

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI
LINGKUNGAN KELUARGA RT 12 RW 05 KELURAHAN JALAN
GEDANG KECAMATAN GADING CEMPAKA KOTA
BENGKULU**

Muhammmad Riko Purwanto, Eceh Trisna Ayuh
Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas FISIP, Universitas Muhammadiyah
Bengkulu. Jl. Bali, Bengkulu 38191, Indonesia

ABSTRAK

Latar belakang Penelitian ini adalah Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau *gadget*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di lingkungan Keluarga RT 12 RW 05 Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di lingkungan Keluarga RT 12 RW 05 Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Data dikumpulkan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi jenis penelitian ini adalah kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari reduksi data, tahap peyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa Gadget ialah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Ketertarikan anak pada gadget tidak luput dari pengaruh lingkungan yang dominan dengan penggunaan gadget. Durasi pemakaian yang lama dan sering menimbulkan perkembangan anak tidak akan optimal dengan gadget. Dampak yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori Perubahan Sosial yaitu pola perilaku dan interaksi social menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan pola perilaku setiap orang bisa saja berbeda tetapi proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakkan dan ditunjukkan pada sasaran sedangkan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik.

Kata kunci : Dampak Gadget, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Teknologi membuat orang mendapatkan informasi secara cepat dan update, bertukar informasi, dan melakukan komunikasi jarak jauh dengan mudah. Sekarang ini segala bentuk perkembangan teknologipun sangat mudah dijumpai, bahkan dapat dengan mudah dibeli karena harganya yang begitu terjangkau untuk semua kalangan. Salah satu jenis teknologi yang sudah mendunia dizaman sekarang ini adalah gadget.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau *gadget*. Tentu saja hal ini bukan hanyaterjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat ,maupun keluarga di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *gadget* itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Gadget sangat bermanfaat untuk anak-anak jika digunakan dengan benar dan memperhatikan durasi pemakaian. Anak-anak dapat belajar dan memperoleh pengetahuan dari *gadget*, wawasan anak dapat berkembang dengan mengakses hal-

hal lain yang tidak pernah ia ketahui, misalnya tempat rekreasi, kekayaan alam dan kejadian- kejadian yang memberikan anak pengalaman berarti. Tidak berlebihan menggunakan *gadget* juga menjadi pertimbangan serta saran para pakar kesehatan. Radiasi layar *gadget* dapat menyebabkan iritasi mata sampai kebutaan (Ari Kusuma Sulyandari, 2019:12).

Anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan *gadget*. Hasil riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa anak-anak umumnya di kota- kota besar sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan *gadget*. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik. Kejadian seperti ini tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan *gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam pemberian *gadget* pada anak. Jika memang sudah kejadiannya seperti itu tentu saja banyak pihak yang akan dirugikan, bukan hanya korban dan pelaku saja. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Winoto (dalam Al- Ayouby, 2017:7).

BAHAN DAN METODE

Penelitian mengenai analisis penggunaan *gadget* pada anak usia dini di lingkungan keluarga ini berlokasi di Rt.12 Rw.05 Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Berdasarkan pra penelitian /

research yang dilakukan peneliti terlihat ada beberapa anak yang menggunakan *gadget* di Lingkungan Keluarga dan orang tua terkesan membiarkan anaknya menggunakan fasilitas tersebut.

Informan penelitian adalah orang yang memahami informasi objek penelitian, baik sebagai pelaku maupun bukan. Informan digunakan untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat dan sesuai dengan permasalahan penelitian. Dalam Penelitian ini peneliti menetapkan informan penelitian berdasarkan tehnik *Purposive Sampling*.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat di gunakan berbagai sarana seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi dan kuisioner.

Peneliti menyeleksi orang-orang tertentu sebagai informan berdasarkan pertimbangan seperti kredibilitas, kemampuan dan pemahaman mereka terhadap permasalahan dalam penelitian ini seperti orang-orang yang akan terlibat langsung dalam permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan 10 informan pokok dan 10 informan pendukung. Informan pokok sebaiknya orang yang bersedia berbagi konsep dan pengetahuan dengan peneliti dan sering dijadikan tempat bertanya oleh peneliti. Dengan demikian informan pokok adalah orang yang memang dituju dalam menghasilkan suatu informasi yang diteliti oleh peneliti tersebut. Sedangkan informan pendukung yaitu anak yang dapat memberikan informasi tambahan

sebagai pelengkap analisis dan pembahasan dalam penelitian kualitatif. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini Observasi, Wawancara, Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fisik Motorik

Hasil penelitian ini diperoleh dari observasi dan wawancara adalah :

Tabel 1. Observasi penggunaan gadget

| Nama/Panggilan | Durasi Perhari | Aplikasi | Sering/jarang |
|----------------|----------------|----------|---------------|
| Afri | 4 jam | Youtube | Sering |
| Radit | 1 jam | Youtube | Jarang |
| Dinda | 3 jam | Youtube | Sering |
| Ciko | 3 jam | Game | Sering |
| Cahaya | 15 menit | Game | Jarang |
| Faisal | 4 jam | Youtube | Sering |
| Kamil | 1 jam | Game | Jarang |
| Andika | 3 jam | Youtube | Sering |
| Dani | 3 jam | Youtube | Sering |
| Alfatih | 15 menit | Game | Jarang |

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi kemampuan berpikir dan fisik motorik anak. Semakin sering anak berinteraksi menggunakan *gadget*, maka semakin baik untuk fisik motorik halusnyanya. Bermain *gadget* dengan sering memencet tombol keyboard akan melatih kemampuan fisik motorik halusnyanya, sehingga kemampuan berpikir menulis dan mewarna anak lebih rapi dari pada anak yang jarang bermain *gadget*. Menurut Sundus (2018) bermain *gadget* adalah latihan yang sehat untuk anak-anak yang sedang tumbuh. Menggunakan keyboard dan keypad modern atau perangkat genggam lain yang tidak mereka miliki risiko cedera atau segala jenis. ancaman dibandingkan bermain di luar. Kemampuan fisik motorik kasar anak

yang jarang bermain *gadget* lebih baik dari pada yang sering bermain *gadget*, karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain di luar rumah. Anak jauh lebih aktif karena tidak menghabiskan waktu dengan *gadget*.

Bahasa

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa cara bahasa dan perbendaharaan kata anak yang menghabiskan waktu dengan *gadget* yaitu akan belajar banyak perbendaharaan kata dari *gadget* misalnya video yang ditonton sedangkan, anak yang tidak menghabiskan waktu dengan *gadget* atau lebih banyak bermain di luar rumah juga memiliki perbendaharaan kata banyak karena ia berinteraksi dengan teman. Perbendaharaan kata pada anak yang menghabiskan waktu dengan *gadget* memang lebih banyak, namun anak mengalami sedikit kesulitan untuk mengomunikasikannya dengan orang lain karena mereka tidak berinteraksi dengan sesama makhluk yang memiliki cukup ekspresi. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Sundus (2018) yang menyatakan bahwa peneliti mempelajari bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan anak-anak pada *gadget*, tablet dan permainan elektronik dan perangkat genggam lainnya, semakin mungkin anak memiliki keterlambatan dalam berkomunikasi secara langsung karena kurangnya berinteraksi dengan orang lain.

Intelektual

Dapat dilihat dari hasil penelitian ini bahwa Anak-anak yang jarang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan selalu menguasai kemampuan dalam berpikir melalui pemecahan masalah saat bermain dengan teman seumur mereka atau bermain alat peraga aktif, misalnya bermain gugu, susu balok menggambar, mewarnai dan memberi makan Binatang. Sedangkan anak-anak yang waktunya selalu berinteraksi dengan *gadget* tidak begitu tertarik dengan membaca buku dan menggambar, namun kemampuan intelektual tetap menguasai karena didapatkan dari pengalaman *gadget*. Anak-anak dapat menonton video interaktif dari you tube atau bermain game, dengan begitu mereka terasah kemampuan pemecahan masalahnya. Menurut Sundus (2018) *gadget* akan selalu meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak. *Gadget* sekarang ini yang modern membantu anak - anak untuk mengembangkan keterampilan belajar mereka lebih cepat. Dari 10 anak yang diteliti, mereka semua dapat mengerjakan Tugas yang di rumah maupun dari sekolah dengan tepat waktu dan tidak merasa kesulitan, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa anak yang tidak menghabiskan waktunya dengan *gadget* dan anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* sama-sama memiliki kemampuan intelektual yang baik.

Sosial - Emosional

Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap 10 anak dalam hubungan sosial-emosional adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Reaksi emosional jika gadget diminta

| Nama/Inisial | Durasi Perhari | Reaksi | Wajar/tidak terkontrol |
|--------------|----------------|---|--|
| Afri | 5 jam | Marah, menangis, tidak mau tahu walau koneksi internet gagal | Tidak terkontrol |
| Radit | 1 jam | Bertanya mengapa diminta, tidak marah jika ada alasan rasional, misalnya baterai habis | Wajar |
| Dinda | 3 jam | Marah,menangis, meminta gadget kembali | Tidak terkontrol |
| Ciko | 3 jam | Tidak terjadi apa-apa | Wajar(sulit berkomunikasi, termasuk mengungkapkan perasaan alasan gadget diminta) |
| Cahaya | 15 menit | Marah,bertanya, mengapa gadget diminta, | Wajar |
| Faisal | 5 jam | Marah, menangis, tidak mau tahu walau koneksi internet gagal & batre habis | Tidak terkontrol |
| Kamil | 1 jam | Bertanya mengapa diminta, tidak marah jika ada alasan rasional, misalnya ada telepon, baterai Habis | Wajar |
| Andika | 3 jam | Marah, menangis, meminta gadget kembali | Tidak terkontrol |
| Dani | 3 jam | Tidak terjadi apa-apa | Wajar (sulit berkomunikasi, termasuk mengungkapkan perasaan alasan gadget diminta) |
| Alfatih | 15 menit | Marah, bertanya mengapa gadget diminta, dapat | Wajar |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | menerima penjelasan rasional walau dengan keadaan marah | |
|--|--|---|--|

Dari hasil diatas dapat dilihat anak yang sudah terbiasa berinteraksi waktunya dengan gadget akan susah melepas diri dari gadget sekalipun diberi alasan yang rasional dan akan meminta gadget kembali dengan menangis dan marah. Menurut Nucci (2010) reaksi anak usia dini pada saat merasakan ketidaknyamanan adalah menangis dan merusak beberapa properti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sundus (2018) yang menyatakan bahwa gadget akan mempengaruhi perilaku anak dari cara mereka berpikir dan bertindak. Sangat banyak penggunaan gadget yang memperkenalkan depresi pada anak-anak tertentu, sehingga menyebabkan masalah kesehatan mental pada anak-anak di masa kecil dan masa remaja. Dari hasil wawancara peneliti terhadap orang tua responden, orang tua mengambil tindakan sebagai berikut:

Tabel 3. Reaksi emosional jika gadget diminta Orang tua :

| Nama/Inisial | Durasi Perhari | Raksi | Tindakan Orang Tua |
|--------------|----------------|--|---|
| Afri | 5 jam | Marah, menangis, tidak mau tahu walau koneksi internet gagal | Membiarkan anak bermain gadget dan tidak memilih alternatif lain, namun berusaha menjalin komunikasi dengan baik agar tidak |
| Radit | 1 jam | Bertanya mengapa diminta, tidak marah jika ada alasan rasional, misalnya baterai Habis | Membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan sebentar |
| Dinda | 3 jam | Marah, menangis, meminta gadget kembali | Menjauhkan anak dari gadget. Tidak boleh menggunakan |

| | | | |
|---------|----------|---|---|
| | | | gadget sama sekali |
| Ciko | 3 jam | Tidak terjadi apa-apa | Membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan pada konten Game |
| Cahaya | 15 menit | Marah, bertanya mengapa gadget diminta, | Membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan karena minim pengetahuan tentang aplikasi baik orang tua maupun anak |
| Faisal | 5 jam | Marah, menangis, tidak mau tahu walau koneksi internet gagal & batre habis | Membiarkan anak bermain gadget dan tidak memilih alternatif lain, namun berusaha menjalin komunikasi dengan baik agar tidak |
| Kamil | 1 jam | Bertanya mengapa diminta, tidak marah jika ada alasan rasional misalnya ada telepon, baterai Habis | Membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan sebentar |
| Andika | 3 jam | Marah, menangis, meminta gadget kembali | Menjauhkan anak dari gadget. Tidak boleh menggunakan gadget sama sekali |
| Dani | 3 jam | Tidak terjadi apa-apa | Membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan pada konten game |
| Alfatih | 15 menit | Marah, bertanya mengapa gadget diminta, dapat menerima penjelasan rasional walau dengan keadaan marah | Membiarkan orang tua maupun anak |

Hasil penelitian ini dapat dilihat table diatas bahwa peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara terhadap orang tua responden. Orang tua “Afri” membiarkan anak bermain *gadget* dan tidak memilih alternatif lain, namun berusaha menjalin komunikasi dengan baik untuk

mengembangkan sosial-emosional anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut dilakukan karena orang tua yang selalu sibuk sehingga jika anak bermain *gadget*, ia tidak akan mengganggu aktivitas orang tua.

Kegagalan untuk bediskusi atau berdialog antara orang tua dengan anak menyebabkan permasalahan psikologi anak termasuk penegakan aturan sosial termasuk di rumah, sehingga anak gagal menyesuaikan diri (Nucci, 2010). Maka dari itu orang tua bermaksud meminimalisir dampak negatif dari *gadget* dengan mengajaknya berkomunikasi.

Orang tua “Radit” membiarkan anak bermain *gadget* dengan pengawasan sebentar dengan beberapa alasan yaitu :

1. Anak lebih sering bermain di luar rumah dengan teman sebaya dari pada di dalam rumah.
2. Ibu mudah mengawasi aktifitas anak karena tidak bekerja sehingga merasa aman dari pengaruh buruk *gadget*.
3. Tidak mendapatkan akses internet dengan mudah. Anak-anak yang lebih sering menghabiskan waktu dengan teman seusia bermain di luar rumah justru tidak membuat orangtua merasa khawatir, karena faktor pekerjaan orang tua yang memudahkan pengawasan terhadap anak.

Orang tua “Dinda” memilih tindakan menjauhkan anak dari gadget dengan maksud mengendalikan anak di kesehariannya. “Dinda” meminta sesuatu dengan marah dan menangis jika keinginannya tidak dituruti, sehingga orang tua mengambil tindakan tersebut.

Agar anak tetap bisa bermain, orang tua “Dinda” mengganti dengan aktivitas lain seperti membaca buku bergambar, mewarna dan aktifitas fisik lainnya.

Orang tua “Ciko” membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan pada konten game. Selama anak tersebut tidak membuat gaduh dan bermain game yang memang diperuntukkan untuk anak usia dini, orang tua tidak akan meminta gadget dan tidak mengawasinya dengan sering. Hal tersebut dilakukan karena kedua orang tua “Ciko” yang bekerja dan sibuk, sehingga prioritas utama adalah anak duduk diam dan tidak membuat ribut.

Orang tua “Cahaya” yang memilih tindakan membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan disebabkan oleh ketidaktertarikan anak pada gadget. Anak lebih senang bermain di luar rumah dengan teman sebayanya karena tidak mengerti cara pengaplikasian beberapa fasilitas pada gadget, tidak adanya akses internet yang cukup dan anak yang mudah bosan dengan game. Orang tua yang minim pengetahuan tentang pengaplikasian gadget juga menganggap gadget tidak penting, sehingga membiarkan gadget tidak terpakai. Tujuan awal membeli gadget adalah hanya mengikuti tren terkini. Pengetahuan tentang gaya hidup modern yang tidak dibarengi dengan pengetahuan, akan menyebabkan sia-sianya finansial, membeli sesuatu yang tidak tahu manfaatnya akan menjadi percuma dan sia-sia.

Orang tua “Faisal” membiarkan anak bermain gadget dan tidak memilih alternatif lain, namun berusaha menjalin komunikasi dengan baik untuk mengembangkan sosial- emosional anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut dilakukan karena kedua orang tua

yang selalu berpikir kemajuan sehingga jika anak bermain *gadget*, ia tidak akan mengganggu aktivitas orang tua. Kegagalan untuk bediskusi atau berdialog antara orang tua dengan anak menyebabkan permasalahan psikologi anak termasuk penegakan aturan sosial termasuk di rumah, sehingga anak gagal menyesuaikan diri (Nucci, 2010). Maka dari itu orang tua bermaksud meminimalisir dampak negatif dari *gadget* dengan mengajarkannya berkomunikasi.

Orang tua “Kamil” membiarkan anak bermain *gadget* dengan pengawasan sebentar dengan beberapa alasan yaitu : Anak lebih sering bermain di luar rumah dengan teman sebaya. orang tua mudah megawasi aktifitas anak, tidak mendapatkan akses internet dengan mudah. Anak-anak yang lebih sering menghabiskan waktu dengan teman seusia bermain di luar rumah justru tidak membuat orangtua merasa khawatir.

Orang tua “Andika” memilih tindakan menjauhkan anak dari *gadget* dengan maksud mengendalikan anak di kesehariannya. “Andika” meminta sesuatu dengan marah dan menangis jika keinginannya tidak dituruti, sehingga orang tua mengambil tindakan tersebut. Agar anak tetap bisa bermain, orang tua “Andika” mengganti dengan aktivitas lain seperti membaca Menggambar, mewarna dan aktifitas fisik lainnya.

Orang tua “Dani” membiarkan anak bermain *gadget* dengan pengawasan pada konten game. Selama anak tersebut tidak membuat gaduh dan bermain game yang memang diperuntukkan untuk anak usia dini, orang tua tidak akan meminta gadget dan tidak mengawasinya dengan sering. Hal tersebut dilakukan karena kedua orang tua “Dani” sehingga prioritas utama adalah

anak duduk diam dirumah.

Orang tua “Alfatih” yang memilih tindakan membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan disebabkan oleh ketidaktertarikan anak pada gadget. Anak lebih senang bermain di luar rumah dengan teman sebayanya karena tidak mengerti cara pengaplikasian beberapa fasilitas pada gadget, tidak adanya akses internet yang cukup dan anak yang mudah bosan dengan game. Orang tua yang minim pengetahuan tentang pengaplikasian gadget juga menganggap gadget tidak penting, sehingga membiarkan gadget tidak terpakai.

Kreatif

Semua responden memiliki kreatif yang sama, baik yang menghabiskan waktunya dengan gadget atau tidak. Anak dapat menambah pengetahuan dengan gadget karena mengakses dan melihat video interaktif, sedangkan anak yang tidak menghabiskan waktunya dengan gadget mengasah kreativitas dengan bermain di luar rumah bergerak aktif dan bersosial dengan teman seusia mereka.

Pembahasan

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Salah satu jenis teknologi yang sudah mendunia di zaman sekarang ini adalah gadget.

Menurut KBBI (2008:78) Secara etimologi *gadget* adalah sebuah istilah

dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Kegiatan bermain *gadget* pada anak usia dini dilingkungan keluarga Rt.12 Rw.05 Kota Bengkulu, dapat dilihat melalui tanggapan tanggapan informan yang telah diajabarkan sebagai hasil penelitian. Wawancara yang telah dilakukan pada 10 informan yang merupakan orang tua di Lingkungan Keluarga Rt.12 Rw.05 Kota Bengkulu.

Penelitian yang peneliti lakukan saat ini berpedoman dengan perubahan sosial (Wilbert) diantaranya pola perilaku dan interaksi sosial, yang dapat digunakan untuk dijadikan penilaian tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Rt.12 Rw.05 Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu, yang telah dicermati oleh peneliti dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada informan yang telah diuraikan sebelumnya. Berikut teori yang peneliti lakukan dalam penelitian :

Perubahan Sosial (Pola prilaku dan Interaksi sosial)

Perubahan sosial dapat terjadi pada dua kondisi masyarakat yang berbeda. Pertama, perubahan sosial dimulai saat suatu masyarakat mempunyai harapan untuk menjadi lebih baik melalui kemajuan dan mempunyai pandangan yang bersifat optimis. Kedua, perubahan sosial yang terjadi tanpa disengaja oleh suatu masyarakat yang masa bodoh dengan keadaan lingkungan sekitar tetapi secara tidak langsung mengubah cara kehidupan dan penghidupan dengan sendirinya atau disebut masyarakat naturalism (Ranjabar, 2015: 3-4). Pendapat para ahli mendefinisikan perubahan sosial dalam arti sangat luas. Wilbert Moore mendefinisikan perubahan sosial dengan perubahan penting dari struktur sosial atau pola-pola perilaku dan interaksi sosial. Struktur sosial yang dimaksud antara lain norma, nilai, dan fenomena kultural (Ranjabar, 2015: 4). Perubahan sosial dapat terjadi di berbagai lapisan masyarakat baik itu modern maupun yang lainnya. Terdapat beberapa teori perubahan sosial yaitu teori evolusi, teori revolusi, teori siklus, teori fungsional, dan teori konflik.

Pola prilaku

Perilaku adalah cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil kombinasi antara pengembangan anatomis, fisiologis dan psikologis. Disebutkan oleh Rakhmat (2001) menyebutkan bahwa terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif

merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen afektif merupakan aspek emosional. Komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Pola perilaku setiap orang bisa saja berbeda tetapi proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakkan dan ditunjukkan pada sasaran.

Interaksi sosial

Walgito (2007) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Adapun Basrowi (2014) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya. Menurut Partowisastro (2003) interaksi sosial ialah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok. Soekanto (2002) mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan- hubungan sosial yang dinamis, yang meliputi hubungan antara orang perorangan, antara

kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia. Menurut Sarwono dan Meinarno (2009) interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa Gadget ialah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi- teknologi sebelumnya. Ketertarikan anak pada gadget tidak luput dari pengaruh lingkungan yang dominan dengan penggunaan gadget. Durasi pemakaian yang lama dan sering menimbulkan perkembangan anak tidak akan optimal dengan gadget. Emosional anak tidak terkontrol dan memicu stress dini. Dampak positif dan negatif bagi anak usia dini menggunakan Gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk.Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ari, Kusuma Sulyandari. (2019). *Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini*. PGRA, FAI: Universitas Islam Malang. Volume I Nomor 1
- Baskoro, Adi. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta: TransMedia. Basrowi. 2014. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Bimo Walgito, 2007, *Psikologi Kelompok*, Andi Offset, Yogyakarta
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Putra Grafika
- Creswell, John W. (2010). *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fahrul, M. (2010). *Pengertian Game Online dan Dampak*. Jakarta: Media Anak
- Fatty, Faiqah. (2016). *Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas Makassar vidgram*. Universitas Hasanuddin. Vol. 5 No.2
- Hartati. (2007). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gelora Akasara Pratama. Jalaluddin Rakhmat. 2001. *psikologi komunikasi edisi revisi*.bandung: PT remaja rosdakarya. JE, Hosio. (2007). *Kebijakan Publik dan Desentralisasi*. Yogyakarta: Laksbang
- Jonathan, dkk. (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*.

Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008). *Pusat Bahasa*. Departemen Pendidikan Nasional Indonesia: Gramedia Pustaka Utama

Kusum,. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. (2011). *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia

Kuswarno, Engkus (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran

Martono, Nanang. 2012. "Sosiologi Perubahan Sosial :Perspektif Klasik, Modern Postmodern, dan Poskolonial". Rajawali Pers : Jakarta

Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP

Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: remaja Rosdakarya.

Nucci dan Narvaez. (2010). *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter (Handbook of Moral and Character Education)*. Bandung: Nusa Media.

Otto Soemarwoto. (1998). *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Yogyakarta: University Gadjah Mada.

Partowisastro, R. 2003. Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Laporan Penelitian. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.

Ranjabar, Jacobus. *Sistem Sosial Budaya Indonesia (suatu pengantar)*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Samuel Henry. (2001). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.

Santoso, S. (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Soekanto, S. 2002. *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran : Universitas Tanjungpura Pontianak.

Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan.

Yulia Trinika. (2015). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun)". Pontianak: Universitas Tanjungpura. Fakultas Kedokteran, 2015