

**DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
ANAK USIA 3-5 TAHUN (STUDI KASUS PADA ANAK DENGAN
LATAR BELAKANG ORANG TUA KARIR)**

Monica, Ni'matul Hikmah, dan Latifah Firdaus
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

This survey is for knowing the effect of smartphone to social interaction, the children ager 3-5 years considered from parents career background. Smartphone is a device that enable to do a communication (like phone or sms) and also there is PDA function (Personal Digital Assisten) and her capability like a computer. Meanwhile, social interaction is a correlation between two or more persons, where an individual behavior or on the contrary. This survey is done using qualitative descriptive with case study method. This survey is done to 3 subjects who study in 2 KB in Sleman District. With the intensity of using smartphone is high categorised. The result of the survey shows that there is negative effect from the using of smartphone to children social interactionin school environment. From the three subjects have similarity, that is the difficulty in socialization of the same age friends, the effect of using smartphone without time controlling and checking from parents who have business in job environment.

Keywords: Smartphone, Social Interaction, Early Age Childreen, and Career Parent.

A. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman menuntut pula perkembangan teknologi yang sangat pesat. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur. Alat teknologi informasi seperti halnya *smartphone* saat ini seperti bukan hal yang aneh lagi ditengah-tengah masyarakat, bahkan *smartphone* seperti sudah menjadi alat informasi yang sangat dibutuhkan di masyarakat. *Smartphone* memberikan kontribusi yang besar, untuk lebih mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi dan mencari informasi (Stompaka, 2007: 101). *Smartphone* sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi masyarakat. Penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anakpun tidak luput dari pengaruh penggunaan *smartphone*.

Dalam *smartphone* terdapat berbagai fitur yang sangat beragam dan kaya akan manfaat. Karena berbagai fitur yang menarik tersebut, banyak masyarakat yang

memanfaatkannya, termasuk para orangtua yang memanfaatkan fitur *smartphone* sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi anak, seperti video, maupun *games* yang bersifat edukatif. Tanpa disadari bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak tanpa pengawasan dan bimbingan dari orang tua justru berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak khususnya dalam hal interaksi sosialnya.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menjelaskan pemahaman tentang situasi nyata yang dapat mendeskripsikan tentang perilaku yang nampak dan memungkinkan untuk mendeskripsikan kondisi internal manusia (Poerwandari: 80).

Subjek penelitian adalah 3 siswa kelompok bermain (KB) dengan latar belakang orang tua karir di Yogyakarta. siswa yang menjadi subjek penelitian berjenis kelamin 2 laki-laki dan 1 perempuan, dengan intensitas penggunaan gadget cukup tinggi. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu (1) Dampak penggunaan *smartphone*, dan (2) Interaksi sosial.

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah:

- a. Wawancara. Untuk memperoleh informasi tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak, digunakan wawancara secara individual terhadap orang tua dan guru sekolah. Wawancara dilakukan berdasarkan panduan wawancara yang telah disusun.
- b. Observasi. Dilakukan untuk memperoleh data tentang perilaku anak dalam proses interaksi sosial di lingkungan sekolah. Observasi data ini digunakan juga untuk *checking* terhadap hasil wawancara dan *self report*.
- c. *Self report*. *Self report* dilakukan dengan serangkaian pertanyaan dengan sifat terbuka, sehingga diperoleh informasi yang original berasal dari subjek penelitian.
- d. Dokumentasi. Dilakukan untuk memperoleh data pendukung mengenai perkembangan subjek di sekolah.

Penelitian ini menggunakan 2 subjek yang semuanya merupakan siswa kelompok bermain (KB) di Kabupaten Sleman. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tahap

persiapan yang meliputi penentuan, penyusunan pedoman wawancara, *self report* dan dokumentasi. Subjek diperoleh dengan mendatangi 2 KB yang ada di Kabupaten Sleman. Berdasarkan kasus yang ada di dua KB tersebut, peneliti mendapatkan 3 subjek. Setelah itu dilaksanakan penelitian dengan menggunakan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak. Selain itu dilakukan pula pengisian *self report* untuk mengumpulkan informasi tentang interaksi sosial anak di sekolah. Selanjutnya, informasi didukung dengan dokumentasi berupa raport yang diperoleh dari sekolah.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dihasilkan penemuan bahwa subjek satu dengan inisial KH (5) memiliki kelemahan dalam interaksi sosial. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi. Dimana dalam kesehariannya ketika di rumah subjek selalu diberi kesempatan orangtua untuk mengoperasikan *smartphone*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wardhani dan Fahrudin bahwa pemakaian *gadget* terhadap anak akan memiliki pengaruh yang kuat, jika sudah mencapai tingkat kecanduan. Hal serupa juga dinyatakan Welch, menyatakan soal pemakaian *gadget* pengaruhnya akan nyata jika anak mengalami tanda-tanda kecanduan (Shin, 2014: 175). Dengan kondisi orangtua yang bekerja sebagai bidan dan ASN membuat waktu untuk keluarga menjadi berkurang, sehingga dengan memberikan *smartphone* kepada anak dirasa cukup sebagai media dalam mendidik anak. Namun sangat disayangkan hal ini tidak diimbangi dengan kontrol orang tua sehingga menyebabkan anak menjadi leluasa mengoperasikan *smartphone* baik itu permainan, video edukasi dan sebagainya yang tentunya memberikan efek kecanduan. Ketika subjek terlalu asik dengan “duniannya”, maka secara tidak langsung membuat waktu bermain dengan teman sebaya berkurang karena lebih memilih bermain *smartphone* yang sangat menarik. Inilah yang menjadi faktor melemahnya interaksi sosial anak dengan lingkungannya, baik di rumah maupun di sekolah. Dalam berinteraksi, subjek cenderung tidak fokus dan tidak dapat merespon apa yang orang lain katakan bahkan bahasa kesehariannya cenderung mengikuti kartun yang ada di *youtube*.

Subjek dua (AH/4) merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Dalam berkomunikasi subjek tidak dapat merespon komunikasi orang lain dengan baik walaupun sebenarnya subjek mengerti apa yang disampaikan orang lain. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya. Kedua orangtua subjek bekerja sebagai ASN yang memiliki segudang aktivitas diluar rumah, sehingga waktu luang yang dimiliki digunakan untuk istirahat. Kakak subjek sendiri disibukkan dengan aktivitas perkuliahannya. Secara tidak langsung ini menyebabkan subjek kehilangan kontrol keluarga dalam beraktivitas di rumah. Alternatif yang dilakukan orangtua yaitu memberikan *smartphone* pada anak. Ditambah dengan subjek yang terbiasa berada didalam rumah dengan bermain *smartphone*, sehingga mengurangi kegiatan subjek diluar rumah seperti bermain dengan teman sebaya, mengaji, bahkan kegiatan di masjid. Di sekolah subjek tidak dapat mengungkapkan ekspresi senang hingga marah terhadap hal-hal yang menimpa dirinya. Subjek cenderung menyendiri dari pada harus bermain dengan teman sebayanya. Subjek takut akan hal-hal yang dikiranya dapat mengancam dirinya. Faktor-faktor tersebut diatas menyebabkan kekurangan pada interaksi sosialnya. Seperti yang diungkapkan Munandar, bermain dengan teman, kakak-adik, orang tua, jauh lebih penting dan berpengaruh daripada pemakaian *gedgat*, karena bermain adalah cara dan media anak untuk membangun kecerdasannya. Banyak yang bisa anak mainkan selain gadget yang bisa dikenalkan oleh orang tua misalnya permainan tradisional atau sebagainya yang semua itu dapat mempengaruhi pertumbuhan-perkembangan anak dan lebih mmengasikkan juga karna langsung berinteraksi dengan orang lain. Misalnya permainan congklak/dakon, lompat tali, bermain kelereng yang semua itu sangat baik untuk melatih fisik motorik anak, belajar bekerja sama, meningkatkan kepercayaan diri anak, lebih kreatif, anak lebih sportifitas, belajar mengelola emosi, belajar deokratis dan dapat mengajari anak untuk menghargai prestasi orang lain (Hasanah, 2016: 731).

Subjek tiga MR (3) intensitas penggunaan *smartphone* di rumah cukup tinggi. Subjek diberikan *smartphone* di rumah dalam bentuk video dalam kurun waktu 6 bulan. Orangtua subjek yang bekerja sebagai kontraktor dan dosen menjadi latar belakang diberikannya *smartphone* kepada subjek sebagai media pembelajaran di rumah. Akibat dari pemberian

smartphone tanpa batasan waktu tersebut memberi pengaruh dalam interaksi sosial subjek di lingkungan sekolahnya.

Syaodih mengungkapkan interaksi sosial sebagai hubungan antara anak dengan teman sebaya yang merupakan bagian dari interaksi sosial yang dilakukan anak di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dalam berinteraksi dengan teman sebaya, anak akan memilih anak lain yang usianya hampir sama dan di dalam berinteraksi dengan teman sebaya lainnya, anak dituntut untuk dapat menerima teman sebayanya. Dalam penerimaan teman sebayanya anak harus mampu menerima persamaan usia, menunjukkan minat terhadap permainan, dapat menerima teman lain dari kelompok, atau dapat lepas dari orangtua atau orang dewasa lain, dan menerima kelas sosial yang berbeda (Sukmadinata: 43).

Sesuai dengan pendapat Syaodih tersebut subjek tidak menunjukkan adanya interaksi di lingkungan sekolahnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan tidak adanya kontak sosial dengan teman sebayanya. Di sekolah subjek cenderung menyendiri dan tidak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan aktivitasnya di sekolah yang tidak pernah bergabung dengan teman-temannya saat bermain maupun belajar, subjek lebih memilih berada di pojokan kelas dan bermain dengan dunianya sendiri. Selain itu kurangnya interaksi subjek dikarenakan komunikasi subjek yang terhambat, hal tersebut ditunjukkan dengan adanya keterlambatan bicara pada subjek.

Subjek dalam berkomunikasi dengan orang lain tidak memberikan respon yang diharapkan. Subjek cenderung mengalihkan pandangan matanya ke hal lain, dan tidak dapat fokus secara *face to face* ketika berbicara dengan orang lain. Subjek hanya menguasai pembelajaran yang menggunakan bahasa Inggris seperti mengenal huruf, angka, dan kata kerja. Hal tersebut dikarenakan pengaruh video pembelajaran yang diberikan orangtuanya berbasis bahasa Inggris, sehingga subjek terbiasa dengan bahasa asing dan kurang memahami bahasa Indonesia, akibat fokus subjek hanya pada pembelajaran video YouTube yang dilihatnya.

Interaksi sosial menurut Susanto mengatakan bahwa komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Hal terpenting dalam komunikasi yaitu adanya kegiatan saling

menafsirkan perilaku (pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau sikap) dan perasaan-perasaan yang ditampilkan (Susanto, 148). Komunikasi menjadi syarat utama dalam berinteraksi dengan orang lain, karena subjek mengalami keterlambatan dalam berbicara sehingga menghambat interaksi subjek dengan teman sebayanya di sekolah.

Subjek kurang memiliki sisi simpati maupun empati ketika berinteraksi dengan adiknya di rumah. Subjek tidak dapat memberikan respon yang tepat terhadap adiknya secara tepat. Subjek tidak dapat menunjukkan rasa kasih dan sayang terhadap adik kandungnya. Jadi dalam kesehariannya subjek selalu menyendiri ketika disekolah, maupun di rumah juga jarang berinteraksi dengan adiknya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Indarti dalam Psikologi anak yang menyatakan bahwa kemampuan anak untuk berinteraksi sosial dipengaruhi oleh berbagai hal antara lain, interaksi dengan keluarga, perkembangan pikiran anak, munculnya rasa percaya diri anak, dan kebutuhan akan perhatian dan empati. Kesemuanya itu akan membentuk pola interaksi sosial anak dengan orang lain (Kartono: 6).

D. Penutup

Seiring perkembangan zaman, tidak terlepas dari kemajuan dalam bidang teknologi termasuk *smartphone*. Dalam *smartphone* terdapat berbagai fitur yang sangat beragam dan kaya akan manfaat. Karena berbagai fitur yang menarik tersebut, banyak masyarakat yang memanfaatkannya, termasuk para orangtua yang memanfaatkan fitur *smartphone* sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi anak, seperti video, maupun *games* yang bersifat edukatif. Tanpa disadari bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak tanpa pengawasan dan bimbingan dari orang tua justru berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak khususnya dalam hal interaksi sosialnya.

Hubungan antara anak dengan teman sebaya merupakan bagian dari interaksi sosial yang dilakukan anak di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dalam berinteraksi dengan teman sebaya, anak akan memilih anak lain yang usianya hampir sama dan di dalam berinteraksi dengan teman sebaya lainnya, anak dituntut untuk dapat menerima teman sebayanya. Dalam penerimaan teman sebayanya anak harus mampu menerima persamaan usia, menunjukkan minat terhadap permainan, dapat menerima

teman lain dari kelompok, atau dapat lepas dari orang tua, dan menerima kelas sosial yang berbeda.

Berkaitan dengan pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia 3-5 tahun atau bisa dikatakan usia dini ternyata memberikan dampak negatif dalam kehidupan sosial anak. Seringnya anak berinteraksi dengan *smartphone* dan juga dunia maya dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Smartphone* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan sekitar terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial anak juga akan kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Hal diatas tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial anak usia 3-5 tahun (*golden age*). Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan diatas, maka penulis memberikan masukan berupa saran yaitu sebagai berikut:

1. *Smartphone* sebaiknya tidak diberikan kepada anak dibawah usia 6 tahun, karena pada usia tersebut anak lebih baik diarahkan dalam kegiatan yang memiliki aktivitas dalam lingkungannya agar anak mudah untuk bersosialisasi.
2. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam membimbing dan mengawasi kegiatan anaknya dalam penggunaan *smartphone* untuk meminimalisir dampak negatif dalam penggunaan ponsel pintar ini.
3. Orangtua harus mampu mengarahkan dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak agar lebih selektif dalam memilih fitur-fitur baik dalam bentuk *games* atau video-video edukatif lainnya yang ada dalam *smartphone*.
4. Memberikan batasan penggunaan *smartphone* dalam aktivitas keseharian anak.
5. Guru berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua terhadap perkembangan anak agar bisa saling menjaga anak untuk tidak mengarah kepada hal-hal negatif dalam penggunaan *smartphone*
6. Meskipun orang tua membolehkan anak memakai *gadget*, orang tua harus bisa mengelola dan membimbingnya, jika orang tua melarang sesuatu yang disukai anak, maka anak akan benci pada orang tua. Melihat komunitas Happy Holy Kids, dimana

gadget berpengaruh rendah hingga sangat rendah, maka mengelola dengan mengarahkan untuk menggunakan sebanyak mungkin konten edukasi, menjadi solusi bijak. Mengelola dengan menjadikan alat *Rewerds* jika sudah melakukan yang baik, mengelola menggunakan sesuatu atau jadwal yang ditentukan. Bukan melarang anak memakai gaget, tetapi mengimbangi anak untuk lebih bergaul dan berinteraksi dengan teman-temannya, lebih berolahraga serta lebih banyak bersama anak dengan bermain, bercerita mendongeng, maka pengaruh gaget yang kuat, bisa menjadi rendah dan sangat rendah bahkan sebagian tidak dapat berpengaruh, bila dalam pola asuh dan pola pendidikan yang tepat.

E. Referensi

- Anindya, Meta A.G. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik *Skripsi*. Universitas Diponegoro Semarang. 2017
- Firdaus, Bayu. Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial di kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam, *Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2015
- Jacob, Oetama. *Sejarah Media dari Gutenberg sampai Internet*. Jakarta; Yayasan Obor Indonesia. 2006
- Izzati R.E. *Mengenal Permasalahan Tingkah Laku Anak Usia TK Tesis*. Universitas Gadjahmada Yogyakarta. 2005
- Kartini Kartono. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju. 2007
- Nana, Syaodih Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya. 2005
- Poerwandari E.K. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia edisi ketiga*. Depok: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. 2005
- Stompaka, Pieter. *Sosiologi Perubahan Sosial, Terj*. Jakarta : Prenada. 2007
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada, Media Grup. 2011
- Yee-Jin Shin. *Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Mizan Publika. 2014
- Hasanah, Uswatun. *Jurnal Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. STAIN Jurai Siwo: Metro Lampung. 2016