa didapat. Baik itu informasi tentang dunia pendidikan, ilmu pengetahuan, berita-berita dan banyak lagi. Semua itu bisa didapat dalam mode pencarian google, youtube, facebook, Instagram whatsapp

dan lainnya. Bisa berkomunikasi dengan yang lainnya melalui aplikasi whatsapp, telepon biasa, facebook serta kita bisa tau lawan bicara kita sedang melakukan aktivitas apa melalui video call atau panggilan video dari whatsapp, facebook, Instagram dan aplikasi lainnya yang berada di *gadget*, laptop dan media lainnya. Tujuan dari perkembangan gadget yang semakin canggih seperti saat sekarang ini adalah mendekatkan yang jauh agar komunikasi atau kekeluargaan satu sama lainnya bisa tetap terjalin dengan baik.

Pada dasarnya, diciptakan untuk kemudahan pengguna menggunakan media komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia dalam berinteraksi sosial.

Peserta Didik (Anak Usia Dini)

Menurut Piaget (Suyanto, 2003), anak memiliki 4 tingkatan perkembangan kognitif, yaitu tahapan sensorik-motorik (0-2 tahun), pra-operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun keatas). Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu yang ia dapat dari berbagai aspek perkembangan yang ia lalui. Sedangkan menurut Richard D. Kellough (Kutjojo, 2010) ada beberapa jenis karakter anak usia dini yaitu egosentri, memiliki *curiosity* (keingintahuan) yang tinggi, makhluk sosial, *the unikue person*, kaya dengan fantasi (khayalan), daya konsentrasi yang rendah dan masa belajar potensial.

Wiyani (2010) mengungkapkan prinsip-prinsip perkembangan anak:

- a. Anak berkembang secara Holistik.
- b. Perkembangan terjadi dengan urutan yang teratur.
- c. Perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak.
- d. Perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya.
- e. Perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif.

Menurut Aqib (2011), menyatakan bahwa prinsip-prinsip perkembangan anak adalah anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, anak belajar terus menerus, membangun pemahaman hingga menciptakan sesuatu, anak belajar melalui interaksi sosial motivasi timbul dari minat dan ketekunan, adanya perbedaan dan gaya dalam belajar, dan memulai yang sederhana ke kompleks atau konkret ke abstrak atau gerakan ke verbal dari diri sendiri ke sosial.

Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada seorang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). 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-tindakan sosial. Interaksi sosial merupakan salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerjasama, yang dapat menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hermawan, 2010).

Menurut Hurlock (1998), faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu:

1. Keluarga

- a) Hubungan antara orangtua, saudara, atau anak dengan orang tua. Hubungan anak dengan orang tua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik dengan keluarganya. Peran orang tua sangat berperan terhadap perkembangan sosial anak.
- b) Urutan anak dalam keluarga, urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung kepada orangtua.
- c) Jumlah keluarga, pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih

sayang lebih banyak tercurahkan dimana semua keluh kesah dicurahkan kepada keluarganya

- d) Perlakuan keluarga terhadap anak, adanya perlakuan keluarga terhadap anak secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon semua curhatan sang anak
- e) Harapan orangtua terhadap anak, setiap orang tua memiliki harapan yang besar terhadap anaknya, yaitu memiliki anak sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya, bahwa perkembangan anaknya bertujuan mempunyai arah yang sesuai.

2. Faktor diluar Keluarga

- a) Interaksi dengan teman sebaya. Setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami anak dapat berinteraksi dengan temanya tanpa harus ditemai oleh keluarga
- b) Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah, jika kelompok bermain contohnya perkumpulan sosialnya, atau pada orang-orang yang berhubungan dengan anak.
- c) Perbedaan keanggotan dalam kelompok. Dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok
- d) Kepribadian. Anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok dibandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam dirinya
- e) Motif menggabungkan diri. Semakin kuat motif anak-anak untuk memasuki dunia orang lain, yaitu keinginan untuk diterima semakin rentan terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

Karakter Interaksi Sosial

Gerungan: (2010) mengatakan bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai aspek yang sesuai dengan ciri interaksi

sosial. Artinya, bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum guna dalam menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial tersebut yaitu:

1. Interaksi antar status. Misalnya, hubungan antaraguru dan anak dengan orang tua atau dengan keluarga yang berbeda status.
2. Interaksi antar kepentingan, merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi dengan kepentingan masing-masing pihak.
3. Interaksi antar keluarga, merupakan hubungan yang terjadi antara hubungan darah.
4. Interaksi antar persahabatan, merupakan hubungan antara dua atau lebih yang sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan.

Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi. Maka peneliti akan menuangkan karakteristik interaksi sosial, sebagai berikut:

- a) Interaksi Individu dengan individu
- b) Interaksi antara individu dengan kelompok
- c) Interaksi kelompok dengan kelompok.

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). 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).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Penelitian dengan metode kuantitatif untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan atau kajian yang sedang diteliti. Sedangkan kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini berupaya agar menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dengan literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian sebelumnya.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, dimana peneliti langsung mengamati ke Sekolah Tingkat TK untuk meneliti bagaimana interaksi sosial pada Kelompok A.

2. Wawancara

Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, dimana peneliti langsung mewawancarai beberapa anak di kelompok A tersebut tentang bagaimana yang dilakukannya terhadap penggunaan *gadget* tersebut.

3. Tanya Jawab

Penelitian ini juga dilakukan dengan metode tanya jawab untuk salah seorang guru dan peneliti, agar mempermudah mendapatkan informasi tentang topik/inti permasalahan pada penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku orang dewasa saja, tetapi *gadget* juga mempengaruhi perilaku perkembangan siswa terutama perkembangan anak dalam berinteraksi kepada orang lain. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak dikarenakan lamanya durasi dalam penggunaan *gadget* tersebut. Bermain *gadget* dilakukan setiap harinya dan waktu yang cukup lama, bisa membuat perkembangan anak

tidak stabil sehingga anak lebih kearah pribadi yang anti sosial. Kebanyakan gadget yang diberikan untuk anak oleh orangtuanya sendiri adalah berdasarkan keinginan anaknya, dan terkadang orangtua juga salah dalam memilih hal tersebut. 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 dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung kesosial media yang telah disediakan.

Terkadang para orangtua gadget itu dijadikan untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya, sehingga para orangtua menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya. Dari hasil penelitian juga dari yang peneliti wawancarai salah seorang siswa mengatakan bahwa orangtuanya memberikannya gadget agar tidak mengganggu pekerjaannya, sehingga si anak lebih asyik terhadap gadget daripada lingkungan bermainnya, sehingga si anak hanya bermain dengan dunia teknologi saja. Oleh karena itu, si anak lebih mengarah dan menutupi interaksinya dengan penggunaan gadget yang setiap harinya dilakukannya.

Kelemahan penggunaan gadget bagi penggunanya terutama anak dapat mengurangi sosialisasi anak atau bermain anak dengan teman sepermainannya, kurangnya kedekatan anak dengan keluarganya. Dalam gadget, banyak fitur-fitur atau aplikasi yang mengandung hal-hal yang tidak layak dilihat oleh anak, contohnya iklan yang tidak patut dilihat anak terutama dalam mode pencarian yang ada pada gadget. Sehingga peran dari semua sektor, baik itu peran dari pemerintahan, kepolisian, alim ulama/ ustad, orang dewasa, orang tua serta guru sangat dibutuhkan teruma ketika gadget berada ditangan anak. Namun, demikian gadget ini tidak semuanya berada kepada anak atau siswa, melainkan bisa juga berada ditangan orang dewasa atau berada ditangan orang yang tidak bertanggungjawab.

Kelebihan dari penggunaan gadget bagi penggunanya adalah banyak informasi-informasi yang bisa didapat. Baik itu informasi tentang dunia pendidikan, ilmu pengetahuan, berita-berita dan banyak lagi. Semua itu bisa

didapat dalam mode pencarian google, youtube, facebook, Instagram whatsapp dan lainnya. Bisa berkomunikasi dengan yang lainnya melalui aplikasi whatsapp, telepon biasa, facebook serta kita bisa tau lawan bicara kita sedang melakukan aktivitas apa melalui video call atau panggilan video dari whatsapp, facebook, Instagram dan aplikasi lainnya yang berada digadget, laptop dan media lainnya. Tujuan dari perkembangan gadget yang semakin canggih seperti saat sekarang ini adalah mendekatkan yang jauh agar komunikasi atau kekeluargaan satu sama lainnya bisa tetap terjalin dengan baik.

KESIMPULAN

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah *gadget*. Berkaitan dengan pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di TK ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial 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 memberikan dampak yang tidak baik terhadap perkembangan interaksi sosial anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis memberikan masukan atau berupa saran antara lain sebagai berikut:

1. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anaknya dalam penggunaan *gadget* untuk meminimalisir sisi negative dari penggunaan *gadget*
2. Penggunaan *gadget* sebaiknya tidak diberikan kepada anak dibawah umur 6 tahun, karena saat usia tersebut nak lebih baik diarahkan kedalam yang memiliki aktivitas yang positif

3. Guru harus berperan aktif dalam memberitahukan orang tua terhadap perkembangan anak agar bisa saling menjaga anak untuk tidak mengarah dari sisi negatif penggunaan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, B. E (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Soekanto, S. (1992). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS
- Ismanto, Y& Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawata Volume 3 (2)*. Manado: FK Unsrat Manado
- Maulida, H. (2013). Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Mukti, F. dan Yulianto, A. (2010). *Dualism Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.