



Dampak Teknologi *Gadget* terhadap Perilaku Komunikasi Anak di Desa Tegal Arum

Ade Novia Maulana ^{✉1}, D.I Ansusa Putra², Intan Dea Ariska³

¹Sistem Informasi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

²Ilmu Hadis, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

³Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

email: ade@uinjambi.ac.id¹

Received 31 Juli 2021, Accepted 29 September, Published 30 September 2021

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realitas yang memperhatikan dan memerlukan perhatian, yaitu tentang faktor yang mempengaruhi anak bermain seperti karena kurangnya pola asuh orang tua, lingkungan, teman sebaya yang juga membawa pengaruh buruk. Dapat kita ketahui bahwa sebenarnya peran teknologi *gadget* adalah untuk mengirim pesan singkat dan mempermudah pekerjaan, tetapi karena kelalaian orang tua anak usia dini sudah mulai menggunakan *gadget* dan akibatnya bisa membawa pengaruh buruk bagi kesehatan dan mental anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi anak di Desa Tegal Arum. Pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif jenis deskriptif, dengan metode penelitian observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *gadget* yang terus menerus terhadap anak akan berdampak buruk bagi anak, seperti terganggunya sistem syaraf, terhambatnya tumbuh kembang anak, dan kurangnya interaksi sosial di masyarakat. Itu sebabnya peran orang tua sangat dibutuhkan untuk proses berkembang anak, orang tua harus selalu membimbing dan memperhatikan anak saat bermain *gadget*.

Kata Kunci: dampak teknologi *gadget*; perilaku; komunikasi anak

Abstract

The research is motivated by the reality that pay attention and requires attention, namely about the factors that influence children to play such as lack of parenting styles, the environment, peers who also have a bad influence. It can be seen that the actual role of gadget technology is to send short messages and make work easier, but to the negligence of parents of early childhood, they have started to use gadgets and as a result it can have a negative impact on children's mental and health. This study aims to determine the impact of using gadgets on children's communication behavior in Tegal Arum Village. The research approach that the writer uses is descriptive qualitative research, with research methods of observation, interviews and documentation. In this study, it can be concluded that the continuous use of gadget media on children will have a negative impact on children, such as disruption of the nervous system, inhibition of child development and lack of social interaction in society. That is why the role of parents is needed for the child's development process, parents must always guide and pay attention to their children while playing gadgets.

Keywords: impact of gadget technology, children's behavior, communication

✉ Corresponding author

PENDAHULUAN

Saat ini *gadget* digunakan sebagai teman bermain pada anak usia dini, seperti game yang mudah diakses. Karena kemudahan *gadget* ini, dapat menyebabkan anak kecil membuka aplikasi yang seharusnya tidak dibuka, dan penulis percaya bahwa ini adalah situasi di mana orang tua kurang memperhatikan anak-anaknya. Selain merusak perkembangannya, *gadget* dengan mudah akan merusak kesadaran sosial anak di masa depan [1]. *Gadget* semacam ini tidak hanya cocok untuk kalangan menengah ke atas dan kelas menengah, tetapi juga cocok untuk masyarakat menengah ke bawah di pedesaan, salah satunya di Desa Tegal Arum, Jalan Rimbo Bujang, Kabupaten Tebo.

Sebagian besar anak-anak saya lihat di desa biasanya mereka semua adalah anak-anak berusia 5-10 tahun, dan orang tua mereka akan memberikan mereka *gadget* dan sarana hiburan, yang akan mempengaruhi perilaku anak-anak di desa tersebut. Dengan adanya *gadget*, anak-anak yang pada dasarnya suka bermain dengan teman-teman yang sebaya, namun ketika anak-anak sudah familiar dengan *gadget*, keadaan ini akan berubah, anak-anak lebih memilih untuk bermain dengan *gadget*nya, yang berujung pada interaksi sosial di antara mereka. Lost time for. interaksi, harus dihabiskan dengan anak-anak lain, lebih sering dengan *gadget* tersebut. Hal tersebut akan mengganggu tumbuh kembang anak di kemudian hari.

Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapatkan data awal yaitu jumlah anak-anak yang aktif menggunakan *gadget* yaitu 30 orang dengan umur yang berbeda-beda dan dengan penggunaan yang berbeda, sebanyak 15 anak berumur 5-8 tahun menggunakan *gadget* untuk bermain game online maupun offline dan menonton youtube dan membuat anak-anak malas bergerak akibatnya perkembangan fisik, psikologi dan kecerdasan anak akan terhambat. 15 anak lainnya yang berumur 9-10 tahun menggunakan *gadget* untuk mulai bermain sosial media seperti facebook, dan pada usia ini anak-anak lebih gemar berdiam diri di kamar tidur dan akan menyita waktu kebersamaan orang tua dengan anak di sekitar. Mereka juga bisa menggunakan *gadget* dengan rata-rata penggunaan mencapai 7 jam dalam sehari, ini merupakan penggunaan yang tidak wajar untuk seorang anak yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan otak anak [2].

Dalam penelitian ini, maka uraian yang akan dibahas yaitu tentang faktor-faktor yang mendorong anak untuk menggunakan *gadget*, peran teknologi dalam perilaku komunikasi anak, dampak teknologi *gadget* terhadap perilaku komunikasi anak. Di zaman modern ini peran teknologi sudah menjadi kebutuhan primer setiap keluarga. Bahkan menggunakan *gadget* merupakan salah satu jalan pintas bagi para orang tua untuk membantu mereka dalam mengasuh anak. Orang tua memanfaatkan *gadget* agar anak tidak rewel dan tidak mengganggu aktifitas orang tua. Orang tua beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan [3].

Dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* itu dapat membuat perubahan perilaku pada anak, anak tidak suka berinteraksi di lingkungan masyarakat, dan anak lebih suka bermain *gadget* nya. Dampak dari *gadget* juga bisa membuat terganggunya mental anak, anak lebih mudah marah dan mudah menangis jika tidak diperbolehkan bermain *gadget*. Namun penggunaan istilah *gadget* belum banyak digunakan oleh pengguna bahasa atau masyarakat luas, karena masih banyak masyarakat yang menyerap istilah *gadget* dalam kesehariannya [4].

Gadget merupakan istilah bahasa Inggris yang mendefinisikan alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acing) adalah istilah yang diturunkan dari bahasa Inggris yang mengacu pada peralatan atau instrumen yang berguna dengan tujuan dan fungsi praktis tertentu, yang biasanya diberikan pada produk baru. Secara umum, *gadget* dianggap sebagai perangkat elektronik dengan fungsi khusus pada setiap perangkat. Misalnya komputer, handphone, game, dll. Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme tersebut dipengaruhi baik oleh faktor genetik (keturunan)

dan lingkungan. Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetik dan lingkungan itu merupakan penentu dari perilaku makhluk hidup termasuk perilaku manusia.

Oleh karena itu, pengaruh penggunaan *gadget* memiliki banyak dampak negatif, seperti keinginan untuk membujuk, mempengaruhi atau membuat orang lain terkesan, dengan tujuan membuat mereka mengikuti atau mendukung keinginan buruk mereka sendiri dan menghasilkan konsekuensi tertentu. Pada saat yang sama, jika anak berusia 5-10 tahun, itu adalah masa ketika anak tumbuh besar, jika melihat informasi atau suatu peristiwa, mereka akan menirunya. Jika keadaan ini terus berlanjut, maka akan menimbulkan kecanduan, berkurangnya interaksi tatap muka, kepekaan terhadap informasi yang salah dan benar, masalah *cyberbullying*, masalah moral, penurunan mental, dan masalah kesehatan.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini adalah metode penelitian yang menggunakan data kualitatif dan deskriptif. Jenis penelitian ini adalah untuk memeriksa keadaan kelompok manusia saat ini, subjek, sekumpulan kondisi, sistem ideologis, atau peristiwa. Dalam hal ini, penulis meneliti anak-anak yang aktif menggunakan *gadget* di Desa Tegal Arum, Kecamatan Tebo Kabupaten Rmbo Bujang. Populasi pada penelitian ini adalah orang tua, kepala desa, tokoh masyarakat, dan anak yang berjumlah 510 orang. Dalam penelitian ini, peneliti tidak mungkin mengambil sampel dari semua anak yang berjumlah 510 anak, jumlah sampel yang digunakan oleh penulis adalah 15 orang tua, 1 kepala desa, 1 tokoh masyarakat, dan 15 anak.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purpose sampling* yaitu pengambilan sampel dengan menentukan criteria-kriteria tertentu. Sumber penelitian ini terdiri dari manusia, situasi/peristiwa, dan dokumentasi. Metode pengumpulan data melalui observasi dilakukan secara terfokus pada bagaimana dampak teknologi *gadget* terhadap perilaku komunikasi anak. Pengamatan dipergunakan untuk mempelajari secara langsung fenomena apa yang terjadi dalam kaitannya dengan persoalan yang dikaji. Wawancara merupakan salah satu tehnik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung berhadapan dengan yang diwawancarai, tetapi dapat juga secara tidak langsung seperti memberikan daftar pertanyaan untuk dijawab dalam kesempatan lain. Instrument berupa pedoman wawancara maupun checklist [5].

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang biasanya berupa foto, dsb. Teknik dokumen digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode dokumentasi dengan mencari data yang relevan. Data yang dimaksud adalah data tentang kegiatan sehari-hari anak dan kegiatan apa saja yang mereka lakukan. Ketiga teknik pengumpulan data di atas digunakan secara bersamaan dalam penelitian ini karena dapat saling melengkapi. Analisis data yang digunakan yaitu dengan reduksi data yang merupakan Hasil wawancara, pengamatan dan dokumentasi dipilih dan dipilah mana yang dapat digunakan dan mana yang tidak, atau mana yang harus digabungkan dan mana yang harus dibuang. Kemudian penyajian data yang merupakan pernyataan tertulis, sehingga alur kronologis peristiwa dapat mengungkap apa yang sebenarnya terjadi di balik peristiwa tersebut. Terakhir yaitu verifikasi yang merupakan menarik kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan selama periode penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Faktor pendorong anak menggunakan *gadget*

Faktor yang mempengaruhi anak kecanduan *gadget* salah satunya adalah pola asuh orang tua yang kurang tepat pada anaknya. Tanpa disadari, orang tua lah yang mengenalkan pertama kali anak terhadap *gadget* secara tidak langsung. Banyak orang tua karena problem yang dimilikinya terlalu dini mengenalkan anak pada *gadget* tanpa memberika batasan pemakaian yang aman [6]. Berdasarkan pengamatan di lapangan, penulis menemukan fakta

bahwa dalam mengasuh anak, orang tua cenderung menggunakan *gadget* sebagai pengganti, agar anak tidak rewel dan orang tua dapat mengerjakan pekerjaan rumah dan lain sebagainya [7].

Dari yang penulis lihat orang tua cenderung merasa acuh tak acuh terhadap anak, mereka selalu beranggapan bahwa itu hal biasa jika anak bermain *gadget*, terlebih lagi jika bersama teman sebayanya yang juga selalu bermain *gadget*. Tidak sedikit orang tua yang mengatakan itu termasuk proses belajar anak untuk mengetahui dunia *gadget*. Tidak sedikit juga yang merasa khawatir jika anaknya akan kecanduan bermain *gadget*. Dikarenakan anak yang susah diberi penjelasan akan bahaya *gadget*, tidak sedikit orang tua merasa was-was jika anak nya selalu memegang *gadget*.

Saya waktu itu melarang anak untuk bermain *gadget*, tapi saat saya sibuk dan tidak bisa sekaligus menjaga anak saya suami saya juga kerja, anak takut main kemana-kemana akhirnya saya coba untuk memberikan anak saya *gadget* agar tetap bermain walaupun dirumah [8].

Saya orang yang tidak bisa melihat anak rewel dan selalu nangis. Jadi saat anak saya minta untuk bermain *gadget* ya saya berikan lagi pula kan dia Cuma bermain *gadget* [9]. Perlu diketahui oleh para orang tua dan pendidik bahwa pendidikan dengan memberikan teladan yang baik adalah penopang dalam upaya meluruskan kenakalan anak. Bahkan merupakan dasar dalam meningkatkan keutamaan dan etika sosial yang terpuji. Tanpa memberikan teladan yang baik, pendidikan anak-anak tidak akan berhasil dan nasehat tidak akan berpengaruh.

Itu sebabnya saya selalu berpesan kepada para orang tua agar selalu mendidik anaknya dengan benar, karena kan kita semua tahu bahwa pendidikan pertama anak adalah orang tua nya. Jadi orang tua harus mendidik anak nya agar tidak selalu bermain *gadget* yang akibatnya akan membuat anak kecanduan [10].

Orang tua sekarang acuh tak acuh sama anak, mereka selalu membiarkan anak bermain *gadget*, padahal akan lebih baik jika mereka mulai menerapkan rasa tauladan terhadap anak ataupun mereka bisa mengajarkan anak rasa toleransi kepada anak [11].

Peneliti mengamati bahwasannya saat ini didesa tegal arum orang tua selalu merasa sudah memberikan yang terbaik untuk anak nya, dengan memberikan akses bermain *gadget* dan anak masih menurut mereka itu sudah lebih dari cukup.

Saya dirumah juga selalu mengajari anak saya walaupun itu jarang, tapi saya selalu mengajari kalau terlalu sering bermain *gadget* tidak boleh, tapi yam au bagaimana lagi nama nya masih anak-anak pasti juga susah untuk dibilangin [12].

Walaupun saya tidak pernah mengajari mereka tetapi saya selalu mengawasi mereka bermain *gadget*, walaupun saya tidak tahu apa yang dilakukan anak saya saat saya tidak dirumah tapi saya selalu bilang kepada mereka untuk tidak bermain *gadget* terlalu lama [13].

Berdasarkan observasi penulis di lapangan, kegiatan anak sehari-hari dalam penggunaan *gadget* adalah bermain game offline maupun online, dan menonton youtube [14]. Mereka bermain *gadget* rata-rata bisa mencapai 7 jam dalam sehari. Jika mereka tidak dibolehkan bermain *gadget* mereka akan menangis dan akan marah. Ini lah sebab nya perlu pengawasan orang tua terhadap anak. Faktor neurosains sendiri yaitu mempelajari berbagai macam sel saraf dan bagaimana melakukan fungsi-fungsi spesifik yang berbeda untuk menghasilkan perilaku yang kompleks, seperti emosi, kognisi, dan tindakan. Oleh sebab itu jika anak mudah emosi dan marah-maraha jika tidak diperbolehkan bermain *gadget* maka sistim syaraf sudah mulai terganggu.

[S]ering kali anak susah untuk makan, kadang kalau tidak dipaksa tidak makan hp terus yang dimainin. Tidur siang juga susah. Jadi kadang lebih baik dari mulai bangun tidur hp disembunyikan jadi kita ajak untuk bermain bersama teman nya yang lain [15].

Daya kembang otak pada usia anak-anak sangat pesat bila pada masa ini orangtua dapat mengoptimalkan kemampuan anak. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan

cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keinginan terhadap sesuatu dan kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, apa daya ingat anak juga masih sangat tinggi. Perkembangan otak anak pada usia anak-anak yang sangat baik ini, sangat disayangkan bila kurangnya dukungan orangtua dalam meningkatkan kemampuan anak [16].

Saya kurang paham mengenai internet dan bagaimana cara kerjanya. Waktu itu saya hanya kebetulan memberikan anak saya bermain *gadget*, karena anak saya begitu rewel dan tidak mau diam saya berikan *gadget* dan saya bukakan youtube untuk ditonton dia langsung diam. Mulai dari situlah anak saya selalu meminta bermain *gadget* [17].

Saya memberikan *gadget* ke anak saya karena waktu itu dia melihat anak sebaya dengan nya bermain *gadget*, awalnya saya tidak berikan namun dia jadi marah-marah kalau yidak saya berikan. Jadi mau tidak mau saya beri dia *gadget* untuk bermain dengan temannya. Mulai dari situlah anak saya selalu marah-marah jika tidak diperbolehkan bermain *gadget* [18].

Dari wawancara diatas dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi saat ini begitu pesat dan dapat dipakai disemua kalangan terutama anak-anak. Jika terus dibiarkan seperti ini maka anak akan kecanduan bermain *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget* sendiri akan lebih parah. Oleh karena itu, keluarga adalah lingkungan utama, dan anggota keluarga harus mampu menetralsisir dan memberikan arahan yang benar tentang dampak lingkungan dan peraturan yang berlaku. Hal ini dikarenakan keluarga dapat memiliki pengaruh yang kuat dan berhubungan langsung dengan semua aspek perkembangan perilaku anak.

2. Peran teknologi dan dampak teknologi *gadget* terhadap perilaku komunikasi anak

Peran *gadget* di masyarakat jika mereka menggunakannya dengan benar, seperti menjadi alat komunikasi yang diperuntukan untuk mengirim pesan dengan mudah cepat, menjadi alat sosial dimana dengan kecanggihan fitur bisa berbagi berita, kabar, dan cerita, lalu menjadi pendidikan dimana canggihnya alat komunikasi bisa menjadi tempat untuk belajar. Namun saat ini di kalangan masyarakat bahkan anak-anak *gadget* menjadi alat yang disalahgunakan. Anak-anak di desa Tegal Arum menggunakan *gadget* hanya untuk bersenang-senang, bermain *game online*, dan lain sebagainya. Selain itu mereka juga memberi pengaruh buruk kepada teman yang lainnya untuk bermain *gadget*. Seperti penjelasan dari beberapa narasumber anak:

Suka aja maen hp soalnya asyik banyak *game* baru, terus bisa ngajak temen maen *game* yang sama, dari pada dirumah ngga ngapa-ngapain enak maen *game* sama temen [19].

Iya seru maen hp soalnya kita juga bisa liat-liat video di youtube, kita juga bisa cari video yang mau kita tonton sama temen-temen, sekarang juga kita punya whatsapp jadi enak [20].

Namun jika orang tua memberikan izin bermain *gadget* bukan untuk hal-hal yang baik dan justru memberikan izin agar anak tidak rewel dan sebagainya itu akan menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup, anak akan lebih senang berdiam diri di rumah, tidak suka bermain bersama teman sebayanya.

Anak-anak lebih senang bermain *gadget* karena banyak aplikasi menarik di *gadget* dan mereka jadi enggan keluar rumah. Anak-anak yang lain sering juga datang kerumah untuk bermain *gadget* bersama. Ya gimana ya mau dilarang tapi mereka udah seneng main sama temen nya jadi ya udah tidak papa selagi mereka masih bisa diawasi [21]

Anak saya suka bermain hp karena dia bisa melihat kartun kesukaan nya di youtube. Dia selalu membuka youtube untuk menonton serial anak-anak yang sekarang tidak pernah tayang lagi di tv. Kadang juga bermain *game* bersama teman nya [22].

Dari hasil observasi dilapangan kegiatan anak sehari-hari hanya bermain *gadget*, mereka tidak pernah bosan ataupun lelah dengan bermain *gadget* bahkan jika anak bermain bersama teman sebayanya dia akan membawa *gadget* juga untuk saling berbagai informasi tentang apa yang terbaru hingga lainnya. Dikarenakan pandemic saat ini ada sebagian anak yang tidak sekolah, dan ada juga yang sekolah yang menerapkan daring, ini menyebabkan anak lebih senang dan bahkan bisa satu hari bermain *gadget* tanpa henti atau bahkan bermain

bersama teman nya tapi menggunakan *gadget*. Mereka mulai memahami bagaimana bermain *game* secara *online*, kadang mereka juga bisa menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online*.

Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menoleh kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya.

3. Dampak teknologi *gadget* terhadap perilaku komunikasi anak

Dalam hal ini, pertumbuhan kemampuan kognitif anak tidak hanya bergantung pada hubungannya dengan objek, tetapi juga pada hubungannya dengan orang dewasa atau teman sebaya yang berpengetahuan. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam proses mendampingi anak hingga tumbuh dewasa.

Selama ini saya hanya berfokus bagaimana cara agar tidak rewel dan bisa bermain bersama dengan teman yang lainnya, tapi saya tidak mengetahui dampak dari *gadget* itu sendiri untuk anak saya [23].

Mungkin ini pembelajaran tersendiri untuk saya agar bisa lebih memperhatikan lagi kebutuhan anak, dan mengawasi cara dia bermain dengan teman sebayanya [24].

Saya juga tidak tau cara bermain hp, jadi saya biarin anak saya bermain hp dengan temannya. Saya juga tidak tau gimana bahayanya hp buat anak, karena dari anak saya yang nomer 1 saya selalu biar kan mereka main hp asal masih ingat waktu, dan selalu ingat sholat jika sudah waktunya sholat [25].

Saya baru mengetahui akan bahayanya penggunaan *gadget* yang terus menerus untuk anak saya. Saya akan memulai mengurangi penggunaan *gadget*, tapi mungkin agak sulit karena anak saya sudah mulai rewel jika tidak diizinkan bermain *gadget* [26].

Dari yang peneliti amati anak selalu tampak ingin sama dengan teman sebayanya, jika temannya diperbolehkan bermain *gadget* maka dia akan menangis jika tidak diperbolehkan bermain *gadget*. Jika orang tua tidak bisa mengontrol kemauan anak maka anak semakin rewel dan mudah marah. Inilah sebabnya orang tua perlu memperhatikan anak agar tidak meniru hal-hal yang tidak diinginkan oleh teman sebayanya.

Memang saya tidak pernah melarang anak saya untuk bermain dengan temannya, karena kan temannya selalu membawa hp dan mengajak anak saya. Dari pada dia rewel minta hp jadi ya saya bolehin saja untuk bermain dengan temannya [27].

Ya gimana ya nama juga anak-anak mau nya kan main terus, ya tidak papa lah kan mereka hanya main game saja, selagi mereka tidak buka hal-hal yang aneh tidak papa lah [28].

Saya tidak ada melarang, selagi mereka masih bisa di nasehati ya tidak papa, dan yang penting mereka tidak lupa waktu saja [29].

Fakta di lapangan telah menunjukkan bagaimana pola komunikasi anak yang mulai berubah akibat dari *gadget* itu sendiri. Karena kurangnya komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anak menyebabkan anak hilang kendali dan akhirnya tidak peduli apa yang disampaikan orang tua. Seperti yang disampaikan oleh beberapa narasumber:

Saya sering bertanya kepada orang tua anak apa yang dilakukan anak saat dirumah, dan mereka menjawab kalok tidak menonton tv ya main hp. Dan saya bertanya lagi apakah kalian tidak pernah mengajanya mengobrol atau bahkan verita tentang hal-hal yang lucu, mereka menjawab karena kami jarang dirumah jadi kami jarang cerita-cerita dengan anak paling mereka bermain bersama kakaknya [30].

Waktu saya adakan sosialisasi di desa tentang *gadget* pintar yang dihadiri para orang tua dan anak-anak muda, saya pernah bertanya perihal bagaimana mengatasi perkembangan

gadget yang kian pesat terhadap anak-anak kita yang jelas dimasa kanak-kanak mereka masih membutuhkan

Interaksi dengan lingkungan dan bermain dengan teman sebaya, dan jawaban para orang tua berbeda-beda ada yang menjawab kita boleh mengenalkan *gadget* ini kepada anak kita namun harus dengan pengawasan dan nasehatnasehat, ada juga yang menjawab selagi anak tidak rewel kita tidak papa memperbolehkannya bermain *gadget* [31].

Ini dapat kita lihat bahwa pola komunikasi yang terjadi di desa tegal arum antara anak dan orang tua sangat minim, seperti penjelasan anak:

Dirumah saya kalok pagi nonton tv kadang tapi kadang juga udah main sama temen, kadang juga main hp sama temen. Karena dirumah sepikan karena kakak kuliah mamak sama bapak kadang pai-pagi juga udah kerja jadi dirumah ngga ada temen, jadi ya main aja sama temen [32].

SIMPULAN

Tidak sedikit orang tua yang belum memahami dampak dari penggunaan *gadget* itu sendiri, mereka hanya berpikir bahwa dengan memberikan akses bermain *gadget* terhadap anak itu dapat membuat anak lebih tenang dan tidak rewel. Peran teknologi dalam komunikasi anak memiliki dampak negatif terhadap anak. Meskipun teknologi *gadget* dapat membantu dan mempermudah segala urusan dan dapat menjadi alternatif untuk anak agar anak lebih banyak berdiam diri dirumah namun kemunculan teknologi jika tidak diminimalisir akan mengubah tumbuh kembang, kepribadian dan daya adaptasi anak. Dampak penggunaan *gadget* sendiri bagi anak sangat buruk, yang pertama pada proses psikologi kognitif, informasi yang diterima berupa data yang mudah di ingat dan dapat memberikan efek besar pada manusia termasuk anak. Kedua faktor internal dan eksternal dan yang ketiga tidak adanya interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munawar. "Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar". Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah. Vol.13, No.3(2018).
- [2] Observasi di Desa Tegal Arum Kecamatan Rimbo Bujang Kabupaten Tebo. Pada 04 November 2020.
- [3] Umpo. "Konsep Dasar Peran". Diakses melalui alamat eprints.umpo.ac.id. Tanggal 25 maret 2021.
- [4] KBBI. "Gadget". Diakses melalui alamat <https://kbbi.web.id/gadget>. Tanggal 24 Maret 2021.
- [5] Umar Husein, Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis, Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda, 2008.
- [6] Anggraini, Eka. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing, 2019.
- [7] Observasi di Desa Tegal Arum pada tanggal 10 Februari 2021.
- [8] Narti, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 12 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [9] Tuti, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 12 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [10] Kepala Desa, Wawancara dengan penulis, 3 Mei 2021, di Desa Tegal Arum
- [11] Didik, Tokoh Masyarakat Wawancara dengan Penulis
- [12] Anik, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 4 Mei 2021. Desa Tegal Arum.
- [13] Tuah, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 4 Mei 2021. Desa Tegal Arum
- [14] Observasi di Desa Tegal Arum Kecamatan Rimbo Bujang Kabupaten Tebo. Pada 12 Februari 2021.
- [15] Suminah, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 14 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [16] Milana, Abdillah Subarkah. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*. Vol.15 No.1, Maret 2019.

- [17] Suji, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 15 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [18] Tuminah, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 16 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [19] Andin, Anak Wawancara dengan penulis. 5 Mei 2021. Desa Tegal Arum.
- [20] Iis, Anak Wawancara dengan penulis. 5 Mei 2021. Desa Tegal Arum.
- [21] Semi, Orang Tua wawancara dengan penulis. 16 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [22] Ida, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 21 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [23] Tuminah, Orang Tua, Wawancara dengan penulis 17 february 2021, Desa Tegal Arum.
- [24] Salamah, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 17 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [25] Iyem, Orang Tua Wawancara dengan penuli. 17 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [26] Rukayah, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 18 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [27] Tuah, Orang Tua, Wawancara dengan penulis 20 Februari 2021, Desa Tegal Arum.
- [28] Suminem, Orang Tua Wawancara dengan penulis .20 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [29] Surami, Orang Tua Wawancara dengan penulis. 20 Februari 2021. Desa Tegal Arum.
- [30] Didik, Tokoh Masyarakat, Wawancara dengan penulis 5 Mei 2021, di Desa Tegal Arum.
- [31] Rohmad, Kepala Desa Wawancara dengan penulis. 6 Mei 2021. Desa Tegal Arum.
- [32] Aura, Anak Wawancara dengan penulis. 5 Mei 2021. Desa Tegal Arum.