

ANALISIS PENGGUNAAN GEDGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI PADA ANAK USIA DINI

Siti Inayatul Ulya¹⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
ulyainayatul123@gmail.com

Abstrak

Pada era sekarang ini dimana teknologi semakin canggih kita dapat dengan mudah mengakses banyak hal, baik itu informasi lokal, nasional, maupun internasional. Semua dapat diakses dengan sangat mudah dan waktu yang begitu singkat. Dengan adanya gadget, smartphone, dan jaringan internet yang mudah diakses bagaikan dua mata pisau yang tajam bagi penggunanya. Gadget adalah media elektronik yang dapat digunakan untuk komunikasi. Penggunaan gadget terkadang mempengaruhi penggunanya, terutama bagi anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam pengembangan interaksi sosial dan kemampuan pada komunikasinya. Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi pada individu maupun kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi. Tujuan dari artikel ini untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam tentang analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial dan komunikasi pada anak usia dini. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu anak menggunakan gadget untuk bermain. Sehingga interaksi sosial dengan teman dan lingkungan sekitar kurang baik. Anak yang menggunakan gadget sejak kecil, perkembangan komunikasinya kurang efektif dan anak cenderung pasif.

Kata kunci: gadget, interaksi sosial, komunikasi

Abstract

In this current era, where technology is increasingly sophisticated, we can easily access many things, be it local, national, or international information. All can be accessed very easily and so short time. With gadgets, smartphones and internet networks that are easily accessed like two sharp blades for users. Gadgets are electronic media that can be used for communication. The use of gadget sometimes affects its users, especially for young children can affect the development of children in the development of social interactions and abilities in communication. Social interaction is a relationship that occurs in individuals and groups through social contact and communication. The purpose of this article is to describe and examine more deeply the analysis of the use of gadgets on the ability of social interaction and communication in early childhood. The results obtained in this study are children using gadgets to play. So that social interaction with friends and the environment is not good. Children who use gadgets since childhood, the development of communication is less effective and children tend to be passive.

Keywords: gadget, social interaction, communication

PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini dimana teknologi semakin canggih kita dapat dengan mudah mengakses banyak hal, baik itu informasi lokal, nasional, maupun internasional. Semua dapat terakses dengan sangat mudah dan waktu yang begitu singkat.

Dengan adanya gadget, smartphone, dan jaringan internet yang mudah diakses bagaikan dua mata pisau yang tajam bagi penggunanya. Bagi seseorang yang dapat memanfaatkan dengan baik, akan banyak memperoleh manfaat, namun sebaliknya jika seseorang tidak dapat memanfaatkannya, ia akan terkena pengaruh negatifnya. Sekarang ini banyak anak usia dini yang sudah menikmati berbagai kemudahan aplikasi yang ada di gadget maupun smartphone. Orang tua beranggapan bahwa dengan memberikan fasilitas tersebut kepada anak, maka orang tua dapat menyelesaikan pekerjaannya tanpa gangguan anak, karena anak asyik dengan gadget dan smartphone (game, video, youtube, dan lain-lain).

Gadget adalah media elektronik yang dapat digunakan untuk komunikasi. Penggunaan gadget terkadang mempengaruhi penggunaannya, terutama bagi anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam pengembangan interaksi sosial dan kemampuan pada komunikasinya.

Hakikat anak usia dini dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional N0.20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa dan komunikasi.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami

pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetic misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. (Pebriana, P. H. 2017).

Kehidupan pada masa anak dengan berbagai pengaruhnya adalah masa kehidupan yang sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya rangsangan (stimulasi) dan perlakuan dari lingkungan hidupnya. Kehidupan pada masa anak yang merupakan suatu periode yang disebut sebagai periode kritis ataupun periode sensitive dimana kualitas perangsangan harus diatur sebaik-baiknya.

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain gadget. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Hal-hal seperti dikemukakan di atas lah yang akhirnya menarik perhatian penulis untuk membuat artikel dengan judul Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Dan Komunikasi Pada Anak Usia Dini.

KAJIAN PUSTAKA

Orang tua beranggapan dengan anaknya menggunakan fasilitas gadget, maka anak dianggap lebih pintar, menguasai teknologi, lebih maju daripada anak yang tidak terbiasa menggunakannya. Padahal hal tersebut salah, tanpa disadari orang tua menjadikan anak sebagai korban kemajuan teknologi

Anak-anak dapat dikatakannya sebagai korban dalam penggunaan gadget karena secara tidak langsung apa yang dilihat, didengar oleh anak bisa jadi tidak sesuai dengan taraf usianya. Hal ini menjadikan perkembangan anak tidak sesuai dengan tahap usianya. Anak yang sibuk dengan gadget, tidak peduli dengan keluarga dan lingkungannya bahkan dengan dirinya sendiri. Begitu sibuknya dengan permainan gadget, anak lupa dengan aktivitas sehari-hari seperti tidak mau mandi, makan, beribadah, dan belajar, bahkan anak tidak tertarik dengan permainan-permainan yang dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik, kognitif, dan bahasanya, contoh: bermain mobil-mobilan, bermain boneka, petak umpet, sunda manda, dan lain-lain. Anak cenderung menutup diri dan tidak mau bermain dengan teman sebayanya, hal ini menjadikan anak sebagai sosok individualis. Anak-anak yang sibuk dengan gadget biasanya memiliki permasalahan dalam berbahasa terutama dalam berkomunikasi dengan orang tua dan orang-orang disekitarnya.

Begitu kompleksnya permasalahan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Orang tua terkadang tidak menyadari bahwa dengan bermodalkan sebuah smartphone akan mampu merusak anak-anak yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Hal tersebut membutuhkan penanganan yang serius.

1. GADGET

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, namun sering disebut sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget dianggap suatu alat yang didesain lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget adalah satu dari sekian banyak teknologi yang berpengaruh besar pada zaman modern ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang tabu lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah. (Anggraini, Yeni 2019).

Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael., 2007). (Witarsa, Nurhananik, 2018).

Gadget merupakan sebuah alat elektronik yang merupakan sebuah hasil inovasi yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan, memanipulasi data, dan mampu mengelola berbagai jenis informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang terkait dengan penggunaan alat untuk memproses dan mentransfer informasi dari suatu perangkat ke perangkat lainnya. Kelebihan dalam mendapatkan informasi yang cepat, yang dapat diakses dimana dan kapan saja. Namun kita tidak

boleh juga melihat perkembangan dari peranan TIK dari satu sudut pandang saja. Jika kita hanya mampu melihat dari satu perspektif maka hanya akan terlihat bahwa akan ada masalah yang terdapat pada penggunaan TIK pada anak usia dini. Gadget adalah salah satu dari ICT yang harus di perhatikan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini.

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell (West dan Turner. 2007:30-31) adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. (Pebriana, P. H. 2017).

Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati : 2013) “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. (Novitasari, Khotimah 2016). Penggunaan *gadget* juga berdampak

negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumurannya mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

2. INTERAKSI SOSIAL

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). Oleh karena itu, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial. (Witarsa, Nurhananik, 2018).

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010). (Witarsa, Nurhananik, 2018).

Menurut (Gerungan, 2010) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok.

(Witarsa, Nurhananik, 2018).

Menurut (Gerungan, 2010) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Interaksi Antar status, interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.
2. Interaksi Antar kepentingan, interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.
3. Interaksi antara Keluarga, interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.
4. Interaksi antar Persahabatan, interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan. (Witarsa, Nurhananik, 2018 h.16-17).

4. KOMUNIKASI

Hakikat Komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia. Yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai

penyalurnya. Dalam “bahasa” komunikasi pernyataan dinamakan pesan (*message*), orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (*communicator*) sedangkan orang yang menerima pernyataan diberi nama komunikan (*communicatee*). Untuk tegasnya, komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Jika dianalisis pesan komunikasi terdiri dari dua aspek, pertama isi pesan (*the content of the message*), kedua lambang (*symbol*). Konkretnya isi pesan itu adalah pikiran atau perasaan, lambang adalah bahasa.

Proses Komunikasi

1. Proses komunikasi secara primer
Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang (*symbol*) sebagai media atau saluran. Lambang ini umumnya bahasa, tetapi dalam situasi-situasi komunikasi tertentu lambang-lambang yang dipergunakan dapat berupa kial (*gesture*), yakni gerak anggota tubuh, gambar, warna dan lain sebagainya. Dalam komunikasi bahasa disebut lambang verbal (*verbal symbol*) sedangkan lambang-lambang lainnya yang bukan bahasa dinamakan lambang nirverbal (*non verbal symbol*).
2. Proses komunikasi secara sekunder
Proses Komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena komunikan yang dijadikan sasaran komunikasinya jauh tempatnya atau banyak jumlahnya atau kedua-keduanya, jauh dan banyak. Kalau komunikan jauh, dipergunakanlah surat atau telepon; jika banyak dipakailah

perangkat pengeras suara; apabila jauh dan banyak; dipergunakan surat kabar, radio atau televisi. Komunikasi dalam proses secara sekunder ini semakin lama semakin efektif dan efisiensi karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih yang ditopang pula oleh teknologi- teknologi lainnya yang bukan teknologi komunikasi. Proses komunikasi secara linear. Istilah linear mengandung makna lurus. Jadi proses linear berarti perjalanan dari satu titik lain secara lurus. Dalam konteks komunikasi proses secara linear adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Komunikasi linear ini berlangsung baik dalam situasi komunikasi tatap muka maupun dalam situasi komunikasi bermedia. Proses komunikasi secara sirkular Sirkular sebagai terjemahan dari perkataan “circular” secara harfiah berarti bulat, bundar atau keliling sebagai lawan dari perkataan linear tadi yang bermakna lurus. Dalam konteks komunikasi yang dimaksudkan dengan proses secara sirkular itu adalah feedback atau umpan balik, yaitu terjadi arus dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu ada kalanya *feedback* tersebut mengalir dari komunikan ke komunikator itu adalah “response” atau tanggapan komunikan terhadap pesan yang ia terima dari komunikator. (Onong : 2003) (Hermoyo, P. 2015 h.14)

Komunikasi verbal (*verbal communication*) adalah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis (*written*) atau lisan (*oral*). Komunikasi verbal menempati porsi besar. Karena kenyataannya, ide-ide, pemikiran atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal ketimbang nonverbal. Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*) menempati porsi

penting. Banyak komunikasi verbal tidak efektif hanya karena komunikatornya tidak menggunakan komunikasi nonverbal dengan baik dalam waktu bersamaan. Melalui komunikasi nonverbal, orang bias mengambil suatu kesimpulan mengenai suatu kesimpulan tentang bermacam perasaan orang, baik rasa senang, benci, cinta, kangen dan berbagai macam perasaan lainnya. (Sari, A. (2015).

Hal-hal yang dapat kita lakukan untuk mencegah dan menanggulangi permasalahan penggunaan gadget bagi anak usia dini yaitu:

1. Diusahakan sebisa mungkin tidak memfasilitasi smartphone kepada anak usia dini, walaupun anak merajuk untuk memintanya.
2. Biasakan anak-anak melakukan kegiatan atau permainan sesuai dengan taraf perkembangan usianya.
3. Menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, sediakan waktu untuk bercakap-cakap dengan anak.
4. Tanamkan nilai-nilai moral dan keagamaan sejak usia dini, ciptakan keluarga yang berlandaskan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
5. Budayakan saling membantu dan bekerjasama dalam keluarga sehingga terjalin hubungan yang harmonis.
6. Orang tua perlu sesekali mengikuti kelas parenting, untuk dapat menjadi orang tua yang lebih baik
7. Ajarkan anak-anak melaksanakan kewajibannya dengan penuh tanggung jawab untuk melatih kedisiplinan, biasakan anak-anak untuk beribadah, belajar, makan, mandi, dan bermain, sesuai dengan waktunya.

KESIMPULAN

Anak yang sering menggunakan gadget, perkembangan interaksi sosial dengan teman dan lingkungan sekitar kurang baik. Dan perkembangan komunikasinya kurang efektif dan anak cenderung pasif.

Peran orang tua terhadap penggunaan gadget bagi anak usia dini sangatlah besar. Peran orang tua dalam membatasi anak dalam penggunaan gadget dengan menyalurkan kegiatan belajar dan bermain sesuai dengan taraf usia tumbuh dan kembang anak. Orang tua harus selalu mendampingi ketika anak menggunakan gadget.

Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini, dapat memberikan dampak yang positif, melalui pengenalan

kepada anak-anak sesuai dengan tahap perkembangannya, serta mendampingi anak usia dini ketika mengakses informasi-informasi dari luar seperti internet, televisi, dan lain-lain. Sehingga anak-anak kelak menjadi generasi penerus bangsa yang akan mampu membangun negara Indonesia dengan menggunakan teknologi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *PAUD Teratai*, 5(3).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *PEDAGOGIK (JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR)*, 6(1), 9-20.
- Hermoyo, P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini. *PEDAGOGI*, 1(1).
- Sari, A. (2015). Model Komunikasi Keluarga
- Pada Orangtua Tunggal (Single Parent) Dalam Pengasuhan Anak Balita. *Avant Garde*, 3(2)

