

DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET

Novita Anggarwati¹, Muthiah Kualimah², Debi Elisa Prasasti³, Darsono⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Surel: novitaanggarwati11@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the impact of parenting styles on children's social interaction development in relation to gadget use. The increasing use of gadgets among children often affects their ability to socially interact, particularly within the family environment and with peers. The research method used is descriptive qualitative, with data collected through questionnaires. The research subjects consist of a number of parents with children who regularly use gadgets. The results indicate that parenting styles significantly influence how children use gadgets and the effects on their social interactions. Permissive parenting tends to increase excessive gadget use, which negatively impacts children's ability to interact directly. On the other hand, more controlling and supportive parenting helps children regulate their gadget usage and enhances their social interaction skills. These findings highlight the crucial role of parents in supervising gadget use and fostering parenting styles that support children's social development.

Keyword: Parenting Styles, Social Interaction, Children, Gadget Use, Descriptive Qualitative

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pola asuh orang tua terhadap perkembangan interaksi sosial anak dalam penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang semakin meningkat pada anak-anak sering kali memengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi secara sosial, terutama dalam lingkungan keluarga dan teman sebaya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Subjek penelitian terdiri dari sejumlah orang tua dengan anak-anak yang menggunakan *gadget* dalam keseharian mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap bagaimana anak menggunakan *gadget* dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Pola asuh yang permisif cenderung meningkatkan penggunaan *gadget* secara berlebihan, yang berdampak negatif pada kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung. Sebaliknya, pola asuh yang lebih kontrolatif dan suportif membantu anak mengatur waktu penggunaan *gadget* dan meningkatkan keterampilan interaksi sosial mereka. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* dan membentuk pola asuh yang mendukung perkembangan sosial anak.

Kata Kunci: Pola Asuh, Interaksi Sosial, Anak, Penggunaan Gadget, Kualitatif Deskriptif

PENDAHULUAN

Penggunaan alat canggih di era digital ini telah mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan mengakses informasi. Salah satu dampak yang paling signifikan adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan komunikasi (Ansya & Salsabilla, 2024). Meskipun memiliki berbagai manfaat, penggunaan *gadget* dapat menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya, terutama dalam aspek interaksi sosial pada anak. Dalam artikelnya, Oktafia et al (2022) mengungkapkan bahwa survei yang dilakukan oleh *The Asian Insight* (2014), menunjukkan sebagian besar anak menggunakan. Anak-anak menggunakan internet untuk mencari informasi, hiburan, dan berkomunikasi secara *online*. Selain itu, Oktafia et al (2022) mengungkapkan hasil survei dari *Indonesia Hottest Insight* pada tahun 2013, yang menunjukkan bahwa sekitar 40% anak di Indonesia sudah mengenal teknologi dan menjadi pengguna internet aktif. Dengan perkembangan teknologi dan kemudahan akses yang semakin pesat, penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak terus meningkat. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), hampir setengah dari anak-anak usia dini di Indonesia sudah mampu menggunakan ponsel atau perangkat elektronik, serta mengakses internet pada tahun 2022.

Secara keseluruhan, sebanyak 33,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan ponsel atau perangkat nirkabel, sementara 24,96% di antaranya dapat mengakses internet. Jika dilihat lebih mendetail, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok usia. Hanya 25,5% balita (0-4 tahun) yang menggunakan ponsel, sedangkan pada

anak usia 5-6 tahun angkanya mencapai 52,76%. Tren serupa juga terlihat dalam penggunaan internet, dengan 18,79% balita dan 39,97% anak usia 5-6 tahun yang mampu mengaksesnya. Dalam laporannya, BPS memberikan sedikit peringatan dari hasil temuan ini, menekankan bahwa balita sebaiknya tidak diberikan akses ke *gadget* atau, jika memang diperlukan, dibatasi penggunaannya tidak lebih dari 1 jam per hari (Susenas) Maret 2022.

Periode perkembangan anak merupakan masa yang sangat sensitif, di mana kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual mengalami pertumbuhan pesat yang akan memengaruhi perkembangan anak di masa depan. Namun, jika anak diberikan *gadget* terlalu dini dan menggunakannya secara berlebihan, maka hal tersebut dapat menimbulkan berbagai masalah perkembangan sosial. Seperti isolasi sosial, kurangnya empati, dan penurunan kemampuan komunikasi tatap muka (Prasetyo & Sajawandi, 2024; Qiladah et al., 2023).

Pada penelitian (Roopadevi et al., 2020), ditemukan bahwa 11,7% anak-anak yang terlalu lama terpapar *gadget* mengalami keterlambatan dalam perkembangan pribadi dan sosial. Anak-anak tersebut cenderung menghadapi kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya, karena interaksi digital sering kali kurang melibatkan elemen emosional dan fisik yang krusial untuk pembentukan keterampilan sosial dasar (Ansya, 2023; Sari et al., 2023). Sehingga keterampilan sosial pada anak akan pasif. Penelitian ini juga mengidentifikasi adanya keterlambatan bahasa pada 4,2% anak, menunjukkan hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dan

perkembangan sosial serta pribadi ($p = 0,022$).

Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* juga memiliki potensi positif ketika digunakan secara bijak, terutama di bawah pengawasan dan arahan orang tua yang tepat. Penggunaan aplikasi edukatif dan permainan yang bersifat kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi, yang merupakan aspek penting dalam interaksi sosial (Sagala et al., 2024). Namun, meskipun terdapat manfaat tersebut, dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat menjadi dominan apabila penggunaannya tidak dikontrol. Penyalahgunaan *gadget* juga berpengaruh pada sikap anak yang cenderung malas. Anak yang telah kecanduan *gadget* berdampak pada kehidupan salah satunya yaitu interaksi sosialnya. Hal tersebut berakibat anak tidak dapat membagi waktu sehingga terlalu fokus dalam penggunaan *gadget* (Ulfah, 2020). Selain itu, orang tua tidak sepenuhnya memperhatikan perkembangan anak mereka, sehingga orang tua tidak menyadari perkembangan anak mereka. Orang tua perlu membimbing dan mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget*. Karena tanpa arahan, anak bisa mengakses konten yang tidak sesuai umurnya. Selain itu, penggunaan *gadget* tanpa arahan, akan memunculkan dampak negatif, termasuk mengurangi interaksi sosial anak karena terlalu asyik bermain *gadget* dan lupa dengan lingkungan sekitarnya (Chusna, 2017).

Dengan demikian, orang tua berperan penting dalam menetapkan batasan dan memfasilitasi pengalaman penggunaan teknologi yang sehat dan seimbang. Tantangan utama dalam hal ini adalah bagaimana orang tua dapat

menemukan keseimbangan antara membatasi penggunaan *gadget* agar tidak menghambat perkembangan sosial, sekaligus memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran dan interaksi sosial anak (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024). Penelitian ini berupaya untuk menjawab pertanyaan tersebut melalui analisis mendalam mengenai hubungan antara pola asuh orang tua dan perkembangan interaksi sosial anak dalam konteks penggunaan *gadget*. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai strategi pengasuhan yang paling efektif dalam era digital saat ini, serta memberikan rekomendasi kebijakan untuk mendukung orang tua dalam peran mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggali pengetahuan atau teori berdasarkan penelitian sebelumnya melalui berbagai sumber, seperti buku, jurnal nasional, dan jurnal internasional. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara mengklasifikasi, mencari kesamaan dan perbedaan, memberikan interpretasi, dan mengintegrasikan informasi yang ditemukan. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Waruwu, 2023), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu dan perilaku yang diamati.

Selanjutnya, Creswell (dalam Murdiyanto, 2020) menjabarkan penelitian kualitatif merupakan proses penyelidikan terhadap fenomena sosial dan masalah manusia. Selain itu, Anwar

(2019) menjabarkan penelitian kualitatif sebagai pendekatan yang bertujuan untuk menemukan makna, konsep, karakteristik, gejala, simbol, dan deskripsi terkait suatu fenomena. Metode ini memiliki sifat yang terfokus, menggunakan berbagai metode, serta bersifat alami dan holistik. Penelitian ini lebih menekankan pada aspek kualitas dan mengaplikasikan berbagai pendekatan, dengan hasil yang disajikan secara naratif dalam penelitian ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengisian survei melalui google form yang dimulai dari tanggal 27 sampai dengan 29 September 2024 memperoleh hasil sesuai target yaitu 20 responden. Responden yang telah mengisi survei pola asuh orang tua terhadap perkembangan interaksi sosial anak dalam penggunaan *gadget* memperoleh data dengan mayoritas responden survei adalah orang tua berusia 31-40 tahun. Selain itu, dari data yang diperoleh, menunjukkan mayoritas responden memiliki 1 hingga 2 anak. Terdapat 5 responden yang memiliki 1 anak, 8 responden memiliki 2 anak, 4 responden memiliki 3 anak, 2 responden memiliki 4 anak, dan 1 responden memiliki anak kembar. Rata-rata jenis kelamin anak responden adalah perempuan dengan total 60% dari hasil survei dan 40% berjenis kelamin laki-laki. Anak yang berusia 4-6 tahun berjumlah 6 anak, 7-9 tahun berjumlah 5 anak, 10-12 tahun berjumlah 3 anak, dan 13-15 tahun berjumlah 6 anak. Sementara, jumlah anak dengan jenjang pendidikan PAUD/TK berjumlah 5 anak, jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) berjumlah 8 anak, dan anak dengan pendidikan jenjang SMP berjumlah 7 anak.

Keterlibatan Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* pada Anak



Gambar 1. Diagram Pie Keterlibatan Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan 20 responden, sebagian besar responden, sebesar 45%, menyatakan bahwa mereka memeriksa anak mereka setiap saat. Ini menunjukkan bahwa banyak orang tua merasa penting untuk selalu memantau penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka, hal demikian dilakukan untuk mengontrol konten yang mereka akses atau untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan. Sebanyak 25% responden memilih untuk memeriksa aktivitas anak mereka beberapa kali dalam sehari. Sementara itu, 30% responden melaporkan hanya memeriksa sesekali, menunjukkan pola pengawasan yang lebih longgar artinya orang tua lebih mempercayai anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab atau menganggap bahwa pengawasan yang lebih sering tidak diperlukan. Tidak ada responden yang memilih opsi tidak pernah, yang menunjukkan bahwa semua orang tua dalam survei ini, dengan berbagai tingkat, merasa perlu untuk memantau aktivitas anak mereka saat menggunakan *gadget*. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Reta dkk. (2021) yaitu orang tua perlu menetapkan batasan dan memberikan pengawasan agar anak tidak terlalu banyak

menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Hal ini penting untuk mencegah dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Tujuan Pemberian *Gadget* pada Anak



Gambar 2. Diagram Pie Tujuan Pemberian *Gadget* pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang tua cenderung memandang *gadget* sebagai alat pendukung pendidikan anak, dengan 60% responden menggunakannya untuk tujuan belajar. Hal ini menunjukkan pergeseran persepsi terhadap *gadget* dari sekadar alat hiburan menjadi sarana yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Meski demikian, 15% responden masih menggunakan *gadget* untuk tujuan hiburan, seperti menonton video di *YouTube* atau *TikTok*, dan untuk menenangkan anak saat rewel. Penggunaan *gadget* sebagai sarana untuk bermain game hanya menempati 10%, yang menunjukkan bahwa permainan digital bukanlah prioritas utama bagi sebagian besar orang tua dalam memperkenalkan *gadget* kepada anak-anak mereka. Secara keseluruhan, survei ini menggarisbawahi bahwa, meskipun *gadget* berfungsi sebagai alat hiburan dan pengalih perhatian, peran utamanya dalam mendukung pendidikan anak semakin diakui oleh orang tua.

Seiring perkembangan teknologi, *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai perangkat multimedia yang memiliki

banyak manfaat. Oleh karena itu, *gadget* kini memiliki nilai yang lebih dari sekadar hiburan dan komunikasi, terutama bagi kalangan tertentu seperti orang tua yang memanfaatkannya untuk mendukung pendidikan anak-anak mereka. Menurut Latifatus dkk. (2021), penggunaan *gadget* sebagai alat belajar menunjukkan bahwa teknologi semakin diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki dampak signifikan terhadap pola pengasuhan serta perkembangan anak.

Waktu Penggunaan *Gadget* pada Anak



Gambar 3. Diagram Pie Waktu Penggunaan *Gadget* pada Anak

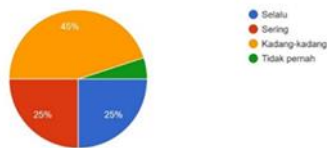
Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar orang tua menunjukkan kesadaran dalam mengatur waktu penggunaan *gadget* anak mereka, dengan 50% orang tua mengatur waktu penggunaan *gadget* antara 1 hingga 2 jam per hari. Kemudian, terdapat 25% anak menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam. Artinya, masih banyak orang tua yang mempedulikan dan mendisiplinkan anak dalam mengatur waktu penggunaan *gadget*. Meskipun demikian, masih terdapat 20% anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dan 5% orang tua (responden) yang tidak mengatur waktu sama sekali penggunaan *gadget* pada anak mereka. Yang artinya masih ada beberapa orang tua yang tidak memerhatikan kondisi anak ketika menggunakan *gadget* dan tidak mempedulikan kesehatan anak mereka. Jadi, pada penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam per hari atau tidak diatur sama

sekali, dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental anak.

Menurut Jonhariono dkk. (2024), penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan tidur, obesitas, masalah penglihatan, serta mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik yang penting bagi perkembangan holistik anak. Oleh karena itu, diperlukan rekomendasi yang lebih jelas mengenai durasi penggunaan *gadget* yang ideal, serta pentingnya pengelolaan waktu layar yang bijak. Agar anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengorbankan kesejahteraan mereka.

Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak

Apakah Anda mendampingi anak saat menggunakan *gadget*? Jika ya, seberapa sering
 20 responses

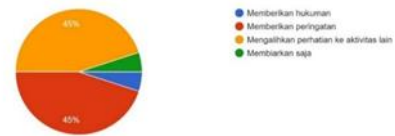


Gambar 4. Diagram Pie Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas orang tua mendampingi anak mereka saat menggunakan *gadget*, dengan 45% responden melakukannya kadang-kadang, 25% selalu, dan 25% sering. Hanya 5% responden yang tidak pernah mendampingi anak. Hal ini mencerminkan bahwa masih banyak orang tua yang tetap memberikan perhatian dan pengawasan, meskipun tingkat pendampingannya yang bervariasi. Pendekatan yang diambil cenderung fleksibel, menunjukkan bahwa orang tua berusaha untuk memastikan penggunaan *gadget* berlangsung dengan aman dan terarah tanpa pengawasan yang berlebihan.

Menangani Penolakan Anak untuk Berhenti Menggunakan *Gadget*

Bagaimana Anda bereaksi jika anak menolak berhenti menggunakan *gadget* saat diminta?
 20 responses



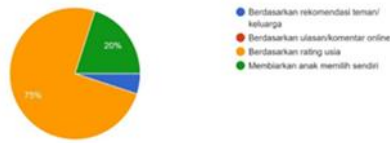
Gambar 5. Diagram Pie Menangani Penolakan Anak untuk Berhenti Menggunakan *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menerapkan pendekatan moderat dalam menghadapi situasi ini. Dua metode utama yang digunakan, yaitu memberikan peringatan dan mengalihkan perhatian anak ke aktivitas lain, masing-masing dipilih oleh 45% responden. Hal ini mencerminkan upaya orang tua untuk menjaga kendali dan mengarahkan perhatian anak kepada kegiatan yang lebih bermanfaat. Sementara itu, hanya 5% orang tua yang memilih untuk memberikan hukuman, yang menunjukkan bahwa metode tersebut jarang digunakan dalam situasi seperti ini.

Selain itu, 5% responden lainnya memilih untuk membiarkan anak melanjutkan penggunaan *gadget* dengan leluasa sehingga dapat menikmati waktu bermain *gadget* tanpa batasan. Secara keseluruhan, data ini menegaskan bahwa orang tua lebih cenderung memilih strategi persuasif dan pengalihan perhatian daripada tindakan tegas atau permisif. Pendekatan ini menunjukkan upaya orang tua untuk menciptakan keseimbangan antara kontrol dan kebebasan dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka.

Pemilihan Aplikasi untuk Anak

Bagaimana Anda memilih aplikasi atau permainan yang diizinkan untuk anak?
 20 responses

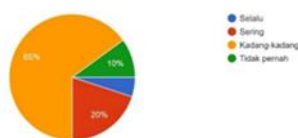


Gambar 6. Diagram Pie Pemilihan Aplikasi untuk Anak

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang tua (75%) memilih aplikasi atau permainan untuk anak-anak mereka berdasarkan rating usia, yang mencerminkan perhatian terhadap kesesuaian konten dengan perkembangan anak. Sementara itu, 20% orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih aplikasi, menunjukkan pendekatan yang lebih fleksibel dalam pengawasan. Dengan demikian, kesadaran orang tua terhadap konten yang sesuai usia menjadi prioritas utama dan menjadi cerminan kepedulian terhadap dampak penggunaan teknologi pada anak-anak.

Kebiasaan Penggunaan *Gadget* di Luar Rumah

Seberapa sering anak Anda menggunakan *gadget* saat berada di luar rumah (misalnya di restoran, mall, atau saat bepergian)?
 20 responses



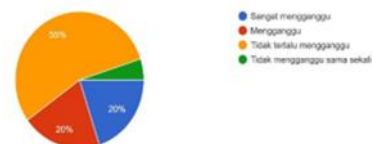
Gambar 7. Diagram Pie Kebiasaan Penggunaan *Gadget* di Luar Rumah

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden sebanyak 65% menunjukkan bahwa anak-anak mereka hanya kadang-kadang menggunakan *gadget* saat berada di luar rumah. Hal demikian menjadi tolak ukur bahwa upaya orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* dalam situasi sosial cukup baik. Sementara 20% responden melaporkan bahwa anak-anak sering

menggunakan *gadget*, hanya 10% yang menyatakan anak mereka tidak pernah menggunakan *gadget* di luar rumah. Di sisi lain, 5% responden mencatat bahwa anak-anak mereka selalu menggunakan *gadget* di tempat umum, yang menunjukkan tingkat ketergantungan yang signifikan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa meskipun penggunaan *gadget* di luar rumah cukup umum, sebagian besar orang tua tetap berusaha mengontrol frekuensi penggunaannya.

Hubungan Penggunaan *Gadget* dan Aktivitas Keluarga

Apakah Anda merasa penggunaan *gadget* oleh anak mengganggu aktivitas keluarga seperti makan bersama atau berbincang?
 20 responses

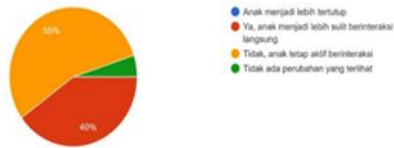


Gambar 8. Diagram Pie Hubungan Penggunaan *Gadget* dan Aktivitas Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden (55%) merasa bahwa penggunaan *gadget* oleh anak tidak terlalu mengganggu aktivitas keluarga, seperti makan bersama atau berbincang. Namun, 20% responden berpendapat bahwa *gadget* mengganggu, sementara 20% lainnya merasa sangat mengganggu. Sebanyak 5% responden menyatakan bahwa *gadget* tidak mengganggu sama sekali. Meskipun sebagian besar merasa *gadget* tidak terlalu mengganggu, namun tetap ada kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap interaksi keluarga. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menemukan keseimbangan dalam penggunaan teknologi dalam situasi bersama.

Perubahan Perilaku Sosial Anak terhadap Penggunaan Gadget

Apakah Anda pernah melihat perubahan perilaku sosial anak setelah mulai menggunakan gadget?
 20 responses

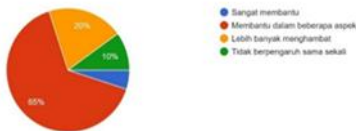


Gambar 1. Diagram Pie Perubahan Perilaku Sosial Anak terhadap Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perubahan perilaku sosial anak setelah menggunakan *gadget*, menunjukkan 55% anak tetap aktif berinteraksi, 40% anak menjadi lebih sulit berinteraksi secara langsung, 5% anak tidak ada perubahan sama sekali, dan tidak ada anak yang menjadi lebih tertutup setelah menggunakan *gadget*.

Manfaat Gadget terhadap Perkembangan Interaksi Sosial

Menurut Anda, apakah gadget membantu atau justru menghambat perkembangan interaksi sosial anak?
 20 responses



Gambar 10. Diagram Pie Manfaat Gadget terhadap Perkembangan Interaksi Sosial

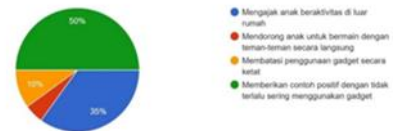
Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 65% merasa penggunaan *gadget* dapat membantu beberapa aspek. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyadari bahwa *gadget* memiliki manfaat tertentu dalam membantu interaksi sosial anak. Sebanyak 20% responden merasa bahwa *gadget* lebih banyak menghambat perkembangan interaksi sosial anak. Kekhawatiran penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi peluang

anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya atau orang dewasa, sehingga menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Sebaliknya, hanya 10% responden yang menyatakan bahwa *gadget* tidak berpengaruh sama sekali terhadap interaksi sosial anak.

Selanjutnya, hanya 5% responden yang berpendapat bahwa *gadget* sangat membantu dalam perkembangan interaksi sosial anak. Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa persepsi tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial anak cenderung bersifat campuran. Meskipun sebagian besar responden melihat adanya manfaat, mereka juga menyadari bahwa penggunaan *gadget* perlu dibatasi atau diawasi agar tidak menghambat perkembangan keterampilan sosial anak.

Bersosialisasi Tanpa Bergantung Gadget

Bagaimana cara Anda mengarahkan anak agar tetap aktif bersosialisasi tanpa bergantung pada gadget?
 20 responses



Gambar 2. Diagram Pie Bersosialisasi Tanpa Bergantung Gadget

Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 50% dan 35% orang tua memberikan contoh positif serta mengajak anak beraktivitas anak di luar agar anak tidak terlalu sering menggunakan *gadget*. Terdapat 10% orang tua memilih untuk membatasi penggunaan *gadget* secara ketat. Serta 5% orang tua memilih untuk mendorong anak bermain dengan teman-teman secara langsung.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua berperan penting dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* yang terkontrol dapat mendukung pembelajaran, namun jika berlebihan, dapat menghambat interaksi sosial dan menyebabkan masalah kesehatan. Meskipun *gadget* tidak selalu mengganggu aktivitas keluarga, ada kekhawatiran akan penurunan kualitas interaksi. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan batasan yang jelas dan memberi contoh positif dalam penggunaan *gadget* agar anak dapat memanfaatkannya secara seimbang dan bijak, tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan kesehatannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Anwar, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Rosda Karya.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH: LITERATUR REVIEW. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31–47. <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>
- Prasetyo, A. U., & Sajawandi, L. (2024). Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai. *Jurnal Cerlang PG PAUD*, 1(2), 16–23. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac>

id/index.php/jcpaud/article/view/2077

<https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>

- Qiladah, P. A., Sulistiani, I. R., & Afifulloh, M. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V MI TAHFIDZ AL ASYHAR KEDUNGKANDANG KOTA MALANG. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 252–261. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/22128>
- Roopadevi, V., Shrivanti, B. S., & Karinagannanavar, A. (2020). Exposure to electronic gadgets and its impact on developmental milestones among preschool children. *Int J Commun Med Public Health*, 7(5), 1884–1888.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 6(01), 1–8.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>