

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN
PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET
KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR**

Munawar¹⁾, Drs. Amsal Amri, M.Pd²⁾

Program Studi Sosiologi, FISIP, Universitas Syiah Kuala

Email : munawarkhalil899@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan perilaku anak usia dini di gampong Rumpet, Kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh besar. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan berupa data primer dan sekunder, dengan teknik pengumpulan data melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget terhadap anak usia dini memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif yaitu gadget dapat membantu anak dalam hal proses belajar, misalnya membantu anak saat sedang mengerjakan pekerjaan rumah, membantu anak belajar agama seperti lebih memudahkan anak menghafal ayat-ayat pendek. Adapun dampak negatif anak yang menggunakan gadget akan lebih sulit mengontrol emosi dan lebih agresif.

Kata Kunci: Gadget, Perubahan Perilaku, Anak Usia Dini.

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN
PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET KECAMATAN
KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR.**

(¹Mahasiswa, ²Pembimbing)

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018

ABSTRACT

This study, aims to determine the effect of gadgets on the development of early childhood behavior in Gampong Rumpet, Kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh besar. In this study the authors used descriptive qualitative methods. The results of this study indicate that the use of gadgets against early childhood has a positive and negative impact. Positive impact of gadgets can help children in terms of learning process, such as helping children while doing homework, helping children learn religion as more easier for children memorizing verses short paragraph. The negative impact of children who use gadgets will be more difficult to control emotions and more aggressive.

Keywords: Gadgets, Behavioral Changes, Early Childhood.

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN
PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG
RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR.**

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018

PENDAHULUAN

Pada saat ini anak usia dini menggunakan gadget sebagai teman bermain mereka, seperti game-game yang mudah diakses. Dengan kecanggihan gadget tersebut dapat menyebabkan anak usia dini membuka aplikasi yang tidak sepatutnya dibuka dan itu penulis anggap sebagai suatu hal dimana kurangnya perhatian orang tua terhadap anak. Selain merusak perlembangannya, gadget juga akan mudah merusak rasa sosial anak tersebut terhadap masyarakat disekitarnya dikemudian hari.

Penggunaan gadget ini tidak hanya pada kalangan masyarakat menengah ke atas akan tetapi juga merambah pada masyarakat menengah kebawah yang berada di wilayah perdesaan, salah satunya di gampong Rumpet kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar, Kebanyakan anak-anak yang penulis lihat didesa tersebut umumnya mereka yang berusia 7-11 tahun di berikan gadget oleh orang tuanya guna untuk sarana hiburan, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku anak didesa tersebut. Dengan adanya gadget, anak-anak yang pada dasarnya suka bermain bersama dengan teman-teman yang seusianya, akan tetapi hal tersebut berubah ketika anak-anak sudah mengenal gadget, anak-anak lebih suka bermain dengan gadgetnya, sehingga hilangnya interaksi sosial sesama mereka karena waktu yang seharusnya dihabiskan bersama anak-anak yang lain, lebih sering dihabiskan waktunya bersama gadget tersebut. Sehingga mengganggu perkembangan anak di kemudian hari kelak.

Sebelum mengenal teknologi gadget, di gampong ini khususnya anak usia dini berjalan interaksi sosial melekat sangat baik pada diri mereka bahkan keseharian mereka hanya meyibukkan dan bermain dengan sesama temannya dan juga keluarga yang ada dirumah. Bahkan sebelum mengenal *gadget* anak-anak di gampong ini masih sangat tradisional dalam cara bermain sesama teman sebayanya

PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR.

misalnya seperti bermain bola, main guli/kelereng dan juga masih banyak permainan tradisional lainnya yang masih mereka lakukan setiap hari sepulang sekolah mereka.

Sesudah mengenal mengenal gadget tersebut anak yang berusia 7-11 tahun sudah mulai lupa dengan kebiasaan mereka yang sebelum mengenal alat canggih tersebut. Setelah mengenal teknologi gadget tersebut anak di gampong ini sudah mulai berkurang cara mereka berinteraksi sesama temannya dan juga keluarganya, kesibukan mereka hanya dengan gadget bahkan juga lupa dengan kebiasaan mereka seperti, bermain dengan permainan tradisional, belajar baik itu belajar dalaam segi pendidikan maupun dalam segi keagamaan.

TEORI INTERAKSI SOSIAL

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antarindividu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interkasi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. **Proses sosial** adalah suatu **interaksi** atau hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya didalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto, proses sosial diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial. (Soekanto, 1992:67).

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian dilakukan di Gampong Rumpet, Kecamatan Krueng Barona Jaya , Kabupaten Aceh Besar. Teknik pegumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengolahan data menggunakan ansalisis kualitatif deskriptif, data yang

PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR.

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. №.3. Agustus 2018

telah dilakukan di reduksi, dilanjutkan dengan penyajian data lalu diverifikasi dan dilakukan penarikan kesimpulan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 14 (empat belas) orang yaitu: 5 orang tua anak yang memiliki gadget, 5 orang tua anak yang tidak memiliki gadget, 4 orang masyarakat sekitar.

Untuk menentukan informan dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*. Peneliti memilih sendiri informan yang akan diteliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki sampel itu. Teknik ini didasarkan pada tujuan tertentu dengan tetap mempertahankan karakteristik subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Gadget Dalam Kehidupan

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik itu para kaum muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah ke bawah. Bahkan pada umumnya, saat ini anak-anak usia 5 hingga 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi pada saat ini. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*.

Gadget membawa pengaruh positif maupun negatif bagi anak usia dini. Anak akan lebih bersemangat belajar karena ia memiliki gadget. Anak pun lebih mudah belajar seperti menghafal ayat ayat pendek, saat anak mengerjakan pekerjaan rumah pun dapat mengandalkan gadget.

PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR.

namun, gadget juga dapat membawa pengaruh buruk bagi anak usia dini. Seperti halnya anak kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Saat anak sedang lalai dengan gadgetnya, ia bahkan tidak memperdulikan disaat orang tuanya memanggil. Bahkan masih ada lagi pengaruh negatif lain yang dapat dirasakan bagi anak usia dini yang menggunakan gadget.

2. Peran Orang Tua

Dalam pengoptimalan diri seorang anak, diperlukan adanya peran serta orang tua menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan pengembangan kepribadian anak. Memahami perkembangan anak merupakan upaya alternatif terbaik membimbing anak. Perkembangan psikologis dalam kehidupan seorang individu tergantung pada pengalaman yang diperolehnya dalam lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga.

Anak Usia Dini adalah masa dimana anak harus dibimbing, didampingi, dan diarahkan kepada hal-hal yang baik oleh orang tua saat di rumah dan guru sekolah. Mereka hanya bisa menirukan apa yang ada didepannya. Oleh karena itu bagi orang tua harus berusaha semaksimal mungkin memberikan contoh yang terbaik untuk selalu membiasakan hal-hal yang baik sejak dini. Apabila anak-anak tidak dididik dengan baik sejak dini, maka akibat yang akan ditimbulkan oleh anak adalah masa-masa yang akan datang.

Penggunaan gadget bagi anak usia dini dapat menghambat proses pembelajaran dan proses interaksi bagi sang anak. Orang tua harusnya menjadi motivator bagi anaknya dalam hal penggunaan gadget. anak yang tidak diberikan gadget lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya. Orang tua juga merasa gadget dapat membawa anak kedalam hal yang tidak

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN
PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG
RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR.**

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018

baik. Sehingga orang tua memutuskan untuk tidak memberikan gadget terhadap anaknya

Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain untuk anaknya, sekarang telah berkurang karena hadirnya *gadget* tersebut dalam kehidupan anak tersebut. Karena pada dasarnya, anak usia dini berkembang dengan cara banyak bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya agar anak berkembang dengan optimal. Apabila anak usia dini sibuk bermain dengan *gadget* nya, kemungkinan besar pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut akan kurang optimal baik dari segi fisik maupun dari segi psikologisnya. Ini sungguh sungguh sangat disayangkan apabila orang tua tidak berperan terhadap anaknya, dan bisa jadi perubahan perilaku terhadap anak tersebut menjadi tidak baik dikemudian hari kelak.

3. Dampak Gadget / Penggunaan Gadget

Ketika diperumpamakan seperti dua sisi logam, *gadget* ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif untuk perkembangan anak. Dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini adalah antara lain untuk memudahkan seorang anak untuk mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi digital atau mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau di kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN
PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG
RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR.**

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018

Namun demikian, penggunaan *gadget* juga membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak juga menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata.

4. Perubahan Perilaku Anak

Gadget telah mengubah pola pengasuhan anak dan mengubah perilaku anak. Anak menggunakan *gadget* akan mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan mereka kurang berinteraksi dengan keluarganya di rumah ataupun dengan masyarakat sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Anak dianggap sudah kebablasan bermain *gadget* jika sehari bermain dengan *gadget* lebih dari dua jam, dan jika *gadget*-nya diambil si anak akan marah sekali, bahkan tantrum. Perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dia dipisahkan dengan *gadget*, maka akan muncul perasaan gelisah. Mereka tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan *gadget*nya. Anak terbiasa menggunakan *gadget*, untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan, informasi, kegiatan bahkan sebagai teman setia yang intim, maka tanpa ada *gadget*, menjadikan ada yang kurang dalam hidupnya. Anak sekarang bukan

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN
PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG
RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR.**

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018

takut setan, tetapi takut tidak ada wifi, takut lowbat atau blank area, dan juga perilaku yang terpengaruh dari dampak pemakaian gadget berlebihan adalah pola tidur dan pola belajar mereka yang sudah tidak seperti biasanya lagi. Penggunaan gadget pada anak usia dini juga memiliki hambatan seperti anak lebih sering lalai sehingga apa yang orang tua perintahkan sering tidak di hiraukan dan dikerjakan langsung

5. Perilaku Anak Usia Dini Yang Tidak Menggunakan Gadget

Pada zaman dahulu, anak-anak akan sangat aktif dalam bermain kelompok sehingga terjalin hubungan sosial yang kuat. Seperti anak-anak akan bermain gasing dan layangan. Permainan tersebut tentu saja tidak menyenangkan jika hanya dimaii sendiri. Sehingga dari kecil anak-anak sudah terbiasa melakukan hubungan sosial. Selain diajarkan peka dalam hubungan sosial, permainan tersebut juga meningkatkan kreatifitas anak dalam menciptakan sesuatu. Salah satu bukti nyatanya adalah, jika akan bermain gasing anak-anak biasanya membuat gasing tersebut secara *independent*. Tidak jarang di perdesaan anak-anak akan mengambil kayu sendiri dari hutan. Begitu juga dengan pembuatan layang-layang. Sehingga anak-anak yang telah terbiasa melakukan itu secara mandiri, mereka secara tidak langsung telah belajar sesuatu hal yang besar yaitu mereka diajarkan untuk lebih menghargai suatu proses.

Perilaku anak usia dini yang tidak menggunakan gadget akan lebih polos. Anak yang tidak menggunakan gadget juga cara berinteraksi sesama teman juga sangat baik, mereka saling peduli antara satu dengan yang lainnya. Anak yang tidak menggunakan gadget masih memainkan permainan tradisional.

6. Perilaku Anak Usia Dini Yang Menggunakan Gadget

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN
PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG
RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR.**

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018

Seiring perkembangan zaman, pemikiran orang tua pada saat ini pun sudah mengalami perbedaan yang tergolong jauh dengan pemikiran orang tua zaman terdahulu. Kemudahan akses dalam mendapatkan *gadget* seperti tablet yang ada di era globalisasi saat ini, membuat para orang tua modern tidak perlu lagi membelikan beraneka ragam mainan untuk anaknya. Cukup membelikan satu buah tablet, dimana pada saat ini harganya semakin tergolong terjangkau oleh masyarakat luas, segala macam permainan tradisional. Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan dengan segala kecanggihan *gadget* tersebut, dimana sekali klik dapat mengakses beraneka ragam permainan dan informasi yang teraktual pada saat ini. Dengan demikian, sosialisasi anak tersebut dapat dikatakan kurang atau tidak optimal dengan teman-teman sebayanya, serta kurang melakukan aktifitas fisik yang baik untuk perkembangan mental maupun jasmani anak tersebut.

Anak usia dini yang memakai gadget mempunyai cara berinteraksi yang berbeda. Mereka lebih tidak memperdulikan satu sama lain. Anak yang memakai gadget lebih menguasai hal-hal modern. Hambatan yang dirasakan oleh orang tua terhadap anaknya yang memakai gadget adalah, anak sering tidak memperdulikan apa yang orang tuanya perintahkan,

KESIMPULAN

Dari hasil temuan penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengaruh gadget terhadap anak usia dini dapat berdampak positif yaitu gadget dapat membantu anak dalam hal proses belajar, misalnya membantu anak saat sedang mengerjakan pekerjaan rumah, membantu anak belajar agama seperti lebih memudahkan anak menghafal ayat-ayat pendek.

PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMpong RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR.

- b. Gadget juga dapat berdampak negatif bagi anak. Anak yang menggunakan gadget akan lebih lalai karena di dalam gadget terdapat banyak aplikasi dan game. Hal tersebut dapat membuat anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Saat anak sedang lalai dengan gadgetnya, ia bahkan tidak memperdulikan disaat orang tuanya memanggil. Anak yang menggunakan gadget akan lebih sulit mengontrol emosi dan lebih agresif. Penggunaan gadget bagi anak usia dini sangatlah berbahaya. Aplikasi dan konten negatif yang terdapat pada gadget dapat merusak anak. Gadget juga dapat merusak kesehatan anak karena terlalu lama bermain gadget dapat membahayakan mata. Pada kenyataannya gadget tidak sepatasnya diberikan pada anak usia dini. Namun, dengan perkembangan zaman yang dirasakan sekarang ini, beberapa orang tua berfikir bahwa gadget memang seharusnya dikenalkan pada anak sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ahmadi, Abu. 1997. *Psikologi Sosial*. PT. Bina Ilmu Offest: Surabaya
- Alfianika, Ninit. 2015. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial; Pemdekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Ciaracas-Jakarta, Indonesia: Erlangga.

PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR.

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. №.3. Agustus 2018

- Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, Bagong dan Sutinah. 2008. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Pendekatan Alternatif*. Jakarta : Kencana.
- Tunmer, S. Bryan. 2012. *Teori Sosial Dari Klasik Sampai Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

INTERNET

- Aviska, ferendila. 2017. *Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kota Bandung*. Diakses 20 Mei 2017
<http://ferendilaaviska.blog.upi.edu/2017/02/25/pengaruh-gadget-terhadap-interaksi-sosial-anak-usia-dini-di-kota-bandung/> Diakses 20 Mei 2017.

**PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN
PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG
RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR.**

Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol.3. No.3. Agustus 2018
