

Studi Kualitatif Manajemen Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

¹Aruny Amalia Syahida, ²Daliman

Universitas Muhammadiyah Surakarta; Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan,
Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169, (0271) 717417

¹aruny.amalia@gmail.com, ²dal260@ums.ac.id

Abstrak:

Penggunaan Gadget pada anak usia dini mempunyai dampak atau pengaruh yang sangat besar terhadap capaian tahapan tumbuh kembang anak. Dan orangtua harus melakukan tindakan preventif atau mempunyai aturan penggunaan *gadget*, agar anak tidak terpapar oleh dampak negative dari *gadget* yang dapat menjadi hambatan bagi perkembangannya terutama perkembangan interaksinya. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi manajemen atau pengaturan orangtua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini dan pengaruhnya terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak, dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan kuisioner yang berisi pertanyaan terbuka terhadap 75 partisipan secara proposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interactive Miles dan Huberman. Hasil penelitian didapatkan 6 kategori manajemen penggunaan *gadget* orangtua pada anaknya, yaitu membatasi jam pemakaian *gadget*; membuat jadwal pemakaian *gadget*; mengatur wilayah *gadget*; melakukan pendampingan kepada anak; tidak memberikan akses penuh; memberikan reward dan punishment. berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari 75 partisipan sebanyak 92 persen memiliki aturan penggunaan *gadget* pada anaknya, dan kemampuan interaksi sosial anak mereka sebanyak 85 % adalah baik atau tidak mengalami hambatan.

Kata kunci: *Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini*

Qualitative Study of Parental Management in Gadget Use and its Effect on the Ability of Early Childhood Social interaction

Abstract:

The use of gadgets in early childhood has a very large impact or influence on the achievement of the stages of child development. And parents must take preventive action or have rules for using gadgets, so that children are not exposed to the negative impacts of gadgets that can be an obstacle to their development, especially the development of social interactions. This study aims to explore the management or parental settings regarding the use of gadgets in early childhood and its effect on the ability of social interaction in children, using a qualitative descriptive research method. Collecting data using a questionnaire containing open-ended questions to 75 participants by proposive sampling. The data analysis technique used is Miles and Huberman interactive analysis. The results showed that there were 6 categories of parental gadget use management for their children, namely limiting the hours of gadget use; make a schedule for using gadgets; set up the gadget area; provide assistance to children; does not give full access; provide rewards and punishments. Based on this research, it can be concluded that of 75 participants, 92 percent have rules for using gadgets in their children, and 85% of their children's social interaction skills are good or not experiencing obstacles.

Keywords: *Gadget Use, Social Interaction, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Teknologi Digital tumbuh dan berkembang sangat pesat, apalagi pada era pandemi covid-19 di seluruh dunia yang menuntut manusia harus bersahabat dengan teknologi untuk berkomunikasi, berinteraksi dan menunjang kebutuhan, pekerjaan dan . Sedangkan dampak teknologi digital berpengaruh pada tahapan tumbuh kembang anak, terutama di periode emas usia dini. Teknologi ini mempunyai dampak baik dan buruk bagi kehidupan keluarga, dan terkadang suatu keluarga tidak menyadari dampak negative yang signifikan akibat dari penggunaan teknologi digital di dalam keluarga. (Rowan, 2013).

Orang tua jaman sekarang lebih banyak memberikan fasilitas teknologi digital pada anak termasuk anak usia dini, bahkan permainan yang diberikan juga sangat jarang permainan tradisional atau permainan fisik namun permainan yang disajikan adalah permainan digital.

Menurut badrudin, istilah Manajemen diartikan sebagai suatu proses perencanaan dan pengorganisasian atau penggunaan sumber daya organisasi lainnya untuk mencapai tujuan organisasi yang sebelumnya telah ditetapkan (Badrudin, 2013). Manajemen juga berarti “pengaturan” dalam segala hal. Dan memiliki arti lain padanan kata yaitu mengawasi, mengelola, mengurus atau memeriksa (Sukarji, 2014)

Gadget yang dalam Bahasa Indonesia disebut gawai adalah sebuah perangkat elektronik atau sesuatu barang yang canggih yang dibuat dan didalamnya berisi aplikasi yang menyediakan berbagai sajian berita, media dan jejaring sosial, hobi, juga hiburan. Dan sebagai alat komunikasi modern yang mempunyai manfaat mempermudah komunikasi antar manusia. Oleh sebab itu ketika kata manajemen disandingkan dengan kata penggunaan *Gadget* maka akan memiliki konotasi memiliki arti kata yang spesifik yaitu tata pengelola dibidang penggunaan *Gadget* sebagai ruang lingkup operasionalnya (Rahman, 2016).

Anak-anak usia dini sekarang sudah pintar mampu mengoperasikan teknologi yang canggih. Semakin hari Teknologi sudah dapat diakses dengan mudah dengan berbagai variasi program yang menarik. Sehingga tayangan audio visual yang ditayangkan mampu memberikan stimulus pada otak anak, dan perkembangan potensi otak anak. namun disisi lain teknologi digital ini juga mempunyai dampak buruk diantaranya radiasi, dan Kesehatan mata, bahkan hingga berefek pada kemampuan interaksi sosial emosional anak.

Orangtua sekarang menghadapi banyak tantangan dalam membesarkan dan mengasuh anak-anak di era digital seperti sekarang. Walaupun mendapatkan banyak tantangan, bagaimanapun peran orang tua dalam manajerial atau pengelolaan penggunaan *gadget* sangatlah penting dalam hal ini.

Istilah interaksi sosial yaitu hubungan antara satu individu dengan individu yang lain, sesama individu mampu mempunyai hubungan timbal balik dan bisa saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Interaksi sosial emosional antar manusia secara langsung sekarang banyak digantikan interaksi sosial dengan teknologi digital (Corsaro, 2005) dan Ketika orangtua tidak menggunakan aturan dan pengendalian penggunaan *gadget* dirumah maka interaksi sosial antar individu dirumah akan terganggu kaena anggota keluarga asyik dengan *gadgetnya* masing masing dan membuat kemampuan interaksi sosial anak usia dini tidak berkembang optimal (Hermoyo, 2015)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengeksplorasi bagaimana manajemen orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini dan pengaruhnya terhadap kemampuan interaksi sosial anak.

KAJIAN PUSTAKA

Manajemen

Menurut kamus Bahasa Inggris Management berasal dari kata to manage yang berarti mengurus, mengatur, melaksanakan dan mengelola. Menurut George R Terry dan Leslie W. Rue Management adalah suatu proses atau kerangka kerja yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang-orang kearah tujuan-tujuan organisasi. (Terry & Rue, 2000). Manajemen sebagai suatu proses perencanaan, pengorganisasian, dan penggunaan sumber daya organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

Manajemen merupakan salah satu kata yang memiliki konotasi “pengaturan” dalam segala hal. Boleh jadi manajemen secara etimologis memiliki arti kata yang sepadan dengan kata mengelola, mengawasi, memeriksa atau mengurus (Sukarji, 2014). Oleh sebab itu ketika kata manajemen disandingkan dengan kata penggunaan *Gadget* maka akan memiliki konotasi memiliki arti kata yang spesifik yaitu tata pengelola dibidang penggunaan *Gadget* sebagai ruang lingkup operasionalnya.

Gadget

Definisi dari *gadget* sendiri adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau bisa lebih memudahkan bagi para pengguna-penggunanya. Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah handphone atau yang biasa dikenal dengan *smartphone* (Pradana, 2013).

Smartphone bisa dibilang adalah generasi penerus dari handphone yang ada sebelumnya. Biasanya *smartphone* identik dengan semakin banyak fitur canggih yang disediakan, kemampuan pemrosesan data yang makin canggih, serta penggunaan sistem operasi tertentu pada perangkatnya (Pradana, 2013).

Fenomena penggunaan *Gadget* di Indonesia merupakan sesuatu hal yang luar biasa dan hampir sulit dipahami dalam kondisi krisis finansial global. Namun hal dimaksud merupakan hal yang wajar jika memperhatikan aspek historis dan sosiologis pemanfaatan teknologi khususnya telepon seluler semenjak pertengahan tahun 1990-an. Kebutuhan akan informasi menjadikan faktor penentu gelombang penggunaan telepon seluler saat ini. Istilah informasi menurut pengertian KBBI adalah penerangan; keterangan; kabar atau pemberitahuan.

Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi baru adalah salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginsiprasi terciptanya masyarakat baru (Guosong, 2009).

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk tablet telah membuat anak-anak, bahkan balita akrab dengan media yang merupakan pengembangan dari gabungan komputer dan handphone ini. Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk juga anak-anak.

Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*), usia yang

menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya (Hermoyo, 2015).

Anak usia dini bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, semakin menunjukkan minat terhadap teman. Hal lain yang dilakukan oleh anak adalah dengan cara bereksplorasi dan berimajinasi. Aktivitas eksplorasi dan imajinasi anak menjadi salah satu ciri karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal (Masitoh, 2007).

Anak usia dini juga memiliki karakteristik yaitu kemampuan dalam mencoba sesuatu dan melakukan hal-hal yang dilakukan oleh orang dewasa. Kegiatan dan aktivitas yang diperankan oleh orang dewasa, anak mulai meniru gerakan secara sederhana dengan rasa senang dan gembira. Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja.

Anak usia dini merupakan saat seseorang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dalam hidupnya. Oleh karena itulah anak usia dini membutuhkan beragam stimulus yang dapat membantunya untuk berkembang dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan potensinya. Proses komunikasi pada anak usia dini cenderung ke arah komunikasi primer yakni bahasa lisan dan non lisan. Anak usia dini perlu diajak berkomunikasi menggunakan bahasa yang jelas dan benar dengan cara memberikan contoh secara langsung, minimalisir melalui penggunaan media teknologi (Hermoyo, 2015)

Anak usia dini termasuk pada periode perkembangan masa awal kanak-kanak (tahun-tahun prasekolah usia 3-6 tahun) sebagaimana dijelaskan oleh Erikson (dalam Santrock, 2002) mengemukakan bahwa ketika anak-anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka lebih tertantang dan perlu mengembangkan perilaku yang lebih bertujuan untuk mengatasi tantangan-tantangan ini. Sehingga dapat disimpulkan anak-anak prasekolah sudah memulai interaksi dengan orang lain dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan pada tanggal 06 November hingga 20 November 2021.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui lembar Kuisisioner yang berisi Pertanyaan terbuka, pada sejumlah partisipan dan kemudian dari jawaban yang telah didapatkan dianalisis dan ditemukan kategori atau tema tema.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 75 partisipan. Penentuan subjek menggunakan metode purposive sampling dengan kriteria, yaitu orangtua yang memiliki anak Usia dini dan menggunakan *Gadget* dan memberikan izin pada anak untuk menggunakan *Gadget* tersebut.

Instrumen Penelitian

Peneliti menyiapkan kuisisioner dengan pertanyaan terbuka sehingga bisa menggali lebih dalam tentang manajemen atau pengaturan orangtua terhadap penggunaan *Gadget* dan kemampuan interaksi sosial anak usia dini baik di rumah, sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Pertanyaan terbuka dalam instrument Kuisisioner disusun untuk memperoleh data sesuai dengan kondisi partisipan masing masing yang memiliki keunikan dan keragaman, kemudian dari data yang diperoleh kemudia dianalisis dan dihasilkan kategori atau tema.

Teknis Analisis Data

Data yang didapat dianalisis dengan menggunakan analisis interactive model Miles dan Huberman. Yang pertama adalah data dikondensasi dengan cara diseleksi, dan difokuskan supaya bertemu tema dan bermakna sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah di seleksi kemudian data di displai dengan cara disusun data tersebut menjadi sebuah tema atau pola yang memiliki hubungan dan Langkah terakhir adalah hasil polanya ditarik kesimpulan kemudian dimasukan ke dalam kategori atau tema.

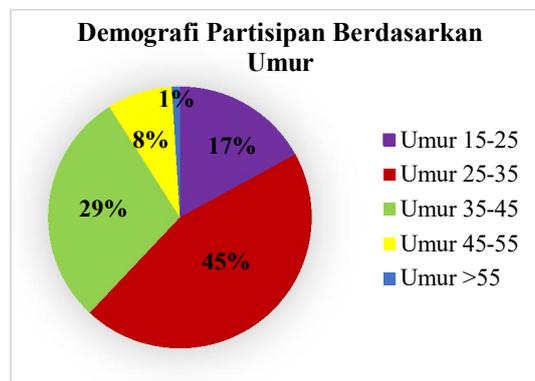
Keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan validasi ulang kepada partisipan terkait pola atau tema yang muncul. Apakah sudah sesuai dengan yang dimaksud oleh partisipan atau belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

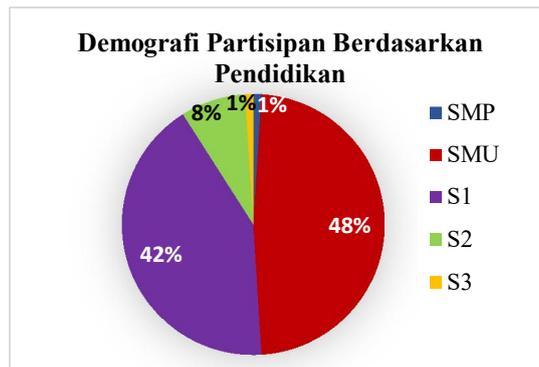
Penelitian ini melibatkan 75 partisipan dengan karakteristik sebagai berikut:



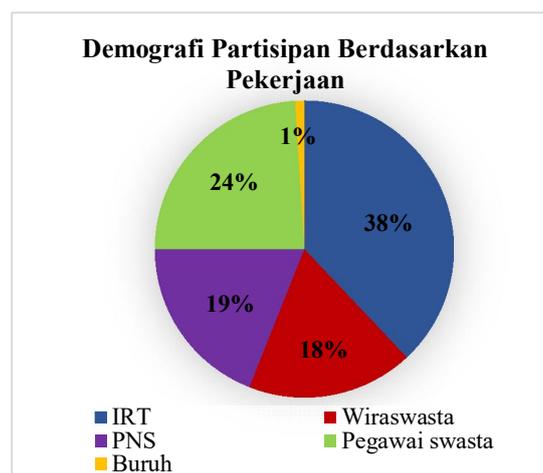
Gambar 1. Diagram Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 2. Diagram Partisipan Berdasarkan Umur



Gambar 3. Diagram Partisipan Berdasarkan Pendidikan



Gambar 4. Diagram Partisipan Berdasarkan Pekerjaan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri 55 perempuan dan 20 Laki laki dengan umur paling banyak antara rentang 25-35 tahun dan latar belakang Pendidikan terbanyak yaitu Lulusan SMU dan Sarjana, Berdasarkan pekerjaan hasil terbanyak yakni Ibu Rumah Tangga 38% kemudian pegawai swasta 24% partisipan PNS 19 %,disusul dengan Wiraswasta 18% dan buruh hanya 1 %.

Berdasarkan hasil analisis data dari 75 partisipan, didapatkan 11 tabel kategori atau tema yang disajikan sebagai berikut:Kepemilikan *Gadget*

Tabel 1. Kepemilikan *Gadget*

Kepemilikan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
Orangtua	63	84 %
Anak usia dini (anak memiliki <i>Gadget</i> pribadi)	12	16 %
Total	75	100 %

Durasi penggunaan *Gadget* yang Digunakan Oleh Anak-Anak

Tabel 2. Durasi Penggunaan *Gadget*

Rentang Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
< 1 Jam perhari	2	2 %
1 -3 Jam perhari	32	43 %
3- 5 Jam perhari	23	31 %
5- 8 Jam perhari	12	16 %
>8 jam perhari	6	8%
Total	75	100 %

Jenis *Gadget* yang Digunakan Oleh Anak-AnakTabel 3. Jenis *Gadget* yang Digunakan Oleh Anak-Anak

Jenis <i>Gadget</i> yang digunakan oleh anak-anak	Frekuensi	Persentase
<i>Smartphone</i>	61	81 %
Tablet	9	12 %
I-phone	3	4 %
Laptop	2	3 %
Total	75	100 %

Aplikasi paling sering digunakan oleh anak-anak

Tabel 4. Aplikasi yang Sering Digunakan oleh Anak-Anak

Aplikasi yang sering digunakan oleh anak-anak	Frekuensi	Persentase
You Tube/ You tube Kids	56	75 %
Game	12	16 %
Tik tok	7	9 %
Total	75	100 %

Adanya aturan orangtua dalam penggunaan *Gadget*Tabel 5. Adanya Aturan Dalam Penggunaan *Gadget*

Manajemen orangtua dalam penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
Ada Aturan	69	92 %
Tidak Ada Aturan (bebas)	6	8 %
Total	75	100 %

Lama penerapan aturan penggunaan *gadget* dalam keluargaTabel 6. Lama Penerapan Aturan Penggunaan *Gadget* dalam Keluarga

Lama Penerapan Aturan	Frekuensi	Persentase
<1 tahun	3	4 %
1-2 tahun	47	63 %
2-3 tahun	20	27 %
>3 tahun	5	6 %
Total	75	100 %

Kategorisasi aturan orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anakTabel 7. Kategori Aturan orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anak

Kategori Aturan	Keterangan Jawaban Orangtua
Membatasi jam Pemakaian <i>Gadget</i>	Pembatasan waktu oleh orangtua bervariasi, mulai 1 Jam hingga 3 jam sehari
Membuat jadwal Pemakaian <i>Gadget</i>	Jadwal penggunaan <i>Gadget</i> ada yang 3 kali, ada yang penggunaan <i>Gadget</i> hanya sampai magrib, jam 21.00 dan lainnya
Mengatur wilayah <i>Gadget</i>	Ada orangtua yang mengatur tidak boleh pegang <i>Gadget</i> ketika diluar rumah, ada yang ketika dikamar tidur tidak boleh pegang <i>Gadget</i> , dll
Melakukan pendampingan kepada anak	Banyak orangtua yang mempunyai aturan ketika anak menggunakan <i>Gadget</i> harus didampingi orangtua
Tidak memberikan akses penuh	Ada beberapa orangtua yang memakai sandia tau <i>password</i> dalam <i>Gadget</i> nya agar anaknya tidak bisa sewaktu waktu mengakses <i>Gadget</i> orangtua
Memberikan <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	Banyak orangtua yang memberi <i>reward</i> ketika anaknya berhasil mentaati aturan yang dibuat dan memberi <i>punishment</i> ketika melanggar aturan penggunaan <i>Gadget</i>

Kendala selama penerapan aturan orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anak

Tabel 8. Kendala selama penerapan aturan orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anak

Kategori Kendala	Keterangan Jawaban Orangtua
Ayah dan Ibu tidak kompak dalam penerapan aturan	Ayah dan Ibu seringkali tidak kompak untuk mendisiplinkan aturan pada anak, dalam beberapa jawaban, ayah cenderung lebih longgar dan lebih membebaskan anak dalam penggunaan <i>Gadget</i> dibanding Ibu.
Tetangga dan teman sebaya mengajak bermain <i>Gadget</i>	Ada beberapa jawaban yang mengeluhkan tetangga dan teman sebaya mereka bermain kerumah dan membawa <i>Gadget</i> sehingga main bersama.
Anak marah dan teriak sehingga orangtua tidak tega	Orangtua terkadang tidak tega dan kewalahan dan harus mengalah ketika anak meraung berteriak dan marah ketika ingin menggunakan <i>Gadget</i>
Kesibukan orangtua sehingga sulit memantau anak.	Jawaban banyak orangtua terlalu sibuk dengan waktu dan pekerjaan diluar rumah sehingga tidak bisa memantau penggunaan gadget pada anaknya

Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di lingkungan rumah

Tabel 9. Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di lingkungan rumah

Perkembangan Interaksi Sosial anak di rumah	Keterangan Jawaban Orangtua
Senang Bermain dan berinteraksi terhadap anggota keluarga	Anak sering melakukan kegiatan bermain bersama orangtua, kakak/adik atau anggota keluarga lainnya
Sering berkomunikasi secara verbal dengan anggota keluarga	Jawaban para orangtua anak mampu berkomunikasi secara verbal dengan keluarganya
Sering Melakukan kegiatan Bersama dirumah Bersama anggota keluarga	Anak sering melakukan kegiatan bersama orangtua, kakak/adik atau anggota keluarga lainnya

Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di Sekolah

Tabel 10. Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di Sekolah

Perkembangan Interaksi Sosial anak di Sekolah	Keterangan Jawaban orangtua
Mudah beradaptasi dengan teman teman di sekolah	Anak mudah beradaptasi dan bersosialisasi dengan teman temannya di sekolah
Sering bercerita tentang teman temannya di sekolah	Jawaban para orangtua, anak sering bercerita kejadian disekolah dan tentang teman temannya
Mengalami kendala interaksi sosial di sekolah	Semua jawaban orangtua tidak menemukan kendala interaksi sosial anaknya di sekolah, hanya pada diawal masuk namun setelah itu anak bisa berbaur dengan teman temannya
Anak senang bermain dengan teman teman sekolah	Anak sering melakukan kegiatan bermain bersama teman teman sekolah walau tidak setiap hari karena pembelajaran PTM terbatas

Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di Masyarakat

Tabel 11. Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di Masyarakat

Perkembangan Interaksi Sosial anak di Masyarakat	Keterangan Jawaban Orangtua
Anak mempunyai teman sebaya didekat rumah (tetangga sekitar)	Sebagian besar orangtua menjawab, anak mereka mempunyai teman sebaya di lingkungan atau tetangga sekitar dan Sebagian kecil menjawab tidak punya teman sebaya
Anak terlibat kegiatan bermain Bersama dengan teman sebaya sekitar rumah	Sebagian besar orangtua menjawab, anak mereka terlibat kegiatan bermain Bersama dengan teman sekitar rumah apalagi yang wilayah kampung dan perumahan.
Anak mengikuti kegiatan sosial kemasyarakatan (lomba di kampung, dll)	Ada sebagian orangtua yang menjawab anaknya terlibat kegiatan bermasyarakat seperti ikut lomba kemerdekaan di bulan agustus, dan terkadang ikut ibunya kegiatan pkk atau dasa wisma di RT nya

Berdasar hasil yang didapatkan, di bawah ini dijelaskan lebih lanjut tentang beberapa tema yang ditemukan dalam tabel dan pembahasannya, diantaranya adalah:

Kepemilikan Gadget

Pada penelitian ini ditemukan bahwa sebanyak 63 anak atau 84 % anak menggunakan *Gadget* milik orangtuanya dan sejumlah 12 anak atau 16 % dari total partisipan menggunakan *Gadget* pribadi atau *Gadget* yang dibeli oleh orangtuanya. Ini menunjukkan bahwa anak usia dini sekarang sudah ada yang memiliki *Gadget* pribadi karena orangtua memiliki alasan tertentu untuk membelikannya *Gadget* mulai dari karena pembelajaran daring, tidak ingin terganggu jika begantian *Gadget* dengan anak. dan dari fenomena ini orangtua harus melakukan pendampingan atau menerapkan aturan dalam pemakaian *Gadget* pada anak, terlebih yang memiliki *Gadget* pribadi agar mengurangi dampak negative *Gadget* pada anak

Durasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian, durasi penggunaan *Gadget* pada anak beragam, hasil tertinggi yakni sebanyak 43 % anak memiliki durasi penggunaan *Gadget* 1- 3 jam perhari. Disusul dengan hasil 31 % anak memiliki durasi penggunaan *Gadget* 3-5 jam perhari, dan yang paling ironis adalah ditemukan sebanyak 8 % anak usia dini yang menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 8 jam perhari, dan hasil data juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang lama oleh anak juga salah satu sebab pembelajaran secara daring atau online.

Jenis Gadget yang digunakan

Jenis *Gadget* yang paling banyak digunakan adalah *Smartphone* yaitu 81 % dan kemudian disusul dengan perangkat Tablet, iPhone dan laptop. *Smartphone* ini paling banyak digunakan karena *smartphone* paling mudah didapatkan dan dengan harga yang terjangkau dan beragam, bisa dipilih dari harga murah hingga mahal tergantung kondisi keuangan dan kebutuhan orangtua.

Aplikasi paling sering digunakan

Aplikasi yang paling banyak digunakan oleh anak usia dini adalah aplikasi berbagi video *You Tube* yakni sebanyak 75 % kemudian disusul dengan aplikasi game 16 % dan aplikasi baru yaitu tiktok sebanyak 9 %. Aplikasi *You tube* menjadi pilihan utama anak usia dini karena didalam aplikasi *youtube* ada pilihan *youtube kids* sehingga yang didesain khusus anak anak, sehingga menurut orangtua aplikasi ini akan jauh lebih aman karena tayangannya disesuaikan dengan umur anak.

Aturan orangtua dalam penggunaan Gadget

Dari hasil penelitian ini sebanyak 92 % orangtua mempunyai aturan khusus dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dininya. Dan sejumlah 8% yang mengaku tidak memiliki aturan penggunaan *Gadget* dikarenakan orangtua sangat sibuk dalam pekerjaan sehingga lupa atau tidak bisa memantau anaknya. dan anaknya dirumah di dampingi oleh asisten rumah tangga atau kakek dan neneknya yang cenderung lebih memanjakan anaknya.

Lama penerapan aturan penggunaan Gadget dalam keluarga

Dari hasil penelitian ini sebanyak 63 % orangtua telah menerapkan aturan penggunaan *Gadget* dirumahnya selama 1-2 tahun terakhir dan sebanyak 27 % menerapkan aturan penggunaan *Gadget* di 2-3 tahun terakhir. ini menunjukkan bahwa orangtua sudah mulai peduli dengan penggunaan *Gadget* pada anak usia dini nya, dan jika aturan diterapkan semakin dini maka akan semakin baik.

Jenis Aturan Orangtua dala penggunaan Gadget pada anak

Dari hasil penelitian, Jenis atau ragam aturan penggunaan *Gadget* yang diterapkan orangtua pada anaknya diantaranya adalah Membatasi jam Pemakaian *Gadget*, Membuat jadwal Pemakaian *Gadget*, Mengatur wilayah *Gadget*, Melakukan pendampingan kepada anak, Tidak memberikan akses penuh, Memberikan reward dan punishment. Dimana kesemua kategori atau jenis aturan yang muncul tersebut sesuai dengan pilihan orangtua

masing masing yang dissuaikan dengan kondisi keluarga dan anak mereka.tapi apapun jenis aturannya itu jauh lebih baik daripada tidak ada aturan atau bebas tak terbatas.

Kendala selama penerapan aturan orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anak

Dari hasil penelitian didapatkan beberapa kendala yang dialami oleh orangtua dalam penerapan aturan penggunaan *Gadget* pada anaknya. Yakni Ayah dan Ibu tidak kompak dalam penerapan aturan, Tetangga dan teman sebaya mengajak bermain *Gadget*, Anak marah dan teriak sehingga orangtua tidak tega dan Kesibukan orangtua sehingga sulit memantau anak.

Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di lingkungan rumah

Dari hasil penelitian ini, didapatkan beberapa jawaban dari orangtua yang menjelaskan tentang kemampuan interaksi social anak di lingkungan rumah, yakni Senang Bermain dan berinteraksi terhadap anggota keluarga, Sering berkomunikasi secara verbal dengan anggota keluarga, Sering Melakukan kegiatan Bersama dirumah Bersama anggota keluarga.

Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di lingkungan Sekolah

Dari hasil penelitian ini didapat banyak ragam data dari orangtua yang menjelaskan tentang kemampuan interaksi social anak usia dini di lingkungan sekolah. yakni Mudah beradaptasi dengan teman teman di sekolah, Sering bercerita tentang teman temannya di sekolah, tidak Mengalami kendala interaksi sosial di sekolah, dan Anak senang bermain dengan teman teman sekolah.

Perkembangan Interaksi Sosial anak usia dini di lingkungan Masyarakat

Dari hasil penelitian ini, data yang didapat dari orangtua tentang perkembangan interaksi sosial di lingkungan masyarakat adalah Anak mereka mempunyai teman sebaya didekat rumah atau tetangga sekitar, dan Anak terlibat kegiatan bermain Bersama dengan teman sebaya sekitar rumah, juga ada Sebagian Anak yang mau mengikuti kegiatan social kemasyarakatan misal mengikuti lomba kemerdekaan dan terakadang ikut orangtua untuk mengikuti acara kegiatan RT dan sebagainya.

Diskusi

Berdasarkan demografi partisipan berdasarkan jenis kelamin, umur, Pendidikan dan pekerjaan tidak ada perbedaan hasil penelitian secara signifikan terhadap perbedaan partisipan tersebut, sehingga di simpulkan bahwa rata rata orangtua dengan latar belakang berbeda juga menerapkan aturan penggunaan *Gadget* pada anaknya dengan cara yang hampir sama.

Dan dari hasil analisis data yang didapatkan dari ke 75 partisipan ini didapatkan 11 tabel yang berisi kondisi, kategori atau tema tentang manajemen penggunaan *Gadget* pada anak usia dini. Dan dari aturan yang diterapkan oleh orangtua ini diperlukan kedisiplinan dan konsekuen sehingga aturan penggunaan *Gadget* pada anak berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Yakni *Gadget* memberikan dampak positif saja dan tidak memberi dampak negative pada anak.

Kendala kendala yang ditemukan ketika penerapan aturan penggunaan *Gadget* dijalankan oleh orangtua, kendala yang terbanyak adalah ketidak kompakannya ayah dan ibu dalam melaksanakan penerapan aturan penggunaan *Gadget* pada anak. Ini terjadi karena kurangnya komunikasi yang baik dan lancar diantara ayah ibu dan mungkin tidak mempunyai visi dan misi yang sama dalam hal kesepakatan penerapan aturan penggunaan *Gadget* pada anak.

Namun dari hasil penelitian ini 93 % orangtua memiliki aturan penggunaan *Gadget* pada anaknya dan sejumlah 85 % anak tidak menemukan kendala atau hambatan interaksi social di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Sehingga diambil kesimpulan

bahwa ada hubungan antara penerapaaan aturan penggunaan *Gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia dini

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 75 partisipan orangtua yang memiliki anak usia dini dan menggunakan *Gadget* di daerah Kabupaten Karanganyar, sebagian besar anak usia dini belum mempunyai *Gadget* secara pribadi, jenis *Gadget* terbanyak berupa *smartphone* dan durasi pemakaian *Gadget* Sebagian besar sekitar 1-3 jam perhari, dan jenis aplikasi yang paling banyak digunakan adalah *you tube* dan juga sebagian besar orangtua memiliki aturan penggunaan *Gadget* untuk anaknya yang sudah diterapkan Sebagian besar sekitar 1-2 tahun terakhir. Dan dari 75 partisipan ini hasil untuk kemampuan interaksi social anak tidak mengalami hambatan baik di lingkungan rumah, sekolah atau masyarakat.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih jauh terhadap manajemen orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dini dengan metode kuantitatif dan dengan jumlah partisipan lebih banyak sehingga hasil lebih valid, reliabel dan lebih bersifat general.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Andrianto, D. (2014). *Komunikasi Efektif Ortu Untuk Anak Usia Dini*. Retrieved March 10, 2017, from Cahaya Ilmu: <http://cahaya-ilmu.com/index.php/9-uncategorised/89-komunikasi-efekti-ortu-untuk-anak-usia-dini>
- Bingin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Corsaro, W. A. (2005). *Collective action and agency in young children's peer culture (In J. Qvortrup. Studies in modern childhood: Society, agency, and culture*. Palgrave Macmillan, London, 231-232. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230504929_14.
- Creswel, J.W. (2012). *Research Design: Qualitative and Quantitative Approach*. Sage Publications 2455 Teller Road Thousand Oaks, California 91320
- Terry, G.R. & Rue, L.W. (2000). *Principles Of Management*, Jakarta: PT BUmi Aksara (diterjemahkan oleh Bixby Vision)
- Guosong, S. (2009). *Understanding the appeal of user-generated media: A uses and gratification perspective*. Internet Research, 19(1), 7-25. DOI: <https://doi.org/10.1108/10662240910927795>
- Hendriyani, E. H., dkk. (2012). *Children's media use in Indonesia*. Asian Jurnal of Communication, 22(3), 304-339. DOI: <https://doi.org/10.1080/01292986.2012.662514>
- Hermoyo, R. P. (2015). *Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini*. Jurnal Pedagogi, 1(1), 1-21. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/21>

Levy, M. R., & Windahl, S. (1984). *Audience activity and gratifications: A conceptual clarification and exploration*. *Communication Research*, 11, 51-78. DOI: <https://doi.org/10.1177/009365084011001003>

Masitoh. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta, Indonesia: Universitas Terbuka.

Moleong, L.J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Pradana, P. (2013) *Mengenal Android Lebih Dekat*, Yogyakarta: Skripta Media Creative

Rachman, D. M. P. (2016). *Tantangan mendidik anak di era digital*. Retrieved March 10, 2017, from Mungilmu: <http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital>

Rowan, C. (2013). *The impact of technology on child sensory and motor development*. Retrieved March 10, 2017, from <http://www.sensomotorische-integratie.nl/CrisRowan.pdf>

Santoso, M. S. (2010). *Teori Komunikasi*. Yogyakarta, Indonesia: Graha Ilmu.

Saydam, G. (2005). *Teknologi Komunikasi, Perkembangan, dan Aplikasi*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Sukarji. (2014). *Manajemen dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Mitra Wacana Media.