
**PEARAN POLA ASUH DAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL ANAK DI LINGKUNGAN DUPAK MASIGIT GANG III SURABAYA****Oleh****Elsofi Alintya¹, Miftakhul Jannah², Risandi Mardanis Putri³ Diyas Age Larasati⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains,****Universitas Wijaya Kusuma Surabaya****Email: ¹alintyaelsofi@gmail.com , ²miftahjannah200@gmail.com****³risandiputri98@gmail.com , ⁴larasati_age@yahoo.co.id****Abstrak**

Children are people who are in the process of growing up. Child growth is a transformation process as children learn to climb to a larger level from several points of view: movement, thinking, feeling, and interacting with both living things and objects in the child's living area. The growth of children certainly cannot be separated from the education of parents who have responsibility for children's learning, namely by guiding and training children through learning with pictures, adjustments, advice and attention on things that are useful for children. Childhood is also the time for them to learn to socialize with the surrounding area to build self-confidence in children. Due to the continued advancement of technology, most parents share gadgets with children, gadgets have bad and good effects for children. The purpose of this research is to master the position of parenting and the use of gadgets for social interaction in children in the Dupak Masigit Gang III area, Surabaya. The subjects of this research are children who have used gadgets, parents who already have children and residents who have a significant function in children's growth. The instrument used in this research is the scale of social interaction in children and the position of parenting for children. The result of this research is that children have the assumption that gadgets have benefits in them and have positive and negative consequences. Not only that, children also want to formulate that gadgets are a primary need, so it can be concluded that the position of parenting for children is indeed needed in children's daily lives.

Keywords: Parenting Styles, Use Of Gadgets, Social Interaction**PENDAHULUAN**

“Masa anak-anak ialah masa dikala pembuatan kepribadian sangat memastikan, pada sesi ini anak sangat gampang ditunjukkan suatu perihal yang apalagi kerap dikira susah. Kanak-kanak sangat bahagia berupaya walaupun dia tidak sanggup sebab pada dasarnya kanak-kanak sangat gampang tertantang. Dikala bermainpun kanak-kanak dipancing oleh keahlian motoriknya, sehingga menghasilkan kreativitas luar biasa. Kanak-kanak butuh dibimbing oleh orang tua maupun area buat meningkatkan keahlian kognitif serta motorik mereka. Kapasitas yang terdapat pada kanak-kanak berbeda-beda, oleh karena itu kedudukan keluarga serta area sangatlah berarti

buat mengatur serta memusatkan kapasitas mereka”, sesuai yang dikutip dalam jurnal (Alfiyan & Rokhmah, 2016).

Menurut (Suherman, 2019), “Pada globalisasi dikala ini pertumbuhan teknologi di Indonesia terus menjadi hari terus menjadi bertambah. Dibuktikan dengan banyaknya pemakaian teknologi yang sudah menyebar diberbagai berbagai golongan warga. Salah satu tipe dari device yang kerap dipakai oleh anak yakni gadget. Pemakaian gadget tidak cuma digunakan oleh orang berusia ataupun anak-anak muda saja, tetapi telah mulai digunakan pada golongan usia kanak-kanak khususnya anak prasekolah biasanya berumur 3-6 tahun. Pada perihal ini, pola asuh orang tua jadi kedudukan

utama dimana keringanan saat mengoperasikan serta kemodernan teknologi yang memikat akan gadget menimbulkan kanak-kanak umur prasekolah telah sanggup buat memakai gadget sendiri.

Nyaris tiap orang yang menggunakan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam satu hari buat memakainya. Oleh karenanya gadget pula mempunyai nilai serta khasiat tertentu untuk golongan orang tertentu. Namun banyak akibat negatif yang timbul dalam pemanfaatan gadget untuk golongan anak muda, anak sekolah, apalagi bayi. Walaupun sebagian besar dari warga menggunakan contraption buat komunikasi, urusan pekerjaan ataupun bisnis, mencari data, maupun cuma hanya buat mencari hiburan. Sesungguhnya gadget tidak cuma memunculkan akibat negatif untuk anak, sebab pula terdapat akibat positif, contohnya akan pola pikir anak ialah sanggup membantu anak dalam mengendalikan kecepatan permainannya, mencerna taktik dalam game, serta menolong tingkatan keahlian otak kanan anak sepanjang dalam pengawasan orang tua. Hendak namun dibalik keunggulan itu lebih menonjol pada akibat negatif sehingga dapat mempengaruhi terhadap pertumbuhan anak. Salah satunya merupakan radiasi dalam gadget yang bisa mengganggu jaringan syaraf serta otak anak apabila anak kerap memakai gadget. Pemakaian gadget secara berkepanjangan serta hendak berakibat kurang baik untuk pola sikap anak dalam kesehariannya, kanak-kanak yang mengarah candu dalam memakai gadget hendak sangat bergantung serta jadi aktivitas yang wajib serta teratur dicoba akan anak pada kegiatan tiap hari, tidak disanggah dikala ini anak kerap bermain gadget daripada belajar serta berhubungan akan area lingkungannya.

LANDASAN TEORI

Menurut (Muslim, 2013), “Interaksi sosial ialah hubungan yang ada antar sesama manusia, baik individu ataupun kelompok”. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan

buat pertumbuhan anak baik pada area rumah ataupun sekolah. Interaksi sosial pula bisa membuat anak terus menjadi mengenali serta bisa membedakan yang salah serta benar dengan dibantu uraian oleh orang tua.

“Area awal yang ditemukan seorang anak merupakan keluarga. Keluarga memiliki peran yang utama dalam meningkatkan individu anak. Perawatan orang tua dengan kasih sayang dan pembelajaran tentang nilai-nilai kehidupan, yakni agama ataupun sosial budaya ialah aspek yang kontributif membuat anak jadi individu serta anggota warga yang sehat. Tiap keluarga mempunyai pola asuh yang berlainan saat mengajar seorang anak serta umumnya dilakukan menurut pola asuh yang didapat dari orang tua tadinya. Pola asuh bisa diartikan selaku pola interaksi antar keluarga yakni anak dan orang tua yang mencakup pemenuhan kebutuhan raga (semacam kebutuhan pangan dan lainnya) serta kebutuhan psikologis (semacam rasa nyaman, kasih sayang serta lainnya), dan sosialisasi aturan yang berlaku di warga supaya anak bisa hidup sesuai dengan lingkungannya. Dengan maksud, pola asuh pula meliputi pola interaksi antara orang tua dengan anak dengan tujuan pembelajaran kepribadian anak. Maka *style* yang dilakoni orang tua akan meningkatkan kepribadian anak sangat berarti, entah dia otoriter, demokratis ataupun permisif. Bentuk-bentuk pola asuh orang tua pengaruhi pembuatan karakter anak sehabis dia jadi berusia. Perihal ini disebabkan identitas serta unsur-unsur sifat seseorang orang berusia sesungguhnya jauh tadinya benih-benihnya telah ditanam kedalam jiwa seseorang orang semenjak dini, ialah pada masa dia masih anak-anak. Maksudnya, sikap orang tua kepada kanak-kanak nya semenjak masa kecil hendak berakibat untuk pertumbuhan sosial moralnya pada waktu berusia nya. Pertumbuhan sosial morallah yang hendak menumbuhkan sifat watak serta perilaku anak nanti walaupun terdapat sebagian aspek lain yang mempengaruhi dalam pembuatan perilaku anak yang tercermin dalam

kepribadian yang dipunyai”, kutipan ini sesuai berdasarkan jurnal dari (Ayun, 2017).

Menurut (Ayun, 2017), “Pola asuh otoriter ialah pola asuh yang diisyaratkan dengan metode mengurus kanak-kanak dengan ketentuan yang ketat, kerap kali memforsir anak buat berperilaku semacam dirinya (orang tua), kebebasan buat berperan atas nama diri sendiri dibatasi, anak tidak sering diajak berbicara serta diajak ngobrol, menceritakan, bertukar benak dengan orang tua, pola asuh demokratis diisyaratkan dengan terdapatnya pengakuan orang tua terhadap keahlian anak, anak diberi peluang buat tidak senantiasa bergantung kepada orang tua sebaliknya pola asuh permisif ialah kebebasan tanpa batasan pada anak buat berperilaku cocok dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak sempat membagikan ketentuan serta pengarahan kepada anak, sehingga anak hendak berperilaku cocok dengan keinginannya sendiri meski terkadang berlawanan dengan norma sosial”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam jurnal (Darna & Herlina, 2018), “Tata cara riset kualitatif merupakan tata cara riset yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan buat mempelajari pada keadaan objek yang alamiah, (selaku lawannya merupakan eksperimen) dimana periset merupakan selaku instrumental kunci, pengambilan ilustrasi sumber informasi dicoba secara purposive serta *snowbaal*, metode pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis informasi bertabiat induktif/kualitatif, serta hasil riset kualitatif lebih menekankan arti dari pada generalisasi”.

Jenis Penelitian

Tipe Riset ini memakai deskriptif kualitatif. Menurut (Mukarromah, 2019), “Riset ini dicoba dengan menghimpun informasi dalam kondisi yang sewajarnya, mempergunakan metode bekerja yang sistematis, terencana serta bisa dipertanggung jawabkan, sehingga tidak

kehabisan watak ilmiahnya ataupun serangkaian aktivitas ataupun proses menjangkau informasi/data yang bertabiat sewajarnya”.

Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah anak-anak beserta orang tua pada lingkungan Dupak Masigit Gang III Surabaya.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan adalah lingkungan Dupak Masigit Gang III Surabaya.

Instrumen

Instrumen yang diambil dalam penelitian ini adalah skala anak-anak yang sudah memiliki gadget dan orang tua yang memiliki anak.

Pengumpulan Data

Menurut Riduwan yang dikutip (Tanujaya, 2017), “Penafsiran dari metode pengumpulan informasi merupakan “Tata cara pengumpulan informasi yakni metode ataupun cara- cara yang bisa digunakan oleh periset buat mengumpulkan informasi”. Menurut Sugiyono yang dikutip (Morasa, 2017) mengatakan bahwa, “Metode pengumpulan informasi ialah langkah yang sangat strategis dalam riset, sebab tujuan utama dari riset merupakan memperoleh informasi. Tanpa mengenali metode pengumpulan informasi, hingga periset tidak hendak memperoleh informasi yang penuh standar informasi yang ditetapkan”. Sedangkan Menurut Nazir dalam (Devega & Irhandyaningsih, 2019) mengatakan bahwa, “Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk mendukung penelitian dan sebagai keperluan analisa data, maka peneliti memerlukan sejumlah data pendukung yang berasal dari dalam maupun dari luar”.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis menarik simpulan bahwa, “Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Buat menunjang riset serta selaku keperluan analisa informasi, hingga

periset membutuhkan beberapa informasi pendukung yang berasal dari dalam ataupun dari luar”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ialah tata cara pengumpulan informasi dengan metode mengamati serta mencatat aspek- aspek yang diteliti ataupun diselidiki secara sistematis, logis, objektif, serta rasional dari bermacam fenomena, baik dalam suasana yang sesungguhnya ataupun di dalam suasana buatan buat menggapai tujuan tertentu.

Penulis melakukan kunjungan untuk melakukan penelitian pada lingkungan Dupak Masigit Gang III. Penulis mendapatkan data orang tua yang sudah memiliki anak dan anak yang sudah diperbolehkan memakai gadget.

2. Studi Pustaka

Studi kepustakaan yaitu proses pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber buku-buku di perpustakaan, internet serta sumber-sumber lain sebagai penunjang dalam melakukan penelitian ini.

Menurut Sarwono dalam (Ryan & Siallagan, 2020) mengemukakan bahwa, “Riset kepustakaan ialah sesuatu riset yang digunakan dalam mengumpulkan data serta informasi dengan dorongan bermacam berbagai material yang terdapat di bibliotek semacam dokumen, novel, majalah. Riset kepustakaan pula bisa menekuni bermacam novel rujukan dan hasil riset tadinya yang sejenis yang bermanfaat buat memperoleh landasan teori menimpa permasalahan yang hendak diteliti”. Menurut Sugiyono dalam (Ryan & Siallagan, 2020) mengemukakan bahwa, “Riset kepustakaan ialah kajian teoritis, rujukan dan literatur ilmiah yang lain yang berkaitan dengan budaya, nilai serta norma yang tumbuh pada suasana sosial yang diteliti”.

Penulis melakukan penelitian dengan berdasarkan karya tulis, baik yang telah atau belum dipublikasi. Metode ini dapat dilakukan dengan cara mencari beberapa sumber referensi berupa skripsi, buku, jurnal atau tugas akhir.

3. Wawancara

Wawancara ialah aktivitas tanya jawab yang terjalin secara langsung antara 2 orang ataupun lebih. Pewawancara biasa diucap dengan interviewer sedangkan orang yang hendak diwawancarai dinamakan interviewee. Tidak hanya itu, terdapat yang mendefinisikan wawancara ialah yakni sesuatu wujud komunikasi lisan yang dicoba secara terstruktur oleh 2 orang ataupun lebih, baik secara langsung ataupun secara tidak langsung ataupun wawancara jarak jauh.

Menurut Esterberg dalam (Kurniati, 2010) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu:

a. Wawancara terstruktur (Structured Interview)

Wawancara terstruktur digunakan selaku metode pengumpulan informasi, tatkala periset ataupun pengumpul informasi sudah mengenali dengan tentu tentang data yang hendak diperoleh.

b. Wawancara semiterstruktur (Semistructured Interview)

Tipe wawancara ini telah tercantum dalam jenis in- depth interview, sebab dalam penerapannya lebih leluasa tatkala dibanding dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini merupakan buat menciptakan kasus secara lebih terbuka.

c. Wawancara tidak terstruktur (Unstructured Interview)

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang leluasa dengan metode periset tidak memakai pedoman wawancara yang sudah tersusun secara sistematis serta lengkap buat pengumpulan informasinya. Pedoman

wawancara yang digunakan cuma berbentuk garis-garis besar kasus yang hendak ditanyakan.

Bersumber pada penafsiran wawancara bagi sebagian komentar para pakar yang sudah dikemukakan, penulis merumuskan kalau, “wawancara ialah sesuatu aktivitas tanya jawab yang dicoba buat memperoleh data sehingga bisa dikonstruksikan arti dalam sesuatu topik tertentu”.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dan tinjauan dengan orang tua yang memiliki anak yang sudah diperbolehkan memakai gadget beserta masyarakat untuk memperkuat tujuan penelitian ini.

Analisis Data

Metode analisa yang digunakan dalam riset ini merupakan metode analisa informasi kualitatif, ialah analisa yang mendasarkan pada terdapatnya ikatan semantik antar permasalahan riset. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan supaya periset memperoleh arti informasi buat menanggapi permasalahan riset. Oleh sebab itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul butuh disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, serta disintesisasikan supaya mempunyai arti yang utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data maka hasil penelitian yang penulis dapatkan pada lingkungan Dupak Masigit Gang III Surabaya adalah banyaknya orang tua yang masih lalai dalam memberikan pola asuh pada anak saat bermain gadget sehingga anak akan marah ketika gadget disimpan, belum semua orang tua memberi pengetahuan pada anak tentang aplikasi apa saja yang diperbolehkan digunakan pada anak-anak, orang tua belum sepenuhnya memahami dampak baik dan buruk penggunaan gadget pada anak, anak lebih suka bermain gadget daripada bermain bersama temannya yang seusianya, serta lingkungan belum memberikan wadah untuk

mendekatkan anak-anak seperti lomba atau acara kebersamaan lainnya.

Saran dan kesimpulan

Setelah melihat hasil penelitian yang telah didapatkan maka peneliti memberi kesimpulan Berguna ataupun tidaknya gadget untuk anak bergantung gimana orang tua mengenalkan serta mengawasi anak dikala bermain gadget. Supaya memperoleh khasiat dari pemakaian gadget orang tua wajib menguasai konten yang ada di dalamnya. Oleh karena itu wajib terdapat pendampingan dari orang tua supaya tidak melenceng dari apa yang diajarkan.

Selain itu peneliti juga memberikan saran, yaitu orang tua dapat diberikan pengarahan tentang pola asuh yang baik dalam mengasuh anak agar anak memiliki kepribadian yang lebih baik, orang tua wajib mengontrol gadget yang akan digunakan anak seperti aplikasi apa saja yang pantas dibuka sesuai umur anak, orang tua juga dapat belajar secara otodidak atau berdiskusi dengan orang tua yang lain tentang dampak baik dan buruk dalam penggunaan gadget pada anak, orang tua harus membimbing anak untuk tidak terfokus pada gadget melainkan bermain bersama teman seusianya agar membantu perkembangan anak juga, serta ketua lingkungan dapat melakukan rapat untuk diadakannya berbagai macam wadah guna mempererat sosialisasi anak pada lingkungan dan dapat menambah wawasan pada anak agar dapat saling berkembang bersama teman seusianya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfian, A., & Rokhmah, A. M. (2016). Periodisasi Perkembangan Masa Kanak-kanak Awal. *Jurnal Psikologi*, 152071900009, 1–13.
- [2] Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102.

- <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- [3] Darna, N., & Herlina, E. (2018). *Memilih metode penelitian yang tepat: bagi penelitian bidang ilmu manajemen*. 5(April), 287–292.
- [4] Devega, F., & Irhandayaningsih, A. (2019). *Perilaku Pencarian Informasi Fotografer Melalui Media Online oleh Komunitas Instansantara Semarang*.
- [5] Kurniati, D. (2010). *Analisis faktor penyelesaian skripsi mahasiswa prodi pendidikan ekonomi ppapk*.
- [6] Morasa, J. (2017). *ANALISIS SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL ATAS PENGELOLAAN PERSEDIAAN BERDASARKAN COSO PADA CV. KOMBOS TENDEAN MANADO* Lisa Elisabet Makikui 1, . 12(2), 1222–1232.
- [7] Mukarromah, T. (2019). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DUSUN SETIA BUMI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK*. In *Kompasiana*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.
- [8] Muslim, A. (2013). *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 484–494. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/diskursus_islam/article/view/6642/5402
- [9] Ryan, A., & Siallagan, H. (2020). *STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI BLENDED LEARNING SEBAGAI INOVASI MODEL PEMBELAJARAN DI ERA 21*. 200–206.
- [10] SUHERMAN, R. N. (2019). *HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH* (Issue April). *SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH SURABAYA*.
- [11] Tanujaya, C. (2017). *PERANCANGAN STANDART OPERATIONAL PROCEDURE PRODUKSI PADA PERUSAHAAN COFFEEIN*. 2(April).