P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

PENGARUH *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 4 TAHUN DI DUSUN CEMPAKA PUTIH

Prista Sari [1], Serli Marlina[2]
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang [1]
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang [2]
Email: pristasari3@gmail.com[1], Email: serlimarlina@fip.unp.ac.id [2]
Sari, Prista. Serli Marlina. (2021). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun Di Dusun Cempaka Putih. *Jurnal Pelita PAUD*, *5*(2), 229-238.
doi: https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1328

Diterima:26-05-2021 Disetujui: 13-06-2021 Dipublikasikan: 19-06-2021

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial memberikan pengaruh positif dan juga negatif, baik perilaku yang sosial maupun tidak sosial. Perilaku yang muncul pada diri anak tanpa adanya dorongan dan paksaan untuk melakukannya. Pengaruh positif ialah sebagai media belajar seraya bermain, sedangkan negatif menjadikan anak ketergantungan *gadget.* Dampak pada perilaku yang sosial anak dapat berperilaku sosial sesuai tuntutan sosial, sedangkan pada perilaku tidak sosial anak menunjukkan perilaku agresif dan membentak. Saran peneliti kepada orang tua dan orang tua, guru dan masyarakat agar dapat megajarkan anak untuk berperilaku baik dan menjadi tauladan yang baik bagi anak.
Kata kunci: anak usia dini, perilaku sosial, gadget

Abstract: *This study aims to describe the influence of gadgets on the social behavior of children aged 4 years in Dusun Cempaka Putih. This type of research uses descriptive qualitative research with a case study approach. Researchers collect data by means of observation, interviews and documentation. Data analysis technique is done by data triangulation technique. The results of this study indicate that the influence of gadgets on social behavior has a positive and negative influence, both social and non-social behavior. Behavior that appears in children without any encouragement and coercion to do so. The positive influence is as a medium of learning while playing, while the negative makes children addicted to gadgets. The impact on social behavior is that children can behave socially according to social demands, while on unsocial behavior children show aggressive and yelling behavior. Researchers suggest to parents and parents, teachers and the community in order to teach children to behave well and be good role models for children.*
Keywords*: early childhood, social behavior, gadgets*

© 2021 Prista Sari, Serli Marlina
Under the license CC BY-SA 4.0

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

PENDAHULUAN

Anak usia dini disebut dengan pra sekolah. Dimana anak usia dini merupakan kelompok anak yang pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangannya dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia meliputi motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosional dan moral yang memerlukan stimulus-stimulus agar potensinya dapat berkembang secara optimal (Halimah, L (2016) dalam Nasution, 2019:131). Di usia ini anak sudah mulai peka terhadap berbagai stimulasi dan upaya pendidikan baik itu sengaja maupun tidak sengaja (Pebriana, P.H 2017:4).

Pada dasarnya anak-anak zaman sekarang disebut juga dengan anak yang terlahir di era teknologi digital, komputer serta *gadget*, seperti *smartphone* dan *tablet* yang sudah menjadi teman dalam keseharian, (Mashrah dalam Zaini, M & Soenarto 2019:255). *Gadget* ialah salah satu alat teknologi yang berfungsi untuk memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas di berbagai bidang. *Gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi baru yang membantu memudahkan hidup manusia menjadi lebih praktis (Wardhono, Agus & Istiana, 2018). Dapat dikatakan *gadget* adalah suatu alat elektronik yang lebih canggih dan praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Pada umumnya orangtua memberikan *gadget* pada anaknya untuk bermain *game*, hiburan dan pendidikan (Fahrizal, 2018 dalam Putri, Emri Oktaresa., dkk 2020:80).

Perilaku sosial yaitu suatu tingkah laku sosial yang kaitannya dengan nilai-nilai sosial, seperti bertatakrama, bersopan santun dan menaati aturan-aturan yang ada, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun dalam bermasyarakat (Yudhistiani; Oktaviyanti, dkk., 2016 dalam Perlina, P & Nurhafizah 2020:3077). Perkembangan sosial ialah kemampuan sorang anak untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock dalam Musyarofah, 2017:104).

Perilaku sosial merupakan tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor yang paling dominan ialah faktor pola pengasuhan dan lingkungan atau budaya dimana individu itu berada serta berdampak kepada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas perilaku individu tersebut (Tri A, F.L 2016). Pada umumnya setiap individu mengharapkan perilakunya dapat diterima oleh lingkungan, hal ini tidak jauh berbeda dengan anak usia dini, pengalaman serta stimulasi-stimulasi lingkungan yang tepat dalam membentuk perilaku anak yang merupakan pondasi anak dalam perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu anak memerlukan model untuk ditiru dalam membentuk perilaku anak, yang pada dasarnya anak usia dini sudah mampu dan memiliki rasa empati, kemurahan hati, kerja sama dan rasa peduli kepada orang lain. Namun, jika lingkunganlah yang menjadi penyebab salah dalam menginternalisasi perilaku anak tidak menuntut kemungkinan anak juga memiliku perilaku anti sosial, seperti negativisme, agresif, egois, dan perilaku berkuasa. Hal ini sependapat dengan Prawitasari (dalam Ismiatun, 2020:9) mengatakan lingkungan tempat tinggal dapat mempengaruhi perkembangan dan kemampuan anak.

Munawar & Amri, A (2018:8) mengatakan bahwasanya *gadget* telah mengubah pola pengasuhan dan pola perilaku anak. Anak yang menggunakan *gadget* akan mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Pada anak usia dini, *gadget* merupakan salah satu alat elektronik yang dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya, selain berdampak positif *gadget* juga dapat berdampak negatif. Munisa (2020:109) *Gadget* dapat memberikan dampak positif dan negative bagi anak, dimana dampak positifnya *gadget* sebagai media belajar sedangkan dampak negatif *gadget* akan mempengaruhi kemampuan seorang anak.

Kata dari *Gadge*t masih membuat sebagian orang tua beranggapan akan menjerumuskan anaknya kepada dampak negatif, namun disisi lain *gadget* juga dapat mendidik anak yang membentuk dampak positif bagi anak itu sendiri yang didampingi orang tua dengan

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

cara mengawasi dan mengarahkannya (Mayenti, Fitra & Sunita, 2018). Dampak positif ataupun negatif dari penggunaan *gadget* tergantung kepada orang tua dan lingkungan sekitar dalam memanfaatkan alat teknologi. Dalam hal ini tentunya orang tua tidak selalu bersama dengan anak ketika bermain *gadget*, oleh karena itu para orang tua harus mengontrol kembali anak yang sudah menggunakan *gadget* sebab dari menggunakan *gadget* baik berupa *handphone, tablet* ataupun lainnya anak mendapat berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik (Subarkah, M.A 2017:126).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya terdapat 46,1 % anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam setiap hari dan 27,6 % anak memiliki perilaku sosialisasi yang buruk. Hasil uji korelasi *chi square* diperoleh = 0,003 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara lamanya penggunaan *gadget* dan perilaku sosial anak prasekolah di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru (Putri, E.O., dkk, 2020).

Selain itu juga terdapat hasil penelitian terdahulu menunjukkan berbagai macam bentuk perilaku sosial pada anak 5-6 tahun seperti perilaku meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, berbagi dan perilaku akrab (Ilmi, M dan Marlina, S., 2019).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti peroleh, ditemukan beberapa masalah yang terlihat ataupun sebab dan akibat dari kondisi tersebut, yaitu (a) anak lebih cenderung bermain *gadget*, (b) kurangnya kesempatan anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dan (c) anak kurang terstimulasi oleh lingkungannya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun Di Dusun Cempaka Putih (Studi Kasus Anak X di Dusun Dusun Cempaka Putih).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Riset ialah istilah lain dari penelitian. Penelitian merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seorang peneliti melalui berbagai langkah-langkah dalam penelitian untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis penelitian kualitatif deskriptif ialah suatu bentuk penelitian paling dasar yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan suatu fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah maupun rekayasa (Syaodih, 2008 dalam Pongtiku, Arry., 2017:95).

Peneliti menggunakan penelitian deskriptif dengan prosedur yang menghasilkan temuan yang diperoleh dari data yang dikumpulkan dengan menggunakan sarana pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan menggunakan studi kasus. Studi kasus (*case study*) merupakan bagian dari metode kualitatif yang hendak mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan beragam sumber informasi. Studi kasus dapat berupa deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, fakta atau realita. Menurut (Yin, 2004:3), mengatakan studi kasus digunakan sebagai alat penelitian ilmu sosial yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana mendesain atau menyelenggarakan studi-studi kasus tunggal atau multikasus bagi suatu isu penelitian. Studi kasus tunggal atau multikasus disini maksudnya ialah studi kasus penelitian memiliki fokus pada satu unit tertentu, yang dapat berupa individu, kelompok, organisasi dan masyarakat.

Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan dan megumpulkan informasi dengan cara mendalami peristiwa yang ada, sehingga dapat memperoleh gambaran dan penjelasan mengenai bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perilaku social anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih.

Waktu dan Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian dilaksanakan, yaitu di Dusun Cempaka Putih yang berada di Desa Kampung Tengah Kecamatan Koto Baru Kota Sungai Penuh. Adapun pertimbangan peneliti dalam memilih tempat penelitian di Dusun Cempaka Putih pada anak X usia 4 tahun karena peneliti juga merupakan warga masyarakat di desa tersebut dan peneliti benar-benar menemukan masalah pada anak X tersebut. Selain itu, pengambilan lokasi ini juga dapat

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

memudahkan peneliti dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan dan mengingat keterbatasan waktu, tempat dan materil.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dilaksanakan di Dusun Cempaka Putih pada 1 orang anak dengan usia 4 tahun yang berjenis kelamin perempuan. Peneliti mengambil subjek ini dikarenakan anak X memiliki permasalahan kecanduan *gadget* dan perilaku social dalam lingkungan sekitarnya. Maka dari itu, peneliti berpikir untuk menelaah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku social anak X di Dusun Cempaka Putih.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian digunakan untuk memecahkan masalah yang ada dengan tujuan agar data-data tersebut benar-benar dapat untuk dipercaya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut:

1. Observasi
   Observasi merupakan usaha untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan standar prosedur. Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk melihat proses ataupun kejadian yang terjadi di tempat tinggal anak X. Peneliti mengamati secara langsung melihat aktivitas yang dilakukan oleh anak X yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* dan perilaku social.
2. Wawancara
   Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan apabila peneiti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit (Sugiyono, 2016:194). Wawancara dilaksanakan secara lisan dan tatap muka secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk menghimpun data dan mendapatkan informasi secara langsung dari responden. Data yang diperoleh dari wawancara sebagai data penguat dari pengamatan yang dilakukan dan sebagai pendukung penjelasan dari permasalahan yang diteliti.
3. Dokumentasi
   Dokumentasi merupakan catatan kejadian yang telah terjadi yang digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi dapat berupa video, rekaman, catatan-catatan kecil dan karya-karya yang diperoleh dari seseorang ataupun orang yang melakukan penelitian itu sendiri (Sugiyono, 2016:329). Adapun dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* terhadap perilaku social anak, video aktivitas-aktivitas yang terjadi dari bangun tidur hingga tidur lagi, yang dicatat oleh peneliti mengenai penggunaan *gadget* terhadap perilaku social anak.

Intsrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah suatu alat yang dugunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu observasi, wawancara dan pengambilan dokumentasi untuk memperoleh data (Sugiyono, 2017:102). Adapun format observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai berikut

1. Format Observasi
   Format observasi adalah pedoman pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja melalui pengetahuan dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang akan diselidiki. Format observasi yang akan digunakan peneliti ini ialah sebagai berikut:
   Tabel 1. Format Observasi Pengaruh *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih

Perilaku Sosial Anak	Hasil Pengamatan	Ket
Meniru		
Persaingan		
Kerjasama		
Simpati		
Empati		
Dukungan Sosial		
Berbagi		
Perilaku Akrab		

2. Format Wawancara
   Wawancara dalam penelitian ini akan digunakan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada subjek atau informan. Pada penelitian ini format

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

wawancara ditujukan kepada orang tua dan orang terdekat anak. Berikut ini adalah format wawancara yang akan digunakan, sebagai berikut:

Tabel 2. Format Wawancara Informan Penelitian Tentang Pengaruh *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih

a) Identitas
   Nama :
   Jabatan :
b) Pertanyaan

Pertanyaan	Ket
Bagaimanakah bentuk perilaku meniru anak setelah menggunakan *gadget*?	
Bagaimanakah bentuk persaingan yang muncul diantara anak setelah menggunakan gadget?	
Bagaimanakah bentuk kerjasama yang terjalin diantara anak setelah menggunakan *gadget*?	
Bagaimana perilaku simpati yang muncul pada anak setelah menggunakan *gadget*?	
Bagaimana perilaku empati yang muncul pada anak setelah menggunakan *gadget*?	
Bagaimanakah dukungan sosial yang muncul pada anak setelah menggunakan *gadget*?	
Bagaimana perilaku berbagi yang muncul pada anak setelah menggunakan *gadget*?	
Bagaimana perilaku akrab yang muncul diantara anak setelah menggunakan *gadget*?	

3. Format Dokumentasi

Dokumen adalah catatan atau karya dari seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu, baik itu berupa tentang orang, sekelompok orang, peristiwa atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian ialah sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014:391). Alat ini dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lainnya yang nantinya berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti. Alat dokumentasi yang digunakan berupa *handphone* untuk pengambilan foto dan video tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih.

Teknik Analisis Data

Saryono & Anggraeni (2010) dalam(Pongtiku, Arry., 2017:102), mengungkapkan analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data sampai diperoleh suatu kesimpulan, sehingga analisis data tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Analisis data dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Analisis kualitatif adalah data yang dikumpulan dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi aktivitas anak X dalam penggunaan *gadget* terhadap perilaku social.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (1992) dalam (Hardani, dkk., 2020:163), yang membagikan tiga alur kegiatan yang terjadi bersamaan, diantaranya:

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)
   Proses reduksi berlangsung terus sampai laporan akhir penelitian disusun. Reduksi merupakan bagian analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat focus dan membuang hal-hal yang tidak penting sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dengan mudah.
2) Penyajian Data (*Data Display*)
   Penyajian data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengorganisasikan informasi secara sistematis, menggabungkan dan merangkai keterkaitan antar data, menggambarkan proses dan fenomena yang ada dari objek penelitian.
3) Penarikan Kesimpulan Dan Verivikasi
   Kesimpulan dapat berupa kegiatan yang berbentuk pengembangan penelitian dalam satuan data. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dihubungkan dengan pihak yang relevan.

   Tahapan analisis data dilakukan setelah kegiatan awal pengumpulan data untuk memperoleh data selesai, maka reduksi data segera dilakukan dan dilanjukan kepada penyajian data, dengan adanya penyajian data maka dapat dilakukan penarikan kesimpulan sementara mengingat proses pengumpulan data masih berlangsung. Apabila mendapatkan data baru maka kesalahan segera dapat

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

diperbaiki dari data selanjutnya, pengumpulan data akan berjalan dan analisis tetap berjalan sampai seluruh data terkumpul untuk diinterpretasi data dan penarikan kesimpulan secara idiografis (dalam bentuk kekhususan) yang kemudian disusun menjadi sebuah laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari data hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di Dusun Cempaka Putih Desa Kampung Tengah Kecamatan Koto Baru Kota Sungai Penuh pada bulan Februari hingga Maret 2021 subjek penelitian 1 orang anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih. Dalam hal ini diharapkan agar terlihat gambaran tentang bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih.

Hasil dari penelitian ini dibahas dengan mengacu pada teori, sehingga keterkaitan antara teori dengan fakta yang terjadi di lapangan dapat terlihat.

Adapun pembahasannya sebagai berikut:

1. Perilaku Meniru

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa perilaku meniru anak terlihat ketika bermain dengan temannya setelah bermain *gadget.* Perilaku meniru anak X muncul ketika melihat sesuatu yang menarik dan menyenangkan baginya pada *gadget* yang kemudian dipraktekkan dan mengajak untuk melakukannya di lingkungan, seperti pada teman dan keluarga ketika bermain. Selain itu juga meniru melalui *gadget* dimanfaatkan anak untuk kegiatan mewarnai. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Tadjudin, 2017:179), menyatakan perilaku meniru merupakan keterampilan awal dari proses sosialisasi yang disebut dengan proses imitasi ialah proses dimana anak belajar meniru perilaku yang dapat diterima secara social.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku meniru anak X muncul ketika ia melihat sesuatu hal yang baru menarik dan menyenangkan di *gadget* untuk dilakukannya yang kemudian mempraktekkan di depan temannya serta mengajak temannya melakukan hal yang sama.

Gambar 1 Perilaku Meniru

2. Persaingan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa persaingan anak X muncul ketika merasa dirinya lebih unggul daripada temannya. Pada anak X perilaku bersaing yang peneliti amati terlihat pada alat permainan yang dimiliki, dimana anak X berusaha menunjukkan bahwasanya ia memiliki mainan yang banyak dan lebih bagus dari temannya. Selain itu juga terlihat pada kemampuannya, dimana anak X tidak mau kalah dari temannya untuk menunjukkan kemampuannya. Sejalan dengan pendapat Hurlock dalam (Susanto, 2017:27), menyatakan persaingan ialah dorongan atau keinginan seorang anak untuk lebih unggul dari orang lain, anak bersaing untuk meraih suatu prestasi seperti dalam perlombaan untuk meraih juara dalam suatu permainan.

Dari pembahasan tersebut dapat dikatakan bahwa perilaku bersaing anak X muncul ketika ia merasa lebih unggul dan tidak mau kalah dari temannya atau disebut juga dengan keinginan anak X untuk dapat mengungguli temannya.

Gambar 2 Persaingan

3. Kerjasama

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa perilaku kerjasama anak X muncul ketika berinteraksi dengan lingkungannya, seperti bermain bersama temannya. Perilaku kerjasama pada anak X terlihat ketika bermain dengan temannya, seperti sebelum bermain ia berdiskusi dengan temannya untuk menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan, mencari alat dan bahan yang dibutuhkan, membersihkan tempat bermain setelah digunakan dan menyelesaikan permainan di *gadget* secara bersama. Sejalan dengan Hurlock (1978) dalam (Rachmana, Y.S & Budiani, 2013:8), mengatakan bekerjasama ialah perilaku sosial yang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan sesuatu bersama-sama. Kerjasama pada anak usia dini mulai berkembang di usia tiga tahun terakhir atau empat tahun yang menunjukkan sikap bekerjasama dengan anak lain atau dalam suatu kelompok (Aqobah, Jumrotul Qory., dkk 2020:138).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku kerjasama anak X ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti halnya saat berinteraksi dengan temannya dalam kegiatan bermain.

Gambar 3 Kerjasama

4. Simpati

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa simpati anak X muncul ketika berinteraksi dengan lingkungannya, baik dalam keluarga maupun lingkungan bermain. Perilaku simpati anak X muncul ketika membantu temannya membersihkan kotoran dibaju, membantu teman yang kesulitan mengenakan sepatu serta berinisiatif terlibat untuk membantu 'Ibu' nya yang sibuk mencari kunci motor. Sejalan dengan Hurlock (1978) dalam (Rohayati, 2013:134), mengungkapkan perilaku simpati merupakan suatu proses kejiwaan dimana seorang anak peduli dan perhatian kepada orang lain.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku simpati anak X terlihat ketika merespon keadaan yang sedang berlangsung dihadapannya, sehingga membentuk sebuah reaksi yang berbentuk tindakan terhadap hal tersebut.

Gambar 4 Simpati

5. Empati

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa empati anak X muncul ketika berinteraksi dengan lingkungannya, baik dengan lingkungan keluarga maupun lingkungan bermain. Perilaku empati anak X muncul ketika ia ikut serta meraskan hal yang dirasakan oleh temannya yang dimana peristiwa tersebut dilihat atau disaksikan langsung olehnya, yaitu kesedihan temannya yang ditabrak oleh sepupu teman itu sendiri. Sikap empati merupakan kemampuan sosial anak dalam meletakkan ke posisi orang lain dengan tujuan untuk merasakan hal yang sama oleh orang tersebut (Rohayati, T., 2013:134).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku empati anak X yaitu ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti ketika bersosialisasi dengan teman bermain.

Gambar 5 Empati

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

6. Dukungan Sosial

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa dukungan sosial anak X muncul ketika mau mendengar dan menerima sesuatu dari lingkungan, seperti mau menerima pendapat teman.

Dapat dikatakan dukungan sosial anak X muncul karena adanya interaksi yang terjalin antara anak dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat mempengaruhi dan merubah bahkan memperbaiki kelakuan seorang individu. Sejalan dengan Ahmadi (2009) dalam (Ilmi, Miftahul & Marlina, 2019), mengungkapkan interaksi sosial merupakan sebuah hubungan yang terjalin antara individu dengan individu dan individu dengan kelompok, dimana hubungan tersebut saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Gambar 6 Dukungan Sosial

7. Berbagi

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa perilaku berbagi anak X muncul ketika ia memiliki makanan yang kemudian dapat ia bagikan ke temannya ataupun keluarganya tanpa adanya dorongan atau permintaan dari luar, hal itu semata dilakukan atas hati nurainya sendiri.

Dapat dikatakan perilaku berbagi anak X muncul ketika ia memberikan manakan yang dimilikinya kepada lingkungannya. Berbagi merupakan sikap kemurahan hati nurani terhadap lingkungan sosial yang bertujuan akan penerimaan situasi sosial (Hurlock, 1978 dalam Rahman, Y.S & Budiani, M.S., 2013:5).

Gambar 7 Berbagi

8. Perilaku Akrab

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 4 tahun di Dusun Cempaka Putih bahwa perilaku akrab anak X mudah terjalin dengan lingkungannya, baik keluarga maupun teman bermain seperti anak X terlihat senang bermai dengan temannya begitupun dengan keluarganya kecuali orang yang baru dia kenali. Perilaku akrab juga disebut dengan perilaku sosial yang mudah beradaptasi akan penerimaan sosial. Sesuai pendapat Hurlock (1978) dalam (Rachmana, Y.S & Budiani, 2013:8), mengatakan bahwasanya jika hasrat untuk diterima kuat di lingkungan sosial, hal inilah yang mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial termasuk tuntutan untuk beradaptasi dengan baik.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku akrab anak X mudah terjalin dengan lingkungan sekitarnya, dimana anak X sangat mudah beradaptasi dengan siapapun sesuai dengan penerimaan sosialnya dengan baik kecuali orang yang baru dikenalinya.

Gambar 8 Perilaku Akrab

Selanjutnya untuk strategi orang tua dalam mengawasi anak X bermain *gadget* ialah dengan membatasi waktu dan tempat ia diperbolehkan menggunakan *gadget.* Anak X menggunakan *gadget* hanya dibolehkan ketika berada di rumah dengan toleransi waktu 1-2 jam saja dalam 1 hari. Ketika anak tidak diawasi oleh orang tuanya maka orang tua anak X anak akan berpesan kepada nenek,

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

keluarga terdekat anak dan orang tua teman anak untuk mengawasi dan memperingatkan anak X ketika bermain *gadget.*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial memberikan pengaruh positif dan juga negatif, baik perilaku yang sosial maupun tidak sosial. Perilaku yang muncul pada diri anak tanpa adanya dorongan dan paksaan untuk melakukannya. Bentuk perilaku sosial anak usia 4 tahun seeperti perilaku meniru yang terlihat ketika anak mempraktekkan gerakan-gerakan yang dilihatnya di *gadget* kepada temannya dan meniru langsung apa yang di *gadget* ketika menggunakan *gadget* saat disuapin makan sama Ibunya, perilaku bersaing menonjol ketika anak ingin selalu merasa lebih unggul dari temannya, kerjasama terlihat ketika bermain bersama teman dan keluarga terdekatnya, bersimpati kepada teman atau orang sekitarnya, berempati ketika teman menangis serta dukungan sosial anak ketika menerima pendapat, teguran dan nasehat dari orang sekitarnya, berbagi makanan dengan teman serta perilaku akrab ketika bermain, bercanda bersama teman dan juga dengan lingkungan sekitar anak. Kemudian peneliti juga menemukan perilaku tidak sosial anak yang muncul ketika menginginkan *gadget* dengan membentak kepada Ibunya dan keluarga dekat anak karena sudah terlalu lama menggunakan *gadget.* Saran peneliti kepada orang tua dan orang tua, guru dan masyarakat agar dapat megajarkan anak untuk berperilaku baik dan menjadi tauladan yang baik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aqobah, Jumrotul Qory., dkk. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Elektronik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, *5*, 134–132.

Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.

Ilmi, Miftahul & Marlina, S. (2019). Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Ekasakti Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *4*, 1–8.

Ismiatun, A. N. (2020). Studi Komparatif Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa dan Kota. *Jurnal Tunas Siliwangi*, *6*, 8–12.

Mayenti, Fitra & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dinidi PAUD TK Taruna Islam Pekanbaru. *Jurnal Photon*, *9*, 208–213.

Munawar & Amri, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini Di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fsip Unsyiah*, *3*, 1–12.

Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, *13*, 102–114.

Musyarofah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016. *Interdisciplinary Journal of Communication*, *2*, 99–122.

Nasution, N. K. (2019). Perkembangan Anak Usia Dini (AUD) di TK Aisyiyah: Problematika dan Solusi. *Jurnal Penelitian Keislaman*, *15*, 130–143.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*, 1–11.

Perlina, P. & N. (2020). Pengembangan Perilaku Sosial Anak dalam Aspek Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*, 3071–3082.

Pongtiku, Arry., dkk. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Saja*. Nulisbuku.com.

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 2 Juni 2021

Putri, Emri Oktaresa., dkk. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, *2*, 80–86.

Rachmana, Y.S & Budiani, M. . (2013). Perilaku Sosial Pada Anak Usia Dini yang Mendapat Pembelajaran Bilingual. *Jurnal Character*, *1*, 1–13.

Rohayati, T. (2013). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, *4*.

Subarkah, M. A. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr*, *15*, 125–144.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.

Tadjudin, N. (2017). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Persperktif Al-Quran*. Herya Media.

Tri A, F. L. (2016). Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Lingkungan Lokalisasi Guyangan (Studi Kasus Pada Anak Usia 5-6 Tahun). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, *3*, 28–38.

Wardhono, Agus & Istiana, Y. (2018). *Prosiding Seminar Nasional (Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 3)*. FKIP Unviversitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Yin, R. . (2004). *Studi Kasus (Desain & Metode)*. Raja Grafindo Persada.

Yusuf, A. . (2014). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan)*. Kencana.

Zaini, M. & S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*, 254–264.