

---

## The Role of Parents in Encouraging Early Childhood Communication Skills

Hafnan Aziz Hasibuan<sup>1)</sup>, Riadoh<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> STAIN Mandailing Natal

Email:

[hafnanazizih@gmail.com](mailto:hafnanazizih@gmail.com)

---

### Keywords

Gadgets, Social Interaction, Early Childhood.

### ABSTRACT

*Technological advancements are becoming more advanced and sophisticated. This has a variety of effects on people's lifestyles, including their mental and behavioral habits. Gadgets are one of the technical advancements that have an impact on people's minds. Devices are media that are employed as contemporary means of communication. Not only do gadgets affect adult thought processes and conduct, but they also have an impact on young children's behavior. Essentially, young children are content with the new things they discover through play. Children enjoy playing because it allows them to fully realize their potential. In Indonesia, most kids spend their time playing with electronics. Naturally, this has an impact on kids' development, particularly on how they learn to connect with others. Relationships that develop between groups of people who are connected by social activity and communication are referred to as social interaction. The purpose of this study is to describe how young children's social interaction skills are affected by their use of gadgets. Descriptive qualitative research methodology, which examines the current status of human groups, objects, situations, thought systems, or classes of occurrences, was employed in this study. The data was processed so that it could be included in a scientific work. The study's findings indicate that most kids use technology more for play than for learning. Children who initially like playing with their friends may alter as a result of these little things if they grow accustomed to receiving devices in place of playing with pals.*

---

### Introduction

Laju kemajuan teknologi mengikuti perkembangan zaman. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan fitur yang selalu berkembang. Salah satu tuntutan paling

penting di dunia saat ini adalah teknologi. Hal ini disebabkan oleh banyaknya penggunaan teknologi. Teknologi sangat mudah diakses karena, tergantung pada anggaran pengguna, ada yang murah dan ada yang mahal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini diwujudkan dalam bentuk gadget. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya mempunyai dampak yang signifikan terhadap perilaku dan proses kognitif manusia. Tentu saja aktivitas manusia bisa menjadi lebih cepat dan mudah dengan bantuan teknologi, misalnya gawai. Selain itu, anak-anak juga terkena dampak penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari, yang antara lain mempengaruhi kapasitas mereka dalam berinteraksi sosial. Hal ini berlaku tidak hanya untuk pengguna dewasa tetapi juga untuk pengguna muda.

Pendidikan anak usia dini yang diperuntukkan bagi anak usia 0 hingga 6 tahun sangat penting dalam membantu mereka berkembang sebagai individu dan siap untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi (Fauziddin, 2016). Anak kecil (0-8) merupakan anak usia dini. Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7) mendefinisikan anak usia dini sebagai periode antara usia tiga dan enam tahun. Menurut Augusta (2012), anak usia dini ditandai dengan adanya pola pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda pada ranah fisik, kognitif, sosioemosional, kreatif, linguistik, dan komunikasi anak yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilalui anak. Istilah "masa keemasan" sering digunakan untuk menggambarkan anak usia dini. Hampir semua anak muda melewati masa sulit pada masa ini ketika mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan cepat dan signifikan. Karena setiap orang berkembang secara berbeda, tidak ada dua anak yang pertumbuhannya sama.

Pada awal kehidupannya, anak melalui tahap perkembangan dimana mereka menyelidiki dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak kecil biasanya menemukan kegembiraan dalam menemukan hal-hal baru ketika terlibat dalam aktivitas bermain. Anak-anak sering kali memanfaatkan gadget untuk bermain dan memuaskan rasa ingin tahunya karena dianggap menarik, terutama jika menyangkut aplikasi game online yang tersedia di dalamnya. Alhasil, mayoritas dari mereka bermain gadget sepanjang hari. padahal anak seusianya sudah seharusnya berinteraksi dan bermain dengan teman-temannya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat, baik orang dewasa maupun anak-anak. Saat ini, cukup mudah untuk menemukan smartphone, laptop, tablet, dan gadget sehari-hari lainnya. Saat ini, hal-hal seperti itu dianggap sebagai kebutuhan karena sebagian anak dibantu oleh orang tuanya sendiri, sehingga memberikan lebih banyak waktu kepada orang tua untuk melakukan hal lain tanpa harus mengawasi anak saat bermain. Ketika orang tua memberikan perangkat kepada anak-anaknya, mereka pasti sangat senang. Namun, tanpa mereka sadari, situasi seperti ini berdampak signifikan terhadap kapasitas interaksi sosial anak.

## Research Method

Metodologi penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Karena pendekatan kualitatif ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data melalui pendekatan observasi dan wawancara langsung, menggunakan data tersebut untuk menyelesaikan penelitian, dan menghasilkan data deskriptif tertulis atau lisan tentang pengamatan dan perilaku masyarakat. Pada akhirnya, data tersebut dapat diolah oleh akademisi dan dimasukkan ke dalam publikasi ilmiah.

Peneliti berfungsi sebagai alat utama dalam pendekatan kualitatif. Observasi partisipatif adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data; dengan kata lain, peneliti benar-benar tenggelam dalam pokok bahasan penelitian serta aktivitas para informan kunci yang memberikan informasi untuk penelitian tersebut. Teknik untuk mengkaji status terkini kelompok manusia, objek, keadaan, sistem pemikiran, atau klasifikasi peristiwa adalah penelitian deskriptif kualitatif. Membuat deskripsi yang sistematis, terkini, dan dapat dipercaya atau deskripsi hubungan antara fakta, sifat, dan fenomena yang diteliti adalah inti dari penelitian deskriptif. Withney di Moh. "Penelitian deskriptif menyelidiki situasi tertentu, seperti masalah sosial, prosedur yang diterapkan dalam masyarakat, hubungan, aktivitas, sikap, pandangan, proses yang sedang berlangsung, dan dampak dari suatu fenomena."

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap perkembangan kemampuan interaksi sosial, peneliti menggunakan metodologi deskriptif

kualitatif. Pemahaman menyeluruh mengenai dampak perangkat terhadap pertumbuhan hubungan sosial anak-anak dimungkinkan berkat informasi yang dikumpulkan melalui wawancara anak dan observasi partisipan. Selain itu, analisis data yang dilakukan memberikan penjelasan yang tepat dan menyeluruh tentang bagaimana keterampilan interaksi sosial anak usia dini dipengaruhi oleh perangkat.

## Results And Discussion

### 1. Gadget

Media yang digunakan sebagai alat komunikasi masa kini disebut gadget. Teknologi memudahkan komunikasi manusia. Dengan kemajuan elektronik, aktivitas komunikasi kini menjadi jauh lebih canggih. Perangkat listrik kecil dengan kegunaan tertentu disebut gadget. Ini terdiri dari *netbook*, yang pada dasarnya adalah komputer portabel dengan akses internet yang dipadukan dengan *notebook*, dan ponsel seperti *iPhone* dan *BlackBerries*. Menurut Novitasari (2016), media memungkinkan masyarakat untuk terlibat dalam interaksi sosial, khususnya yang melibatkan kontak sosial. Berkomunikasi dengan orang lain itu sederhana; yang diperlukan hanyalah memanfaatkan perangkat untuk terlibat dalam interaksi sosial. Gadget didefinisikan oleh kamus sebagai perangkat listrik kecil dengan tujuan unik. Gadget didefinisikan sebagai alat atau perlengkapan kecil dengan kegunaan praktis tertentu (Castelluccio, Michael. 2007).

Gadget adalah benda teknologi kecil (seperti peralatan atau perangkat) dengan tujuan tertentu yang sering dianggap unik. Ketika gadget ditemukan, gadget selalu dianggap lebih unik atau dikembangkan secara cerdas dibandingkan teknologi standar. *Gizmos* adalah istilah lain yang bisa digunakan untuk menyebut gadget. (Wikipedia).

Pada hakikatnya tujuan gadget adalah untuk memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Menurut Laswell (West dan Turner, 2007:30–31), komunikasi adalah proses menjelaskan siapa mengatakan apa, melalui media apa, kepada siapa, dan dengan hasil apa. Menurut paradigma komunikasi Laswell, gadget merupakan sarana komunikasi antara komunikator dan

komunikasikan. Jelas sekali bahwa tujuan gadget sebagai media komunikasi adalah untuk memudahkan komunikasi manusia.

## 2. Anak Usia Dini

Menurut Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini diartikan sebagai pendidikan yang dirancang untuk anak sejak lahir. Artinya di Indonesia yang dimaksud dengan “anak usia dini” adalah anak yang berusia antara 0-6 tahun. Sementara itu, anak usia dini didefinisikan oleh NAEYC (National Association for the Education of Young Children) sebagai anak usia 0 hingga 8 tahun yang menerima layanan pendidikan di panti asuhan, keluarga, pusat penitipan anak, dan pengajaran prasekolah berkualitas tinggi. Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD), baik negeri maupun swasta. Hal ini mungkin disebabkan oleh hasil sekolah dasar kelas I, II, dan III yang menggunakan metodologi yang pada dasarnya sama dengan taman kanak-kanak untuk anak usia 4-6 tahun. Anak usia dini merupakan masa emas anak, masa perkembangan dan perluasan yang pesat. Anak-anak mempunyai minat yang besar dan paling sensitif pada usia ini. Mereka juga mempunyai potensi untuk mempelajari sesuatu. Pertanyaan yang sering diajukan anak-anak mengenai apa yang mereka amati merupakan indikasi dari hal ini. Anak akan terus mengajukan pertanyaan sampai mereka mengerti maksudnya jika pertanyaannya tidak ditanggapi. Selain itu, setiap anak berbeda-beda, hal ini dapat disebabkan oleh faktor lingkungan atau genetik. Misalnya, gaya belajar seorang anak mungkin dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, namun IQ mereka mungkin dipengaruhi oleh faktor keturunan.

Menurut Augusta (2012), hakikat anak usia dini adalah individu yang berbeda dengan pola pertumbuhan dan perkembangan tertentu di berbagai bidang seperti fisik, kognitif, sosioemosional, kreatif, linguistik, dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan anak tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini mengacu pada anak (0-8) yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental berdasarkan berbagai definisi.

Masa kanak-kanak adalah masa yang sulit bagi perkembangan banyak keterampilan, termasuk fisik, motorik, bahasa, sosial dan emosional, serta kognitif. Anak

mempunyai empat tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2003: 56-72). Tahapan tersebut meliputi tahap sensorik motorik (0-2 tahun), tahap praoperasional konkrit (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasi formal (11 tahun ke atas). Ciri-ciri anak usia dini meliputi mereka yang berkembang sangat cepat dalam hal kemampuannya dalam merespon dan memahami berbagai macam faktor perkembangan yang ada. Sementara itu, Richard D. Kellough (Kuntjojo, 2010) menyebutkan ciri-ciri anak usia dini sebagai berikut:

1. Kesombongan.
2. Sangat ingin tahu.
3. Manusia adalah makhluk sosial.
4. Individu yang berbeda.
5. Kaya dengan fantasi.
6. Terbatasnya kemampuan fokus.
7. Waktu yang paling menguntungkan untuk belajar.

Anak-anak prasekolah sangat sensitif pada masa ini, dan mereka mudah menerima isyarat lingkungan. Pada titik ini, baik disengaja atau tidak, anak-anak mulai menerima berbagai bentuk rangsangan lingkungan dan upaya pengajaran, menurut Hainstock dalam Sujiono (2009: 54). Perkembangan fisik dan psikis anak juga semakin matang pada masa ini, mempersiapkan mereka untuk merespon dan mewujudkan fase-fase perkembangan dalam perilakunya sehari-hari. Menurut Wiyani (2012: 86), anak berkembang secara holistik. Ini adalah salah satu dasar tumbuh kembang anak:

- a. Perkembangan terjadi secara berurutan.
- b. Anak-anak berkembang pada tingkat yang berbeda baik di dalam maupun di antara mereka sendiri.
- c. Perkembangan lama menjadi landasan bagi perkembangan baru.
- d. Dampak pembangunan bersifat kumulatif.

Sementara itu, Aqib (2011: 75) menguraikan landasan-landasan perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Jika kebutuhan fisik mereka terpenuhi, anak-anak belajar secara efektif.

- 2) Anak tidak pernah berhenti belajar, mengembangkan pemahamannya dan menghasilkan sesuatu.
- 3) Keterlibatan sosial adalah cara anak-anak belajar.
- 4) Minat dan ketekunan merupakan sumber motivasi.
- 5) Orang yang berbeda belajar dengan cara yang berbeda.  
Bergerak dari gerak ke ujaran, dari diri ke masyarakat, dari sederhana ke kompleks, dan dari konkrit ke abstrak.

### 3. Interaksi Sosial

Secara umum, istilah "interaksi" mengacu pada setiap pertemuan atau reaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih. Sementara itu, sosial dan masyarakat saling berkaitan (Wiyono, 2007:234). Dengan demikian, ikatan yang timbul di antara sekelompok orang yang terhubung melalui perilaku sosial dan komunikasi secara luas dapat dipahami sebagai interaksi sosial. Salah satu prinsip integritas kurikulum adalah interaksi sosial, yang mencakup keterampilan komunikasi dan kerja tim untuk mendorong komunikasi damai antara manusia dan lingkungannya (Hernawan, 2010: 314).

Menurut (Max Weber dalam Hernawan, 2010:14), kegiatan interaksi sosial adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam konteks sosial dengan tujuan untuk mempengaruhi orang lain. Seseorang hendaknya mempertimbangkan orang lain disekitarnya ketika melakukan atau berperilaku sosial. Tindakan interaksi sosial merupakan wujud dari hubungan atau pertukaran sosial, oleh karena itu perlu diperhatikan hal tersebut. Kesimpulannya, interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan atau komunikasi antara dua individu atau lebih dengan tujuan untuk membujuk satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini interaksi sosial dapat dipahami sebagai suatu hubungan antara individu dan kelompok yang dilakukan manusia untuk bertindak atas sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki manusia.

Rasa ingin tahu anak terhadap aktivitas temannya, keinginannya yang semakin besar untuk menyesuaikan diri dengan suatu kelompok, dan rasa tidak puas jika sendirian merupakan ciri-ciri perkembangan perilaku sosialnya. Saat ini, anak-anak tidak suka bermain sendiri di rumah, bersama saudaranya, atau melakukan aktivitas yang berorientasi keluarga. Anak-anak muda ingin berada di dekat teman-temannya, dan

mereka akan mengalami perasaan kesepian dan ketidakbahagiaan jika tidak berada di dekat teman-temannya. Hurlock (1998) mengidentifikasi dua elemen yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, adalah:

1. Unsur internal (keluarga)

- a) Hubungan orang tua-anak dan saudara kandung, serta hubungan orang tua-anak

Anak akan merasa lebih sayang terhadap orang tua atau saudaranya karena hubungan ini didukung dengan komunikasi yang baik, dan mereka juga akan lebih terbuka dalam berinteraksi. Tanggung jawab orang tua adalah membantu anak mengenal lingkungan sekitar.

- b) Hierarki anak dalam keluarga (tertua, tengah, dan bungsu)

Anak dipengaruhi oleh urutan penempatannya dalam keluarga; Misalnya, jika seorang anak adalah anak terakhir, niscaya ia akan selalu bergantung pada orang tua dan saudara-saudaranya. Tingkat kemandirian anak akan terpengaruh jika hal ini terjadi.

- c) Jumlah keluarga

Pada umumnya sekelompok orang yang besar mendapat perhatian, waktu, dan kasih sayang yang berbeda dengan kelompok kecil, sehingga memungkinkan adanya pendampingan atau bantuan dalam segala kegiatan. Dibandingkan dengan anak-anak dari keluarga besar, hal ini berbeda.

- d) Bagaimana keluarga memperlakukan anak-anaknya

Kepribadian dan pergerakan anak prasekolah sangat dipengaruhi oleh cara keluarga memperlakukan mereka. Keluarga yang terdapat rasa saling memperhatikan, tidak ada sikap kasar, dan terdapat respon terus-menerus terhadap setiap aktivitas anak dapat membantu anak berkembang lebih efektif dan terencana.

- e) Apa yang diharapkan orang tua dari anaknya

Setiap orang tua berharap dapat membesarkan anak yang baik, fokus, dan cerdas di masa depan. Keinginan orang tua adalah agar

anaknya tumbuh sejalan dengan mereka. Artinya, pertumbuhan anak prasekolah harus mengikuti jalur yang ditentukan oleh tahap perkembangannya ketika bersekolah.

2. Unsur eksternal (di luar keluarga)

a. Komunikasi dengan teman sebaya

Ketika seorang anak berkembang dengan baik, ia memiliki arahan yang jelas dan dapat berkomunikasi secara alami dengan teman-temannya tanpa memerlukan izin dari keluarganya.

b. Interaksi dengan orang dewasa di luar rumah

Seorang anak yang selalu bergaul dengan semua orang dapat dengan mudah beralih ke lingkungan dewasa di mana mereka dengan percaya diri berinteraksi dengan orang dewasa yang lebih tua darinya.

c. Kapasitas untuk menyesuaikan diri dengan kelompok

Anak-anak yang disukai dan merasa bahwa mereka dapat diterima oleh kelompoknya, lebih terpengaruh oleh kelompoknya dan kurang terpengaruh oleh keluarganya dibandingkan anak-anak yang hubungannya dengan kelompoknya tidak begitu kuat. Anak-anak muda yang percaya bahwa mereka mempunyai peluang kecil untuk menyesuaikan diri dengan kelompoknya tidak terlalu termotivasi untuk mengikuti peraturan mereka.

d. Keamanan berdasarkan status grup

Anak-anak muda akan lebih bersedia menyuarakan ketidaksetujuan mereka terhadap sudut pandang anggota lain jika mereka merasa aman dalam kelompok. Sebaliknya, orang yang merasa tidak aman akan ingin menyesuaikan diri dan mengikuti anggota kelompok lainnya.

e. Jenis kelompok

Jarak sosial, atau tingkat kasih sayang yang dibagikan di antara anggota kelompok, merupakan sumber pengaruh kelompok. Ikatan antara

anggota kelompok primer, seperti keluarga dan kelompok teman sebaya, lebih kuat dibandingkan dengan kelompok sekunder atau tersier, seperti pertemuan sosial atau kelompok bermain terstruktur (termasuk orang-orang yang melakukan kontak dengan anak-anak, misalnya di dalam bus)

f. Variasi afiliasi kelompok

Pemimpin kelompok biasanya mempunyai pengaruh paling besar dalam kelompok, sedangkan anggota yang paling tidak populer mempunyai pengaruh paling kecil.

g. Karakteristik

Anak-anak muda yang memiliki harga diri rendah atau perasaan tidak mampu lebih rentan terhadap dampak kelompok dibandingkan mereka yang lebih percaya diri dan menerima diri mereka sendiri.

h. Alasan di balik bergabungnya diri sendiri

Anak-anak lebih rentan terhadap pengaruh anggota kelompok lain, khususnya mereka yang berstatus lebih tinggi, semakin kuat motif afiliasi mereka keinginan untuk menyesuaikan diri dan hal tersebut akan semakin kuat.

Nilai-nilai, makna, dan interpretasi yang diberikan oleh individu yang terlibat dalam suatu pertemuan sosial secara signifikan mempengaruhi hasilnya. Interaksi manusia yang bersifat timbal balik harus memenuhi syarat-syarat tertentu, antara lain:

- 1) Berbagai perilaku harus ada. Tanpa teman atau musuh dalam proses tersebut, tindakan dan reaksi manusia tidak akan mungkin terjadi, sehingga kriteria ini menjadi prasyarat yang tak terelakkan.
- 2) Aktor bertukar pesan satu sama lain menggunakan simbol. Dalam konteks ini, “simbol” mengacu pada hal-hal yang bermakna, suara, gerakan, atau tulisan.
- 3) Memiliki dimensi temporal (masa lalu, sekarang, dan masa depan) yang menentukan karakter tindakan yang sedang terjadi pada saat itu. Interaksi sosial akan selalu berlangsung di suatu lokasi tertentu dan waktu tertentu.

Memiliki tujuan tertentu, apakah tujuan tersebut sejalan atau tidak dengan prediksi pengamat. Kontak sosial dapat dilihat dari dua tipe utamanya, integrasi dan konflik.

#### 4. Karakteristik interaksi Sosial

Menurut (Gerungan, 2010:14), kontak sosial dicirikan oleh kualitas yang dinamis daripada yang statis. Hal ini menyiratkan bahwa perspektif yang berbeda mengenai ciri-ciri interaksi sosial dapat diambil dari ciri-ciri hubungan antarmanusia. Hal ini menunjukkan bahwa model interaksi manusia menangkap ciri-ciri pertemuan dengan sangat rinci. Model ciri interaksi sosial secara umum dipahami sebagai model interaksi sosial yang terjadi antar individu, dalam kelompok, dan antar kelompok. Agar ciri-ciri tersebut lebih mudah dipahami, peneliti akan mengkarakterisasi ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut:

1. Interaksi antara manusia dan manusia

Hubungan antar masing-masing anggota staf atau individu inilah yang menyebabkan terjadinya interaksi tersebut. Interaksi ini dapat diungkapkan secara verbal atau melalui bahasa tubuh, seperti berjabat tangan, saling memarahi, mengadakan diskusi, atau pertengkaran fisik.

2. Interaksi antar individu dan antar kelompok

Interaksi semacam ini terjadi antara manusia dan kelompok. Orang-orang sangat ingin terlibat satu sama lain dan dengan kelompok. Misalnya, seorang guru mungkin memiliki hubungan pribadi dengan seorang siswa atau seseorang di sekolah. Jenis komunikasi ini juga menunjukkan bagaimana kepentingan seseorang bertabrakan dengan kepentingan kelompok.

3. Interaksi kelompok dan antar kelompok

Selain bersifat komunikasi tatap muka, keterlibatan seperti ini juga dapat melibatkan kepentingan individu atau kepentingan dalam kelompok. Kesatuan ini ada kaitannya dengan kepentingan masyarakat di dalam organisasi lain.

## 5. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap interaksi Sosial Anak

Anak-anak yang menggunakan gadget dalam jangka waktu lama akan mengalami ketergantungan terhadap gadget tersebut. Anak-anak yang bermain gadget dalam jangka waktu lama setiap hari dapat tumbuh menjadi individu yang antisosial. Akibatnya, anak-anak mungkin menjadi lebih individual seiring bertambahnya usia dan kehilangan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Akibatnya, interaksi sosial anak-anak dengan lingkungan sekitar mereka menjadi lebih sedikit, dan lingkungan sekitar mereka bahkan perlahan-lahan menghilang (Ismanto dan Onibala, 2015). Anak usia dini dipandang sebagai masa dimana anak dapat mengasah kemampuan sosialnya dalam lingkungan sosial.

Berikut indikasi anak kecil sudah kecanduan sejak dini terhadap alat elektronik menurut Maulida (2013):

- 1) Penurunan motivasi dalam beraktivitas.
- 2) Selalu berdiskusi tentang teknologi.
- 3) Sering menolak perintah yang menghalangi dia untuk menggunakan perangkat tersebut.
- 4) Sensitif atau cepat gelisah, mudah mengakibatkan fluktuasi suasana hati.
- 5) Egois, sulit berbagi waktu layar dengan orang lain.

## Conclusions

Hal ini mempunyai dampak yang beragam terhadap kognitif dan pola perilaku serta pola hidup manusia. Teknologi secara keseluruhan merupakan sarana penyediaan produk yang diperlukan agar kehidupan manusia dapat terus berjalan dan nyaman. Gadget merupakan salah satu kemajuan teknologi yang memberikan dampak besar terhadap cara berpikir masyarakat. Media yang digunakan sebagai alat komunikasi masa kini disebut gadget. Teknologi memudahkan komunikasi manusia. Dengan kemajuan elektronik, aktivitas komunikasi kini menjadi jauh lebih canggih. Salah satunya mempengaruhi interaksi sosial anak usia dini.

Kata "interaksi sosial" berasal dari kata bahasa Inggris (*social interaction*). Ada hubungan sosial yang dinamis dan timbal balik antara orang, kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Hubungan ini dikenal dengan istilah interaksi sosial. Ketika seseorang melakukan sesuatu yang membuat orang lain bereaksi, itulah interaksi sosial. Persaingan dan konflik merupakan bentuk interaksi sosial lain selain kegiatan kooperatif.

Perangkat elektronik mempunyai dampak baik dan buruk terhadap hubungan sosial anak kecil. Salah satu manfaat teknologi bagi anak adalah memudahkan mereka mengembangkan otak dan kreativitasnya. Belajar membaca dan menulis huruf, serta menggunakan aplikasi mewarnai, semuanya berdampak positif terhadap perkembangan otak anak. Belajar membaca dan menulis di atas kertas atau di buku tidak memerlukan waktu atau tenaga tambahan dari anak. Karena aplikasi ini biasanya hadir dengan grafis yang menarik, anak-anak juga akan lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, kemampuan imajinatif anak semakin baik. Di sisi lain, penggunaan barang elektronik oleh anak-anak berpotensi menimbulkan dampak buruk. Aksesibilitas terhadap beragam media informasi dan teknologi menyebabkan menurunnya motivasi anak untuk bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih suka mengapresiasi dunia di dalam perangkat sambil bersantai dalam keheningan di depannya. Selain itu, karena interaksi sosial yang berkurang, anak akan merasa terasing dari lingkungan sekitar, menjadi kurang sensitif, bahkan mungkin kehilangan minat terhadap lingkungan.

Tentu saja hal ini sangat berbahaya bagi perkembangan sosial anak-anak. Sebagai orang tua, mereka mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi, membimbing, dan mendidik anak-anak mereka tentang perlunya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

## References

Aguiar e Oliveira Junior, H., Ingber, L., Petraglia, A., Rembold Petraglia, M., Augusta Soares Machado, M., Aguiar e Oliveira Junior, H., ... & Augusta Soares Machado, M. (2012). *Adaptive simulated annealing* (pp. 33-62). Springer Berlin Heidelberg.

- Anggreni, I. G. A. I., Suara, I. M., Wiyasa, I. K. N., & Kes, M. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Sains dalam Mencampur Warna Melalui Penerapan Metode Eksperimen pada Anak Kelompok B di TK Titi Dharma Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Castelluccio, Michael. 2007. *Gadget An-Essay*. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets-an+essay.-a0170115914>. diakses pada 9 Juli 2014.
- Fauziddin, 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*. Vol 1 No 3.
- Febria, E. P., & Uliasari, I. N. (2024). Mengembangkan Kemampuan Interaksi Sosial Dengan Kegiatan Renang Pada Anak Usia Dini. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 246-252.
- Fikri, A. F. (2017). EFEKTIFITAS KOMUNIKASI ORANGTUA DALAM MENGATASI PERGAULAN SEKS BEBAS PADA REMAJA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Fitriyanti, F. (2020). Pengaruh Kemampuan Interaksi Sosial dan Kemandirian Belajar terhadap Penguasaan Konsep Kearsipan Bagi Siswa SMK Swasta di Jakarta Pusat. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 61-68.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Maulida, R. (2013). Urgensi Regulasi Dan Edukasi Produk Halal Bagi Konsumen. *Justicia Islamica*, 10(2).
- MEDAN, S. A. B. (2020). ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN FISIK MOTORIK ANAK KELAS 1 SEKOLAH DASAR JABAL NUR.
- Novitasari, Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 1(1), 1-11.
- Pratiwi, I., Yulianti, D., & Dwijananti, P. (2017). Membangun karakter siswa melalui model pembelajaran problem based instruction berbantuan LKS berpendekatan scientific materi kalor dan perubahan wujud. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(2), 64-73.
- West, Richard dan Lynn Turner. 2007. *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.