



## THE INTENSITY OF USING GADGETS AND PARENT CONTROLS IN RT 02 / RW 04 DESA TAMBAHAGUNG

Windi Widyayati<sup>1</sup>, Deka Setiawan<sup>2</sup>, dan Siti Masfuah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Muria Kudus, Indonesia

<sup>1</sup>[Widyayawindi2@gmail.com](mailto:Widyayawindi2@gmail.com), <sup>2</sup>[Deka170884@gmail.com](mailto:Deka170884@gmail.com), <sup>3</sup>[Siti.masfuah@umk.ac.id](mailto:Siti.masfuah@umk.ac.id)

## INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI DAN KONTROL ORANG TUA DI RT 02/RW 04 DESA TAMBAHAGUNG

### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**

11 Desember 2020

11<sup>th</sup> December 2020

**Accepted:**

20 Maret 2021

20<sup>th</sup> March 2021

**Published:**

27 Juni 2021

27<sup>th</sup> June 2021

### ABSTRACT

**Abstract:** This study aimed to analyze the social interactions in using gadgets of 10-year-old children in Desa Tambahagung viewed from the control and the intensity of using gadget. The benefit of this study was analyzing the form of changes in social interactions that occurred in children aged 10 years who used gadgets. This study described 10 years old children affected by the gadget. This study used a qualitative phenomenological method, which was conducted in Desa Tambahagung RT 04/RW 02. The objects of this research were ten 10-year-old children in the area who were already familiar with gadgets, especially during the Covid 19 pandemic, in which they were closer and often used gadgets as a means of communication and learning because schools had switched to online learning. Data were collected through observation, interviews, documentation, and recording. The results showed that using gadgets on the interaction of children aged 10 years did not show a significant problem because on average children were extrovert or open to others. They generally played gadgets together with their friends so that the communication and interaction was still good. The phenomenon that emerged in this study was that the device had an effect on children's emotions, nomophobia, children's self-disclosure with parents, and children's language.

**Keywords:** intensity, parent control

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi sosial anak dalam penggunaan gawai terhadap anak usia 10 tahun di desa tambahagung dilihat dari bentuk kontrol dan intensitas penggunaan gawai. Manfaat dari penelitian ini adalah menganalisa bentuk perubahan interaksi sosial yang terjadi pada anak usia 10 tahun yang menggunakan gawai. Penelitian ini membahas anak usia 10 tahun yang terdampak gawai, penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi, yang dilaksanakan di desa Tambahagung RT 04/RW 02 dengan objek penelitian ini adalah anak usia 10 tahun di daerah tersebut dengan jumlah anak 10 orang dan telah mengenal gawai, terlebih lagi dimasa pandemi covid 19, dimana anak-anak lebih dekat dan sering menggunakan gawai sebagai alat komunikasi dan belajar karena sekolah yang beralih ke sistem online pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan jika pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi anak usia 10 tahun belum memiliki masalah, dikarenakan rata-rata anak merupakan anak yang ekstroferti atau terbuka dengan orang lain, rata-rata mereka bermain gawai bersama-sama dengan teman mereka sehingga bentuk komunikasi dan interaksi masih berjalan. Fenomena yang muncul dalam penelitian ini adalah jika gawai berpengaruh terhadap emosi anak, nomophobia, keterbukaan (self disclosure) anak dengan orang tua dan kebiasaan anak.

**Kata Kunci:** intensitas, kontrol orang tua

### CITATION

Widyayati, W., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). The Intensity of Using Gadgets and Parent Controls in RT 02/RW 04 Desa Tambahagung. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (3), 680-688. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i3.8221>.



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berkembang sangat pesat terkhusus dalam bidang komunikasi, kemajuan teknologi mempermudah komunikasi dengan orang lain, baik orang yang berada didekat kita ataupun yang berada jauh dengan kita, kemajuan teknologi khususnya komunikasi sendiri digunakan untuk mempermudah manusia dalam bentuk komunikasi interaksi terhadap orang lain. Salah satu alat komunikasi yang sering dan hampir semua orang gunakan adalah gawai yang berupa telephon genggam. Menurut Pebriana (2017) gawai merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, masa sekarang tidak hanya orang dewasa anak-anak juga sudah mengenal bahkan memiliki gawai ditambah dengan perubahan sistem pendidikan sekarang yang terdampak dengan covid 19 sehingga pembelajaran beralih ke online membuat anak senantiasa dekat dengan gawai. Selain sebagai penunjang belajar bagi anak-anak, remaja ataupun orang dewasa gawai juga memiliki kegunaan lain dengan fitur-fitur aplikasinya seperti sosial media, game ataupun untuk kepentingan pekerjaan bagi orang dewasa. Widiawati dan Sugiman (2014) berpendapat bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Permasalahan muncul ketika anak-anak dibawah umur menggunakan gawai dengan kontrol dan pengawasan yang kurang mengakibatkan penggunaan gawai anak berlebihan sehingga dapat mempengaruhi interaksi anak, anak menjadi tidak tertarik untuk bersosialisasi dengan lingkungan, serta mengakibatkan anak menjadi anak yang introvert dengan kurangnya komunikasi antara anak dan orang lain, hal ini sejalan dengan pendapat Suhana (2018: 225) menjelaskan jika anak yang menggunakan teknologi dalam hal ini gawai secara berlebihan akan berdampak negatif bagi anak seperti mengabaikan lingkungan sekitarnya dan akan lebih bermain gawai dari pada bermain

dengan teman-temannya, sehingga interaksi sosial anak menjadi berkurang, inilah yang menjadi kekhawatiran dan permasalahan bagi orang tua agar senantiasa mengawasi dan mengontrol segala bentuk penggunaan gawai pada anak-anak khususnya anak usia 10 tahun.

Berdasarkan data dari KOMINFO dalam John (2018) menjelaskan kategori perkembangan anak usia dini terdapat 3 tahap, yaitu tahap I anak usia 0-6 tahun (otak penyerap) tahap II anak usia 6-12 tahun (masa kanak-kanak), tahap III anak usia 12-18 6 tahun (pertumbuhan pemikiran anak). Pada subjek penelitian ini yaitu anak usia 10 tahun dikarenakan pada tahap ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi, masa anak-anak merupakan waktu ideal untuk mempelajari ketrampilan motorik dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, sejalan dengan pendapat Prasanti (2016) menjelaskan jika orangtua memiliki kewajiban dalam mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak dari gawainya serta ikut dalam berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Peran orang tua dalam mendidik dan mengawasi anaknya berbeda-beda, sesuai dengan keinginan orang tua anak masing-masing. Termasuk dalam memfasilitasi anak dalam menggunakan gawai, sejalan dengan teori dari Rozalia (2017) yang menjelaskan jika orangtua memberikan gawai kepada anak dengan pertimbangan mereka berpikir bahwa gawai mudah digunakan sebagai sarana belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif bisa membuat anak semakin pintar.

Fakta dilapangan orang tua memperbolehkan anak menggunakan gawai bahkan memiliki gawai mereka sendiri, dengan alasan sebagai fasilitas dalam pendidikan apalagi dimasa pandemi covid-19, yang mengalihkan semua kegiatan bertatap muka



secara langsung menjadi kegiatan bertatap muka secara tidak langsung atau secara virtual begitupun dalam pendidikan disekolah, saat ini seluruh kegiatan belajar-mengajar dialihkan ke sistem online dimana siswa diwajibkan untuk menggunakan gawai. Wendy (2015: 787-795) mengatakan bahwa pemakain gawai dirumah, selain untuk bermain *game* juga digunakan untuk belajar melalui *elearning*. Hal inilah yang membuat orang tua memfasilitasi anak dengan gawai dalam menunjang pendidikan anak, fakta dilapangan ada orang tua yang mengawasi anaknya dalam bermain gawai namun ada juga yang memberi kebebasan terhadap anaknya.

Dari hasil observasi pada 11 juli 2020 di RT 04/RW 02 terdapat 10 anak usia 10 tahun, dari hasil observasi peneliti menemukan jika anak-anak ini mengenal dan memiliki gawai sendiri, rata-rata anak-anak ini menggunakan gawai lebih dari 3 jam sehari, anak-anak ini menggunakan gawai untuk belajar selain belajar anak-anak juga menggunakan gawai untuk bermain game ataupun berkomunikasi melalui aplikasi chatting, penggunaan gawai yang berlebihan diduga mengakibatkan terganggunya interaksi sosial anak terhadap teman sebaya ataupun lingkungan. Anak diusia 10 tahun menjadi kekhawatiran dikarenakan ideal penggunaan ponsel atau gawai menurut kemen PPPA (2018) menjelaskan jika usia ideal anak mengakses gawai/*gadget* adalah usia 13 tahun dengan pertimbangan sudah bisa bijaksana dalam menggunakan gawai atau *gadget*, namun dimasa pandemi covid19 mau tidak mau anak sudah harus dibiasakan mengenal gawai sebagai saran pendidikan yang dialihkan ke online, dibutuhkan pengawasan, intensitas penggunaan gawai dan kontrol orang tua, Edy (2015) menjelaskan jika orangtua sebaiknya memberi batas waktu dalam penggunaan gawai terhadap anak, dengan tujuan untuk mencegah anak dari kecanduan gawai.

Orangtua memastikan konten yang dibuka anak adalah konten yang bermanfaat, melarang anak membuka aplikasi atau konten

tertentu, dan selalu memantau kegiatan anak dalam bermain gawai fakta dilapangan menunjukan jika sulit melakukan pengawasan dikarenakan adanya *password* gawai pada anak dan anak membawa gawai ketika bermain, sedangkan batasan waktu tidak begitu efektif diberlakukan oleh orang tua, karena orang tua tidak bisa mengawasi atau mengontrol tidak adanya aturan yang diberikan orang tua terhadap anak-anak dalam menggunakan gawai dan ketika anak ketika membawa gawai keluar rumah membuat pengawasan dan kontrol orang tua semakin sulit. Berdasarkan permasalahan yang terjadi peneliti melakukan penelitian untuk menggali dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak usia 10 tahun di RT 04/RW 02 di desa Tambahagung, agar dapat memberikan kontribusi tentang berbagai permasalahan terkait dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Mardawani (2020) penelitian fenomenologi adalah penelitian kualitatif yang bermuara pada filosofi dan psikologi yang berfokus pada pengalaman hidup manusia (sosiologi), penelitian fenomenologi dapat diawali dengan memperhatikan dan menelaah fokus fenomena apa yang akan diteliti melihat sebagai aspek subjektif dari perilaku subjek. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengungkap fenomena dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak usia 10 tahun RT 04/ RW 02 desa tambahagung, dengan subjek penelitian anak usia 10 tahun yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan serta orang tua mereka. Penelitian kualitatif fenomenologi ini dengan menganalisa data hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan yang dilakukan peneliti dilapangan terkait fenomena dimasyarakat tentang penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak usia 10 tahun di desa Tambahagung. Analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini memperoleh hasil dari observasi, wawancara dokumentasi dan pencatatan terhadap subjek penelitian, sumber data primer pada penelitian ini adalah anak usia 10 tahun yang berjumlah 10 anak dan terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan, dan orang tua anak usia 10 tahun yang berjumlah 10 orang tua dalam subjek penelitian ini data yang akan diperoleh berupa penjelasan deskriptif terkait dengan dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial

anak, yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Sumber data sekunder data-data yang diperoleh peneliti melalui observasi, catatan-catatan yang diperoleh peneliti dari ketua RT tempat dimana penelitian ini dilakukan, dan referensi buku-buku tentang interaksi sosial, gawai jurnal-jurnal terkait dan data pendukung lainnya.

Pada awal penelitian peneliti melakukan wawancara terhadap ketua RT desa Tambahagung untuk memperoleh data-data terkait jumlah anak usia 10 tahun dan bagaimana dampak penggunaan gawai di lingkungan RT 04/RW 02 desa Tambahagung.



**Gambar 1. Wawancara Ketua RT (29 Juli 2020)**

Dari hasil wawancara dengan ketua RT diketahui jumlah anak usia 10 tahun berjumlah 10 anak dengan 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki beserta dengan orang tua mereka. Dengan mayoritas ibu rumah tangga dan seluruh anak telah mengenal dan memiliki gawai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan di RT 04/RW 02 desa Tambahagung berdasarkan hasil wawancara dengan ketua RT 04/ RW 02 ditemukan data terdapat 10 anak usia 10 tahun di lingkungan RT 04/ RW 02 menurut ketua RT jika tidak hanya anak usia 10 tahun yang telah mengerti dan menggunakan gawai banyak anak lain diusia dibawah 10 atau diatas 10 tahun yang mengerti dan menggunakan gawai. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di lingkungan RT 04/RW

02 desa Tambahagung, rata-rata mereka menggunakan gawai lebih dari 3 jam sehari bagi penggunaan gawai oleh anak-anak ini tergolong berlebihan menurut Wijanarko, Jarot (2016) Anak dianggap sudah berlebihan jika bermain gadget/gawai lebih dari dua jam dalam sehari, inilah yang membuat kekhawatiran terhadap interaksi sosial anak dengan lingkungan, Jamun, wejang, ngali (2019) menjelaskan jika durasi, frekuensi, atau intensitas saat bermain gawai atau gadget telah mengakibatkan kualitas, atensi dan intimasi pada interaksi sosial langsung tatap muka menjadi semakin berkurang, dari hasil wawancara dengan orang tua, rata-rata orang tua berpendapat, anak-anak ini menggunakan gawai untuk belajar tetapi sebagian besar untuk hiburan yaitu bermain game seperti *Free*



*fire*, *PUBG* dan *Among Us* dll selain itu mereka juga telah memiliki akun media sosial seperti *instagram*, *snap chat*, *whatsapp*, *facebook* dikhawatirkan hal ini berpengaruh terhadap interaksi sosial anak terhadap lingkungannya, sejalan dengan pendapat Chusna (2017) berpendapat jika kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Anak usia dini lebih sering berinteraksi dengan gawai dan juga dunia maya sehingga berpengaruh terhadap daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, anak juga akan merasa asing dengan lingkungan disekitarnya karena kurang berinteraksi sosial.

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi diketahui mereka telah memiliki *gawai* sendiri, hal ini dibenarkan oleh orang tua mereka melalui hasil wawancara orang tua memberikan fasilitas *gawai* sebagai penunjang belajar, ditambah lagi dimasa pandemi seperti saat ini, dimana sekolah dialihkan online sebagai bentuk pencegahan pandemi covid 19, mau tidak mau, suka tidak suka orang tua harus memfasilitasi anak-anak dengan *gawai* untuk belajar, mengirim dan mencari informasi tentang pelajaran dari *gawai*. Bahkan ada orang tua yang memberikan akses *wifi* sebagai dukungan terhadap anak dalam belajar online, akan tetapi hal ini bisa disalah gunakan oleh anak-anak karena menurut hasil observasi yang peneliti lakukan anak-anak ini menggunakan *gawai* untuk mengakses hal-hal yang tidak semestinya diakses oleh anak seusia mereka, seperti *instagram* dan *facebook*, bahkan mereka telah memiliki akun *instagram* dan *facebook* mereka sendiri hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri dikarenakan banyak hal-hal yang tidak seharusnya dilihat dan diketahui oleh mereka dari media sosial, karena terkadang media sosial berisi konten-konten dewasa yang berbahaya bagi mental psikologi anak usia 10 tahun dan juga berpengaruh terhadap interaksi anak dengan orang lain sejalan dengan pendapat Tesa Alia (2018) menjelaskan jika interaksi manusia dengan manusia telah tergantikan menjadi

interaksi melalui teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang yang berada, seperti antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan *gadget*-nya, padahal *gadget* sama sekali bukan kebutuhan primer anak. Dari sinilah pengawasan dari orang tua dibutuhkan, sejalan dengan teori Rahmawati (2020) yang menjelaskan peran orang tua dirasa sangatlah penting dalam mendampingi dan mengawasi anak terhadap aktivitas belajarnya saat menggunakan media *gadget* atau *gawai* agar anak tidak menjadi manusia yang aktif pada *gadget* tetapi pasif dalam sosialnya, akan tetapi dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan para orang tua anak usia 10 tahun, pengawasan terhadap anak dirasa kurang, orang tua memberikan kebebasan kepada anak, dengan alasan orang tua tidak bisa mendampingi anak seharian orang tua juga tidak mengetahui bagaimana memonitor penggunaan dan akses yang dilakukan anak dengan *gawainya* hal ini membuat anak mudah terpengaruh terhadap konten-konten negatif yang anak lihat dan dengar, sejalan dengan pernyataan Warsiyah (2015) menjelaskan jika pendampingan dialogis orang tua bisa mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian *gadget/gawai*. Fakta dilapangan orang tua hanya mengetahui yang diakses anak namun tidak mengetahui apa isi konten-konten yang diakses.

Anak-anak ini bahkan memasang *password* pada *gawai* mereka, hal ini membuat orang tua lebih sulit mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan *gawai*. Dari hasil wawancara dan observasi terhadap anak pada dasarnya anak-anak ini suka bermain dengan teman-temannya, hanya saja karena pandemi sekolah dialihkan ke online membuat anak-anak mudah bosan ketika dirumah untuk mengatasi kebosanan anak-anak ini lebih menghabiskan waktu dengan *gawai*, aplikasi yang diakses biasanya adalah *game*, *tiktok*,. Novitasari (2016) penggunaan *gadget* pada anak usia dini menyebutkan

bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak-anak tertarik terhadap aplikasi-aplikasi dari gawai yang beragam dan menarik perhatian anak-anak, Puspita Sari dan Mitsalia (2016: 73-77) berpendapat sebagian besar anak-anak menggunakan gawai hanya untuk bermain game, meski sebagian ada yang memanfaatkan gawai untuk membantu mereka belajar. dari hasil observasi dan wawancara juga ditemukan jika ada anak-anak yang meniru apa yang ada di media sosial yang mereka akses, seperti cara berpakaian, gaya rambut bahkan kosa kata saat berbicara, dari hasil wawancara diketahui mayoritas anak-anak pernah mendengar dan menggunakan kata kasar atau tidak pantas saat berbicara dengan temannya, dari mayoritas pernyataan orang tua tidak mengetahuinya hal ini menunjukkan gawai berpengaruh terhadap kesopanan berbahasa anak terhadap teman sebaya, hal ini sesuai dengan pendapat Swatika (2018) yang menjelaskan jika *gadget/gawai* berpengaruh terhadap kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebayanya dan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara anak-anak cenderung menggunakan aplikasi chat untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka bahkan mereka memiliki grup chat mereka sendiri, untuk anak di usia tersebut hal ini menjadi kekhawatiran dikarenakan ideal penggunaan ponsel atau gawai bagi anak-anak adalah usia 13 tahun, dibutuhkan pengawasan, pembatasan waktu dan kontrol orang tua, namun fakta dilapangan sulit melakukan pengawasan dikarenakan *password* gawai pada anak, sedangkan batasan waktu tidak begitu efektif diberlakukan oleh orang tua, karena orang tua tidak bisa mengawasi atau mengontrol, tidak adanya aturan yang diberikan orang tua terhadap anak-anak ini dalam menggunakan gawai dan ketika anak membawa gawai keluar rumah membuat pengawasan dan kontrol orang tua semakin sulit.

Dampak terhadap interaksi anak usia 10 tahun di desa Tambahagung Rt 04/Rw02 dilihat dari hasil observasi dan wawancara dari segi percakapan anak-anak usia 10 tahun di Rt 04/Rw 02 desa Tambahagung tidak memiliki masalah, mereka bisa berkomunikasi dan sering berkomunikasi dengan orang lain meski ada beberapa anak yang pendiam namun mereka masih berkomunikasi dan melakukan percakapan dengan orang lain. Hanya saja dari gawai dan konten yang mereka gunakan semuanya pernah mendengar kata-kata kasar yang tidak seharusnya mereka dengar, bahkan dari hasil observasi ada beberapa anak yang menggunakan kata-kata kasar tersebut saat bermain dengan teman mereka sejalan dengan pendapat Layyinus Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto (2019) menjelaskan anak yang menggunakan *gadget/gawai* menjadi anak yang mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget/gawai* serta berbicara sendiri pada *gadget/gawai*, hal ini sesuai dengan fakta dilapangan yang menunjukkan jika anak meniru apa yang anak lihat dan dengar dari gawainya. Selanjutnya adalah sikap saling pengertian berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak ada masalah dari sikap saling pengertian yang dilakukan oleh anak-anak usia 10 tahun dibuktikan dengan memberikan bantuan kepada orang lain rata-rata mereka memberikan bantuan kepada orang lain, dan berhenti menggunakan gawai tanpa diminta. Hanya saja sebagian dari mereka membiarkan jika ada teman mereka yang bertengkar dengan alasan bukan urusan mereka dan takut jika mendapat masalah juga.

Kerjasama anak dengan orang lain, berdasarkan hasil observasi dan wawancara jika anak-anak ini memiliki sikap kerjasama yang baik mereka senang bekerja sama seperti bekerja kelompok, hanya saja rata-rata anak ini tidak begitu peduli terhadap orang lain yang membutuhkan bantuan dan sebagian tidak memiliki rasa tanggung jawab dalam bekerja kelompok, sejalan dengan Febrino (2017) yang



menjelaskan jika anak yang terlalu asyik bermain dengan gadget/gawai menjadi tidak peduli dan acuh dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi dibuktikan dengan tugas kelompok yang tidak terselesaikan tepat waktu. Akan tetapi semua anak ini menyukai bermain bersama teman-teman mereka dalam kelompok seperti permainan, rujuk-rujukan voly petak umpet dan lainnya. Sikap keterbukaan dari hasil wawancara dan observasi sikap keterbukaan anak-anak usia 10 tahun di Rt 04/ Rw 02 rata-rata anak memiliki sikap keterbukaan yang baik dari semua anak memberikan jawaban bersikap jujur kepada orang lain, contoh sikap jujur yang mereka lakukan adalah ketika mereka bermain, hanya saja keterbukaan dalam berekspresi mereka dirasa kurang hampir semua anak memberikan jawaban tidak menceritakan apa yang mereka rasakan saat sedih kepada orang lain dan mereka suka menyimpan rahasia hal ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap orang tua dimana rata-rata anak usia 10 tahun di Rt 04/Rw 02 tidak menceritakan atau jarang menceritakan apa yang mereka alami dan rasakan, sejalan dengan pernyataan Prabandari, Rahmiaji (2019) yang menjelaskan jika kesempatan berkomunikasi dan berinteraksi menjadi semakin berkurang karena tidak ditetapkannya batasan waktu dan kontrol yang baik dari orang tua terhadap penggunaan gawai/gadget anak. Anak menjadi lebih senang dan sibuk berinteraksi dengan gawai/gadget dibandingkan dengan orang tua.

Selanjutnya adalah sikap empati, dari observasi dan wawancara sikap empati anak-anak usia 10 tahun kurang, dibuktikan dengan hasil wawancara dan observasi mereka lebih dikatakan tidak peduli terhadap perasaan orang lain, dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara jika mereka tidak merasa sedih ketika teman mereka sedih, dan senang ketika orang lain senang, meski ada beberapa anak yang memiliki kepedulian. Sikap memberi dukungan atau motivasi, anak-anak usia 10 tahun ini memberikan dukungan kepada teman

mereka hanya saja berdasarkan observasi dan wawancara mereka jarang melakukannya, mereka memberikan motivasi dan dukungan ketika ada teman mereka yang mengikuti lomba atau pertandingan dan saat teman mereka sakit, bentuk dukungan berupa ucapan semangat. Rasa positif pada diri anak usia 10 tahun Rt 04/Rw 02 desa Tambahagung cukup tinggi semua anak mempunyai rasa positif yang baik terhadap orang lain, dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan jika rasa positif anak cukup baik dengan memberikan bantuan, mengakui kesalahan, dan meminta maaf jika melakukan kesalahan hal ini sesuai dengan hasil wawancara orang tua mereka. Selanjutnya adalah persamaan dengan orang lain semua anak menyukai memiliki hal yang sama dengan orang lain hal ini sesuai dengan pernyataan orang tua mereka yang mengatakan jika anak pernah meminta dan suka diberikan barang yang sama dengan orang lain. Dari hasil keseluruhan dampak gawai terhadap interaksi anak usia 10 tahun tidak ada yang mengalami kesulitan dalam interaksi dengan orang lain, anak memiliki interaksi yang ekstrovert atau terbuka, belum terlihat dampak spesifik yang mengarah ke kecanduan/ nomophobia bagi anak-anak usia 10 tahun.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan melalui observasi, wawancara dokumentasi dan pencatatan, peneliti menyimpulkan jika pengawasan dan kontrol orang tua dalam penggunaan gawai anak usia 10 tahun di Rt 04/Rw 02 desa Tambahagung kurang dari keseluruhan belum menerapkan aturan ataupun batasan dalam penggunaan gawai pada anak, mengakibatkan penggunaan gawai yang berlebihan pada anak, namun hal ini belum memberikan dampak buruk terhadap interaksi sosial anak di Rt 04/Rw 02 desa Tambahagung, dampak dari penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak rata-rata anak merupakan anak yang ekstrovert meski terdapat beberapa anak yang tergolong pendiam namun



masih berinteraksi dengan orang lain baik teman maupun orang tua.

Penelitian juga menemukan fenomena jika gawai berpengaruh terhadap terhadap emosi anak, hal ini dibuktikan dengan pengakuan orang tua dan berbagai macam respon anak ketika anak diberikan aturan, batasan waktu ataupun dilarang bermain gawai oleh orang tua, dari respon yang ditunjukkan anak-anak beragam cemberut, ngeyel, hingga marah-marah hal ini terjadi karena anak merasa diganggu saat menggunakan gawai. Selain itu gawai juga berpengaruh keterbukaan atau self disclosure pada anak-anak, khususnya antara anak dengan orang tua, hal ini disebabkan karena anak terlalu asik dengan gawainya saat berada dirumah sehingga antara anak dan orang tua kurang terjalin komunikasi. Gawai berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak, gawai berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak, diketahui jika anak-anak ini pernah mendengar dan menggunakan kata yang kurang pantas/kasar saat berkomunikasi dengan teman, namun orang tua tidak mengetahuinya.

Berdasarkan penelitian dilapangan terkait dampak penggunaan gawai anak usia 10 tahun di Rt 04/Rw 02 desa Tambahagung, peneliti memberikan saran sebagai berikut, orang tua memberikan kontrol terhadap anak dalam penggunaan gawai berupa batasan waktu dan aturan dalam menggunakan gawai, jika perlu pemberian sanksi ketika anak melanggar aturan yang telah disepakati. Para orang tua harus lebih waspada terhadap intensitas penggunaan gawai terhadap anak yang berlebihan karena dikhawatirkan akan berdampak terhadap interaksi sosial anak dan kecanduan anak terhadap gawai, ataupun gangguan psikologi dan emosional. Komunikasi anatara orang tua terhadap anak harus sering dilakukan sehingga terjalin keterbukaan anak dengan orang tua, karena komunikasi yang pasif antara anak dengan orang tua akan menimbulkan sikap introvert dalam diri anak. melakukan pengawasan terhadap konten, aplikasi, tontonan apa yang

anak akses dari gawainya untuk menghindari anak dari hal-hal yang seharusnya belum mereka ketahui.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, I. P., & Rahmiaji, L. R. (2019). Komunikasi Keluarga Dan Penggunaan Smartphone Oleh Anak. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.
- Edy, A. (2015). Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja. Jakarta: Noura Book Publisng
- Eka, A. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. Serayu Publishing.
- Febrino. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak. Noura. Vol 1 No(1). <https://doi.org/10.32923/nou.v1i1.81> diakses pada 13 Deseber 2020.
- John, D. (2018). Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan. SILABUS. <https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini> pada tanggal 15 Desember 2020.
- Layyinatus, S., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol 3, No 4. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310> diakses pada 1 januari 2021.
- Mardawani. (2020). Praktis Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS.
- Prasanti, D. (2016). Perubahan media komunikasi dalam pola komunikasi keluarga di era digital. Commed: Jurnal Komunikasi dan Media, Vol 1 No (1), 69-81. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/commed/article/view/115> diakses pada 20 Desember 2020.





- Priantari, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2 (1), 2018. <https://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Holistika/Article/View/2878>
- Puji, A. C. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2). [file:///C:/Users/HARIR/Downloads/Documents/842-Article%20Text-1806-1-10-20180127\\_3.pdf](file:///C:/Users/HARIR/Downloads/Documents/842-Article%20Text-1806-1-10-20180127_3.pdf) diakses pada 12 desember 2020
- Pebriana, P. H. (2017) Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), 1 – 11. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/26/24>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Vol 5 No (2), 722-731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821> diakses pada 15 desember 2020
- Tesa, A. (2018) Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* 14 (1), 12 - 20. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.639> diakses pada 12 desember 2020
- Tria, P. S., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Jurnal : PROFESI*, 13 (2). <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111>
- Wendi, et al. (2015). young school children's use of digital gadgets and parental rules. *jurnal Telematics and Informatics*. homepage: [www.elsevier.com/locate/tele](http://www.elsevier.com/locate/tele)
- Widiawati & Sugiman. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. [Online] Diakses dari laman <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS>
- Wijanarko, J. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Selatan, Keluarga Indonesia Bahagia
- Yohannes, M. J., Heronimus E. A., & Wejang, R. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3 (1). <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/201>
- Yusmi, W. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadet pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Zuli, D., & Rahmawati. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol.3 No.1 Januari 2020. <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/1910>