

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hipotesis Penelitian

Secara etimologi, hipotesis terdiri dari dua kata yaitu hypo dan thesis. Kata hypo dapat diartikan kurang bisa dijelaskan dan thesis merupakan sudut pandang. Jadi katakanlah hipotesis merupakan jawaban sementara yang membutuhkan pengujian dan pembuktian yang sesuai dengan data yang ada di lapangan. Hipotesis ini didasarkan teori yang digunakan dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Keterangan:

X: Intensitas Penggunaan Gadget

Y: Interaksi Sosial Anak di Kampung Kwansan

Hipotesis:

H0: Tidak terdapat pengaruh antara Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kampung Kwansan.

H1: Terdapat pengaruh antara Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kampung Kwansan.

2.2 Interaksi Sosial

Gadget ialah perangkat teknologi berukuran kecil yang mudah dibawa serta dirancang untuk memudahkan berbagai kegiatan manusia, seperti komunikasi, pembelajaran, dan hiburan. Perangkat ini menjadi sangat populer karena kemampuannya menggabungkan berbagai fitur dalam satu alat yang praktis. Ramadhan (2016) menyatakan bahwa gadget adalah alat digital multifungsi yang mempunyai peranan utama guna menunjang aktivitas manusia, khususnya di era modern ini. Selaras dengan itu, Fitriyani (2018) menambahkan bahwa gadget tidak hanya dipakai atas sarana komunikasi, namun pula atas media pembelajaran serta hiburan yang mudah diakses. Perkembangan gadget yang pesat menjadikannya bagian yang tak terpisahkan atas aktivitas sehari-hari dan memberi pengaruh besar

terhadap perilaku, pola pikir, dan interaksi sosial masyarakat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap penggunaan gadget secara bijak sangat diperlukan agar dampaknya tetap positif.

2.1.1 Definisi Interaksi Sosial

Hubungan sosial yang dinamis dan melibatkan individu maupun kelompok disebut interaksi sosial. Tanpa keterlibatan sosial dengan orang lain, seseorang akan kesulitan bertahan hidup. Inilah dasar dari proses interaksi sosial.

Ahmadi (2002:54) mengemukakan suatu interaksi sosial terbentuk dari hubungan antara dua individu atau lebih, sifat individu yang satu akan dapat mempengaruhi, memperbaiki, bahkan mengubah sifat-sifat individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial menjadi kunci dari semua aspek di kehidupan sosial karena jika tidak ada interaksi sosial maka tidak akan terjadi kehidupan bersama. Pergaulan hidup ada jika orang ataupun kelompok manusia bekerja sama. Saling bicara guna mewujudkan tujuan bersama (Anagaro dan Widiyanti , 1990: 24) .

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial dipengaruhi atas beberapa perkembangan konsep pada setiap individu, khususnya pada setiap individu yang memandang diri sendiri sebagai pribadi yang positif atau negatif, sehingga menyebabkan seseorang jadi pemalu ataupun sebaliknya. Sehingga terdapat permasalahan pada kaitan interaksi sosialnya. Sesuai Gerungan (2006), faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yakni :

1. Faktor Identifikasi

Identifikasi sendiri atas ilmu psikologi artinya dorongan guna jadi sama (identik) seperti seorang laki-laki yang menjadi sama dengan ibunya. Dengan tumbuhnya seorang anak makan lambat laun akan mengidentifikasi orang-orang di sekitarnya.pada saat usia 6-10 tahun anak itu akan lebih banyak mengidentifikasi seperti teman-teman atau orang-disekitarnya.identifikasi sendiri sangat penting untuk melengkapi norma-norma,tingkah laku,cita-cita orang yang mengidentifikasi itu.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan menjadi hal yang sangat mempengaruhi karena di setiap daerah atau tempat tinggal memiliki cara sendiri-sendiri. seperti contoh orang yang hidup di perumahan elit akan jarang terjadi interaksi sosial antar tetangga, namun sebaliknya orang-orang yang hidup di daerah padat penduduk akan sering melakukan interaksi sosial bahkan mulai dari anak-anak sampai lansia. setiap lingkungan mempunyai caranya sendiri-sendiri untuk berinteraksi, mereka yang hidup dalam satu wilayah akan sering bertemu dan melakukan interaksi sosial. saat orang yang jarang melakukan interaksi sosial sebelumnya lambat laun juga akan mengikuti apa yang menjadi kebiasaan baru nya saat pindah di lingkungan yang memiliki interaksi sosial tinggi.

c. Faktor Simpati

Simpati ialah perasaan tertarik diantara individu atas individu lainnya. Simpati biasanya diawali dengan perasaan, contohnya orang bisa tiba-tiba tertarik atas orang lainnya, maka secara sendirinya dia akan berperilaku agar menarik dihadapan orang tersebut. Biasanya seperti orang yang tertarik pada keseluruhan ciri, pola, tingkah laku orang lain dilandasi karena rasa simpati.

d. Teman Sebaya

Pada saat usia 6-10 tahun seorang anak memasuki tahapan dimana mereka bersenang senang dengan temannya, melakukan hal-hal yang disukai dengan teman. Pada suatu titik mereka akan menemukan arti teman yang sebenarnya, dimana teman sebaya ini akan menjadi tempat untuk bercerita guna menyatukan perasaan, dan tempat untuk menyatukan tingkah laku, serta motif yang mendasari anak untuk melakukan perilaku tertentu pada usianya. Hal itu akan menjadi hubungan sosial sehingga antara satu dengan lainnya akan terjadi saling mempengaruhi.

2.1.3 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (1988) interaksi sosial akan terjadi jika memenuhi syarat yaitu adanya komunikasi dan kontak sosial. Proses terjadinya interaksi sosial apabila diantara pihak yang akan berinteraksi berkomunikasi dan melakukan kontak sosial.

Berikut adalah 2 syarat adanya interaksi sosial sesuai Soerjono Soekanto (19880):

A. Kontak Sosial

Tiga jenis interaksi sosial adalah kelompok ke kelompok, orang ke kelompok, dan orang ke orang. Ada dua jenis kontak sosial: baik dan negatif. Interaksi sosial positif, misalnya, mendorong kolaborasi, dukungan timbal balik, dan pertukaran informasi penting. Di sisi lain, interaksi sosial negatif menyebabkan konflik atau bahkan tidak ada interaksi sosial sama sekali. Terlepas dari sifat-sifat, interaksi sosial dapat bersifat utama atau sekunder. Sementara kontak sekunder membutuhkan perantara, kontak primer terjadi ketika pembicara dan lawan bicara bertemu langsung.

b. Komunikasi

Menyampaikan informasi (pesan, ide, dan pikiran) dari satu orang ke orang lain untuk saling memengaruhi disebut komunikasi. Ada dua metode komunikasi: komunikasi nonverbal (menggunakan simbol) dan komunikasi verbal (menggunakan kata-kata dan tulisan).

2.1.4 Klasifikasi Intesitas Interaksi Sosial

Klasifikasi intensitas interaksi sosial dapat dibedakan berdasarkan frekuensi, durasi, dan jenis interaksi yang terjadi. Dalam konteks sosial dan psikologis, intensitas ini penting untuk menilai kualitas hubungan interpersonal dan kesejahteraan individu (Kushlev et al., 2022).

A. Klasifikasi Harian

Interaksi sosial harian dapat dikategorikan sebagai berikut (Kushlev et al., 2022; Mahmood et al., 2023):

- Interaksi Ringan: Interaksi singkat seperti menyapa, berjabat tangan, atau pesan singkat, berdurasi sekitar 5–15 menit per hari.
- Interaksi Sedang: Berbincang dengan teman/keluarga selama 20–60 menit.
- Interaksi Intens: Terlibat dalam diskusi mendalam atau kegiatan kolaboratif lebih dari 60 menit per hari.

B. Klasifikasi Mingguan

Berdasarkan durasi dan frekuensi selama satu minggu, interaksi sosial diklasifikasikan sebagai berikut (Mahmood et al., 2023):

- Intensitas Rendah: Interaksi < 3 kali/minggu, durasi singkat, umumnya kontak minimal.
- Intensitas Sedang: Interaksi 3–5 kali/minggu, dengan waktu sedang dan jenis interaksi beragam.
- Intensitas Tinggi: Interaksi setiap hari atau lebih dari sekali sehari, durasi panjang dan intens

C. Klasifikasi Bulanan

Klasifikasi bulanan cenderung mencerminkan pola interaksi jangka Panjang (Keller et al., 2023). :

- Rendah: Hanya beberapa kali interaksi sosial dalam sebulan.
- Sedang: Interaksi rutin, misalnya pertemuan mingguan atau interaksi kelompok.
- Tinggi: Interaksi sosial hampir setiap hari, baik formal maupun informal (Keller et al., 2023).

D. Faktor yang Mempengaruhi

Beberapa faktor yang mempengaruhi intensitas interaksi sosial antara lain (Keller et al., 2023):

- Keterlibatan dalam kegiatan sosial

- Kebutuhan dan preferensi sosial
- Lingkungan tempat tinggal/kerja
- Modality interaksi (langsung vs daring)
- Kedalaman hubungan dan kualitas percakapan

2.2 Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang didesain guna menjalankan fungsi tertentu dengan praktis dan efisien, contohnya ponsel pintar, tablet, atau perangkat wearable lainnya. Perangkat ini banyak digunakan karena kemampuannya dalam mendukung aktivitas komunikasi, pembelajaran, hiburan, hingga pekerjaan sehari-hari. Nasution (2017) menjelaskan bahwa gadget merupakan hasil inovasi teknologi digital yang bertujuan untuk memudahkan berbagai aktivitas manusia, khususnya dalam hal komunikasi dan pengelolaan informasi. Selanjutnya, menurut Saputra (2019), gadget tidak hanya dimanfaatkan atas alat komunikasi, namun pula memainkan peran penting dalam proses pembelajaran serta memengaruhi pola perilaku dan gaya hidup para penggunanya. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, gadget sudah jadi aspek yang tidak terpisahkan atas kehidupan modern, meskipun penggunaannya tetap perlu diawasi agar tidak menimbulkan dampak negatif.

2.2.1 Definisi Gadget

Gadget ialah benda atau suatu alat yang mempunyai tujuan serta fungsi praktis dengan spesifik lebih canggih dibandingkan teknologi sebelumnya. Seiring perkembangan zaman, gadget bukan hanya berbentuk telepon genggam, ipad, laptop, atau komputer, tetapi juga sebuah perangkat besar seperti televisi. Di setiap masanya gadget selalu berkembang dengan cara mempermudah penggunaannya, dengan hal tersebut membuat daya tarik dari gadget sangat besar.

Menurut (Febriana, 2017) gadget adalah media komunikasi yang memiliki tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi antar individu seperti smartphone dan notebook. Sedangkan, sesuai (Novitasari, 2016) media akan memungkinkan individu guna melaksanakan interaksi sosial guna sekedar berkomunikasi agar tidak

susah maka diciptakan gadget dan aplikasi pendukung guna berinteraksi dengan orang lain. Gadget juga didefinisikan sebagai benda elektronik yang bermanfaat bagi perkembangan komunikasi pada masa kini karena dapat mempermudah proses interaksi. Jika dilihat dari segi desain, gadget didesain secara praktis dan menarik sehingga tidak asing pada kalangan manusia terlebih anak-anak. Semenjak pandemi seluruh kalangan masyarakat hampir seluruh kegiatannya membutuhkan gadget, tanpa terkecuali anak-anak yang saat ini system yang digunakan oleh seluruh sekolah adalah daring melalui zoom. Hal tersebut membuat intensitas anak-anak dalam menggunakan gadget semakin naik. Gadget sendiri punya implikasi positif serta negatif atas anak-anak.

2.2.2 Dampak Penggunaan Gadget

Dampak dari penggunaan gadget merujuk atas berbagai pengaruh yang muncul akibat interaksi terus-menerus dengan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, atau komputer dalam aktivitas harian. Gadget dapat memberikan dampak yang menguntungkan maupun merugikan, tergantung pada cara dan durasi penggunaannya. Widyastuti (2019) mengemukakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menurunkan kemampuan bersosialisasi serta meningkatkan risiko gangguan psikologis seperti kecanduan dan kecemasan. Di sisi lain, menurut Pratama dan Wulandari (2018), gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam proses pendidikan dan penyebaran informasi, namun jika tidak digunakan secara proporsional, dapat menghambat aktivitas fisik dan mendorong perilaku pasif. Oleh karena itu, pemahaman terhadap implikasi positif dan negatif atas gadget menjadi penting agar penggunaannya dapat diarahkan secara tepat demi mendukung perkembangan dan kesejahteraan individu.

2.2.2.1 Dampak Positif Penggunaan Gadget

Jika digunakan dengan benar, gawai dapat menawarkan sejumlah manfaat. Untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan, pendekatan pengasuhan yang melibatkan pengenalan anak pada perangkat elektronik sangatlah penting; namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan gawai memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Hadrianto (2013), gawai memiliki kelebihan dan kekurangan. Di antara manfaat-manfaat tersebut adalah:

A . Dampak Positif

- a. Pengembangan Imajinasi: Anak-anak dapat melatih kemampuan berpikir mereka tanpa batas dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menggambar ulang hal-hal yang mereka lihat di perangkat.
- b. Pengembangan Kecerdasan: Anak-anak akan belajar mengenali angka, huruf, dan gambar, yang akan membantu mereka belajar dan mengenalkan konsep-konsep baru.
- c. Pengembangan Rasa Percaya Diri: Anak-anak yang bermain gim dengan tujuan menang akan lebih terdorong untuk berhasil, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.
- d. Pengembangan Keterampilan: Anak-anak dapat belajar membaca, berhitung, dan memecahkan masalah dengan menggunakan perangkat dan aplikasi terkait. Mereka akan didorong untuk memiliki rasa ingin tahu, yang akan membuat mereka menyadari betapa pentingnya belajar mandiri.

B. Dampak Negatif

- A. Fokus belajar berkurang: Anak-anak sering kali terganggu oleh aktivitas yang mereka mainkan di perangkat mereka saat belajar sambil membaca buku.
- B. Anak-anak yang rutin menonton video YouTube menjadi malas menulis dan membaca karena mereka hanya memperhatikan grafis dan fungsi pencarian suara, yang memungkinkan mereka mencari video dengan berbicara ke mikrofon.
- C. Kemalasan dalam menulis dan membaca pun menjadi penyebabnya. Keterampilan sosial berkurang: Misalnya, anak-anak berhenti bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitar dan kehilangan kesadaran akan lingkungan sekitar.

- D. Kecanduan: Karena teknologi telah menjadi kebutuhan, anak-anak menjadi bergantung padanya dan kesulitan hidup tanpanya.
- E. Dapat menyebabkan masalah kesehatan: Mata anak-anak dapat rusak akibat penggunaan gadget yang berlebihan, yang juga dapat membuat mereka terpapar radiasi dari perangkat.
- F. Perkembangan kognitif pada anak usia dini terhambat: Kurangnya keterlibatan utama anak dengan anak lain menghambat keterampilan kognitif atau berpikir mereka, yang merupakan proses psikologis yang berkaitan dengan cara orang memperhatikan, membayangkan, belajar, memperkirakan, menganalisis, dan memikirkan lingkungan sekitar.
- G. Kemampuan berbahasa yang terganggu: Anak-anak yang bermain perangkat elektronik sepanjang waktu menghindari situasi sosial dan meniru bahasa yang mereka lihat, seperti dalam kartun asing, yang menyulitkan mereka untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka dalam kehidupan nyata.
- H. Dapat berdampak pada perilaku anak-anak: Anak-anak yang kecanduan bermain gim, misalnya, dapat mulai bertindak kasar dan berdampak negatif pada teman sekelas mereka jika mereka sering kalah.
- I. Waktu yang hilang: Ketika anak-anak asyik dengan perangkat mereka, mereka sering lupa waktu. Mereka menyalahgunakan waktu untuk kegiatan yang tidak berguna tanpa menyadarinya. Mengurangi waktu bermain perangkat dapat digunakan untuk sejumlah kegiatan yang mendorong kedewasaan anak.
- J. Menjadi pribadi yang tertutup: Seseorang yang kecanduan gawai akan bermain dengan perangkat mereka hampir sepanjang hari. Anak-anak yang menderita kecanduan ini mungkin menjadi pendiam akibat terganggunya hubungan sosial mereka dengan teman sekelas dan lingkungan sekitar.

2.2.3 Intensitas Penggunaan Gadget

Gadget merupakan perangkat teknologi berukuran kecil yang mudah dibawa dan dirancang untuk memudahkan berbagai kegiatan manusia, seperti komunikasi, pembelajaran, dan hiburan. Perangkat ini menjadi sangat populer karena kemampuannya menggabungkan berbagai fitur dalam satu alat yang praktis. Ramadhan (2016) menyatakan bahwa gadget adalah alat digital multifungsi yang memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas manusia, khususnya di era modern ini. Selaras dengan itu, Fitriyani (2018) menambahkan bahwa gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan hiburan yang mudah diakses. Perkembangan gadget yang pesat menjadikannya bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari serta memberi pengaruh besar terhadap perilaku, pola pikir, dan interaksi sosial masyarakat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap penggunaan gadget secara bijak sangat diperlukan agar dampaknya tetap positif.

2.2.3.1 Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Frekuensi partisipasi siswa dalam suatu kegiatan tertentu dikenal sebagai intensitasnya (Rozalia, 2017). Ajzen (dalam Frisnawati, 2012) mendefinisikan intensitas sebagai jumlah usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Memahami suatu kegiatan tertentu, mengulangi perilaku tersebut, menghadirkan subjek yang dilibatkan, dan memiliki batasan waktu merupakan empat komponen yang membentuk intensitas (Ajzen, 2005). Gawai, menurut Hidayat & Junianto (2017), adalah perangkat canggih dengan beragam aplikasi yang mendukung hobi, media berita, jejaring sosial, dan hiburan. Sebaliknya, Rozalia (2017) mendefinisikan gawai sebagai perangkat elektronik yang digunakan untuk hiburan, pendidikan, dan penyebaran informasi.

Kriteria yang diberikan mengarah pada kesimpulan bahwa intensitas adalah ukuran fisik energi atau data sensorik yang mengkuantifikasi suatu pengalaman sensorik. Berikut ini adalah indeks intensitas akses media sosial, menurut Andarwati & Sankarto dalam Erickson:

a. Durasi: Lamanya waktu yang dihabiskan seseorang di media sosial disebut durasi penggunaan. Alasan setiap orang menggunakan media sosial dan tagihan internet

mereka memengaruhi durasi. Satuan waktu, seperti jam atau menit, digunakan untuk menunjukkan durasi.

b. Frekuensi: Istilah "frekuensi" menggambarkan seberapa sering seseorang menggunakan media sosial. Dalam jangka waktu tertentu, seperti sehari, seminggu, atau sebulan, frekuensi juga diindikasikan. Seperti halnya waktu, alasan penggunaan internet dan biayanya juga memengaruhi frekuensi.

2.2.3.2 Klasifikasi Intesitas Penggunaan Gadget

Untuk menilai seberapa besar intensitas penggunaan gadget, digunakan pendekatan yang mengacu pada frekuensi penggunaan dalam satu minggu dan durasi penggunaan dalam satu hari. Penggolongan ini bermanfaat untuk mengidentifikasi pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial, emosional, maupun kognitif seseorang, khususnya pada anak-anak.

A. Berdasarkan Frekuensi Penggunaan

Frekuensi mengacu pada berapa hari dalam seminggu seseorang menggunakan gadget. Beberapa kategori umum yang digunakan adalah:

- Sangat rendah: 0–1 hari/minggu
- Rendah: 2–3 hari/minggu
- Sedang: 4–6 hari/minggu
- Tinggi: Setiap hari

(Studi: Dewi, M. I., & Kurniasari, Y. – Jurnal Terapi Wicara dan Bahasa, 2023)

B. Berdasarkan Durasi Penggunaan

Durasi mengacu pada lamanya waktu penggunaan gadget dalam satu hari. Umumnya diklasifikasikan sebagai berikut:

- Sangat rendah: < 30 menit/hari
- Rendah: 30–60 menit/hari
- Sedang: 61–120 menit/hari

- Tinggi: > 120 menit/hari

(Klasifikasi durasi ini diadaptasi dari penelitian Sari & Mitsalia, 2016, dan riset UNAIR, 2020)

C. Kombinasi Frekuensi dan Durasi

Kombinasi antara frekuensi dan durasi menghasilkan klasifikasi yang lebih rinci, seperti berikut:

- Rendah: penggunaan 1–3 hari/minggu dengan durasi harian 1–30 menit
- Sedang: penggunaan 4–6 hari/minggu dengan durasi 31–60 menit/hari
- Tinggi: penggunaan setiap hari dengan durasi lebih dari 60 menit/hari

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Kwon dkk. (2013) menyatakan bahwa sejumlah faktor memengaruhi kecanduan gawai. Gangguan kehidupan sehari-hari dan penggunaan gawai yang berkepanjangan di tengah penderitaan yang berkelanjutan, seperti masalah kesehatan, sosial, atau psikologis yang berulang yang kemungkinan besar disebabkan atau diperparah oleh penggunaan gawai, merupakan contoh dari alasan-alasan tersebut. Agusta (2016) menyoroti empat elemen yang berkontribusi terhadap kecanduan gawai:

1. Elemen Internal Faktor-faktor ini mencakup faktor-faktor yang mencirikan ciri-ciri pribadi, seperti: 1) Hasrat yang kuat akan sensasi. Hasrat akan perasaan yang baru, kompleks, dan beragam serta kesediaan untuk menerima risiko pada tingkat sosial dan fisik merupakan ciri-ciri pencarian sensasi, yang juga dikenal sebagai pencarian sensasi. 2) Kurangnya kepercayaan diri. Penilaian individu terhadap nilai dirinya sebagai manusia dikenal sebagai harga diri. 3) Tipe kepribadian yang supel. 4) Kurangnya pengendalian diri: Pengendalian diri adalah kapasitas individu untuk merencanakan, mengarahkan, dan mengoordinasikan aktivitas serta langkah-langkahnya guna mencapai hasil yang diinginkan.

2. Faktor Situasional: Ini adalah faktor-faktor yang menyebabkan orang beralih ke ponsel mereka untuk mencari hiburan psikologis dalam situasi yang canggung. Dalam hal ini, orang merespons ketidaknyamanan dengan cepat dan teralihkan oleh situasi yang tidak diinginkan, sehingga beralih ke ponsel mereka untuk mengalihkan perhatian.
3. Faktor Sosial: Faktor-faktor ini berperan dalam kecanduan ponsel pintar sebagai cara untuk berkomunikasi dan tetap terhubung dengan orang lain. Dalam hal ini, 19 orang sering berinteraksi dengan orang lain melalui ponsel mereka dan ragu untuk berbicara langsung dengan orang lain.
4. Faktor Eksternal: Ini adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor-faktor ini berkaitan dengan seberapa sering ponsel dan fitur-fiturnya ditampilkan di media. Studi ini mengkaji seberapa besar media dapat memengaruhi orang untuk memenuhi kebutuhan ponsel mereka.

2.3 Penggunaan Gadget pada Anak

Sejak pandemi COVID-19, gadget telah menjadi target utama anak-anak sekolah, karena teknologi canggihnya memudahkan penggunaan di sekolah. Namun, kenyataannya, sebagian besar anak kurang mahir menggunakannya karena kurangnya bimbingan atau pengawasan dari orang tua. Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, tergantung pada masing-masing individu. Oleh karena itu, orang tua perlu memantau penggunaan gawai oleh anak-anak mereka agar dapat menggunakannya dengan benar dan menghindari dampak negatif (Saputri, 2018). Ada pula pengaruh penggunaan gadget pada anak, diantaranya:

a. Perilaku Emosi

Seorang anak dianggap terlalu sering menggunakan gadget jika ia menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk menggunakannya. Jika gadget dijauhkan, ia akan menjadi sangat marah, menangis berlebihan, atau

tantrum. Jika seorang anak kecanduan gadget, ia hanya akan fokus pada dunia maya. Ia akan lebih emosional ketika terpisah dari gadget, dan akan mulai merasa cemas jika jauh darinya. Oleh karena itu, salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak adalah perilaku emosional yang tidak terkendali terhadap gadgetnya. Akibat kondisi emosional ini, anak-anak akan memprioritaskan gawainya dan mengabaikan pelajarannya.

b. Perilaku sosial

Dampak teknologi yang paling nyata pada anak-anak adalah menurunnya keterampilan sosial mereka. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain gawai kehilangan kesadaran akan lingkungan sekitar dan karenanya tidak mampu memahami standar sosial. Selain itu, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat membuat anak-anak berpikir bahwa berteman hanya bisa dilakukan secara daring, sehingga mereka melupakan teman-teman di lingkungan sekitar. Meskipun kebanyakan anak senang bermain, anak-anak yang bermain gawai mungkin tidak merasakan hal yang sama. Anak-anak tampak sangat asyik dan puas dengan waktu sendiri mereka, mengabaikan teman-teman, dan bahkan kehilangan kebutuhan atau keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain. Berbicara dengan orang tua menjadi tidak relevan ketika anak-anak asyik dengan gawai mereka, dan waktu keluarga yang berharga pun terbuang sia-sia.