

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MARDIRAHAYU SURAKARTA
TAHUN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Oki Kurniawati

163131052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID
SURAKARTA
2023
NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdri. Oki Kurniawati

Nim : 163131052

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah UIN Raden Mas
Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberi arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Oki Kurniawati

NIM : 163131052

Judul : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6
Tahun Di TK

Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 11 Mei2023

Pembimbing



Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19820611 200801 1 011

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023 yang disusun oleh Oki Kurniawati telah dipertahankan di depan Dewan penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said pada hari Selasa, tanggal 23 Mei 2023 Dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 1

Merangkap Ketua Sidang : Tri Utami, M.Pd.I.
NIP. 19920108 201903 2 204

()


Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19820611 200801 1 011

()

Penguji Utama

: Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd.
NIP.

()

Surakarta, 29 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah


Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.
NIP. 19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bp. Maman dan Almrh. Ibu Rasiatun, yang telah membesarkan, mendidik dan mendoakanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran
2. Kakek saya alm. Sungkani Karno Soeparto yang telah merawat, mendidik dan membimbing saya dengan penuh kesabaran dan kasih sayang
3. Pakde saya alm. Rastono, Rashanto dan bude saya Tumirah, Yuli yang telah membantu segala sesuatu perjalanan pendidikan saya hingga dapat menyelesaikan di Perguruan Tinggi di Universitas Islam Raden Mas Said Surakarta
4. Bulek saya Kasyani dan Sepupu saya Windika yang telah banyak membantu dalam kehidupan saya hingga dapat menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
5. Teman-teman tercinta Ainan Fiiha Salsabilla, Sofiana Arsyah, Fitri Nur Jannah, Devyana Ayu, Yulisna Dwiky yang terus memberikan dukungan dan doa' kepadaku.
6. Sahabat terbaikku Ajeng Fiandhita, Rosita Sari, Gemawati, Anis Yuliani, yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi
7. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTTO

“ Mari kita mewariskan anak-anak kita lebih dari gadget yang ada di sekitar kita”

Paul Dudley White

“ Anak-anak menjelajahi internet sepanjang hari di sudut-sudut gelap ruangan dan dibombardir dengan gadget terbaru yang menggantikan standar orang tua.”

Diane Abbot

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Oki Kurniawati

NIM : 163131052

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul

“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023” adalah asli atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 23 Mei 2023

Yang menyatakan



Oki Kurniawati

163131052

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Tri Utami M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, motivasi, kritik, saran dengan penuh kesabaran, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Subandji, M.Ag., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama menempuh studi di UIN Raden Mas Said Surakarta.
6. Segenap Dosen PIAUD dan segenap Dosen pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan banyak pengalaman, pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat.

7. Rita Sri Wahyuni, S.Pd AUD, selaku Kepala TK Mardirahayu Surakarta yang telah berkenan dan bersedia memberikan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Surakarta, 23 Mei 2023

Penulis,

Oki Kurniawati

NIM. 163131052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Gadget	10
2. Interaksi Sosial Anak Usia Dini.....	17
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	23
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Setting Penelitian.....	31

C. Subjek dan Informan Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Keabsahan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	40
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	40
B. Fakta Temuan Penelitian	43
C. Interpretasi Hasil Penelitian	56
BAB V.....	64
PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran – saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	54

ABSTRAK

Oki Kurniawati, 2023, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing: Dr. Subar Junanto, S.Pd. M.Pd

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Gadget.

Akhir – akhir ini banyak orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang seharusnya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita merupakan masa *Golden Age* dimana sedang terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik pada aspek fisik, kongnitif, emosional maupun sosialnya. Apabila di masa balita anak – anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan pertumbuhan maupun perkembangan aspek – aspek tersebut kurang optimal. Salah satu aspek yang paling berdampak pada anak usia dini jika kesehariannya sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget adalah aspek sosial. Anak yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dalam kesehariannya akan cenderung kurang tertarik bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang – orang di sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta.

Metode penelitian yang dilakukan penulis pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan mengumpulkan dan penelaahan berbagai dokumen terkait yang berkenaan dengan dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Mardirahayu Surakarta. Informan pada penelitian ini diantaranya adalah kepala sekolah, peserta didik dan orang tua peserta didik TK Mardirahayu Surakarta. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu pertama pengumpulan dan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Ada dua bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini yang keduanya merupakan aplikasi yang sering dibuka oleh anak – anak usia dini ketika bermain gadget, dua aplikasi tersebut yaitu aplikasi game dan aplikasi youtube. Kemudian penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Anak usia dini yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang – orang di sekitar mereka. Selain berpengaruh pada perilaku interaksi sosialnya, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini juga dapat menyebabkan penurunan kesehatan mata dan tubuh, dapat menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua.

ABSTRACK

Oki Kurniawati, 2023, The Impact of Using Gadgets on the Social Interaction of Children Aged 5-6 Years in Kindergarten Mardirahayu Surakarta in 2022/2023, Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Advisor: Dr. Subar Junanto, S.Pd. M.Pd

Keywords: Early Childhood, Gadgets.

Lately, many parents are giving gadgets to their children who are still toddlers. The role of parents who should be playmates for their children has now been replaced by gadgets. Whereas toddlerhood is a period of Golden Age where there is very rapid growth and development both in the physical, cognitive, emotional and social aspects. If in infancy children are only engrossed in front of their gadgets, the possibility of growth and development of these aspects is less than optimal. One aspect that has the most impact on early childhood if they often spend their time playing gadgets in their daily lives is the social aspect. Children who spend a lot of time playing gadgets in their daily lives will tend to be less interested in socializing or interacting with the people around them. The purpose of this study was to determine the impact of using gadgets on the social interaction of children aged 5-6 years at Kindergarten Mardirahayu Surakarta.

The research method used by the author in this research is field qualitative research. The method of collecting data in this study was carried out by observing, interviewing and collecting and studying various related documents relating to the impact of using gadgets on social interaction in early childhood in Mardirahayu Kindergarten, Surakarta. Informants in this study included school principals, students and parents of TK Mardirahayu Surakarta students. The data analysis used in this study is the first data collection and reduction, data presentation and conclusion.

The results of this study indicate that there are two forms of using gadgets in early childhood, both of which are applications that are often opened by early childhood when playing gadgets, the two applications are game applications and YouTube applications. Then the use of gadgets greatly influences the social interaction of early childhood. Early childhood who likes and spends a lot of time playing gadgets in their daily lives tend to prefer to be alone and do not want to socialize with the people around them. Besides affecting their social interaction behavior, excessive use of gadgets in early childhood can also cause a decrease in eye and body health, can reduce memory and make children behave impolitely towards their parents.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Triangulasi Teknik	37
Gambar 1.2 Data Hasil Observasi	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan anak Usia 5-6tahun	19
Table 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	54
Lampiran 2 Catatan Lapangan	56
Lampiran 3 Catatan Lapangan Wawancara	57
Lampiran 4 Gambar Game Online	58
Lampiran 5 Gambar Game Online	59
Lampiran 6 Gambar Game Online	60
Lampiran 7 Aplikasi Youtube	61
Lampiran 8 Wawancara Kepala Sekolah	61
Lampiran 9 Wawancara Wali Murid.....	62
Lampiran 10 Durasi Menonton	63
Lampiran 11 Data Anak	64
Lampiran 12 Pelaksanaan Penelitian	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (game), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget (handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain). Dimana gadget adalah alat

komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Sedangkan menurut Indrawan (Tania, Widada, dkk, 2016:127) “gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis”.

Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa gadget (smartphone) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan gadget (smartphone) dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas gadget (internet, game, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan dengan tidak benar atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak. Yusuf dan Sugandhi (2013: 65) menyatakan bahwa “perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama”. Perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, juga dengan teman sebaya (peer group), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan identifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh

berbagi informasi yang ada disekitarnya, sebagaimana pendapat Yusuf dan Sugandhi (2013: 66):

Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.

Manusia lahir di dunia tidaklah sendiri. Sudah menjadi kodrat kehidupan manusia di dunia untuk selalu bersama dengan yang lain, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung. Namun dengan adanya Gadget (smartphone) yang memiliki fitur game menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan gadget. Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari- hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Dan pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak. Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main game di gadget, apalagi anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marahh serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya. Lebih memprihatinkan lagi orang tua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu

pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika jenuh atau bosan akan ada gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan gadget (smartphone) dalam kegiatan mereka sehari-hari di rumah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget (smartphone) yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Anak-anak tidak cukup hanya melakukan interaksi di rumah, selain di rumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Disamping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak. Interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah melainkan di sekolah, bahkan anak akan menghabiskan waktunya bertahun-tahun disekolah dengan guru dan teman sebaya. Jadi interaksi yang dilakukan harus seimbang antara di rumah, teman sebaya dan sekolah, Asrori (2009: 115) menyatakan bahwa:

Kehadiran di sekolah merupakan perluasan lingkungan sosial individu dalam rangka mengembangkan kemampuan hubungan sosialnya dan sekaligus merupakan faktor lingkungan baru yang sangat 5 menantang. Para guru dan teman-teman sekelas membentuk sistem yang kemudian menjadi semacam lingkungan norma baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Mardirahayu menemukan bahwa anak yang sering menggunakan gadget di rumah membawa

dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan hari itu, banyak anak yang cenderung asyik mengobrol sendiri tidak menghiraukan perkataan ibu guru, bahkan ada anak yang membantah ketika ibu guru menegurnya dan cenderung mengamuk. Hal tersebut disebabkan ketika di rumah orang tua yang sering memberikan gadget untuk anaknya dengan durasi waktu yang cukup lama, bahkan ketika gadget diminta oleh orang tuanya anak tersebut langsung mengamuk dan menangis. Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi ketertarikan peneliti memiiah TK Mardirahayu Surakarta yaitu untuk melakukan penelitian tentang bagaimana

dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan di antaranya sebagai berikut :

1. Anak terlalu sering bermain gadget yang menyebabkan kurang berinteraksi dengan orang – orang sekitar.
2. Bermain gadget dapat mempengaruhi polapikir dan karakter anak usia dini.
3. Bermain gadget dapat menyebabkan anak usia dini menjadi malas belajar.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari keraguan-keraguan dan kesalah fahaman dalam masalah yang akan dibahas perlu diberikan pembatasan masalah, dalam hal ini penulis lebih menitik beratkan pada masalah – masalah sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Mardirahayu Surakarta.
2. Subjek yang diteliti hanya untuk anak usia 5 – 6 tahun yaitu para peserta didik dari TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta.

2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak yang terkait. Adapun manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
 - b. Sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran
 - c. Memberikan sumbangsih pengetahuan bagi pengembangan ilmu khususnya yang terkait dengan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini
 - d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Memberikan informasi mengenai ada tidaknya dampak kebiasaan bermain gadget pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi. Terutama dalam aspek interaksi sosialnya.

b. Bagi Anak

Memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan interaksi sosial pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan interaksi sosial yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain gadget

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak didik/siswanya sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain gadget.

d. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah interaksi sosial anak, terutama interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah 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. Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartphome, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia". Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antarmanusia (patterns of human communication), yang pada hakikatnya adalah interaksi antarpribadi (interpersonal relations). Pertemuan tatap muka (face to face) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (image to image). Di lihat dari fakta di atas, sudah terlihat Indonesia termasuk maju

dalam penggunaan alat komunikasi khususnya media gadget, Soekanto (Tara, 2012:3).

Gadget merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam gadget, namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. Gadget merupakan alat komunikasi yang menghadirkan berbagai fitur menarik yang bisa digunakan oleh pengguna. Sedangkan Oslan (Novitasari & Khotimah, 2016:1) mengatakan gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Gadget merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam gadget namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. Wing Winarno (Tara, 2012:7), “Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur – fitur umum pada gadget adalah, internet, kamera, Video call, telepon, email, sms, bluetooth, Wifi, game dan Mp3.

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. Gadget disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Dalam hal ini pengguna gadget tersebar pada kelompok remaja khususnya perkotaan. Banyaknya jenis-jenis gadget yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis gadget seperti handphone, smartphone, laptop, tablet, iPad dalam berbagai merk seperti Samsung, Apple, SONY, OPPO, ETC dan lainnya. Gadget dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya saja seperti internet, social media, fasilitas pesan, permainan (game).

Media cetak dan elektronik sangat berperan dalam perkembangan gadget. Saat ini seiring kemajuan teknologi masyarakat sangat merespon perkembangan gadget, walupun belum tentu pengguna gadget memanfaatkan fasilitas gadget secara optimal dalam kehidupan sehari-hari (Tara, 2012:8)".

Jadi gadget merupakan alat komunikasi (perangkat elektronik) yang memiliki banyak fungsi dan seiring perkembangan teknologi gadget mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik yang mampu membuat hidup manusia menjadi lebih mudah. Gadget adalah 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. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

b. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia TK hingga orang dewasa. Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia Sekolah ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anakanak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan gadget. Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan progam yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget.

Tingkat penggunaan gadget pada Anak diduga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik yaitu karakteristik yang berkaitan dengan diri sendiri (internal) maupun lingkungannya (eksternal). “Tujuan dalam menggunakan gadget dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial pada lingkungannya khususnya di lingkungan internal dan eksternal karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan dalam menggunakan gadget yang mereka miliki (Tara, 2012:8)”. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia SD biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

c. Manfaat Gadget

Gadget juga memiliki manfaat bagi Anak-anak, manfaat tersebut antara lain adalah :

- 1) Berkembangnya imajinasi anak dalam melihat (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

- 3) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan maka anak akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain yang lebih menantang)
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak semakin berpikir keras dalam menyelesaikan tantangan dalam game tersebut).

d. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan pengetahuan luas.
- 2) Mempermudah komunikasi yaitu gadget merupakan salah satu alat yang canggih.
- 3) Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya

filterisasi dari dampak penggunaan gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak usia dini yaitu:

- 1) Mengganggu kesehatan, karena gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.
- 2) Mengganggu perkembangan anak, gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah.
- 3) Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- 4) Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Yaitu dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget nya, tetapi fungsi orangtua. Peralannya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

2. Interaksi Sosial Anak Usia Dini

a. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi bila adanya hubungan sosial serta apabila ada komunikasi yang terjadi berupa langsung maupun dengan melalui perantara (tidak langsung), oleh karena itu interaksi sosial menjadi acuan dari semua bentuk kehidupan sosial. (Viandari and Susilawati, 2019).

Interaksi sosial juga salah satu bentuk perkembangan yang terjadi pada anak. Hubungan sosial anak bisa dipengaruhi oleh kemampuan pengambilan peran sosial yang ada sebagai akibatnya anak akan memahami pemikiran terhadap dirinya, serta sikap terhadap orang lain. Gambaran diri anak baik pada hal positif maupun negatif dipengaruhi oleh keberhasilan anak dalam bersosialisasi, ketika bersosialisasi anak bisa

beradaptasi dengan lingkungannya, dan pengalaman selama melakukan kegiatan sosial merupakan modal dasar yang sangat penting buat kehidupan anak yang membuat mereka merasa senang di masa yang akan tiba (Latifah and Sagala, 2015).

Kemampuan interaksi sosial sangat penting pada anak usia dini sebab dalam berinteraksi anak akan diajarkan cara hidup bermasyarakat di lingkungannya, kemudian anak akan dibimbing berbagai macam peran sebagai indentifikasi dalam dirinya, selain itu saat berinteraksi sosial anak mendapatkan banyak sekali berita yang ada disekitarnya. saat anak merasa nyaman saat beradaptasi dengan teman seusia dan lingkungannya maka perkembangan sosialnya menjadi optimal (Nur Asiah, Ari Sofia, 2019). Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak tidak terlepas dari usaha orang tua beserta keluarga. Orang tua dan orang-orang terdekat dapat memberikan pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan sebab mereka menjadi rumah pembelajaran yang pertama yang dapat dijadikan contoh.

Interaksi Sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang saling mempengaruhi antara manusia yang satu dengan

lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di masyarakat (Salamadian, 2018).

Senada dengan Ahmadi (2004) Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, maka dari itu jika interaksi sosial tidak terjalin kemungkinan untuk terjadi kehidupan bersama yang selaras memiliki nilai yang kecil. Interaksi yang dimaksud adalah sebagai pengaruh timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok dalam memecahkan suatu masalah dan mencakup usaha untuk mencapai tujuannya. Berdasarkan teori di atas dapat diasumsikan bahwa hubungan social yang terjadi antar individua tau kelompok dengan individua tau kelompok lain dengan tujuan tertentu dan saling memberi pengaruh yangmana apabila tidak terjadi interaksi social maka kehidupan tidak akan berjalan dengan baik dan benar. Pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek sosial emosional menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 yang tertuang dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan Sosial Emosional	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasan sendiri dan

Rasa Tanggung Jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<p>mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan hak nya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sendiri
Perilaku Prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak / pendapat / karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 9. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah kemampuan berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain untuk mendapatkan berita dari individu atau berkelompok.

b. Ciri-ciri interaksi sosial

Dayaksini dan Hudaniah (2009) menyatakan bahwa interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Ciri-ciri hubungan yang baik antara siswa dengan siswa misalnya dengan adanya kebersamaan, saling menghargai,

saling membutuhkan, saling membantu, tidak saling membedakan (Miraningsih, 2013). Santosa (2004) bahwa ciri-ciri interaksi sosial meliputi adanya hubungan. Setiap interaksi tentu saja terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok. Ada individu. Setiap interaksi sosial melibatkan individu yang melakukan hubungan, Ada tujuan. Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain, serta Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial. Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok terjadi karena individu tidak dapat terpisah dari kelompok.

c. Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial Anak Usia Dini.

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung (Ahmadi, 2009) :

1) Faktor Imitasi.

Seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil.

2) Faktor Sugesti.

Faktor sugesti yang dimaksud disini yaitu pengaruh psikis. Baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik.

3) Faktor Identifikasi

Faktor lainya selain imitasi dan sugesti yang memegang peranan penting dalam interaksi sosial tersebut adalah identifikasi. Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain.

4) Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasan seperti juga pada proses identifikasi.

5) Pola Asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seseorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri.

6) Lingkungan

Tujuan penciptaan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensori anak adalah menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik.

7) Teman Sebaya

Saat anak memasuki tahapan perkembangan dalam pengertian differensiasi, dimana anak telah mengerti dan memahami orang lain. Maka anak sudah tidak lagi melihat segala sesuatunya untuk dirinya atau apa yang disebut pemusatan pada dirinya. Pada saat itu ia membutuhkan orang lain yang dapat mengerti dan memahami dirinya dan ia mengerti apa yang diinginkan orang lain terhadap dirinya.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor dalam interaksi social yaitu faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, simpati, pola asuh, lingkungan, teman sebaya.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penulis mengambil beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebagaibahan acuan untukmelaksanakan penelitian sampai penulisan skripsi. Berikut adalah beberapa penelitian yang penulis jadikan sebagai acuan:

1. Penelitian pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Titik Mukarromah dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro tahun 2019 yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan social anak usia dini di Dusun Setia Bumi, Kecamatan Seputih Banyak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian kualitatif lapangan dengan menggunakan metode pengambilan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini menggunakan gadget untuk beberapa aktivitas seperti bermain game, menonton video kartun atau anime dan menonton youtube. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Setia Bumi, Kecamatan Seputih Banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, sebab dengan bermain gadget anak menjadi sangat jarang bersosialisasi langsung dengan orang – orang di sekitar lingkungan mereka. Selain itu, segala jenis video atau film yang anak – anak tonton juga dapat mempengaruhi karakter serta kepribadian anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Titik Mukarromah ini memiliki persamaan pada tema dan metode dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Tema yang diteliti yaitu sama – sama mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap interaksi atau perkembangan sosial anak. Sedangkan metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif lapangan dengan metode pengambilan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga skripsi ini sangat cocok dijadikan sebagai bahan acuan penulis dalam melakukan penelitian. Namun demikian, ada perbedaan antara skripsi ini dengan penelitian yang penulis lakukan. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini dilakukan di satu dusun, sedangkan penulis melakukan penelitian di satu

lembaga pendidikan yaitu TK Mardirahayu Surakarta. Perbedaan lokasi penelitian ini akan mempengaruhi jenis dan jumlah informan, jika di sekolah peneliti akan mendapatkan informasi atau data penelitian dari guru atau kepala sekolah mengenai bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak serta pengaruhnya terhadap interaksi atau perkembangan sosial anak. Sedangkan dalam penelitian ini informasi yang didapatkan hanya dari orang tua serta anak usia dini saja, sehingga data mengenai penggunaan gadget di sekolah tidak ada.

2. Penelitian kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Putri Hana Pebriana dari Universitas Pahlawan Tuanku Tambuasi tahun 2017 yang berjudul “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif literer. Data penelitian didapatkan dengan cara studi berbagai literatur terkait, menghimpunnya kemudian menyajikannya dalam bentuk karya ilmiah berupa jurnal. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dibanding pengaruh positifnya lebih banyak pengaruh negatifnya yang diakibatkan penggunaan gadget pada anak usia dini. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi pola pikir anak serta membuat anak menjadi lebih asing dengan kehidupan sekitar yang disebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain hp dibanding berinteraksi dengan orang – orang di lingkungan sekitar.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Hana Pebriana ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan tersebut yaitu terletak pada tema penelitian, sehingga dengan adanya penelitian ini penulis dapat mendapatkan pengetahuan yang bisa dijadikan referensi dalam penulisan skripsi. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada metode penelitian. Pada penelitian ini Putri Hana Pebriana menggunakan metode penelitian kualitatif literer, sedangkan penulis melakukan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif lapangan sehingga data yang didapatkan merupakan data asli dari informan serta subyek penelitian.

3. Kemudian penelitian ketiga yang menjadi bahan acuan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2016 yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5 – 6 tahun.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data yang didapatkan dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan angket dan observasi. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial anak usia dini. Semakin sering seorang anak bermain gadget maka akan lebih banyak waktu yang ia habiskan di dalam rumah sehingga interaksi dengan orang – orang sekitar akan semakin berkurang.

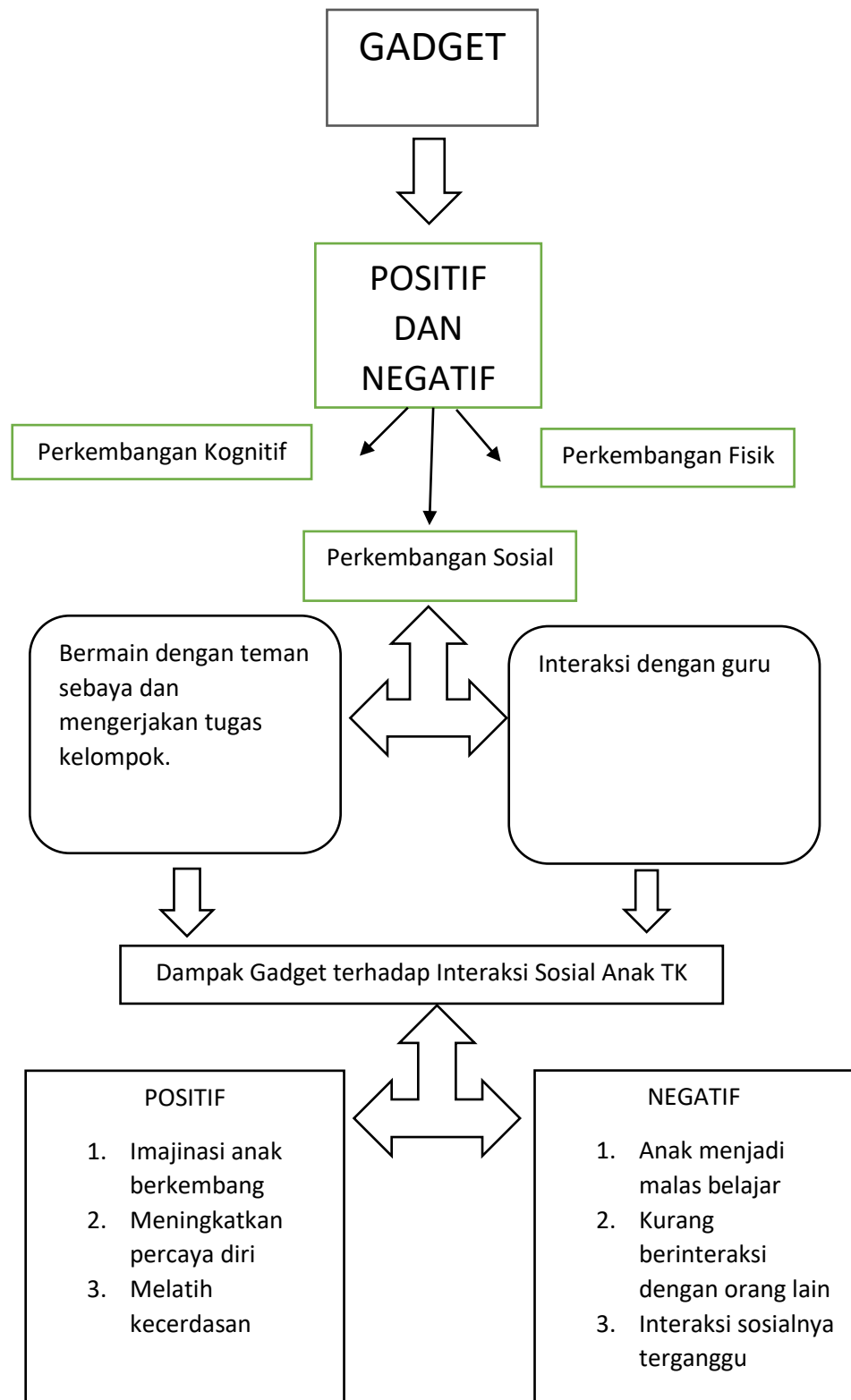
Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitsari dan Nurul Khotimah ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan tersebut terletak pada tema penelitian, yaitu sama – sama meneliti mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5 – 6 tahun, sehingga penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi mengenai berbagai teori seputar tema penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini Wahyu Novitsari dan Nurul Khotimah menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif lapangan.

C. Kerangka Berpikir

Gadget adalah bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi, untuk itu dari orang dewasa sampai anak-anak sulit untuk menghindari tidak menggunakan gadget dan dari alat ini sebagai bagian untuk memenuhi kebutuhan komunikasi. Gadget saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, perkantoran, maupun anak-anak. Gadget membawa dampak negatif dan positif bagi anak, jika di gunakan secara berlebihan tanpa ada pengawasan dari orang tua maka akan menyebabkan anak menjadi kecanduan, anak akan menjadi malas belajar dan mengabaikan perintah orang tua dan membuat perkembangan sosial anak menjadi terganggu dimana pada anak usia 5-6 tahun seharusnya bermain dengan teman sebaya dan orang-orang sekitar.

Namun dengan adanya gadget anak malah asyik sendiri bermain dirumah sehingga perkembangan sosial anak akan terhambat. Selain dampak negatif tersebut gadget juga membawa dampak positif bagi anak diantaranya adalah anak akan memiliki imajinasi yang tinggi, rasa percaya diri dan melatih kecerdasan. Pengaruh tersebut tidak hanya dirasakan ketika berada di rumah namun akan berpengaruh juga ketika anak berada di lingkungan sekolah. Perkembangan yang semakin maju tersebut menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi.

Berdasarkan paparan kerangka berpikir di atas jika dibuatkan bagan adalah sebagai berikut:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan-berperan serta. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjangkau data/informasi yang bersifat sewajarnya. Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu (objek penelitian) dan kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu. Berdasarkan sifat penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual

sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung. Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. Dalam konteks penelitian ini, maka subyek penelitian adalah anak usia dini Di TK Mardirahayu Surakarta.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mardirahayu yang beralamat di JL. Sinuwun NO.25, Purwosari, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta Provinsi Jawa Tengah dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut :

- a. Terdapat masalah terkait pada dampak gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6.
- b. Tersedia data yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian meliputi kegiatan serta alokasi waktu yang dibutuhkan peneliti dalam melakukan penelitian. Jenis kegiatan yang dilakukan dalam penelitian terbagi menjadi menjadi empat tahap, yaitu yang pertama tahap persiapan penelitian yang mencakup pengajuan masalah penelitian, penyusunan dan pengajuan proposal, mengurus perijinan. Tahap yang kedua pelaksanaan penelitian meliputi pengambilan data penelitian, pengolahan data penelitian. Tahap yang ketiga penyusunan laporan/skripsi. Tahap yang keempat pelaksanaan ujian skripsi dan revisi. Penelitian ini dilaksanakan

terhitung dari bulan Desember 2022 sampai dengan Maret 2023, yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/ Tahun
1.	Pengajuan Judul	7 November 2019
2.	BAB 1-3	Desember 2022 – Januari 2023
3.	Seminar Proposal	14 Februari 2023
4.	Pencarian Data	November 2022 – Maret 2023
5.	Analisis Data	Desember 2022 – Maret 2023
6.	Penyusunan BAB 4	2023 – April 2023
7.	Penyusunan BAB 5	April 2023
8.	Munaqosah	23 ei 2023

C. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek menurut Arikunto (2007, 152) merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang. Dengan demikian subjek penelitian pada umumnya manusia atau apa saja yang menjadi urusan manusia. Oleh sebab itu maka subjek dalam penelitian ini GURU di Tk Mardirahayu Surakarta

2. Informan Penelitian

Sukandarumidi (2002), mengemukakan bahwa informan penelitian adalah orang-orang yang bisa memberikan informasi, dimana informan penelitian tersebut bisa berupa orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah di TK Mardirahayu Surakarta

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Afifudin dan Saebani (2012: 134) berpendapat bahwa:

Observasi dibutuhkan untuk memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara. Observasi dilakukan terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

Lebih jelas lagi Patton (Afifuddin & Saebani, 2012:134) mengatakan tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Salah satu hal yang penting namun sering dilupakan dalam observasi adalah mengamati hal yang tidak terjadi. Afifuddin & Saebani, 2012:135 menyebutkan Hasil observasi menjadi data penting karena alasan-alasan berikut.

- a. Peneliti akan mendapatkan pemahaman lebih baik tentang konteks dalam hal yang akan diteliti akan atau sedang terjadi.
- b. Observasi memungkinkan peneliti untuk bersikap terbuka, berorientasi pada penemuan dari pembuktian dan mempertahankan pilihan untuk mendekati masalah secara induktif.

c.Observasi memungkinkan peneliti melihat hal-hal yang oleh subjek penelitian sendiri kurang disadari.

d.Observasi memungkinkan peneliti merefleksikan dan bersikap intropektif terhadap penelitian yang dilakukan.

2. Metode Wawancara

Wawancara (interview) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpulan data) kepada responden jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam.Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menayakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau denagn tanya jawab secara langsung.

Menurut Patton (Afifuddin & Saebani, 2010:131) dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interviu dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit, Afifudin dan Saebani (2012: 134) menyatakan bahwa:

Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan peneliti mengenai aspek-aspek yang harus. Dengan pedoman demikian, peneliti harus memikirkan bagaimana pertanyaan akan dijabarkan dalam kalimat tanya, menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat wawancara berlangsung.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur, yaitu menggunakan pedoman butir soal yang telah dipersiapkan. Akan tetapi di tengah-tengan wawancara,

peneliti bebas mengajukan pertanyaan yang bukan termasuk dalam daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan. Hal ini bertujuan agar peneliti lebih leluasa dalam menggali informasi yang disampaikan oleh informan. Adapun kegiatan wawancara tersebut berguna untuk mendapatkan informasi mengenai dampak gadget, interaksi sosial anak, suasana di dalam kelas pada saat pembelajaran di TK Mardirahayu Surakarta.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Dokumentasi yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi. Metode atau teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Metode dokumentasi ini merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari sumber nonmanusia., Afifudin dan Saebani (2012: 134) berpendapat bahwa:

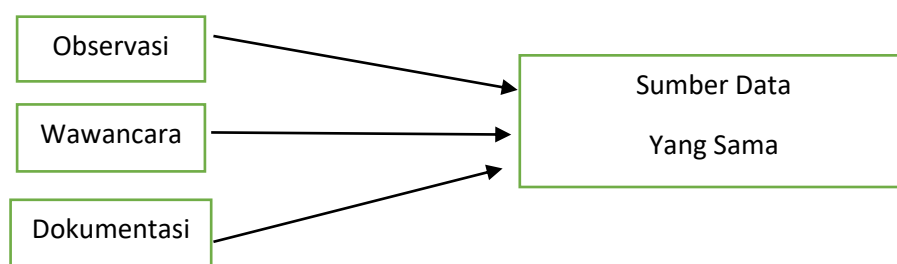
Sumber-sumber informasi non manusia ini sering diabaikan dalam penelitian kualitatif, padahal sumber ini kebanyakan sudah tersedia dan siap pakai. Dokumen berguna karena dapat memberikan latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian.

Foto bermanfaat sebagai sumber informasi karena mampu membekukan dan menggambarkan peristiwa yang terjadi. Akan tetapi, peneliti tidak boleh menggunakan kamera sebagai alat penacari data secara sembarangan. Sebab, orang akan menjadi curiga, gunakan kamera ketika sudah ada kedekatan dan kepercayaan dari objek penelitian dan mintalah izin ketika akan menggunakannya. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu dalam membuat interpretasi data. Selain itu,

dokumen dan data-data literer dapat membantu dalam menyusun teori dan melakukan validasi data.

E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data. Jenis triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik triangulasi menurut Sugiyono (2012:327) menyatakan bahwa teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data data dan sumber yang telah ada. Bila penelitian melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar 1.1 berikut

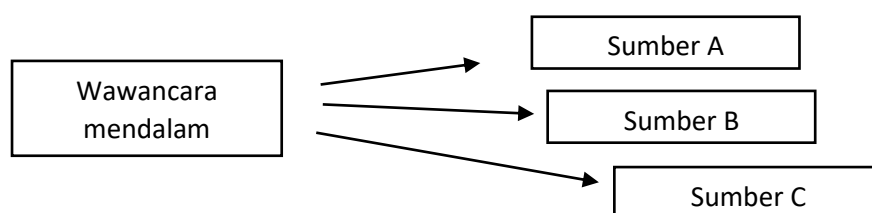


Gambar 1.1 Triangulasi Teknik

Menurut Sugiyono (2012:241) triangulasi sumber yaitu cara atau metode untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Menurut Moleong (2010: 331) triangulasi sumber dapat dilakukan dengan cara :

1. Membandingkan data hasil obsevasi dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum, dengan apa yang dikatakan pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah,
5. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen terkait.

Berdasarkan data dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut dikaji, dideskripsikan, dicari persamaan dan perbedaannya dan mana fokus dari ketiga data tersebut. Kemudian data yang telah dianalisis dan menghasilkan kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan tiga sumber data tersebut. Dalam penggunaan teknik ini, peneliti membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil observasi di lapangan serta dengan melalui dokumentasi yang terkait. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar 1.2. berikut.



F. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles and Huberman (Sugiyono, 2014:246) , dimana analisis yang dilakukan dengan 3 tahapan yaitu :

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan.

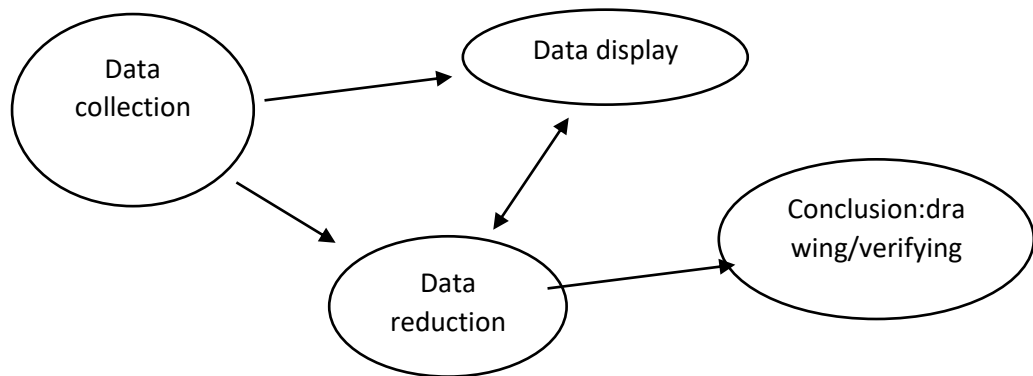
2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie card, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut.

3. Conclusion Drawing/Verification

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh buktibukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Model interaktif dalam analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014:247)



BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Mardirahayu Surakarta

TK Mardirahayu didirikan pada tahun 2016 yang berlokasi di JL. Sinuwun No. 25, Purwosari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta Provinsi Jawa Tengah. TK Mardirahayu ini berlindung dibawah yayasan Mardirahayu yang beralamatkan di Kalitan, Penumping, Laweyan. Jumlah guru yang mengajar di TK Mardirahayu memiliki 4 orang guru dan tenaga pengajar. TK Mardirahayu memiliki 2 buah ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 toilet siswa dan 1 toilet guru.

2. Visi dan Misi TK Mardirahayu Surakarta

a. Visi

Membentuk generasi berkualitas yang menghasilkan peserta didik berkarakter dan berakhlak mulia.

b. Misi

- a) Menanamkan rasa cinta terhadap Tuhan yang Maha Esa.
- b) Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan minat dan potensi anak.
- c) Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan mandiri.

3. Profil TK Mardirahayu Surakarta

Nama Unit Kerja : TK MARDIRAHAYU

NIS : 460

NSS :

NPSN : 20346401

Alamat : Jl. Sinuwun No. 25, Yosoroto

Kalurahan : Purwosari

Kecamatan : Laweyan

Kota : Surakarta

Propinsi : Jawa Tengah

Status : Swasta

Akreditasi : B

Rombel : Kelompok A dan B

Pengajar GTY : 3 Guru

4. Kepengurusan TK Mardirahayu

a. Penyelenggara

NO	NAMA	JABATAN	URAIAN TUGAS
1	A. Mahendra. K. A, S.Farm	Penasehat	- Sebagai penasehat langsung yang merupakan wakil dari Yayasan dalam pengelolaan sekolah
2	Gregorius Haryanto, MM	Ketua	- Memimpin dan mengkoordinasi seluruh anggota pengurus - Mengkoordinasi setiap rencana kerja sekolah
3	Rita Sri Wahyuni, S.Pd	Sekretaris	- Mengatur dan menertibkan laporan administrasi pengelolaan sekolah
4	Aloysius Hendri. K. A	Bendahara	- Mengatur dan mengelola laporan keuangan sekolah
	Tim Guru TK Mardirahayu F.Sri Budiarti, A.Ma Pd	Seksi Bidang :	- Membuat program kurikulum

	Rita Sri Wahyuni, S.Pd Sri Kadarwarprapti	<ul style="list-style-type: none"> - Kurikulum - Kehumasan - Kesiswaan 	sekolah <ul style="list-style-type: none"> - Mengurusi semua pengelolaan sekolah - Mengurusi masalah kesiswaan
--	--	---	---

b. Kepala Sekolah

Nama : Rita Sri Wahyuni, S.Pd AUD
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Sekolah
 TMT sebagai KS : Juli 2022
 Tempat Tanggal Lahir : Surakarta, 5 September 1983
 Pendidikan : S1 PAUD
 Unit Kerja : TK Mardirahayu
 Lama Sebagai Tenaga Pendidik : 20 Tahun

Uraian Tugas :

1. Sebagai penanggung jawab administrasi sekolah yang meliputi pengelolaan, pengajaran, kesiswaan, kepegawaian, keuangan, sarana dan prasarana dan hubungan sekolah dan masyarakat.
2. Pelaksana tugas dibidang supervise yaitu pelaksanaan tugas-tugas kepala sekolah yang berkaitan dengan pembinaan guru untuk perbaikan pengajaran. Supervisi merupakan suatu usaha memberikan bantuan kepada guru untuk memperbaiki atau meningkatkan proses dan situasi belajar mengajar.

c. Pendidik

NO	NAMA	STATUS	JABATAN	PENDIDIKAN TERAKHIR	URAIAN TUGAS
1	Rita Sri wahyuni, S.Pd AUD	GTY	Kepala sekolah	S1 PAUD	Memimpin dan koordinator sekolah
2	Sri Kadarwarprapti	GTY	Guru	SMA	Guru kelas A
3	Felisitas Sri Budiarti, A.MaPd	GTY	Guru	D2 PGTK	Guru kelas B

d. Tenaga Kependidikan

NO	NAMA	STATUS	JABATAN	PENDIDIKAN TERAKHIR	TMT
1	Rita Sri Wahyuni, S.Pd	GTY	Operator Sekolah	S1 Pendidikan	Juli 2022
2	Sri Kadarwarprapti	GTY	TU	SMA	Juli 2022
3	Sri Wahyuningsih	PTY	Penjaga	SMP	Juli 2022

B. Fakta Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung bersama Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Mardirahayu, orang tua/wali peserta didik dan wawancara bersama peserta didik langsung mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023, penulis mendapatkan temuan sebagai berikut:

1. Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Mardirahayu Surakarta

Berdasarkan hasil wawancara penulis bersama orang tua dan peserta didik TK Mardirahayu, penulis mendapatkan temuan bahwa anak usia dini TK

Mardirahayu jika bermain gadget biasanya akan membuka aplikasi – aplikasi tertentu yang mereka sukai, aplikasi tersebut diantaranya adalah:

a. Aplikasi Game

Aplikasi game adalah sebuah software aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk menghibur. Di dalam aplikasi tersebut anak – anak usia dini dapat memainkan dengan aturan – aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada pula yang kalah. Anak usia dini peserta didik TK Mardirahayu khususnya yang putera, biasanya jika bermain gadget mereka gunakan gadget tersebut untuk bermain game. Mereka akan sangat merasa senang dan terhibur ketika mendapatkan gadget dan memainkan game dengan gadget tersebut. Sebagaimana hasil wawancara penulis dengan salah seorang peserta didik TK Mardirahayu yang bernama Dilan, ia mengatakan bahwa dirinya sangat menyukai bermain game ketika ia membuka gadget. Game – game yang ia mainkan biasanya merupakan aplikasi game bawaan dari gadget milik orang tuanya atau ada juga game online. Biasanya jika anak usia dini terlalu asyik bermain game, mereka akan lupa untuk melakukan aktivitas – aktivitas lain seperti makan, mandi, belajar dan lain – lain. Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Mardirahayu juga membenarkan fenomena anak usia dini zaman sekarang yang sangat suka bahkan kecanduan bermain game dengan gadget, beliau menuturkan:

“Banyak diantara peserta didik TK Mardirahayu yang menyukai bahkan bisa dibilang kecanduan game melalui gadget. Anak yang sudah kecanduan bermain game melalui gadget cenderung suka menyendiri dan hanya bermain dengan gadgetnya dibanding bermain bersama teman – temannya. Oleh sebab itu orang tua

harus benar – benar bisa membimbing anak – anaknya agar tidak kecanduan dan berlama – lama bermain game melalui gadget”.

Game – game yang dimainkan anak usia dini di TK Mardirahayu ada jenis, yaitu game online dan game offonline. Adapun penjelasan detail mengenai game online dan offline yang sering dimainkan anak melalui gadget adalah sebagai berikut:

1) Game Online

Game online adalah game yang dimainkan dimana pengguna gadget harus selalu terkoneksi dengan internet, sebab jika terputus dengan koneksi internet, game yang dimainkan akan berhenti secara otomatis dan tidak bisa melanjutkan bermain game lagi sampai koneksi internet tersambung kembali. Beberapa game online yang familiar dimainkan oleh anak – anak usia dini diantaranya adalah game *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire* dan beberapa game online lainnya. Game online ini sangat banyak dimainkan tidak hanya oleh anak – anak bahkan orang – orang dewasa sekalipun. Permainan game online ini yang biasanya paling banyak dikeluhkan oleh para orang tua, sebab kuota data yang dibutuhkan untuk bermain game online tidaklah sedikit. Sedangkan anak – anak jika sudah kecanduan bermain game online seperti sudah menjadi rutinitas sehari – hari yang menyebabkan harus ada biaya rutin juga untuk membeli kuota data untuk keperluan bermain game online.

2) Game Offline

Kemudian game jenis yang kedua yaitu game offline. Game offline biasanya dimainkan melalui aplikasi – aplikasi game yang sebelumnya sudah didownload melalui aplikasi *Play Store*. Menurut Google.com, aplikasi *Play Store* atau *Google Play* merupakan toko online yang dikunjungi pengguna internet untuk menemukan berbagai macam aplikasi, game, film, acara tv, buku dan konten lainnya, yang mana mampu menyediakan 2 juta aplikasi dan game untuk miliaran orang di seluruh dunia.

Selanjutnya, setelah aplikasi game tersebut didownload kemudian bisa langsung dimainkan di gadget tanpa harus terkoneksi internet. Berdasarkan hasil observasi penulis, biasanya yang banyak dimainkan oleh anak – anak usia dini termasuk peserta didik TK Mardirahayu yaitu game offline. Sebab selain lebih menghemat yang kemudian lebih mudah untuk diijinkan oleh orang tua, game offline juga lebih mudah untuk dimainkan jika dibanding dengan game online. Game online lebih sulit dimainkan dan biasanya yang sudah bisa bermain game online adalah anak – anak yang sudah masuk Sekolah Dasar (SD), sebab di game online terdapat peraturan – peraturan dan tingkatan – tingkatan atau fase – fase tertentu yang dapat diraih oleh orang yang memainkan game online tersebut. Sedangkan game offline yaitu game yang berasal dari aplikasi game bisa dimainkan dengan peraturan yang lebih

mudah dan lebih simple, tidak ada tingkatan – tingkatan tertentu hanya untuk hiburan semata.

b. Aplikasi Youtube

Selain untuk bermain game, anak – anak usia dini peserta didik TK Mardirahayu Surakarta juga sering membuka aplikasi Youtube untuk menonton berbagai jenis film saat bermain gadget. Film yang ditonton anak – anak beraneka ragam, mulai dari film kartun dan film – film hiburan. Berdasarkan hasil wawancara penulis bersama salah satu orang tua dari peserta didik TK Mardirahayu yaitu Ibu Yuli yang merupakan orang tua dari peserta didik yang bernama Ami, Ibu Yuli menuturkan bahwa puterinya suka menonton video melalui aplikasi youtube ketika sedang di rumah. Video yang ditonton Ami biasanya adalah video – video kartun. Selain wawancara dengan orang tua Ami, penulis juga melakukan wawancara dengan orang tua dari Erna yang bernama Ibu Endang. Ibu Endang menjelaskan bahwa anaknya setiap sore, setelah Ibu Endang selesai bekerja suka menonton video di youtube. Biasanya Ibu Endang selalu mengawasi anaknya saat menonton video di aplikasi youtube, yaitu dengan cara – cara duduk disamping anaknya Erna sambil menontotn televisi sambil sesekali melirik anaknya yang sedang menonton video di aplikasi youtube. Bu Endang menuturkan:

“Biasanya kalau anak saya bermain gadget saya suka nonton tv di samping anak saya, sesekali saya lirik anak saya sedang melihat apa di youtube ?. Kalau tidak saya tanya dahulu mau buat lihat apa begitu mbak”.

Selain dengan orang tua peserta didik, penulis juga mewawancarai langsung dengan anak yang bersangkutan. Yaitu dengan Ami, Erna, Dilan dan Gara. Dari keempat anak tersebut semuanya suka dan sering menonton video melalui aplikasi youtube. Meskipun para orang tua mengizinkan anaknya untuk menonton video melalui aplikasi youtube, mereka para orang tua membatasi anaknya jika ingin menonton video melalui aplikasi youtube. Misalnya yang dilakukan oleh Ibu Yuli yang merupakan orang tua dari Ami, Ibu Yuli biasanya selalu memberikan batasan waktu bagi Ami untuk menonton video di aplikasi youtube:

Untuk membatasi anak saya agar tidak terlalu lama nonton video di youtube, biasanya saya pakai alasan, kalau nanti bermain gadgetnya lama uang jajannya dipotong, lalu anak saya (Ami) langsung mengembalikan gadget kepada saya. Kadang saya juga memberikan waktu paling 20 menit untuk dia melihat kartun Upin dan Ipin, karena memang anak saya suka nonton kartun Upin dan Ipin.

Selain Ibu Yuli, Ibu Endang juga merupakan orang tua dari Erna selalu membatasi waktu kepada anaknya jika hendak menonton video di aplikasi youtube. Ibu Endang tidak ingin jika anaknya memiliki kebiasaan menonton youtube dengan durasi waktu yang sangat lama, sebab menurut Bu Endang hal tersebut bisa menyebabkan anaknya menjadi kecanduan menonton video di aplikasi youtube. Ibu Endang menuuturkan “Kadang saya pinjamin tapi hanya dengan durasi beberapa menit saja. Setelah itu saya beri tahu kalau gadgetnya mau saya pakai untuk bekerja merekap kerjaan saya”.

2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Mardirahayu Surakarta

Berdasarkan wawancara penulis bersama Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan orang tua/wali peserta didik TK Mardirahayu Surakarta. Penulis mendapatkan temuan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Adapun penjelasan dari dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget tersebut adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Ada beberapa dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini diantaranya adalah:

1) Menambah Pengetahuan

Tidak dapat dipungkiri bahwa di era digital ini hampir semua orang memiliki gadget, dari yang muda bahkan anak – anak sampai orang – orang dewasa. Orang – orang dapat mencari segala jenis informasi dengan gadget yang mereka miliki. Mulai dari informasi seperti ilmu pengetahuan, berita – berita kejadian penting, informasi yang hanya bersifat hiburan dan lain sebagainya. begitu juga yang terjadi dengan anak – anak usia dini peserta didik TK Mardirahayu Surakarta, dengan seringnya menggunakan bermain gadget, menonton berbagai macam video di youtube sedikit atau banyak pengetahuan mereka semakin bertambah tentang dunia luar. Ibu Endang orang tua dari Erna yang merupakan salah satu peserta didik TK Mardirahayu Surakarta mengungkapkan, bahwa anaknya bisa mengetahui berbagai jenis mobil dan berbagai jenis motor setelah menonton video di

aplikasi youtube. Ibu Endang mengungkapkan, “Tapi kadang dia bisa tahu macam – macam motor, macam – macam mobil, setelah saya tanya dia, kamu tau dari mana ?. Dia bilang tau dari youtube”. Sebagai Media Komunikasi

Kemudian selain sebagai media untuk menambah wawasan atau pengetahuan pada anak, dampak positif lain mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu bahwa gadget bisa digunakan sebagai media komunikasi. Dengan adanya gadget semua orang bisa berkomunikasi di manapun dan kapanpun, bahkan bisa berkomunikasi ketika posisi dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan gadget tersebut berada di dua negara yang berbeda. Anak – anak usia dini peserta didik TK Mardirahayu Surakarta juga menggunakan gadget sebagai media komunikasi. Mereka suka menelpon orang tuanya ketika salah satu orang tuanya terutama bapaknya sedang berada di luar rumah. Anak – anak usia dini bisa mengetahui kondisi orang tua mereka meskipun tidak bertemu di rumah. Penulis mewawancarai beberapa peserta didik TK Mardirahayu yaitu Bagus, Gara dan Erna, dari ketiga anak tersebut rata – rata jika ingin berkomunikasi dengan orang tua mereka terutama bapak mereka ketika tidak sedang berada di rumah mereka akan berkomunikasi melalui gadget milik ibu mereka, entah hanya sekedar menanyakan kabar atau untuk menyampaikan permintaan ingin dibelikan barang tertentu.

b. Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini jauh lebih besar jika dibandingkan dengan dampak positifnya, beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Menurunkan Kesehatan Mata dan Tubuh

Terlalu lama melihat gadget akan berdampak pada kesehatan mata. Semakin lama mata menatap layar gadget, maka mata akan semakin lelah, dan jika mata lelah dibiarkan menatap layar gadget maka dapat menimbulkan penurunan kesehatan mata. Kemudian lebih lanjut lagi, jika hal ini terus menerus berulang – ulang dilakukan hampir setiap hari, maka yang terjadi adalah hanya akan memperparah kualitas kesehatan mata. Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Mardirahayu Surakarta menceritakan pengalamannya, bahwa pernah ada muridnya yang penglihatannya terganggu padahal sudah memakai kaca mata sangat tebal bahkan menggunakan silinder, namun anak tersebut tidak bisa melihat dengan jelas tulisan di papan tulis. Seperti ini cerita lengkapnya:

“Murid saya ada yang kena satu pakai kacamata sampai tebal, dia pakai silinder saya saja mungkin kalah. Saya awalnya tahu gini mbak, anaknya ini duduk dibaris nomor tiga tapi tulisan saya tidak kelihatan, padahal saya coba lepas kacamata saya coba melihat tulisan saya masih kelihatan mbak. Waduh saya berpikir bahwa ini sudah tidak beres kan mbak, lalu saya lapor kepada orang tuanya ternyata benar, di rumah dia melihat gadget sambil tiduran dan ditutupi selimut mbak, itu kan pengaruhnya sangat besark sekali bagi kesehatan mata.”

Anak usia dini yang terbiasa bermain gadget dalam kesehariannya biasanya cenderung malas untuk melakukan aktivitas apapun. Malas untuk bermain dengan teman sebayanya, malas untuk bergerak bahkan malas untuk makan. Sebab malas untuk menggerakkan tubuhnya dan malas untuk makan, maka dampaknya dapat menurunkan kesehatan tubuhnya. Sebagaimana hasil wawancara penulis bersama Ibu Yuli orang tua dari Ami peserta didik TK Mardirahayu Surakarta. Ibu Yuli menuturkan bahwa jika anaknya asyik bermain gadget biasanya akan sulit untuk disuruh tidur, sulit disuruh makan, sulit disuruh mandi dan sulit disuruh belajar.

2) Menurunkan Daya Ingat

Kemudian dampak negatif penggunaan gadget berikutnya terhadap anak usia dini yaitu dapat menurunkan daya ingat anak. Anak usia dini sering disebut – sebut sebagai *Golden Age* atau masa keemasan yang harusnya bisa diisi dengan hal – hal yang dapat merangsang perkembangan maupun pertumbuhan pada aspek kognitifnya, bukan malah merusaknya. Salah satu perusakn perkembangan dan pertumbuhan aspek kognitif pada anak adalah terlalu sering menggunakan gadget. Anak usia dini yang sering bermain gadget dpaat menyebabkan daya ingatnya menurun. Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd kembali menuturkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini yang terlalu sering dan berulang – ulang dapat menghambat perkembangan kognitif anak diantaranya adalah dapat menurunkan

kualitas ingatan anak. Anak menjadi cenderung cepat lupa dan kualitas ingatannya menjadi menurun.

3) Mengurangi Rasa Hormat Anak kepada Orang Tua

Anak usia dini yang terbiasa bermain gadget, banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget biasanya sedikit atau banyak akan terpengaruhi oleh apa saja yang dilihatnya di gadget yang sering mereka gunakan. Anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk memilih maupun memilah informasi atau tontonan yang baik maupun yang buruk, semuanya akan mereka terima mentah – mentah. Kemudian yang mengkhawatirkan adalah biasanya anak usia dini akan meniru perilaku dari apa yang mereka tonton. Dan salah satu perilaku negatif yang disebabkan oleh terlalu seringnya menggunakan gadget khususnya untuk menonton video di aplikasi youtube, anak usia dini memiliki perilaku yang kurang menghormati terhadap orang tua mereka. Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd menuturkan bahwa banyak konten – konten kekerasan dan vulgar di kanal youtube yang sering ditonton oleh anak – anak, yang mana konten – konten tersebut biasanya akan ditiru oleh anak – anak usia dini, karena memang anak usia dini merupakan anak yang sangat pandai dalam meniru perilaku orang – orang yang mereka lihat. Atas kekhawatirannya Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd mengungkapkan keluhannya atas kondisi anak – anak yang banyak menonton atau bermain game melalui gadget dengan konten – konten kekerasan:

Sekarang game - game kekerasan, tembak - tembakan, berkelahi itu juga sangat berpengaruh dengan anak. Bermain

berantem – beranteman tapi bener – bener mukulnya itu mbak, itu yang saya takutkanya seperti itu. Takutnya itu buat contoh nggak baik, tapi kalau contohnya baik – baik ya tidak apa – apa mbak. Tapi banyak contoh yang nggak baikya mbak.

Juga keluhan yang disampaikan oleh Ibu Yuli orang tua dari Ami beliau menuturkan bahwa jika ingin mengambil gadget yang sedang digunakan oleh anaknya, anaknya suka marah – marah karena masih ingin terus – terusan bermain gadget:

“Kadang itu mbak anak saya kalau sudah bermain gadget suka susah disuruh tidur, disuruh makan, disuruh mandi, disuruh belajar, kalau diminta gadgetnya dia malah mengamuk mbak”.

3. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini terhadap Interaksi Sosial di TK Mardirahayu Surakarta

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung bersama Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd selaku Kepala Sekolah serta orang tua/wali peserta didik TK Mardirahayu Surakarta, penulis menemukan suatu fakta bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Hal ini dapat penulis temukan berdasarkan wawancara bersama orang tua/wali peserta didik TK Mardirahayu. Berdasarkan observasi penulis di TK Mardirahayu penulis mendapatkan temuan bahwa anak usia dini yang setiap harinya banyak menghabiskan waktu bermain gadget cenderung tertutup alias kurang tertarik bersosialisasi dengan orang – orang di sekitar. Penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Mardirahayu dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup. Anak yang mempunyai pribadi tertutup maka tidak menyukai keramaian, pendiam, dan pemalu. Selain itu, anak yang terbiasa menggunakan gadget cenderung lebih banyak diam, dalam artian diam bukan

karena memang sifatnya yang pendiam, tetapi lebih asyik dengan dunianya sendiri dengan gadget yang sering dimainkannya. Sebagaimana hasil wawancara bersama Ibu Rita Sri Wayuni, S.Pd bahwa anak yang sering menghabiskan waktunya bermain gadget maka cenderung lebih menjadi pendiam dan menjadi kurang fokus terhadap sesuatu, misalnya saat pembelajaran di kelas menjadi kurang fokus dan pada saat di rumah ketika disuruh orang tua, mereka juga cenderung kurang fokus. Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd menuturkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat membuat anak tidak tertarik untuk bersosialisasi atau bermain dengan teman sebayanya:

“Tapi kalau diijinkan yaitu mbak harus benar – benar diawasi diarahkan seperti itu saja, sama diberi waktu sekian menit saja jangan sampai berjam -jam. Sebab akibatnya adalah kegiatan sosialisasi anak – anak sangat berkurang, sosialisasi antar teman itu berkurang gara – gara gadget juga, mereka lebih asyik bermain game daripada sosialisasi dan bermain dengan temanya mbak”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, orang tua berperan sangat penting dalam memperkenalkan gadget kepada anak. Di kehidupan modern yang serba canggih ini, memungkinkan bagi siapapun untuk bisa mengaskes gadget untuk berbagai keperluan. Awalnya anak usia dini melihat para orang tuanya bermain gadget hampir setiap hari, bahkan memang ada beberapa orang tua yang pekerjaannya tidak bisa lepas dari gadget, kemudian anak melihat orang tuanya dan meminta untuk dipinjamkan serta diajari tata cara bermain gadget. Lama kelamaan anak semakin asyik bermain gadget, entah untuk bermain game maupun untuk menonton video melalui youtube. Kemudian keasyikan anak bermain gadget lambat laun menjadi keiasaan sehari – hari, dan mereka

lebih suka bermain gadget jika dibanding bermain dengan temannya atau berinteraksi dengan orang – orang disekitarnya. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk membatasi anak usia dini dalam bermain gadget. Sebagai orang tua harus bisa membimbing anak – anaknya agar tidak selalu bermain gadget yang nantinya bisa menimbulkan kecanduan, maka memperbolehkan anak bermain gadget dengan pembatasan waktu penggunaan gadget adalah salah satu cara agar anak tidak banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget.

C. Interpretasi Hasil Penelitian

1. Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Mardirahayu Surakarta

Berdasarkan hasil temuan di lapangan baik yang berdasarkan observasi maupun berdasarkan wawancara penulis bersama orang tua dan peserta didik TK Mardirahayu Surakarta, bahwa bentuk – bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Mardirahayu dapat dilihat dari jenis aplikasi yang sering dibuka oleh anak – anak. Aplikasi tersebut merupakan menjadi tujuan utama anak – anak usia dini ketika memainkan gadget, yaitu aplikasi game dan aplikasi youtube. Berdasarkan temuan di lapangan penulis hampir tidak menemukan ada anak usia dini yang menggunakan gadget sebagai media belajar, mereka belajar menggunakan gadget hanya jika disuruh oleh guru maupun oleh orang tua, mayoritas anak usia dini menggunakan gadget bukan untuk belajar. Sebagaimana fakta temuan dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam Trias Pyrenia Iskandar dan Rubby Ariza Fadhlana Nadhifa, bahwa di masa pandemi Covid – 19 saja sekitar 79% anak

menggunakan gadget bukan untuk belajar (Trias Pyrenia Iskandar dan Rubby Ariza Fadhlana Nadhifa, 2021: 107).

Youtube merupakan situs website *video sharing* populer yang didirikan pada bulan Februari 2005 oleh tiga orang yaitu Steven Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim, dan kini youtube merupakan satu database video yang paling besar dan populer di dunia. Sampai saat ini youtube banyak ditonton oleh banyak orang setiap harinya. Menurut laporan Databoks.katadata.co.id bahwa pada tahun 2021 saja sebanyak 94% pengguna internet di Indonesia mengakses youtube. Tidak hanya orang – orang yang sudah dewasa, anak – anak usia dini pun di Indonesiapun banyak yang sering menonton berbagai jenis video di aplikasi youtube. Sebagaimana survei yang telah dilakukan oleh KPAI bahwa pada tahun 2020 sebanyak 52% anak – anak di Indonesia menonton youtube setiap harinya. Anak – anak usia dini sangat menyukai menonton video melalui aplikasi youtube sebab anak – anak usia dini memiliki ketertarikan terhadap hal – hal baru yang terlihat menarik. Selain itu, youtube dapat diakses dapat diakses secara cuma – cuma oleh siapapun sehingga hal inilah yang membuat anak – anak usia dini hampir setiap harinya selalu menonton youtube. Kemudian berdasarkan pengamatan atau penelitian yang telah dilakukan mengenai jumlah orang yang menonton video melalui aplikasi youtube, bahwa hampir setiap tahunnya penonton youtube mengalami peningkatan. Sebagaimana hasil penelitian Faiqah dalam Masqudah dkk. (2016: 260) bahwa penonton youtube naik sebesar 60% tiap tahunnya dan hampir 40% setiap harinya.

Kemudian selain youtube aplikasi di gadget yang sering dibuka oleh anak – anak usia dini peserta didik TK Mardirahayu Surakarta adalah game, baik game online maupun game offline. Sebagian besar anak – anak usia dini pertama kali diperkenalkan bermain game online maupun game offline di gadget oleh temannya. Ketika melihat temannya sedang bermain game di gadget kemudian merasa tertarik, dan pada akhirnya meminta kepada orang tuanya agar bisa bermain game melalui gadget sama seperti temannya. Sebagaimana hasil penelitian dari Ahmad Wildan Faza dkk. (2022: 537) bahwa anak – anak pertama kali mengenal game yang dimainkan melalui gadget biasanya lewat temannya:

Anak pertama kali tertarik dengan game online karena dari teman kemudian terbiasa bermain bareng dengan teman-teman. Bermula anak mengetahui bermain game online disebabkan dukungan dari teman, kemudian anak mulai memahami sistem dalam permainan yang dimainkan dan setelah itu anak terbiasa bermain game online.

Kemudian masih berdasarkan hasil penelitian Ahmad Wildan Faza dkk. (2022: 537) bahwa rata – rata anak bisa menghabiskan bermain game online bersama teman – temannya selama 4 – 5 jam dalam sehari. Anak – anak jika tidak dibatasi dalam penggunaan gadget untuk bermain game terutama game online dapat menyebabkan candu, sebab efek kesenangan yang didapatkan karena bermain game dapat membuat anak ingin selalu bermain gadget dengan jangka waktu yang lama. Sebagaimana pendapat dari Marsanda Claudia Pareswara dan Triana Lestari (2021: 1475) berikut:

Game online sendiri merupakan suatu permainan yang di dalamnya terdapat tantangan-tantangan yang membuat pemainnya kecanduan dan ketagihan untuk bermain terus menerus. Perkembangan pada game online saat ini mulai menarik para peminat dari berbagai kalangan dari mulai orang dewasa, remaja, bahkan sampai dengan anak-anak usia sekolah dasar. Game online biasanya dijadikan sebagai

sarana untuk menghibur diri dikala waktu luang. Namun saat ini game online banyak dijadikan sebagai rutinitas di kehidupan sehari-hari oleh setiap kalangan.

2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Mardirahayu Surakarta

Berdasarkan hasil temuan di lapangan baik berdasarkan observasi maupun berdasarkan wawancara penulis bersama Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd beserta orang tua peserta didik TK Mardirahayu Surakarta, bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif atas penggunaan gadget pada anak usia dini. Dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu dapat menambah pengetahuan dan penggunaan gadget juga dapat digunakan sebagai media komunikasi. Keadiran gadget di dunia dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak usia dini, sebab melalui gadget anak – anak dapat menonton video – video edukatif yang tidak mereka temukan di sekolah maupun di rumah. Ini merupakan salah satu dampak positif gadget bagi anak usia dini, sebagaimana hasil temuan dari penelitian Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah (2021: 66) berikut:

Dengan adanya gadget anaknya menjadi lebih aktif dalam menirukan gerakan-gerakan tari yang terdapat di youtube. Serta gadget yang digunakan anak cukup membantu untuk memahami bahasa bahasa asing melalui aplikasi youtube, dengan video-video yang bersifat edukatif seorang anak akan lebih mudah memahami mengenai suatu hal, termasuk kemampuan bahasa anak, menurutnya mengenalkan gadget pada anak usia dini dapat merangsang anak agar tidak gagap dalam teknologi, mengingat pada zaman yang semakin maju ini diperlukan keahlian dalam berteknologi.

Kemudian gadget juga berfungsi sebagai media komunikasi tidak hanya bagi orang – orang dewasa saja tetapi juga bagi anak – anak usia dini. Sebagaimana hasil penelitian Munisa (2020: 108) bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak – dampak positif. Dampak positif tersebut diantaranya

adalah gadget dapat dijadikan sebagai media komunikasi, media pembelajaran yang lebih menarik, melalui gadget anak bisa belajar bahasa asing dengan lebih mudah serta dapat meningkatkan kecerdasan melalui game edukatif dan interaktif.

Selain dampak positif, ternyata dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini jauh lebih besar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung bersama Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd beserta orang tua peserta didik TK Mardirahayu Surakarta, bahwa terdapat dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Dampak negatif tersebut diantaranya adalah dapat menurunkan kesehatan mata dan tubuh, menurunkan daya ingat dan mengurangi rasa hormat anak kepada orang tua. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah (2021: 67) bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat merubah perilaku anak menjadi kurang sopan terhadap orang tua, berikut hasil temuannya:

Adanya gadget membuat rasa hormat seorang anak terhadap orang tuanya berkurang, bahkan dianggap sebagai teman sebaya, bahasa yang digunakan menjadi kurang sopan karena meniru dalam konten-konten yang kurang baik, secara emosi anak menjadi mudah marah ketika jaringan tidak stabil sampai ketika kuota habis. Dari wawancara yang telah dilakukan rata-rata anak usia dini menggunakan gadget sehari lebih dari 2 jam, rata-rata mereka menggunakan untuk bermain game dan melihat youtube.

Selaras dengan pendapat Titik Mukarromah (2019: 15) ada beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini diantaranya adalah pertama mengganggu kesehatan karena efek radiasi yang ditimbulkan oleh gadget. Kedua membuat anak menjadi malas belajar, sebab dibandingkan belajar yang cenderung lebih membosankan, gadget lebih menarik dan menghibur anak – anak usia dini. Ketiga yaitu dapat mengundang tindakan

kriminal, maksudnya adalah khawatir jika anak usia dini memegang gadget kemudian secara sembarangan mengupload data – data penting keluarga atau dokumen yang bersifat privasi yang dapat mengundang tindak kejahatan. Kemudian yang keempat yaitu dapat mempengaruhi perilaku anak, sebab sedikit atau banyak anak akan meniru dari apa saja yang dia lihat di gadget, anak usia dini belum bisa memilih mana yang baik yang boleh ditiru dan mana yang buruk yang tidak boleh ditiru.

3. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini terhadap Interaksi Sosial di TK Mardirahayu Surakarta

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung bersama Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd selaku Kepala Sekolah serta orang tua/wali peserta didik TK Mardirahayu Surakarta, penulis menemukan temuan fakta bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Anak usia dini yang suka dan sering menggunakan gadget dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan asyik bermain gadget dibanding berinteraksi sosial dengan orang – orang di sekitar bahkan dengan temannya. Hal ini sesuai dengan temuan Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah (2021: 67) dalam penelitiannya bahwa:

Gadget sangat berpengaruh terhadap kurangnya interaksi sosial anak, baik interaksi dengan orang tua, keluarga lainnya, teman sebaya atau masyarakat di sekitarnya. Gadget membuat anak kurang menaruh perhatian terhadap kehadiran ataupun pembicaraan orang yang berada bersamanya, hal tersebut dikarenakan perhatian penuh atau fokus anak diberikan kepada gadget, sehingga menyebabkan kurangnya anak usia dini untuk berinteraksi terhadap orang lain.

Kemudian diperkuat oleh hasil penelitian dari Munisa (2020: 113) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan

interaksi sosial anak usia dini, yang artinya semakin tinggi penggunaan gadget oleh anak usia dini maka akan semakin rendah interaksi sosial anak usia dini. Beitupun sebaliknya, semakin rendah penggunaan gadget oleh anak usia dini, maka semakin akan semakin tinggi interaksi sosial anak usia dini.

Ada banyak faktor mengapa anak – anak usia dini sampai menghabiskan banyak waktunya dengan gadget yang menyebabkan mereka kurang berinteraksi sosial dengan orang – orang sekitar. Faktor – faktor tersebut diantaranya adalah faktor orang tua dan lingkungan dimana anak – anak tinggal. Sebagaimana hasil penelitian dari Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah (2021: 69) bahwa faktor – faktor yang menyebabkan anak – anak usia dini suka dan banyak menghabiskan waktunya bermain gadget adalah yang pertama pola asuh, orang tua merupakan manusia pertama yang anak – anak temui di dunia sekaligus panutan anak – anak usia dini, sehingga segala bentuk perilaku orang tua sedikit atau banyak akan ditiru oleh anaknya, termasuk perilaku orang tua yang suka bermain gadget juga akan ditiru oleh anak – anak mereka. Kedua yaitu teman sebaya, sebagaimana penjelasan pada sub – bab sebelumnya bahwa yang pertama kali memperkenalkan game terutama game online kepada anak – anak adalah teman sebayanya, sehingga kondisi dan perilaku teman sebaya juga sangat berpengaruh pada perilaku anak – anak usia dini. Kemudian yang ketiga sekaligus yang terakhir yaitu adanya pembelajaran daring khususnya pada masa pandemi Covid – 19. Sebab saat itu orang – orang tidak diperbolehkan keluar rumah sedangkan anak – anak tetap harus sekolah, maka sebagai alternatifnya adalah anak sekolah atau belajar dari rumah namun menggunakan gadget sebagai media

pembelajarannya, dan pada saat itulah sebagian besar anak – anak yang tadinya tidak tahu menahu tentang gadget menjadi mengenal dan faham cara mengoperasikan gadget.

Anak usia dini yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget cenderung suka menyendiri bersama gadgetnya, sehingga kurang bisa berinteraksi dengan temannya, keluarga atau orang – orang disekitarnya. Ada baiknya jika para orang tua menerapkan beberapa strategi agar anak – anak mereka tidak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget apalagi sampai seharian, seperti membatasi penggunaan gadget untuk anak, hanya memperbolehkan konten atau tontonan yang baik yang tidak ada unsur kekerasan maupun hal negatif lainnya, memilihkan game yang edukatif dan lain – lain. Menurut Munisa (2020: 111) ada beberapa strategi agar anak tidak berlama – lama menggunakan gadget dan penggunaan gadget oleh anak bisa dirasakan manfaatnya oleh anak sendiri, strategi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengatur waktu atau jam bermain gadget untuk anak
2. Mengkhususkan gadget dengan konten atau tontonan serta game tertentu untuk anak
3. Menggunakan pemblokiran iklan
4. Memeriksa gadget setiap kali selesai digunakan oleh anak
5. Membatasi koneksi internet
6. Memilih sesuai usia anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di TK Mardirahayu Surakarta, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan:

1. Ada dua bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini yang keduanya merupakan aplikasi yang sering dibuka oleh anak – anak usia dini ketika bermain gadget, dua aplikasi tersebut yaitu aplikasi game baik game online maupun game offline dengan aplikasi youtube.
2. Ada dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Dampak positifnya yaitu anak usia dini dapat menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dan sebagai media komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini yang terlalu lama dapat menurunkan kesehatan mata dan tubuh, dapat menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua.
3. Kemudian kesimpulan yang ketiga yaitu bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Anak usia dini yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang – orang di sekitar mereka.

B. Saran – saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Mardirahayu Surakarta mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan agar terus bisa mensosialisasikan serta membimbing kepada peserta didik mengenai bahayanya penggunaan gadget yang berlebihan

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan agar tidak begitu saja menyerahkan gadgetnya kepada anaknya tanpa alasan yang jelas dan benar. Orang tua sudah seharusnya memahami mengenai bahayanya jika anak kecanduan bermain gadget, sehingga perlunya pembatasan waktu bermain gadget bagi anak.

3. Bagi Peneliti

Peneliti yang akan atau sedang melakukan penelitian dengan tema dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini diharapkan mampu mengembangkan rumusan masalah yang diteliti mengikuti arus permasalahan yang semakin berkembang mengenai hubungan antara gadget dengan anak usia dini akhir – akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2004). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta
- Ahyani, L.N dan Astuti, D. (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja
Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, Diunduh dari <http://www.researchgate.net/publication/330577631> (diakses pada 23 maret 2023)
- Aisyah, Candrawati, Tatminingsih dan Novita 2014. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia. Tangerang: Universitas Terbuka
- Anindya. A. 2017. Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan Sosial anak di TK PGRI Sumurboto, Banyumanik. Jurnal FK UNDIP Vol 6 No. 2, pp 76-82
- Ari, K.S. 2019. Pengaruh gadget pada perkembangan anak usia dini. Thufuli: jurnal pendidikan islam anak usia dini. 1 (1): 11-20. Diundu dari <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index> (diakses pada: 3 maret 2023)
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009). Psikologi Sosial. Malang: UMM Press
- Djamarah, SB dan Zain Aswan (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Efendi, Fuad. 2013. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”. (Online).<http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>. (12 September 2015).
- Erman. (2003). Metode Penelitian. Bandung: Sinar Baru
- Faza, A.W. dkk. Analisis Dampak Game Online pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3): 534 – 541.

- Hildayani R. Tarigan, Pujianti dan Sugianto. 2014 Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta. Universitas Terbuka
- Herkistianti, V, 2014. Pengertian Gadget, (Online), Dalam <http://viviherkistianti.wordpress.com/2014/021>. Diakses 23 Februari 2023
- Indrijati Herlina 2017. Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana
- Iskandar, T.P. dan Rubby Ariza Fadhlan Nadhifa. Fenomena Pengguna Youtube Channel Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemic Covid – 19. *Jurnal Ilmiah Lingkar Studi Komunikasi*, 7(2): 106 – 112.
- Itsna, N.M. dan Risatur Rofi'ah. Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat*, 16(1): 60 – 70.
- Lidwina, A. 17 Februari 2021. 94% Orang Indonesia Akses Youtube dalam Satu Bulan Terakhir. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir>.
- Lionil, Tara, dkk. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*, (Online), Vol.2, No. 2, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id> diakses 13 september 2015).
- Maulida, Hidayati. 2013. Meneliti Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Negeri Semarang*
- Miraningsih, W. (2013). Hubungan Antara Interaksi Sosial dan Konsep Diri Dengan Perilaku
- Mukarromah, T. *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.

Mulyana. 2012. Manajemen PAUD edisi pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Munisa. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di

TK Panca Budi Medan. *Jurnal Universitas Pembangunan Panca Budi Medan*,

13(1): 102 – 114.

Novitasari W & Khotimah. 2016. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial

Anak usia 5-6 tahun. *J PAUD Teratai. Jurnal MKB. 5(3).182-6*

Paremeswara, M.C. dan Triana Lestari. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosional dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1): 1473 – 1481.*

Radliya. R. Apriliya dan Zakiyah. 2017. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 1. No. 1 Juni, page 1-12

Sagara, gusti. 2013. “Macam-macam Gadget”.(Online). http://gustisagara.wordpress.com/2013/12/11/macam-macamgadget/?_e_pi=7%CPAGE_ID10%2C1 556474185. (diakses: 28 Oktober 2015)

Soekanto, Soerjono. 1992. Sosiologi Suatu Pengantar . Jakarta: Rajawali.

Usman, Husaini & Akbar, Purnomo Setiady. 2006. Pengantar Statistika. Jakarta: PT Bumi Aksara

Widiawati, I, Sugiman, H, & Edy (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA/OBSERVASI/DOKUMENTASI

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI ANAK

USIA 5-6 TAHUN DI TK MARDIRAHAYU SURAKARTA TAHUN 2022/2023

No	Fokus	Aspek	Sumber	Metode
	Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023	Bagaimana bentuk-bentuk penggunaan gadget terhadap anak usia dini?	Kepala sekolah, guru kelas B, Guru lain	Wawancara
		Pengaruh gadget terhadap tingkah laku anak ?	Guru kelas B	Wawancara, Observasi, Dokumentasi
		Apa dengan menggunakan gadget anak dapat berimajinasi?	Guru kelas B	Wawancara
		Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia dini?	Orang tua	Wawancara
		Bagaimana cara ibu selaku orang tua membatasi penggunaan gadget pada anak?	Orang tua	Wawancara
		Bagaimana pengawasan ibu	Orang tua	Wawancara

		selaku orang tua, ketika anak anda mengalami kecanduan bermain gadget?		
--	--	--	--	--

LAMPIRAN 2
CATATAN LAPANGAN
WAWANCARA

Hari/Tanggal : 28 Februari 2023

Jam : 09.00-09.30 WIB

Tempat : TK Mardirahayu Surakarta

Sumber data : Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd AUD (Kepala sekolah)

No	Aspek	Deskripsi	Interprestasi
	Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini ?	Dampaknya penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Mardirahayu dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup. Anak menjadi kurang fokus pada saat pembelajaran maupun sesi mengerjakan tugas. Ketika diberi contoh cara pengerjaan oleh bu guru, ada anak yang harus sampai 3 kali dijelaskan baru dia paham cara pengerjaan tugas tersebut	Adapun kendala yang di hadapi ibu Rita adalah anak menjadi kurang fokus pada saat pelajaran maupun sesi mengerjakan tugas

LAMPIRAN 3**CATATAN LAPANGAN****WAWANCARA**

Hari/Tanggal : 1 Maret 2023

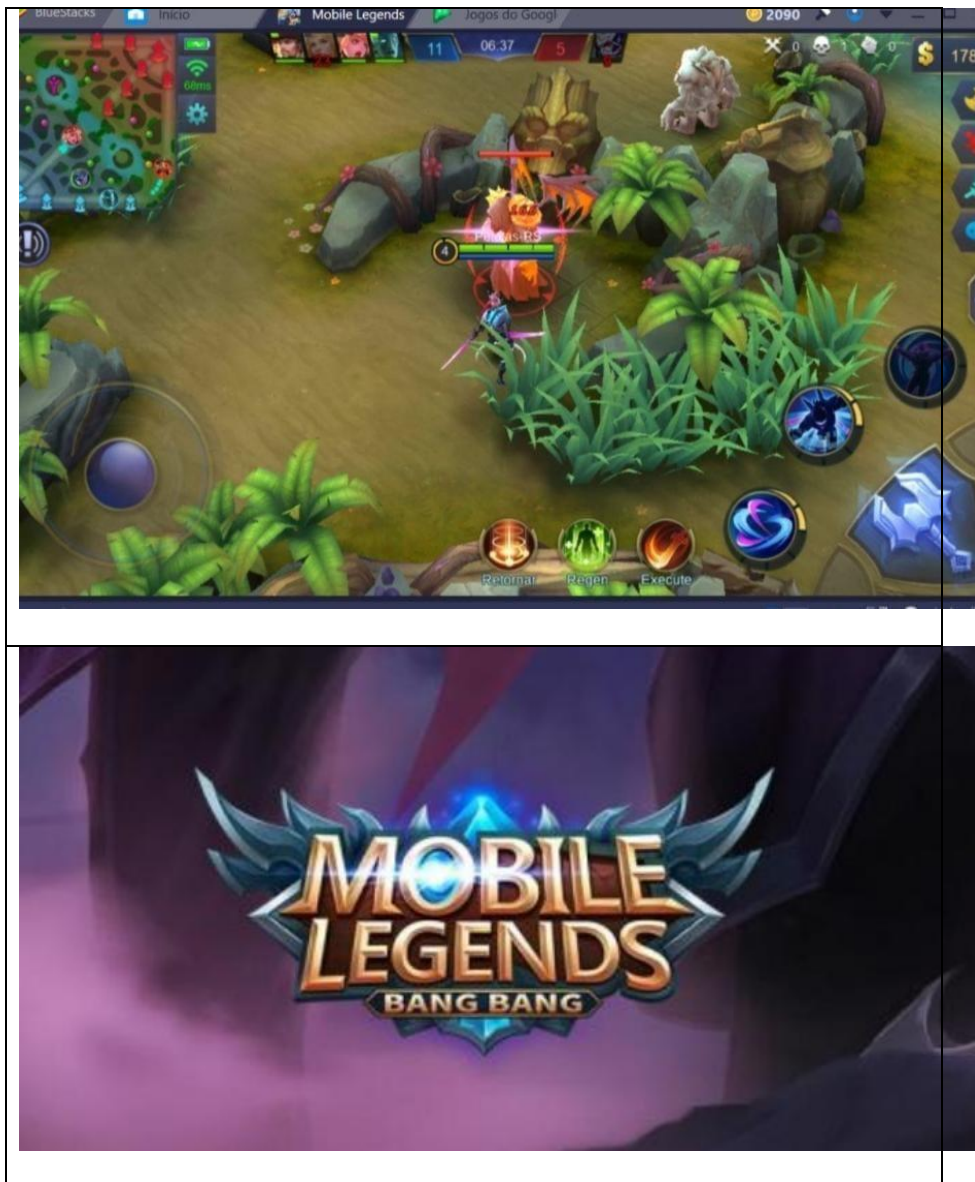
Jam : 08.00-08.15 WIB

Tempat : Rumah Ibu Endang

Sumber data : Ibu Endang (Orang tua Erna)

No	Aspek	Deskripsi	Interprestasi
	Bagaimana cara ibu selaku orang tua membatasi penggunaan gadget pada anak?	Membatasinya paling saya mengizinkan anak saya bermain gadget 20 menit untuk anak saya biasanya melihat kartun upin ipin, kalau durasinya lama kadang anak saya suka tidak mau belajar, inginnya bermain gadget	Adapun kendala yang di hadapi ibu Endang adalah ketika Erna diminta sudah cukup bermain gadget, kadang suka tidak mau belajar bahkan mengamuk

LAMPIRAN 4. Game Online Mobile Legend



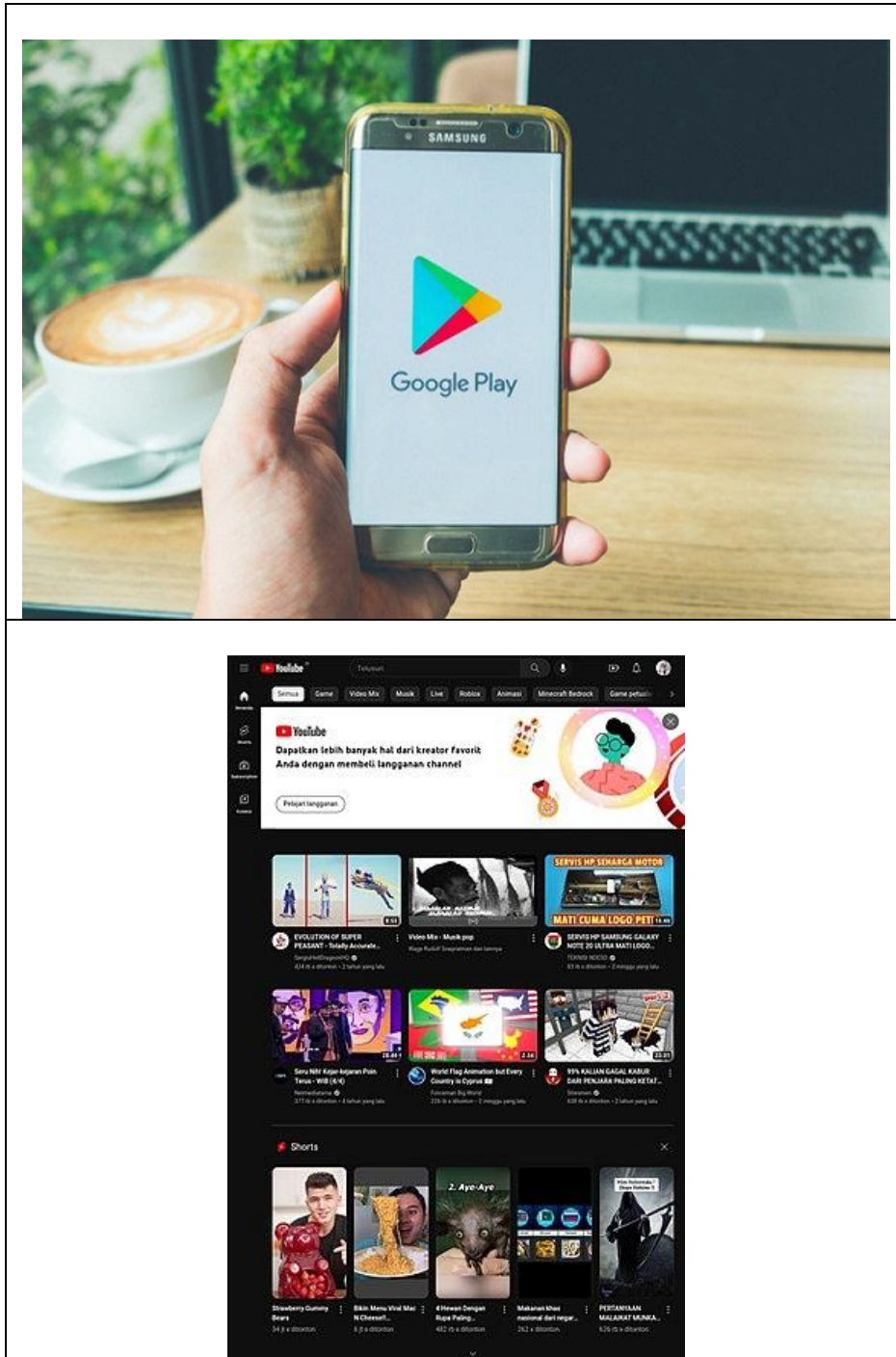
LAMPIRAN 5. Game Online PUBG Mobile



LAMPIRAN 6. Game Online Free Fire



LAMPIRAN 7. Aplikasi Google Play Store dan Youtube



LAMPIRAN 8. Wawancara Dengan Ibu Rita Sri Wahyuni, S.Pd (Kepala Sekolah TK Mardirahayu Surakarta)



LAMPIRAN 9. Wawancara Dengan Ibu Endang (Orang tua Erna) dan Ibu Yuli (Orang tua Ami)



LAMPIRAN 10. Durasi Anak Menonton Di Youtube



LAMPIRAN 11
DATA ANAK

1. Ami
2. Anasta
3. Agastha
4. Bagus
5. Brian
6. Caca
7. Carissa
8. Dilan
9. Dona
10. Effendi
11. Erga
12. Erna
13. Fandi
14. Faris
15. Farid
16. Farizal
17. Fauzan
18. Galih
19. Galuh
20. Gama
21. Ganindra
22. Gara
23. Hanif
24. Hanum
25. Hendra
26. Ian
27. Ilham
28. Irwan
29. Jelita
30. Jessy
31. Kartika
32. Kejora
33. Lala
34. Laura
35. Maura
36. Mayra
37. Novita
38. Puspita
39. Rania
40. Zaki

LAMPIRAN 12
PELAKSANAAN PENELITIAN

