

**DAMPAK GADGET TERHADAP KETERAMPILAN  
SOSIAL ANAK DI GAMPONG PONDOK PABRIK**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**INDRIANI SAPTI PRATIWI  
NIM: 1052017051**

**Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
2021 M/1443 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam  
Negeri (IAIN) Langsa untuk Melengkapai Tugas-tugas dan Memenuhi  
Sebagian Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana dalam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**Diajukan Oleh:**

**INDRIANI SAPTI PRATIWI**

**NIM: 1052017051**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Program Strata Satu (S-1)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I**



**FAISAL, M.Pd**

**NIP. 19860606 201503 1 008**

**Pembimbing II**



**JUNAIDA M.Pd.I**

**NIDN. 2001108303**

## SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa  
dan dinyatakan Lulus Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Kamis, 13 Januari 2022

di  
LANGSA

Dewan Penguji


Ketua

  
Faizal, M.Pd  
NIDN. 2006068602


Sekretaris

  
Fenny Anggreni, M.Pd  
NIDN. 204018801

Anggota

  
Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA  
NIDN. 203067503

Anggota

  
Rita Sari, M.Pd  
NIDN. 2017108201

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa

  
Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA  
NIP. 19750603 200801 1 009



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indriani Sapti Pratiwi  
Tempat Tanggal Lahir : Langsa, 01 Juli 1997  
Fakultas/Program Studi : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah  
Alamat : Desa Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama

Menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Dampak Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik”**. Adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, tidak merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya



Langsa, Desember 2021

  
**INDRIANI SAPTI PRATIWI**  
**NIM. 1052017051**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam ke pangkuan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa umat-Nya dari alam jahiliah ke alam islamiah yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini yang berjudul **“Dampak Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik”** guna melengkapi syarat dalam menyelesaikan program studi dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu (S1) dalam bidang Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Basri Ibrahim, MA sebagai Rektor IAIN Langsa
2. Dr. Zainal Abidin, MA sebagai Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, serta penguji I
3. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Bapak Faisal, M.Pd, sebagai pembimbing pertama dan Bapak Junaidi, M.Pd.I sebagai pembimbing kedua.
5. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku penguji II
6. Seluruh dosen dan staf Akademik IAIN Langsa.
7. Geuchik Gampong Pondok Pabrik.

8. Kepada kedua Orang tua yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada para sahabat yang telah mensport dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan dimasa akan datang. Semoga Allah SWT melipat gandakan balasan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Langsa, Maret 2022

Penulis

**INDRIANI SAPTI PRATIWI**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Penggunaan Gadget .....	9
1. Pengertian Gadget .....	9
2. Bentuk Penggunaan Gadget .....	9
3. Aplikasi Penggunaan Gadget .....	11
4. Dampak Penggunaan Gadget .....	13
B. Keterampilan Sosial Anak .....	15
1. Pengertian Keterampilan Sosial Anak .....	15
2. Pengertian Anak .....	16
3. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak .....	17
4. Indikator-indikator Keterampilan Sosial .....	20
C. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak ..	22
D. Penelitian Relevan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	27
B. Lokasi, Subjek dan Objek Penelitian .....	28
C. Sumber Data .....	29
D. Teknik Pengumpulan Data .....	30
E. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Gambaran Umum Gampong Pondok Pabrik .....	34
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	35
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik, dan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Adapun subyek dalam penelitian adalah orang tua Gampong Pondok Pabrik yang berjumlah 15 orang tua yang mempunyai anak usia 6-12 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik mengalami perubahan sebelum mengenal gadget mereka masih mau bergaul dengan teman-teman sebayanya, masih mau menuruti perkataan orang tua. Berdasarkan penelitian dilapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak yaitu televisi. Dampak gadget terhadap keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik dimana mereka setelah mengenal gadget menjadi malas, tidak mau membantu orang tua, kurangnya interaksi dengan orang disekitarnya, kurangnya dalam menghargai orang lain. Dampak lainnya juga dipengaruhi oleh bimbingan orang tua yang kurang memberikan arahan yang bagus saat anaknya ingin bermain gadget dan membiarkan anak-anaknya bermain gadget. Penggunaan gadget pada anak sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton vidio kartun, dan menonton youtube.

**Kata Kunci: Anak, Gadget, Keterampilan Sosial**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Dan pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat,

sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sanga anak. Dalam gadget ada begitu banyak game. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main game di gadget, apalagi anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Lebih memprihatinkan lagi orang tua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika jenuh atau bosan akan ada gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.<sup>1</sup>

Kreativitas anak akan berkembang jika orangtua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, hal. 20.

<sup>2</sup> Hastuti, Psikologi Perkemabangan Anak, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hal. 114-115.

Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spritual, moral, intelektual, dan profesional.<sup>3</sup>

Pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya.<sup>4</sup>

Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangannya, sebuah kelompok bermain atau taman kanak-kanak memiliki sistem belajar yang santai, menyenangkan, bersifat ringan, berfokus pada pola bermain dan tidak terlalu memberatkan dan memberikan pengajaran. Salah satu contoh sistem belajar yang santai dan menyenangkan yaitu seperti program bermain bersama yang dapat diterapkan pada anak tidak terlalu memberatkan anak dalam memberikan pengajaran.

Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang

---

<sup>3</sup> Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2018), hal. 43-44.

<sup>4</sup> Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016), hal. 61.

berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.<sup>5</sup>

Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus

---

<sup>5</sup> Atien Nur Chamidah, *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*, *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009, hal. 83.

mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Berdasarkan observasi awal di gampong Pondok Pabrik diketahui bahwa gadget digunakan sebagai kebiasaan untuk menghilangkan kejenuhan pada anak-anak Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidayah. Pada saat bermain gadget, mereka tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya. Bahkan mereka bisa bermain gadget dalam waktu sampai berjam-jam.<sup>6</sup> Hal ini dikarenakan pengaruh bimbingan dari orang tua yang membiarkan anak-anaknya bermain gadget. Meskipun pada gadget terdapat aplikasi. Aplikasi yang bisa digunakan untuk belajar, tetapi mereka lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game. Hal ini membuat keterampilan sosialnya kurang berkembang karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget dari pada bermain bersama teman-temannya dan membantu orang tua jika memerlukan bantuan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di gampong Pondok Pabrik diperoleh informasi bahwa orang tua kurang membimbing anak-anaknya, sehingga mereka membiarkan anak-anaknya bermain gadget sampai puas. Hal ini karena orang tua tidak ingin membuat anaknya bersedih atau memarahi anak-anaknya.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi dengan Ibu Ainul Warga Gampong Pondok Pabrik.

merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang **“Dampak Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik”**.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk memudahkan pembahasan dalam skripsi ini, menjaga agar penelitian lebih fokus dan tidak menimbulkan salah penafsiran maka diperlukan adanya batasan masalah, oleh karena itu peneliti membatasi pada:

1. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2021.
2. Usia anak yang diteliti adalah anak yang telah masuk sekolah dasar dan madrasah ibtidayah yaitu 6-12 tahun.
3. Desa yang diteliti adalah Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik?

2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah : hasil penelitian ini dapat menambah perbendaharaan keperpustakaan bagi IAIN Langsa, secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

#### **F. Definisi Operasional**

Penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”.<sup>7</sup> Gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.

---

<sup>7</sup> Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, hal. 3.

2. Keterampilan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.<sup>8</sup> Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial.
3. Anak adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dialalui oleh anak tersebut.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 16.

<sup>9</sup> Fitrica Syafitri, “Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini”, *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, (Bengkulu : IAIN Bengkulu ), No. 1, Vol. 2 Juli 2018, hal. 242.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penggunaan Gadget

##### 1. Pengertian Gadget

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau di disain secara pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. “Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”.<sup>10</sup> “Banham mendefinisikan gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya”.<sup>11</sup>

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

---

<sup>10</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau: PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, hal. 3.

<sup>11</sup> Okky Rachma Fajrin, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol. 2 November 2015, hal. 4.

## 2. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.<sup>12</sup>

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

---

<sup>12</sup> Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, h. 71.

Ada beberapa macam jenis gadget, yaitu smartphone, tablet, e-reader, laptop dan play station (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang moder dan praktis. Misalnya gadget dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (Operating System), seperti android, windows phone dan blackberry.<sup>13</sup>

Tren gadget terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media dan lain-lain. Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur.

### **3. Aplikasi Penggunaan Gadget**

Penggunaan gadget pada anak biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Pada bulan Mei hingga juni 2013, Kementrian Kesetaraan Gender dan keluarga melakukan pemeriksaan terkait kebiasaan penggunaan internet dan gadget terhadap 1.630.000 murid kelas 4 SD, 1 SMP, dan 1 SMA dari pemeriksaan diketahui bahwa pengaruh ponsel cerdas jauh lebih besar dari pada daripada pengaruh internet. Sebesar 6,4% dari total murid yang diperiksa atau sekitar 105.000 anak, dikategorikan sebagai kelompok

---

<sup>13</sup> Okky Rachma Fajrin, *Hubungan Tingkat.*, hal. 3-4.

pengguna yang beresiko kecanduan internet, 17,9% atau sekitar 290.000 anak dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang beresiko kecanduan internet. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel cerdas terbukti menjadi faktor resiko yang mematikan bagi anak dibandingkan dengan pengguna komputer.<sup>14</sup>

Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada gadget tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. “Aplikasi atau perangkat lunak adalah salah satu program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi tertentu yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu”.<sup>15</sup>

Aplikasi yang ada digadget seperti youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu-lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak.

---

<sup>14</sup> Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, (Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta), No. 2 Vol. 1 November 2017, hal. 97.

<sup>15</sup> Nurhaeda, “*Dampak Penggunaan.*”, hal. 72.

#### 4. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif, yaitu:

Dampak positif penggunaan gadget

- a. Mendapatkan pengetahuan luas.
- b. Mempermudah komunikasi yaitu gadget merupakan salah satu alat yang canggih.
- c. Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.<sup>16</sup>

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak yaitu:

- a. Mengganggu kesehatan, karena gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal. 73

pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.

- b. Mengganggu perkembangan anak, gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, vidio, games dan lain-lain. Fiture itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- d. Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.<sup>17</sup>

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Yaitu dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget nya, tetapi fungsi orang tua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu saran untuk mengedukasi anak.

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 74.

## **B. Keterampilan Sosial Anak**

### **1. Pengertian Keterampilan Sosial Anak**

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial.<sup>18</sup> Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan kecakapan yang perlu dimiliki setiap orang termasuk peserta didik karena keterampilan sosial ini merupakan bagian dari kecakapan hidup (*life skills*). Keterampilan sosial akan membawa seseorang untuk lebih berani menyatakan pendapat, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian (solusi).<sup>19</sup>

Menurut Michelson, dkk menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar, mengenai cara-cara mengatasi atau melakukan hubungan sosial dengan tepat dan baik.<sup>20</sup> Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan dengan cara saling menghargai dan bekerjasama dengan baik dalam konteks kehidupan sosial. Sejalan dengan pendapat Iskandar menyatakan bahwa keterampilan sosial menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain, sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekelilingnya, mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman-temannya, mampu memimpin,

---

<sup>18</sup> Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, Semarang, 2008, hal. 156.

<sup>19</sup> Huriyah Rachmah, *Teori Dan Praktek Berpikir Sosial dan Keterampilan Sosial*, Bandung: Alfabeta, 2018, hal. 1

<sup>20</sup> Ibid., hal. 3

mengorganisasi, menangani perselisihan antar teman, mampu memperoleh simpati anak-anak yang lain dan sebagainya.<sup>21</sup>

Dari berapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, keterampilan sosial adalah berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, dimana keterampilan sosial dalam hal ini meliputi keterampilan tentang bagaimana anak dapat berbagi dengan orang lain, berkomunikasi, dan bekerjasama dengan orang lain. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain.

## **2. Pengertian Anak**

Dalam psikologi perkembangan anak dikatakan sebagai anak yang berumur 6-12 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Anak SD adalah anak yang berusia antara 6-12 tahun.<sup>22</sup>

Sedangkan hakikat anak adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Potensi bawaan ini memerlukan

---

<sup>21</sup> Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, Semarang, 2008, hal. 156.

<sup>22</sup> Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, hal. 109.



pengembangan melalui bimbingan dan pemeliharaan yang mantap lebih-lebih pada anak sekolah dasar.<sup>23</sup>

Di Indonesia pengertian anak ditunjukkan kepada anak yang berusia 6-12 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 12 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (*National Association For The Young Children*), yaitu anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di sekolah dasar atau madrasah ibtidayah. Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental, untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga.

### **3. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak**

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ada empat tingkatan perkembangan sosial anak yaitu :

---

<sup>23</sup> Fitrica Syafitri, “Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini”, *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, (Bengkulu : IAIN Bengkulu ), No. 1, Vol. 2 Juli 2018, hal. 242.

<sup>24</sup> Putri Hana Pebriani, “Analisis Penggunaan..”, hal. 3.

- a. Tingkatan pertama, sejak dimulai umur 6-8 tahun, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain. Angka menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain.
- b. Tingkatan kedua, adanya rasa bangga dan senang yang terpancarkan dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulang yang lainnya. Contohnya, anak yang berebut benda atau mainan, jika memang dia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya mulai muncul pada usia anak  $\pm$  8 tahun keatas.
- c. Tingkatan ketiga, jika anak telah lebih dari umur  $\pm$  8 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
- d. Tingkatan keempat, pada masa akhir tahun ke dua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan lakunya.

Selanjutnya karena anak sudah mulai kaya akan pengalaman sosial, terkadang timbul kesukaran bagi orang tua untuk mengatur. Anak sudah mulai berontak, melawan (pertikaian). Suatu ketika anak akan menjadi mudah keras kepala, cemburuan, dan lainnya, karena pada masa ini termasuk ada di dalamnya masa kegoncangan pertama pada diri anak, yakni pada umur  $\pm$  6-8 tahun.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Abu Ahmad dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, hal. 102-103.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan orang tua terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor-faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan antara lain dalam masalah bawaan (nature) dan bimbingan, kesinambungan dan ketidaksinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut.

##### a. Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia dilahirkan dalam keadaan baik. Sumber kebaikan dalam diri manusia tidak diperoleh dari luar, melainkan dari dalam diri manusia tidak diperbolehkan dari luar, melainkan dari dalam diri yang secara alami telah diberikan Tuhan kepada manusia. Perbuatan bermoral berakar pada kebebasan manusia dalam berbuat dan perbuatan itu terjadi secara otomatis sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang rasional.

Sedangkan faktor bimbingan atau lingkungan ditentukan oleh lingkungan. Setiap individu mempunyai tempramen yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkunganlah yang membentuk jiwa. Pada saat jiwa dalam kondisi lunak yaitu pada usia dini, anak-anak mudah dididik menurut kemauan pendidiknya. Lingkungan membentuk jiwa anak-anak melalui proses asosiasi (dua gagasan selalu muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu berkali-kali), imitasi (peniruan), dan reward and punishment (penghargaan dan hukuman).

##### b. Kesinambungan dan ketidak sinambungan

Perkembangan terkadang terjadi secara berkesinambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesinambungan. Anak-anak yang telah mampu

berjalan dan mendapatkan kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang.

#### c. Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman pada anak sangat menentukan perkembangan pada usia selanjutnya. Anak-anak bersifat fleksibel. Mereka tidak menolak pendapat pengalaman pada anak memiliki pengaruh pada usia selanjutnya tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada anak sama pentingnya dengan pengalaman pada usia-usia selanjutnya. Didalam ajaran agama Islam diyakini bahwa anak-anak usia 7 tahun harus diajarkan shalat dan pada usia 10 tahun dipukul jika meninggalkan shalat. Ini merupakan contoh yang menunjukkan bahwa anak-anak baru diajarkan agama setelah mereka menyelesaikan usia 0-6 tahun atau dengan kata lain setelah mereka memiliki kesiapan belajar agama dengan baik.<sup>26</sup>

### **5. Indikator-Indikator Keterampilan Sosial**

Indikator-indikator keterampilan sosial yang dapat teramati hampir seluruh permainan mampu mengembangkan keterampilan sosial anak antara lain.<sup>27</sup>

#### 1) Keterampilan dalam bekerjasama

Keterampilan dalam bekerjasama dalam permainan para pemerannya memiliki keterikatan antar pemain yang ditujukan dengan partisipasi aktif dari semua-semua pemain, memunculkan kesempatan kepada anak lainnya untuk memainkan permainan yang telah dilakukan.

---

<sup>26</sup> Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia dini Jilid I*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 13-18.

<sup>27</sup> *Ibid.* hal.17

2) Keterampilan dalam menyesuaikan diri

Keterampilan menyesuaikan diri, terjadinya proses penyesuaian diri dari peralihan peran yang terjadi saat permainan berlangsung, munculnya sikap untuk bersikeras terhadap pendapatnya sendiri.

3) Keterampilan dalam berinteraksi

Keterampilan dalam berinteraksi adanya sikap mengajak teman lainnya untuk bermain bersama, munculnya sikap untuk membantu teman dalam menyelesaikan permasalahan permainan yang dihadapinya.

4) Keterampilan dalam mengontrol diri

Keterampilan mengontrol diri adanya sikap menahan diri dari keinginannya untuk memainkan permainan jika bukan gilirannya, mampu menyelesaikan konflik yang terjadi ketika mengikuti permainan ini.

5) Keterampilan dalam berempati

Munculnya rasa senang pada saat temannya mencapai keberhasilan, memunculkan rasa senang terhadap orang yang memiliki pengalaman yang menyenangkan.

6) Keterampilan dalam menaati aturan

Memiliki prosedur yang sangat fleksibel sehingga anak-anak sendiri yang menentukan aturan dan prosedur permainan dan anak-anak mampu mengikutinya dengan baik, memunculkan kesempatan bagi anak untuk menunggu giliran dalam bermain, mampu memfasilitasi anak untuk membereskan mainannya.

#### 7) Keterampilan dalam menghargai orang lain

Keterampilan menghargai orang lain adanya sikap saling menghargai berbagai kemampuan yang dimiliki teman-temannya, munculnya kesempatan kepada anak untuk meluangkan waktu dalam melihat permainan orang lain.

Berdasarkan macam indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara anak dapat bekerjasama, dapat menyesuaikan diri, cara anak mengontrol diri, berempati, serta menaati aturan, maka inilah yang dapat dilakukan dalam mengembangkan keterampilan sosial.

### **C. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak**

Menjauhkan anak dari gadget pada saat sekarang ini, sungguh hal yang agak mustahil dan susah. Persoalannya adalah orang tua tidak bisa terlepas dari gadget ini. Kerja berhubungan dengan gadget, menghubungi saudara-saudara dengan gadget, menyelesaikan banyak urusan dengan gadget. Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga, menjauhkan anak-anak dari gadget adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan

buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan yang cepat saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.

Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak tersebut. Anak-anak tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepeham dengan penggunaan gadget, serta menjadi kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya. Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan gadget serta enggan untuk berinteraksi sosial. Pada usia anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral”.<sup>28</sup>

Dengan demikian penggunaan gadget pada anak harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak. Pada akhirnya pemakaian gadget akan tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak ketika sudah dewasa dan

---

<sup>28</sup> Taufik Amrillah, *Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Emosioanl Anak Usia Dini*, Jurnal An-Nahdhah, (Jambi: STAI Ma'arif Jambi), No. 02 Vol. 11 Juli-Desember 2017, hal. 1.

bisa mempengaruhi perilaku anak ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.

#### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan berisi tentang uraian mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang akan dikaji. Penelitian mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian yang relevan dalam konteks penulisan skripsi adalah penelitian karya orang lain yang secara substansif ada kaitannya dengan tema atau topik penelitian yang akan dilakukan oleh seorang peneliti.<sup>29</sup> Walaupun dalam penelitian tentang pengaruh gadget terhadap pertumbuhan psikologis anak juga terdapat bahasan mengenai perkembangan psikologi anak, namun tidak diteliti secara spesifik tapi hanya merupakan bagian dari pembentukan kepribadian anak yang dilakukan oleh orang tua. Sehingga tidak mengerucut pada pembahasan pertumbuhan psikologis anak secara menyeluruh dan rinci secara jelas karena hanya dibahas secara garis besarnya saja yaitu dalam penelitian :

Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung), peneliti M. Hafiz Al-Ayouby, yaitu menjelaskan tentang anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Sebagian besar anak usia dini

---

<sup>29</sup> Zuhairi, Ida Umami, dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta : Rajawali Press, 2018), hal. 30.



menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas lingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik, peneliti Meta Anindya Aryanti Gunawan, yaitu menjelaskan tentang pada saat ini anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial-emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Imanuel Tahun Ajaran 2014-2015, Pontianak, Peneliti Yulia Trinika, yaitu menjelaskan tentang lamanya penggunaan gadget 30 menit hingga 5 jam perhari. Ini menyebabkan 170 anak, sebanyak 61 anak yang menurut pengamatan orang tua dirumah, anak lebih menyenangi menggunakan gadgetnya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah.

Berdasarkan kutipan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, masing-masing pembahas sangat berkaitan. Persamaan penelitian ini terfokus pada perkembangan sosial anak, karena lebih difokuskan tentang pengaruh penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget baik dari segi kesehatan maupun psikologi anak, dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial anak. Namun, terdapat perbedaan yang penulis teliti. Perbedaan itu terdapat pada lokasi penelitian, pola asuh atau bimbingan orang tua terhadap anak dan faktor bawaan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif lapangan untuk mengungkapkan suatu fenomena melalui deskripsi bahasa non statistik. Sedangkan metode yang penulis gunakan adalah metode observasi untuk mengetahui lebih dekat objek yang diteliti yaitu letak geografi desa, rasarana desa, dan lain sebagainya. Kemudian metode wawancara (interview mendalam) kepada orang tua yang memiliki anak (usia 6-12 tahun). Serta metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang daerah lokasi penelitian yang meliputi sejarah desa dan sejarah pemerintahan desa. Kemudian teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif model Miles And Huberman. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian lapangan, yakni tentang Dampak Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan-berperan serta.<sup>30</sup> Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjaring data/informasi yang bersifat sewajarnya.

##### **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu (objek penelitian) dan kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara

---

<sup>30</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, XXXVI (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 26.

sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu.<sup>31</sup> Berdasarkan pendekatan penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung.<sup>32</sup>

Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini.<sup>33</sup>

## **B. Lokasi, Subjek dan Objek Penelitian**

Lokasi penelitian adalah Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. Adapun subyek dalam penelitian adalah orang tua dan anak Gampong Pondok Pabrik yang berjumlah 15 orang tua dan 15 anak. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah keterampilan sosial anak.

---

<sup>31</sup> Morrison, Andy Corry W, dan Farid Hamid, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: Pustaka Media Grub, 2012), hal. 37.

<sup>32</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2011), 34.

<sup>33</sup> Juliansyah Noor, hal. 35.

## C. Sumber Data

Data merupakan hasil pencatatan Penulis, baik berupa fakta maupun angka. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari data yang diperoleh. “Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain”.<sup>34</sup> Adapun sumber yang penulis gunakan dalam penelitian ini ada dua yakni sumber primer dan sumber sekunder.

### 1. Sumber Primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh dari pelaku peristiwa itu sendiri, dengan pertanyaan yang bersifat umum yang bertujuan untuk mengungkap data.<sup>35</sup> Adapun yang dimaksud dari data primer adalah data yang berbentuk verbal atau kata-kata yang diungkapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti. Berdasarkan kutipan di atas, maka sumber data primer dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak (usia 6-12 tahun) sebanyak 15 (lima belas) orang di Gampong Pondok Pabrik.

### 2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder dapat disebut juga dengan sumber tambahan atau sumber penunjang. Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung dalam memberikan data pada pengumpulan data, misalnya dalam bentuk dokumen atau lewat orang lain.<sup>36</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah saudara,

---

<sup>34</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 157.

<sup>35</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hal. 104.

<sup>36</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hal. 114.

tetangga yang berjumlah 15 orang dan refrensi buku-buku tentang perkembangan sosial anak.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam rangka untuk memperoleh data yang alami dan obyektif dilokasi penelitian, hendaklah seorang penulis menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.<sup>37</sup> Jadi wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antar pewawancara dengan informan dengan menggunakan

---

<sup>37</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*, hal. 29.

pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.<sup>38</sup>

Wawancara dilakukan kepada sumber primer, yaitu orang tua yang mempunyai anak (usia 6-12 tahun) di Gampong Pondok Pabrik. Data-data yang diperoleh diharapkan dari wawancara mendalam tersebut yaitu: data pengaruh penggunaan gadget dan anak Gampong Pondok Pabrik.

## 2. Observasi

Metode observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah dalam penelitian.<sup>39</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan dampak gadget pada keterampilan sosial anak.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto.<sup>40</sup> Metode ini digunakan untuk mencari data tentang profil Gampong Pondok Pabrik, visi, misi, keadaan penduduk, dan struktur organisasi pemerintahan.

## E. Teknik Analisa Data

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisa yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik

---

<sup>38</sup> Juliansyah Noor, 2016. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, hal. 139.

<sup>39</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hal. 120.

<sup>40</sup> Juliansyah Noor, hal. 141.

antarmasalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesiskan agar memiliki makna yang utuh.<sup>41</sup>

Analisis data dalam penelitian kualitatif *Model Miles and Huberman* ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah analisis jawaban yang diwawancarai. Bila kurang memuaskan setelah jawaban di analisis, maka penelitian akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu.

Model lapangan ini menganalisis secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Sehingga peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas dalam analisis data yaitu menggunakan *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis yaitu:

#### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya nanti bila diperlukan. Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih

---

<sup>41</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, hal. 153.



hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduks, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Berdasarkan keterangan di atas, maka penelitian akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

## 3. *Conclusion Drawing/Verification* (Kesimpulan)

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap pertumbuhan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.<sup>42</sup>

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini penelitian menggunakan *concluding drawing/verifikation* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 91.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Gampong Pondok Pabrik**

##### **1. Batas-Batas Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama**

- a. Sebelah Utara Berbatasan dengan Sungai Langsa
- b. Sebelah Timur Berbatasan dengan Gampong Sidodadi
- c. Sebelah Selatan Berbatasan dengan Gampong Pondok Kemuning
- d. Sebelah Barat Berbatasan dengan Gampong Seulalah

##### **2. Luas**

Luas Pemukiman, Pekarangan & Perkebunan : 648 Ha

##### **3. Data Penduduk Menurut Agama**

- a. Agama Islam : 97 %
- b. Agama Kristen : 2 %
- c. Agama Budha : 1 %
- d. Agama Hindu : 0 %

##### **4. Jarak Tempuh Dari Desa**

Ibukota Kecamatan : 2 Km  
Ibukota Kabupaten : 70 Km  
Ibukota Provinsi : 426 Km  
Kantor Camat : 1,5 Km  
Kantor Polsek : 9,2 Km  
Kantor Koramil : 9,2 Km

### 5. Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian

No	Mata Pencaharian	Jumlah Penduduk	Ket
1	BUMN	75	
2	TNI / POLRI	13	
3	BHL	123	
4	WIRASWASTA	137	
5	PENSIUNAN	58	

### B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget terhadap anak sekolah dasar merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan gadget pada anak sekolah dasar harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 15 orang tua yang mempunyai anak usia 6-12 tahun di Gampong Pondok Pabrik tentang “Dampak Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut :

## **1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 6-12 tahun di Gampong Pondok Pabrik**

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak-anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan gadget pada anak-anak biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak-anak adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat video pembelajaran.

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak harus disampaikan secara perlahan dan bertahap. Karena anak-anak merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada kehidupan selanjutnya.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di gampong Pondok Pabrik banyak tentang pemberian arahan-arahan kepada anak ketika menggunakan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak.

Pertama, menurut Ibu S dan HB (11 tahun) mengatakan bahwa “iya, setiap kali anak menggunakan gadget atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat-nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu game dan tiktok. Tidak menaati peraturan, karena gara-gara HP semuanya jadi malas. Lamanya bermain HP dia sangat betah bisa sampai berjam-jam kalau main HP”. Menurut dari anak ibu S yaitu HB yang berusia (11 tahun) mengatakan bahwa ibunya sering memberikan nasehat setiap HB ingin bermain gadget, tetapi tidak didengarkan nya. Aplikasi yang sering digunakan yaitu tiktok berupa animasi-animasi jepang. Hal ini disukainya karena durasi nya yang cepat dan animasi nya sangat menarik. Durasi lamanya HB bisa sampai berjam- jam.<sup>43</sup>

Kedua, pendapat dari Ibu Y dan LA Raja (12 tahun) mengatakan bahwa “arahan yang diberikan saat bermain gadget kalau batrenya habis, jangan lupa dicas, taruknya jangan sembarangan. Aplikasi yang sering digunakan permainan game. Jarang menaati atau nurut sama saya, kadang suka melawan tidak terima juga apa yang saya kasih tau. Biasanya paling lama 1 jam, tapi kalau lagi pas bisa sampai berjam-jam”. Menurut LA anak dari ibunya Y yang berusia (12 tahun) mengatakan bahwa kalau ibunya memberikan nasihat kepada LA, jarang menaati aturan atau nurut dengan ibunya. Aplikasi yang sering dimainkan yaitu game mobil legend. Pada saat bermain gadget LA lupah waktu, dan durasi bermain hp paling lama cuma satu jam tetapi kalau asyik bermain bisa sampai berjam- jam.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan HB pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.00 WIB.

<sup>44</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Y dan LA pada tanggal 15 November 2021 pukul 16.21 WIB.

Ketiga, pendapat dari Ibu S dan RR (9 tahun) mengatakan bahwa “arahan yang diberikan oleh ibu S kepada anaknya saat bermain gadget yaitu main HP nya jangan lama-lama. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak ibu S yaitu permainan tiktok dan youtube. Tidak pernah menaati aturan yang sudah saya buat. Waktu yang dihabiskan oleh anak ibu S saat bermain gadget paling lama sampai berjam-jam”. Pendapat dari anak ibu S yaitu RR yang berusia (9 tahun) mengatakan bahwa, ibunya selalu memarahi nya saat ia ingin bermain hp. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak ibu S yaitu tiktok yang berisi video video kartun. Waktu yang dihabiskan saat bermain hp bisa sampai berjam-jam tergantung dengan situasi hatinya.<sup>45</sup>

Keempat, pendapat dari Ibu Y dan PA (7 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan oleh Ibu Y kepada anaknya saat bermain gadget yaitu, boleh main HP, tapi mainnya jangan lama-lama ingat waktunya. Aplikasi yang sering digunakan permainan-permainan. Anaknya tidak pernah menaati peraturan yang saya berikan apalagi pas main HP, kadang bilang bentar lagi mainnya. Waktu yang dihabiskan oleh anaknya saat bermain HP yaitu bisa sampai 1 jam”. Pendapat dari PA anak dari ibu Y yang berusia (7 tahun ) mengatakan bahwa, ibunya membolehkan nya bermain hp tetapi jangan lama-lama bermainnya, dan PA tidak pernah menaati peraturan yang diberikan oleh ibunya. Iya sering menggunakan aplikasi permainan atau game masak-masakan yang nama aplikasinya yaitu cooking madeness. Durasi yang dihabiskan saat bermain hp bisa sampai 1 jam.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan RR pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.34 WIB.

<sup>46</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Y dan PA pada tanggal 13 November 2021 pukul 12.01 WIB.

Kelima, pendapat dari Ibu MD dan SA (6 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan kepada anaknya saat ingin bermain gadget yaitu kalau sudah masuk sekolah saya kasih. Tapi kalau belum masuk sekolah tidak saya kasih main HP. Aplikasi yang digunakan oleh anak saya saat bermain HP yaitu kebanyakan aplikasi permainan game yang sering digunakan. Anak saya tidak selalu menuruti perintah dari saya. Waktu yang digunakan paling lama cuma 1 jam”. Pendapat dari SA anak dari ibu MD yang berusia (6 tahun) mengatakan bahwa saat bermain hp, ibunya sering marah. Aplikasi yang digunakan yaitu permainan game Baby Bus yaitu permainan masak-masakan. Setiap bermain hp SA tidak pernah mendengarkan apa yang ibunya katakan, bahkan bisa bermain hp dalam waktu paling lama bisa sampai berjam-jam.<sup>47</sup>

Keenam, pendapat dari Ibu N, dan CP (10 tahun) mengatakan bahwa “arahan yang diberikan kepada anaknya saat bermain gadget, kalau main HP harus ingat sama tugas sekolah PR nya dikerjakan dulu, baru boleh main HP. Aplikasi yang sering digunakan lebih sering bermain tiktok. Tidak terlalu menaati perintah yang diberikan. Waktu yang dihabiskan anaknya saat bermain gadget paling lama cuma 1 jam”. Pendapat dari anak ibu N yaitu CP yang berusia (10 tahun) mengatakan bahwa iya tidak terlalu mendengarkan apa yang ibunya katakan saat ia pingin permai hp. Aplikasi yang sering digunakan yaitu bermain tiktok. Tetapi yang ia lihat bukanlah video kartun, mainkan video apapun yang ada muncul di tiktok,

---

<sup>47</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu MD dan SA pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.30 WIB.

dan jika ada yang pas di matanya iya langsung membuat video dengan gaya sendiri. Waktu yang dihabiskan saat bermain hp paling lama cuma 1 jam.<sup>48</sup>

Ketujuh, pendapat dari Ibu NY dan NM (8 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan adalah jangan lama-lama bermain HP nya, nanti matanya bisa rusak, dan tidak boleh berlebihan. Aplikasi yang sering digunakan main tiktok dan permainan. Anaknya tidak terlalu menaati peraturan yang saya buat, misalnya saya bilang main HP nya jangan lama-lama. Dia suka kelupaan sangking asiknya bermain HP. Waktu yang digunakan dalam bermain HP yaitu 1 jam”. Pendapat dari NM anak dari ibu NY yang berusia (8 tahun) mengatakan bahwa NY perbolehkan bermain hp, dan ibunya langsung memberikannya. Aplikasi yang sering digunakan yaitu bermain tiktok dan permainan. Alasan iya menggunakan tik tok dan permainan karena baginya sangat seru. Dan waktu paling lama saat bermain gadget yaitu 1 jam.<sup>49</sup>

Kedelapan, pendapat dari Ibu MS dan RA (11 tahun) mengatakan bahwa “arahan yang diberikan kepada anaknya saat menggunakan gadget jangan lama-lama saat bermain HP, jangan membuka vidio di youtube yang aneh-aneh. Aplikasi yang sering digunakan tiktok dan game. Anaknya tidak selalu mau mendengar apa yang saya perintahkan, karena matanya asik terus fokus ke HP. Lamanya bermain HP, tetapi kadang 20 menit, dan kalau lagi seru mainnya bisa sampai 1 jam”. Anak dari ibu MS ya itu RA yang berusia (11 tahun ) mengatakan bahwa ibunya hanya bilang bahwa saat bermain hp jangan lama-lama, jangan membuka video yang

---

<sup>48</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu N dan CP pada tanggal 13 November 2021 pukul 17.00 WIB.

<sup>49</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu NY dan NM pada tanggal 12 November 2021 pukul 17.00 WIB.



aneh-aneh. Te tapi RA tidak selalu mau mendengarkan apa yang diperintahkan ibunya. Aplikasi yang sering digunakan adalah game mini car racing game yaitu permainan balap mobil mini. Waktu saat bermain hp sangatlah lama bahkan bisa sampai berjam-jam.<sup>50</sup>

Kesembilan, pendapat dari Ibu Y dan AR (8 tahun) mengatakan bahwa “arahan yang diberikan kepada anaknya saat menggunakan gadget jangan lama-lama saat bermain HP. Aplikasi yang sering digunakan permainan dan tiktok. Tidak menaati aturan apa yang saya katakan, kalau main HP suka tidak tepat waktu. Saat main HP sangat lama, bahkan sampai berjam-jam”. Pendapat dari AR anak dari ibu Y yang berusia (8 tahun) mengatakan bahwa, ibunya hanya bilang bahwa saat bermain hp jangan lama-lama. Aplikasi yang sering digunakan yaitu tiktok. AR membuka tik tok hanya rasa penasaran saja, hal yang membuatnya penasaran yaitu bagaimana caranya membuat video dengan mengikuti musik yang ada di aplikasi tiktok tersebut. Karena hal inilah yang membuatnya sering mengabaikan perintah ibunya. Waktu yang paling lama saat bermain hp yaitu bisa sampai 1 jam.<sup>51</sup>

Kesepuluh, pendapat dari Ibu M dan NJ (7 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan kalau main HP jangan lama-lama, agak jauh sedikit dengan matanya. Aplikasi yang sering digunakan youtube tentang belajar masak-masak, permainan. Tidak menaati apa yang saya katakan. Lamanya main HP sangat lama, kalau hari libur main HP bisa sampai berjam-jam.”. Pendapat dari anak ibu M yaitu NJ yang berusia (7 tahun) mengatakan bahwa, ibunya sering memberikan nasihat

---

<sup>50</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu MS dan RA pada tanggal 11 November 2021 pukul 13.00 WIB.

<sup>51</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Y dan AR pada tanggal 13 November 2021 pukul 16.00 WIB.

saat ia ingin bermain hp, tetapi dia tidak memperdulikan perkataan ibunya, siap bermain hp ia hanya fokus ke hp. Aplikasi yang sering digunakan yaitu belajar masak-masakan dan permainan ular tangga dengan durasi waktu bisa sampai berjam-jam.

Kesebelas, pendapat dari Ibu AM dan AS (12 tahun) mengatakan bahwa “arahan yang diberikan oleh Ibu AM kepada anaknya saat bermain gadget. Harus tepat waktu, selesaikan dulu pekerjaan sekolah, baru boleh main HP, setelah itu tidur siang jangan lama-lama main HP nya. Terkadang bisa menghargai orang lain, terkadang juga tidak. Kebanyakan dia melihat gimana orang memperlakukannya apalagi pas saat dia lagi asik main HP. Waktu menghabiskan bermain gadget paling lama bisa sampai berjam-jam, tergantung dengan keadaan HP nya, kalau pas lagi habis batre cepat berhenti mainnya”. Pendapat dari anak ibu AM yaitu AS yang berusia (12 tahun ) mengatakan bahwa, saat iya ingin bermain hp, ibunya selalu mengingatkan akan pekerjaan sekolah. Saat bermain hp AS tidak memperdulikan keadaan di sekitarnya. Aplikasi yang sering digunakan yaitu tiktok menonton video video tarian. Biasanya AS menghabiskan waktu saat bermain hp bisa sampai berjam-jam tergantung dengan keadaan hp nya.<sup>52</sup>

Keduabelas, pendapat dari Ibu TP dan AS (9 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan oleh Ibu TP kalau main HP ingat Waktu, istirahat juga jangan lupa. Aplikasi yang sering digunakan permainan game. Terkadang mau menuruti perintah saya tergantung mudnya. Waktu yang dibutuhkan saat bermain HP paling lama 2 jam”. Pendapat dari AS anak dari ibu TP yang berusia (9 tahun)

---

<sup>52</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu AM dan AS pada tanggal 11 November 2021 pukul 14.00 WIB.

mengatakan bahwa, saat ingin bermain hp ibunya selalu mengingatkan nya bahwa jangan bermain hp lama-lama dan jangan lupa istirahat. Tetapi ia tidak mendengarkan apa yang ibunya katakan. Aplikasi yang sering digunakan yaitu permainan game perang alasannya karena baginya permainan ini sangatlah seru dan bisa menghilangkan kejenuhan. Durasi yang dihabiskan saat bermain hp bisa sampai berjam-jam.<sup>53</sup>

Ketigabelas, pendapat dari Ibu N, dan M (8 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan boleh main HP asalkan jangan nonton yang aneh-aneh. Aplikasi yang sering digunakan Tiktok. Tidak menaati aturan yang saya buat. Kalau saya bilang main HP jangan lama-lama, dia suka ngeyel. Waktu yang digunakan 1 jam bahkan bisa lebih”. Pendapat dari M anak dari ibu N yang berusia (8 tahun ) mengatakan bahwa, ibunya memperbolehkan nya untuk bermain hp. Aplikasi yang sering digunakan yaitu tiktok dengan berisi video video animasi. Alasannya karena baginya videonya sangat menarik. Waktu yang dihabiskan untuk bermain hp bisa sampai berjam-jam.<sup>54</sup>

Keempatbelas, pendapat dari Ibu H dan DA (8 tahun) mengatakan bahwa “Arahan yang diberikan saat anak bermain gadget jangan dibawak kemana-mana HP nya. Mainnya dirumah saja. Aplikasi yang digunakan permainan atau game. Tidak menaati peraturan. Waktu bermain HP paling lama Cuma 2 jam”. Anak dari ibu H yaitu DA yang berusia( 8 tahun) mengatakan bahwa, ibunya mengatakan kalau main hp jangan keluar rumah dan kalau baterainya habis segera dicas. Tetapi

---

<sup>53</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu TP dan AS pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.00 WIB.

<sup>54</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu N dan M pada tanggal 12 November 2021 pukul 13.00 WIB.

pada saat DA bermain hp iya tidak memperdulikan apa yang dikatakan ibunya. Setiap selesai bermain hp, hp-nya selalu di letakkan sembarangan. Aplikasi yang sering digunakan yaitu permainan game masak-masakan dengan durasi paling lama bisa sampai 2 jam.<sup>55</sup>

Kelimabelas, Pendapat dari Ibu S dan AA (6 tahun) mengatakan bahwa “Boleh main HP tapi mainnya sebentar saja. Aplikasi yang digunakan tiktok. Iya terkadang menaati terkadang juga tidak. Paling lama main HP Cuma 1 jam”. Pendapat dari anak ibu S yaitu AA yang berusia (6 tahun )mengatakan bahwa, saat ingin bermain hp ibunya memperbolehkannya dengan syarat bermain hp nya hanya sebentar saja. Tetapi iya sering mengabaikan perintah ibunya. Aplikasi yang sering digunakan yaitu tiktok yang biasanya AA sering membuat video bernyanyi sendiri dengan menggunakan musik yang terdapat di dalam aplikasi tersebut. Durasi yang paling lama saat bermain hp yaitu bisa lebih dari 1 jam. <sup>56</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari 15 orang tua dan 15 orang anak usia 6-12 tahun bahwa pada pemberian arahan kepada anak memang sangat diperlukan, tetapi pada orang tua saat memberikan arahan lebih ke arah membiarkan dan diperbolehkan bermain gadget apa pengawasan. Dan dari sekian banyak aplikasi aplikasi yang terdapat di dalam gadget, mereka lebih memilih gadget digunakan hanya hanya untuk bermain. Disinilah peran orangtua sebagai pemberi arahan penggunaan gadget pada anak sangatlah diperlukan. Tetapi masih banyak masih

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Heriyati dan Delia Anzelina pada tanggal 15 November 2021 pukul 17.30 WIB.

<sup>56</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Supini dan Afa Alhimsah Khalillah pada tanggal 14 November 2021 pukul 13.00 WIB.

banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget pada anak.

Dari 15 orang anak usia 6-12 tahun dibagi menjadi 2 jenis, pertama anak-anak laki-laki 3 orang dan anak perempuan 12 orang. Pada anak laki-laki, mereka menggunakan aplikasi game seperti mobil legend, dan balap mobil mini. Alasan mereka menggunakan aplikasi game karena rasa penasaran, dan terdapat keasyikan sendiri di dalam game tersebut. Pada anak perempuan mereka menggunakan aplikasi game dan tiktok. Game yang dimainkan ialah cooking madness yaitu game masak-masakan, dan baby buss yaitu di dalamnya ada game masak-masakan, membuat kue dan menanam bunga. Sedangkan pada aplikasi tiktok mereka menonton animasi, dan membuat video sesuai dengan yang ada pada aplikasi tersebut. Alasan mereka menggunakan aplikasi ini karena lebih seru dan dapat menghilangkan rasa jenuh. Waktu yang dihabiskan pada saat bermain gadget lebih lama, bisa sampai berjam-jam tergantung dengan situasi dan mood masing-masing.

## **2. Dampak Penggunaan gadget terhadap perkembangan Sosial Anak Usia 6-12 tahun di Gampong Pondok Pabrik**

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiriman pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun di Gampong Pondok Pabrik tentang apakah anak usia dini mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal gadget?.

Pertama, menurut Ibu S dan HB (11 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama tidak mau membantu saya, Karena fokus dengan Hpnya. Keterampilan menyesuaikan diri bermain tidak ingat waktu. Keterampilan anak dalam berinteraksi, Interaksinya kurang, Karena kalau main hp hanya berbicara seperlunya saja. Keterampilan dalam berempati pada anak sangat berbeda, Karena lebih sering menghabiskan waktunya ke HP. Keterampilan dalam mengontrol diri, Dia sangat keras kepala, Jadi apa yang saya katakan memang tidak peduli. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Saya kadang tidak dihargai, gimana dengan orang lain.”<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan HB pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.00 WIB.

Menurut pendapat dari anak ibu S yaitu HB yang berusia (11 tahun) mengatakan bahwa, setiap ibunya ingin meminta tolong iya tidak mau membantu, alasannya karena iya selalu fokus dengan hp. Dalam keterampilan menyesuaikan diri saat bermain hp HB tidak ingat waktu saat bermain hp. Keterampilan dalam berinteraksi, interaksinya HB hanya berbicara seperlunya saja. Keterampilan dalam berempati sangatlah berbeda yang mana dulu sebelum menggunakan hp iya sangat peduli dengan keadaan di sekitar, tetapi setelah menggunakan hp lebih sering menghabiskan waktunya ke Hp. Keterampilan dalam mengontrol diri HB tidak peduli apa yang dikatakan oleh orang-orang di sekitarnya. Bahkan HB tidak bisa menghargai orang lain karena terlalu fokus ke hp.<sup>58</sup>

Kedua, pendapat dari Ibu Y dan LA (12 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama jarang membantu saya, Karena saya juga jarang meminta tolong sama dia. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Dia suka main hp tidak tahu pada tempatnya, saat lagi makan juga main HP. Keterampilan dalam berinteraksi, Kalau lagi main HP pas ditanyak kadang jawab seperlunya saja, dan kadang juga enggak dijawab. Keterampilan dalam berempati pada anak, Kadang berbeda kadang tidak, Karena kadang peduli dengan keadaan disekitarnya kalau lagi main hp. Keterampilan dalam mengontrol diri, Kalau main hp suka fokus ke hpnya, apalagi kalau mainnya juga sama kawannya, Itu bisa tahan sampai lama-lama. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Tergantung siapa yang dilihatnya dan perlunya apa dengan dia”.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan HB pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.00 WIB.

<sup>59</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Y dan LA pada tanggal 15 November 2021 pukul 16.21 WIB.

Pendapat dari anak ibu Y yang bernama LA yang berusia (12 tahun) mengatakan bahwa, kalau ibu sering meminta tolong LA tidak mau membantu. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, LA selalu bermain hp sendirian dan berada di kamar. Saat lagi makan juga pegang hp. Penampilan dalam berinteraksi LA hanya mau bicara sesuai dengan mood nya. Keterampilan dalam berempati mengalami perbedaan. Bulunya tidak tahu cara menggunakan hp, tetapi sekarang jadi tahu dan mengerti dan mengerti bagaimana cara menggunakan hp. Dan LA kadang-kadang peduli dengan keadaan sekitarnya pas lagi main hp. Keterampilan dalam mengontrol diri, LA suka marah-marah kalau ibunya menegur nya saat bermain hp. Keterampilan dalam menghargai orang lain, LA selalu melihat siapa yang dilihatnya dan siapa yang ngajak nya bicara.<sup>60</sup>

Ketiga, pendapat dari Ibu S dan RR (9 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, saat bermain gadget, Ibu S saat meminta bantuan kepada anaknya selalu mengancam dengan perkataan harus mau menolong saya, kalau enggak saya ambil hpnya. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, kalau pas lagi main lebih sering mainnya sendirian, orang tuanya enggak boleh mengawasi. Keterampilan anak dalam berinteraksi, Anak saya lebih sering fokus ke hp, kalau ada kawannya datang kerumah ajak main, ngomong-ngomong dan tetap main, tapi dia tetap main hp, dan nanti capek sendiri kawannya ngomong enggak diopen, terus kawannya pulang. Sama saya gitu juga saya ajak ngomong sampai berapa kali diopen pun enggak. Keterampilan dalam berempati, Sangat berbeda sekali, dulu sebelum kenal hp itu cukup dekat dengan orang tuanya, dengan

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Y dan LA pada tanggal 15 November 2021 pukul 16.21 WIB.



saya. Kalau saya pergi pasti selalu minta ikut, kalau saya marah selalu dibujuk-bujuk saya, sekarang udah ada hp, enggak peduli lagi. Keterampilan dalam mengontrol diri, Tidak bisa mengontrol dirinya kalau lagi main hp, dikasih tau yang bagus selalu ngelawan. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Saat bermain gadget tidak pernah menghargai orang lain. Saya suruh ini, saya suruh dia mandi, main hpnya jangan lama kali, Tetap enggak didengarnya”.<sup>61</sup>

Anak dari ibu S yaitu RR yang berusia (9 tahun ) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, ibu selalu mengancamnya setiap kali meminta bantuan. Dengan ancaman kalau nggak mau menolong ibu hp-nya bisa diambil. Keterampilan dalam menyesuaikan diri R lebih sering bermain hp sendirian orang tuanya nggak boleh mengawasi. Keterampilan dalam berinteraksi R hanya fokus ke hp meskipun ada kawannya yang ngajak main, R tetap tidak peduli. Kalau sama ibu, R juga nggak peduli apa yang dikatakannya ibunya. Keterampilan dalam berempati, R mengatakan kalau dulu sebelum ada hp sering mematuhi perintah orang tuanya, tetapi semenjak ada hp R lebih suka menghabiskan waktu bermain hp karena sangat seru dan asyik. Keterampilan dalam mengontrol diri, R selalu marah kalau ibu menyuruhnya untuk berhenti bermain hp. Keterampilan dalam menghargai orang lain, R tidak mau mendengarkan apa yang dikatakan ibu saat ia asyik bermain hp.<sup>62</sup>

Keempat, pendapat dari Ibu Y dan PA (7 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama pada anak, Ya kalau diminta bantuan mau

---

<sup>61</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan RR pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.34 WIB.

<sup>62</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan RR pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.34 WIB.

ngebantu, adalah sikit kerja samanya sama saya. Tapi saya harus merepet dulu ke dia baru dia mau ngelakuin. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, tidak bisa menyesuaikan dirinya, dimana saja bisa bermain hp yang penting nyaman. Keterampilan dalam berinteraksi, anaknya kadang-kadang mau diajak ngomong saat lagi main hp. Terkadang ya enggak juga. Keterampilan dalam berempati, Dulunya langsung peduli kalau mamaknya lagi ngomel-ngomel, tapi sekarang semenjak pegang hp jarang peduli. Keterampilan dalam mengontrol diri, terkadang dapat terkontrol, kalau pas saya tegur gitu, kadang dia mau marah, tapi saya bilang kalau ngelawan hp saya ambil. Keterampilan dalam menghargai orang lain, pas lagi main hp, Orang tuanya lewat didepannya enggak diopenya, disuruh makan, tidur siang juga enggak diopenya”.<sup>63</sup>

Pendapat dari anak ibu Y yaitu PA yang berusia (7 tahun) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, PA mau membantu ibu kalau menyuruhnya. Keterampilan dalam menyesuaikan diri PA saat bermain habis tidak peduli keadaan sekitarnya di mana saja bisa bermain hp yang penting nyaman. Keterampilan dalam berinteraksi PA mengatakan kalau lagi bosan dengan hp iya bisa meninggalkan hp-nya dan mau diajak ngobrol. Keterampilan dalam berempati, PA maunya langsung peduli kalau ibu lagi marah dan ajak ngomong, tetapi semenjak pegang hp sudah jarang peduli lagi. Keterampilan dalam mengontrol diri, P mengatakan kalau saat ibu menegur, muka P langsung cemburutan dan kadang mau

---

<sup>63</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Y dan PA pada tanggal 13 November 2021 pukul 12.01 WIB.

marah. Keterampilan dalam menghargai orang lain, P mengatakan kalau ibu atau ayah menyuruhnya untuk istirahat, makan, tidur, juga ngga diopen nya.<sup>64</sup>

Kelima, pendapat dari Ibu MD dan SA (6 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Tidak mau membantu saya saat saya memerlukan bantuan. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saat bermain hp sering didepan orang tuanya, Tidak tau pada tempatnya. Keterampilan dalam berinteraksi, kalau saya panggil dia selalu menjawab, tapi itu kadang-kadang mau juga kalau diajak ngomong. Keterampilan dalam berempati, Dia sangat berbeda, Sesudah kenal hp dia suka enggak peduli kalau saya lagi marah. Keterampilan dalam mengontrol diri, Tidak bisa mengontrol diri, Apalagi kalau saya panggil pas dia lagi main hp itu mukanya langsung merengut. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Tidak peduli keadaan disekitarnya, Mau ada orang yang tegur, Ajak main, Dia hanya fokus ke hp”.<sup>65</sup>

Pendapat dari anak ibu MD yaitu SA yang berusia (6 tahun) mengatakan bahwa keterampilan dalam bekerja sama, kalau ibu menyuruh SA seperti menyuruhnya untuk pergi ke warung, membeli garam, selalu menolak. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, SA sering bermain hp di kamar sendirian. Keterampilan dalam berinteraksi, SA mengatakan kalau saya dipanggil oleh ibu, saya kadang-kadang mau menjawab kadang-kadang nggak, karena main hp lebih asyik dan seru daripada mengobrol. Keterampilan dalam berempati, SA mengalami perbedaan, dahulu setiap ibu pegang hp, sayang gak peduli. Tetapi setelah tahu

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Y dan PA pada tanggal 13 November 2021 pukul 12.01 WIB.

<sup>65</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu MD dan SA pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.30 WIB.

kalau hp bisa bermain game dan banyak aplikasi didalamnya, saya tertarik untuk menggunakan hp. Keterampilan dalam menghargai orang lain SA mengatakan bahwa saya tidak peduli dengan keadaan sekitar kalau lagi main hp harusnya tidak ada yang mengganggu.<sup>66</sup>

Keenam, pendapat dari Ibu N, dan CP (10 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Tidak mau membantu saya, alasannya selalu lagi asik main tiktoknya lagi seru. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Saat main hp, Selalu mainnya didalam kamar berdua dengan kakaknya. Keterampilan dalam berinteraksi, Pernah main hpnya dengan kakaknya, jadi ya mereka pasti ngomong-ngomong berdua, tapi kalau saya jarang, apalagi pas main hp. Keterampilan dalam berempati, Ya sangat berbeda, Setelah mengenal hp, rasa peduli sama orang lain itu jarang, jangan sama orang lain, sama saya aja kalau saya lagi marah, makin enggak peduli lagi dia. Keterampilan dalam mengontrol diri, kadang-kadang bisa mengontrol dirinya pas lagi main hp, kadang kalau hatinya lagi pas, Itu bisa seharian enggak disentuh hpnya. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saat main hp, Dia masih ngehargai orang lain, kalau enggak saya ambil hpnya, Misalnya saya lagi ngomong sama dia, Itu hpnya langsung ditaruhnya”.<sup>67</sup>

Pendapat dari anak ibu N yaitu CP yang berusia ( 10 tahun) mengatakan bahwa keterampilan dalam bekerja sama menurut saya untuk membantunya, tapi saya tidak pernah mau karena setiap ibu menyuruh saya pasti saya lagi asyik bermain hp. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya selalu bermain hp di

---

<sup>66</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu MD dan SA pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.30 WIB.

<sup>67</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu N dan CP pada tanggal 13 November 2021 pukul 17.00 WIB.

dalam kamar kadang berdua dengan kakak kadang juga sendirian. Keterampilan dalam berinteraksi, setiap saya bermain hp, saya selalu ngomong dengan kakak saya dan nggak pernah bicara dengan yang lainnya. Keterampilan dalam bertempati, iya sang at berbeda, saya lebih suka bermain hp daripada bermain dengan kawan-kawan dan membantu ibu. Tapi kalau dulu karena belum ada hp jadi saya lebih sering bermain dengan kawan-kawan. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saya lebih suka bermain hp kalau ada orang yang mengganggu saya suka kesal dan rasa nya hp mau saya banting.<sup>68</sup>

Ketujuh, pendapat dari Ibu NY dan NM (8 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Iya, Iya mau membantu saya, kalau tidak, saya ambil hpnya. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Kalau main hp, Lebih sering main sama ayahnya, Pas duduk ayahnya, Dia ikut duduk disampingnya. Keterampilan dalam berinteraksi, N enggak terlalu fokus sama hp, Kalau ada yang ajak bicara, Dia mau bicara. Keterampilan dalam berempati, Mengalami perbedaan sesudah mengenal hp, kalau suka ditegur, Ngeliat saya ngomel-ngomel, Itu malah dia makin ngomel-ngomel juga. Keterampilan dalam mengontrol diri, Dia tidak bisa mengontrol dirinya kalau sudah pegang hp, Kadang hp itu ditinggalkan dimana-mana, Ditaruhnya suka sembarangan. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Anaknya kadang-kadang perduli kalau ada orang yang ajak dia ngomong, Manggil dia gitu, Tapi suka enggak sopan duduknya, Nanti duduk diatas meja, Dikursi kakinya diangkat”.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu N dan CP pada tanggal 13 November 2021 pukul 17.00 WIB.

<sup>69</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu NY dan NM pada tanggal 12 November 2021 pukul 17.00 WIB.

Pendapat dari anak ibu NY yaitu NM yang berusia ( 8 tahun ) mengatakan bahwa keterampilan dalam bekerja sama, setiap kali ibu menyuruh, saya selalu diancam kalau nggak mau nanti hpnya diambil. Jadi saya terpaksa menuruti perintah ibu. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya lebih main hp dengan ayah, karena ayah lebih asyik daripada ibu. Keterampilan dalam berinteraksi kalau ada yang ajak ngomong saya, saya kadang mau menjawab kadang juga nggak. Keterampilan dalam berempati, dulu saya gak suka main hp, tapi sekarang saya suka main hp karena banyak aplikasi didalamnya. Dan kalau main hp, saya engage suka di ganggu, apa lagi kalau ibuprofen menyuruh saya untuk berenti main nya. Keterampilan dalam mengontrol diri, saya paling gak suka kalau ibu marah-marah pas saya lagi main hp. Jadi saya kadang jugak marahi ibu, kadang jugak mukak saya merengut aja. Keterampilan dalam menghargai orang lain, ada jugak yg ngjak saya ngomong, tapi saya gak terlalu mendengarkan kalau orang ajak ngomong. Tapi kalau ayah yg marahi pas saya gak ngejawab, saya langsung diam.<sup>70</sup>

Kedelapan, pendapat dari Ibu MS dan RA (11 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Lebih fokus ke hp saat diminta bantuan, Dia enggak peduli sama sekali. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Kadang-kadang kalau main hp suka sendiri dikamar, Dan kalau udah selesai mainnya baru ikut kumpul duduk-duduk dengan kami. Keterampilan dalam berinteraksi, Kalau ada saya disampingnya itu diajak ngomong, tapi tangannya terus main hp. Keterampilan dalam berempati, Dia kadang-kadang berbeda kalau lagi marah kadang main pergi aja, Kadang keluar main sama kawannya. Keterampilan dalam

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu NY dan NM pada tanggal 12 November 2021 pukul 17.00 WIB.

mengontrol diri, Setiap saya tegur, saya kasih tau bagus-bagus pasti dia marah, Dan ngelawan. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Tidak selalu peduli, Misalkan saya lagi didapur gitu kalau dengar ada yang datang kerumah saya suruh buka pintu, Dia tetap enggak mau. Dan kalau orang lain menegurnya gitu saat dia main hp, Tidak diresponnya sama sekali”.<sup>71</sup>

Pendapat dari anak ibu MS ya itu RA yang berusia (11 tahun )mengatakan bahwa, keterampilan bekerja sama, ibu kalau nyuruh saya, saya gak open, karena saya lebih suka main hp. Paling nanti ibu diam sendiri kalau gak saya open. Saya malas disuruh-suruh sama ibu. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya lebih suka bermain hp sendirian di kamar. Keterampilan dalam berinteraksi, kalau ayah atau ibu ajak ngomong, saya tetap mendengarkan, tapi kadang saya gak jawab karena saya dengarin tapi tangan sambil main hp. Keterampilan dalam berempati, saat ibu menyuruh saya untuk berenti main hp, saya langsung pigi keluar sambil bawak hp. Karena saya gak suka kalau pas saya lagi main hp ada yang ganggu. Keterampilan dalam mengontrol diri, saya sering marahi sama ibu kalau di suruh berenti main. Jadi saya gak peduli. Yg penting main dulu. Ya ibu Cuma diam aja gak peduli lagi kalau saya udah marahi. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saya tidak selalu peduli dengan keadaan disekitar atau siapa pun pas saya lagi main hp.<sup>72</sup>

Kesembilan, pendapat dari Ibu Y dan AR (8 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Tidak mau membantu saya. Keterampilan

---

<sup>71</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu MS dan RA pada tanggal 11 November 2021 pukul 13.00 WIB.

<sup>72</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu MS dan RA pada tanggal 11 November 2021 pukul 13.00 WIB.

dalam menyesuaikan diri, Saat bermain hp lebih sendiri duduknya, kadang dibangku, kadang dikamar, kalau udah sama hp, Semua enggak peduli, Pr pun enggak disiapin. Keterampilan dalam berinteraksi, Saat ada kawannya ajak main, Dia enggak mau, tetap fokus sama hp, Ngomong sama saya pun kalau lagi main hp suka enggak nyambung. Keterampilan dalam berempati, Sangat berbeda sekali, Karena semenjak kenal hp, Apalagi ada permainan yang seru jadi lupa, Kemana-mana hp selalu dibawaknya. Keterampilan dalam mengontrol diri, saat mengontrol diri pas lagi main hp tidak suka diganggu, kalau diganggu marah-maraha, mamaknya yang diomelin. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Tidak menghargai sama sekali. Pokoknya kalau lagi main hp, Itu enggak boleh diganggu, Enggak peduli sama keadaan sekitarnya, kalau saya ngomong, Suka nyantel, Pura-pura enggak dengar”.<sup>73</sup>

Anak Dari ibu Y ya itu AR yang berusia (8 tahun) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, kalau ibu menyuruh saya, saya tidak mau membantu. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya lebih suka main hp sendirian, dan duduk di bangla tears, kadang di kamar. Keterampilan dalam berinteraksi, kalau ada kawan yang ajak main, saya mau dan gak mau main hp lagi. Keterampilan dalam berempati, sekarang sangat suka main hp, apa lagi ada permainan yang seru. Tapi dulu saya gak suka main hp. Keterampilan dalam mengontrol diri, saya suka nangis kalau di marahi sama ibu pas saya gak mau

---

<sup>73</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Y dan AR pada tanggal 13 November 2021 pukul 16.00 WIB.



berenti main hp. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saya suka pura-pura gak dengar kalau ada yang ajak ngomong.<sup>74</sup>

Kesepuluh, pendapat dari Ibu M dan NJ (7 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Kalau saya minta tolong, ada aja alasannya, nanti ya mak, tunggu sebentar ada permainan yang lagi seru. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Tidak bisa menyesuaikan diri saat main hp, Lagi sama orang tuanya pun juga main hp. Keterampilan dalam berinteraksi, Dia kalau diajak ngomong mau ngejawab, tapi mata tangannya tetap fokus ke hp. Keterampilan dalam berempati, sangat berbeda, Semenjak kenal hp jadi malas-malasan, Karena terlalu asik dengan hpnya. Keterampilan dalam mengontrol diri, Terkadang bisa mengontrol dirinya, kadang juga enggak Karena pas lagi main hp apalagi game itu kalau bisa jangan ada yang ganggu. Keterampilan dalam menghargai orang lain. Tidak pernah menghargai orang lain, atau orang tuanya saat main hp”.<sup>75</sup>

Pendapat dari anak ibu M ya itu NJ yang berusia (7 tahun) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, setiap ibu menyuruh saya, saya selalu kasih alasan, karena saya gak mau Menolong ibu. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, dimana-mana pasti saya main hp, saat bersama ibu saya jugak pegang hp. Ibu gak marahi, karena kalau di marahi pasti saya nangis. Makanya ibu membiarkan saya main hp. Keterampilan dalam berinteraksi, saya kadang gak mau ngejawab apa yang orang bilang. Karena saya banyak diam. Keterampilan dalam berempati, dulu pas belum tau hp, saya rajin belajar. Tapi semenjak ada hp, saya

---

<sup>74</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Y dan AR pada tanggal 13 November 2021 pukul 16.00 WIB.

<sup>75</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Ma dan NJ pada tanggal 14 November 2021 pukul 15.00 WIB.

gak buat pr, ibu yang kadang yang buat in pr saya. Keterampilan dalam mengontrol diri, saya gak suka kalau di ganggu pas lagi main hp. Saya lebih suka diam aja cemberut kalau ibu marah. Keterampilan dalam menghargai orang lain, kalau pas lagi sama ibu atau ayah, saya kadang gak main hp, karena saya takut kalau di marahi sama ayah.<sup>76</sup>

Kesebelas, pendapat dari Ibu AM dan AS (12 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, kadang-kadang kalau lagi mau ngebantu saya, kalau tidak ya tidak juga. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Kebanyakan bermain gadget sering dikamar, mainnya selalu setiap pulang sekolah. Keterampilan dalam berinteraksi, Ya tidak juga, Kadang mau bicara saat main hp, Lihat reaksi orang juga gimana bicara dengannya. Keterampilan dalam berempati, Terdapat hanya sedikit perbedaan, Kadang tergantung dengan suasana hatinya, Gimana kalau lagi main hp ya perduli dengan orang yang ada dirumahnya. Keterampilan dalam mengontrol diri, Dapat mengontrol dirinya tergantung, Misalkan saya mau menegurnya kalau dengan baik ya dia enggak melawan, Tapi kalau dengan cara enggak baik ya ngelawan. Keterampilan dalam menghargai orang lain, Terkadang bisa ngehargai orang lain, Terkadang juga enggak, Kebanyakan dia melihat gimana orang perlakukannya apalagi pas saat dia lagi asik main hp”.<sup>77</sup>

Pendapat Dari anak ibu AM ya itu AS yang berusia (12 tahun) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, saya kadang mau ngebantu ibu kadang jugak enggak. Karena ibu ada dirumah Cuma pas saya pulang sekolah. Ibu kerja

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Ma dan NJ pada tanggal 14 November 2021 pukul 15.00 WIB.

<sup>77</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu AM dan AS pada tanggal 11 November 2021 pukul 14.00 WIB.

cuci gosok baju orang. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya lebih sering bermain hp di dalam kamar, dan lainnya selalu setiap pulang sekolah. Keterampilan dalam berinteraksi, saya selalu liat orang dulu siapa yang ajak saya ngomong, kalau bagi saya gak penting, saya gamau open. Keterampilan dalam berempati, dulu dan sekarang saya kalau main hp tergantung dengan mod saya. Kadang saya suka kadang jugak enggak suka. Atau bosan gitu. Keterampilan dalam mengontrol diri, kalau saya ditegur dengan cara yang baik, saya mau mendengarkan dan menuruti. Keterampilan dalam menghargai orang lain, kalau siapa pun yang ajak saya ngomong atau menyuruh saya dengan baik, saya pasti peduli.<sup>78</sup>

Keduabelas, pendapat dari Ibu TP dan AS (9 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama tidak mau membantu saya, Setiap disuruh selalu pergi, tapi hpnya juga dibawaknya. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Lebih sering kalau main hp sambil tiduran didepan tv, Dan tvnya juga sambil dihidupkan. Keterampilan dalam berinteraksi, Kalau sama saya pas lagi main hp jarang mau diajak ngobrol, tapi kalau ayahnya yang ajak ngomong, Langsung ditaruh hpnya. Keterampilan dalam berempati, Iya sangat berbeda, Pas udah kenal hp kalau saya suruh-suruh suka enggak mau. Keterampilan dalam mengontrol diri, kadang-kadang dia ngerti sendiri, kalau udah bosan main hpnya, Dia pergi tidur. Keterampilan dalam menghargai orang lain, dia paling takut sama ayahnya, kalau ada ayahnya manggil langsung hp enggak dipeduliin”.<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu AM dan AS pada tanggal 11 November 2021 pukul 14.00 WIB.

<sup>79</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu TP dan AS pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.00 WIB.

Pendapat Dari anak ibu TP ya itu AS yang berusia yang berusia ( 9 tahun) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, kalau ibu menyuruh saya saya tidak mau momentum dan langsung pergi tetapi hp juga saya bawa. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya lebih sering kalau main hp sambil tiduran di depan tv. Keterampilan dalam berinteraksi, ayah yang lagi ngomong pak saya lagi main hp saya langsung diam dan langsung saya taruh HP nya. Keterampilan dalam berempati, dulu sebelum ada hp saya sering membantu ibu, tapi sekarang saya lebih sering main hp karena di hp banyak aplikasi yang seru. Keterampilan dalam mengontrol diri, kalau saya sudah bosan bermain hp, pasti hpnya saya taruh dan langsung saya istirahat. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saya paling takut sama ayah, kalau ayah manggil, langsung hp nggak saya peduliin.<sup>80</sup>

Ketigabelas, pendapat dari Ibu N, dan M (8 tahun) mengatakan bahwa “keterampilan dalam bekerja sama, kadang-kadang kalau pas lagi main hp gitu mau saya suruh beli apa gitu kewarung. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, kalau main hp selalu sendirian enggak boleh ada yang ganggu. Keterampilan dalam berinteraksi, iya dia masih mau saya ajak ngomong pas lagi main hp, Tapi tetap ke hp matanya. Keterampilan dalam berempati, Iya sangat berbeda, karena saat udah kenal hp sering fokus ke hp. Keterampilan dalam mengontrol diri, Kalau hpnya diambil dia langsung nangis, Tapi saya biarin lama-lama diam sendiri.

---

<sup>80</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu TP dan AS pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.00 WIB.

Keterampilan dalam mengontrol diri, kadang menghargai saya kadang juga enggak”.<sup>81</sup>

Anak dari ibu N yaitu M yang berusia (8 tahun) mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, saya kadang mau disuruh sama ibu. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya selalu bermain HP sendirian dan tidak ada boleh yang ganggu. Keterampilan dalam berinteraksi, setiap main hp saya selalu fokus ke hp nggak peduli dengan orang di sekitar. Keterampilan dalam mengontrol diri, kalau hpnya diambil pria langsung nangis dan kesal. Keterampilan dalam berempati saya lebih sering main hp daripada bermain dengan teman-teman. Keterampilan dalam mengontrol diri.<sup>82</sup>

Keempatbelas, pendapat dari Ibu H dan DA (8 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, Tidak peduli dengan tugas yang saya berikan. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Biasanya kalau main hp itu sering didalam kamar, mainnya sambil tiduran. Keterampilan dalam berinteraksi, kadang mau ngomong sama orang yang dirumah, Kadang juga enggak. Keterampilan dalam berempati, Iya sangat berbeda, Sebelum kenal hp selalu peduli kalau saya panggil atau minta tolong. Keterampilan dalam mengontrol diri, kalau lagi seru-serunya main hp tapi tiba-tiba baterainya habis, dia suka nangis, Didiamin enggak mau berhenti, harus dikasih hp lagi baru diam, Itupun merajuk dulu. Keterampilan dalam menghargai orang lain, tidak menghargai saya kalau lagi main hp”.<sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu N dan M pada tanggal 12 November 2021 pukul 13.00 WIB.

<sup>82</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu N dan M pada tanggal 12 November 2021 pukul 13.00 WIB.

<sup>83</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu H dan DA pada tanggal 15 November 2021 pukul 17.30 WIB.

Pendapat dari anak ibu H yaitu DA yang berusia (8 tahun) mengatakan bahwa keterampilan dalam bekerja sama saya tidak mau membantu ibu setiap Ibu menyuruh saya. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, Saya suka main HP di dalam kamar. Keterampilan dalam berinteraksi, Saya kadang mau diajak ngomong kadang juga nggak. Keterampilan dalam berempati, sebelum kenal HP saya selalu peduli dengan apa yang dikatakan oleh orang tua, tetapi sekarang main HP lebih seru. Keterampilan dalam mengontrol diri, Saya suka kesal dan nangis kalau lagi asik main HP tiba-tiba hp-nya mati. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saya tidak peduli dengan orang disekitar karena bagi saya HP lebih mengasyikkan.<sup>84</sup>

Kelimabelas, pendapat dari Ibu Ibu S dan AA (6 tahun) mengatakan bahwa “Keterampilan dalam bekerja sama, kadang suka ngebantu saya karena saya kan jualan, jadi saya batasi main hpnya. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, kalau setiap main hp selalu disamping saya karena saya takut dia nonton yang enggak-enggak. Keterampilan dalam berinteraksi, dia harus mau kalau saya ajak ngomong, kalau enggak hpnya saya ambil, Dan enggak saya kasih lagi, tapi kalau dengan orang lain diajak ngomong suka enggak diopen jugak. Keterampilan dalam berempati, Biasa saja menurut saya, karena selama ini kalau main hp selalu saya pantau. Keterampilan dalam mengontrol diri, saat main hp masih mengontrol dirinya, Kalau mau marah pas saya tegur, saya liatin dia langsung diam.

---

<sup>84</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu H dan DA pada tanggal 15 November 2021 pukul 17.30 WIB.

Keterampilan dalam menghargai orang lain, kadang bisa menghargai saya kadang kalau lagi ngambek enggak peduli sama keadaan sekitar”<sup>85</sup>.

Pendapat dari anak-anak ibu S yaitu AA berusia (6 tahun ) mengatakan bahwa mengatakan bahwa, keterampilan dalam bekerja sama, Ibu jarang meminta bantuan jadi saya lebih sering main HP. Keterampilan dalam menyesuaikan diri, saya selalu main HP disamping ibu yang diawasi oleh ibu. Keterampilan dalam berinteraksi, kalau saya nggak mau nggak mau jawab apa yang ibu bilang pasti Happy langsung diambil. Keterampilan dalam berempati, setiap saya main hp saya selalu dipantau sama ibu kalau main hp nya lama pasti hpnya langsung diambil sama ibu dan ibu pasti marah, dan saya baru saja apa yang ibu bilang. Keterampilan dalam mengontrol diri, kalau saya dimarahi ibu pas lagi main hp saya langsung diam. Keterampilan dalam menghargai orang lain, saya suka merajuk kalau dipaksa untuk berhenti main hp.<sup>86</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari 15 orang tua dan 15 orang anak usia 6-12 tahun bahwa anak-anak sudah menggunakan gadget dan orang tua mereka memperbolehkan untuk bermain gadget. Gadget yang digunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi gadget sendiri kepada anak. Orang tua memberikan gadgetnya ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata lebih dari 1 jam. Jika anak menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan supaya anak lambat laun paham akan dampak buruknya penggunaan gadget jika terlalu lama digunakan.

---

<sup>85</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan AA pada tanggal 14 November 2021 pukul 13.00 WIB.

<sup>86</sup> Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu S dan AA pada tanggal 14 November 2021 pukul 13.00 WIB.

Keterampilan sosial pada anak sangatlah berpengaruh, yang pertama pada keterampilan dalam bekerja sama anak tidak mau membantu orang tuanya dengan berbagai alasan salah satunya karena terlalu asyik saat bermain hp. Kedua, keterampilan dalam menyesuaikan diri, mereka lebih sering bermain hp di dalam kamar, meskipun sebagian ada juga yang bermain hp diawasi oleh orang tuanya. Ketiga, keterampilan dalam berinteraksi, interaksi manakah sangatlah berkurang seperti saat orang tua atau orang di sekitarnya mengajaknya berbicara tidak ada timbal baliknya, anak hanya diam dan mendengarkan saja. Keempat, keterampilan dalam berempati pada anak sangatlah berbeda, kebanyakan dari mereka dulunya tidak tahu dan tidak mau tahu tentang hp, tetapi perkembangan zaman mereka jadi tahu dan mengerti dan bagaimana cara menggunakan hp. Terlebih lagi rasa berempati kepada orang-orang di sekitar sangatlah berkurang. Kelima, keterampilan dalam mengontrol diri, mereka tidak bisa mengontrol dirinya ketika orang tuanya memerintahkan anaknya untuk berhenti bermain hp, mereka selalu menangis, wajahnya berubah menjadi cemberut, dan sangat terlihat rasa kekesalan yang ada pada diri mereka masing-masing. Keenam, keterampilan dalam menghargai orang lain, mereka tidak pernah menghargai orang-orang yang ada di sekitarnya. Dan yang terakhir keterampilan dalam menaati peraturan, setiap anak bermain hp, mereka tidak pernah mendengarkan dan mematuhi perintah orang tuanya. Hal inilah yang membuat gadget berdampak negatif bagi bagi keterampilan sosial anak-anak usia 6-12 tahun di gampung pondok pabrik.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Keterampilan Sosial Anak di Gampong Pondok Pabrik mengalami perubahan sebelum mengenal gadget mereka masih mau bergaul dengan teman-teman sebayanya, masih mau menuruti perkataan orang tua. Berdasarkan penelitian dilapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak yaitu televisi.
2. Dampak gadget terhadap keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik dimana mereka setelah mengenal gadget menjadi malas, tidak mau membantu orang tua, kurangnya interaksi dengan orang disekitarnya, kurangnya dalam menghargai orang lain. Dampak lainnya juga dipengaruhi oleh bimbingan orang tua yang kurang memberikan arahan yang bagus saat anaknya ingin bermain gadget dan membiarkan anak-anaknya bermain gadget. Penggunaan gadget pada anak sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton youtube.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

### **1. Bagi Orang Tua**

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 12 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

### **2. Bagi peneliti**

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak.

### **3. Bagi Institusi Pendidikan**

Institusi pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak usia 6-12 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Juantika dan Mubiar Agustin. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Refika Aditama.
- Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangn Anak, *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009.
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitrica Syafitri, “Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini”, *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, Bengkulu: IAIN Bengkulu, No. 1, Vol. 2 Juli 2018.
- Haris Herdiansyah. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Press.
- Hastuti. 2012. *Psikologi Perkemabangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Idad Suhada. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Juliansyah Noor. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana.
- Lexy J. Moleong. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lexy J. Moleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, XXXVI, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masganti Sit. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia dini Jilid I*, Medan: Perdana Publishing.
- Morrison, Andy Corry W, dan Farid Hamid. 2012. *Metode Penelitian Survei* Jakarta: Purnada Media Grub.
- Mufida. 2008. *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, Yogyakarta : UIN Malang Press.
- Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017.

- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nanang Martono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Rajawali Press.
- Nurhaeda, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1.
- Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol. 2 November 2015.
- Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017.
- Rosleny Marlina. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Taufik Amrillah, Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Emosioanl Anak Usia Dini, *Jurnal An-Nahdhah*, (Jambi : STAI Ma’arif Jambi), No. 02 Vol. 11 Juli-Desember 2017.
- Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Ainul Mardiah dan Aurelia Syahfitri pada tanggal 11 November 2021 pukul 14.00 WIB.
- Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Heriyati dan Delia Anzelina pada tanggal 15 November 2021 pukul 17.30 WIB.
- Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Marlina dan Nurliana Jamil Siregar pada tanggal 14 November 2021 pukul 15.00 WIB.
- Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Mayang Sari dan Rifal Akbar pada tanggal 11 November 2021 pukul 13.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Mutia Dewi dan Siti Aisyah Autinandia pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.30 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Nelli Yuhaini dan Naira Marsya Irawan pada tanggal 12 November 2021 pukul 17.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Nurmala dan Merdiani pada tanggal 12 November 2021 pukul 13.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Nurmayani dan Cika Putri Amanda pada tanggal 13 November 2021 pukul 17.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Supini dan Hazira Bilkis pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Suriani dan Raisa Rahma pada tanggal 13 November 2021 pukul 14.34 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Tri Purnama Dewi dan Afadila Syahputra pada tanggal 15 November 2021 pukul 13.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Yuniarti dan Alia Rahma Putri pada tanggal 13 November 2021 pukul 16.00 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Yuniarti dan Lili Aditia Raja pada tanggal 15 November 2021 pukul 16.21 WIB.

Wawancara dengan orang tua yang bernama Yulinda dan Putri Amanda pada tanggal 13 November 2021 pukul 12.01 WIB.

Zuhairi, Ida Umami, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jakarta: Rajawali Press.

Zulfitriya, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD*, (Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta), No. 2 Vol. 1 November 2017.



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

Nomor 175 Tahun 2021

T E N T A N G

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

- Menimbang :
- Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
  - Bahwa yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Peraturan Pemerintah Nomor : 60 Tahun 1999, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 Tahun 2014 Tentang perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
  - Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
  - Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201, tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang definitif;
  - Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 27 Tahun 2021 tanggal 21 Januari 2021, tentang Pengangkatan Dekan dan Wakil Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa;
  - DIPA Nomor : 025.04.2.888040/2021, tanggal 23 November 2020;
- Memperhatikan Hasil Seminar Proposal Mahasiswa Tanggal 23 November 2020

**MEMUTUSKAN :**

- Menetapkan :
- Kesatu : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa:

- Faisal, M.Pd  
(Membimbing Isi)
- Junaidi, M.Pd.I  
(Membimbing Metodologi)

Untuk Membimbing Skripsi :

N a m a : Indriani Sapti Pratiwi  
Tempat / Tgl.Lahir : Langsa.01 Juli 1997  
NIM : 1052017051  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Dampak Gadget Terhadap Keterampilan sosial anak di Gampong Pondok Pabrik

- Kedua : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan.
- Ketiga : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
- Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : L a n g s a  
Pada Tanggal : 4 Maret 2021

Dekan,  
dto.

**IQBAL**

Diperbaiki tanggal 15 November 2021 \*)  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Wakil Dekan Bidang Akademik



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129  
Fax. 0641 – 425139 E-mail : info@iainlangsa.ac.id

Nomor : 1841/In.24/FTIK/TL.00/11/2021  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian**

Langsa, 10 November 2021

Kepada Yth,  
**Geuchik Pondok Pabrik**  
**Kec. Langsa Lama Kota Langsa**  
di –  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **INDRIANI SAPTI PRATIWI**  
N I M : 1052017051  
Semester : IX (Sembilan)  
Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
A l a m a t : Desa Pondok Pabrik Kec. Langsa Lama Kab. Kota Langsa

Bermaksud mengadakan penelitian di Gampong yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul :

***DAMPAK GADGET TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DI  
GAMPONG PONDOK PABRIK***

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

f a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
Zulfitri

Tembusan :  
- Ketua Prodi PGMI





**PEMERINTAH KOTA LANGSA**  
**KECAMATAN LANGSA LAMA**  
**MUKIM LANGSA LAMA**  
**GAMPONG PONDOK PABRIK**  
Jalan Dusun Nuri Gampong Pondok Pabrik Langsa Kode Pos 24416

Nomor : 482 / 2024 / 2021  
Lampiran :  
Hal : Izin Penelitian Ilmiah

Langsa, 19 November 2021

Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Tempat

Sehubungan dengan surat saudara Nomor : 1841/In.24/FTIK/TL.00/11/2021 tanggal 10 November 2021 Perihal sebagaimana tersebut dipokok surat , maka dengan ini menerangkan :

Nama : **INDRIANI SAPTI PRATIWI**  
NIM : 1052017051  
Semester : IX ( Sembilan )  
Fakultas/ Prodi : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )  
Alamat : Desa Pondok Pabrik Kec. Langsa Lama Kota Langsa.

Mahasiswa yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian Ilmiah di gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa dari tanggal 10 November 2021 sampai 18 November 2021 dengan hasil baik, dan untuk memenuhi suatu Persyaratan dalam Penyusunan Skripsi yang berjudul : **Dampak Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak Di Gampong Pondok Pabrik.**

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Geuchik Gampong Pondok Pabrik  
Kecamatan Langsa Lama





## **WAWANCARA**

1. Bagaimana arahan dan aplikasi-aplikasi apa yang sering digunakan anak?
2. Apakah perkembangan sosial anak berbeda ketika sudah mengenal gadget?
3. Apakah anak-anak sudah mulai menggunakan gadget?
4. Apakah anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain gadget?
5. Bagaimana perkembangan sosial anak ibu setelah menggunakan gadget?

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Nama Lengkap : INDRIANI SAPTI PRATIWI
2. Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 01 Juli 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Status : Belum Kawin
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Desa Pondok Pabrik Kecamatan Langsa  
Lama Kota Langsa
8. Pekerjaan : Mahasiswi
9. Nama orang tua,
  - a. Ayah : Lindanto
  - b. Ibu : Ainul Mardhiah
10. Riwayat Pendidikan
  - a. SD Negeri 2 Kebun Lama, Tamat Tahun 2009
  - b. MIM Langsa, Tamat Tahun 2012
  - c. SMA Negeri 5 Langsa Tamat Tahun 2015
  - d. FTIK PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Sampai Sekarang