

**Penggunaan Handphone Andorid terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini**

*The Use of Android Phones on Social Interaction Ability in Early Childhood*

**Moh. Adhiyatma**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu

(\*)Email Korespondensi: [adhy.mango@gmail.com](mailto:adhy.mango@gmail.com)

**Abstrak**

Perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah Handhone Andorid. Handhone Andorid adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Handhone Andorid tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak usia dini. Intinya, anak usia dini cenderung senang dengan hal-hal baru yang ia dapatkan melalui aktivitas dengan bermain. Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi. Mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan Handhone Andorid. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan Handhone Andorid terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu dengan menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan Handhone Andorid kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan Handhone Andorid sebagai pengganti teman bermain.

**Kata Kunci:** Handhone Andorid, Interaksi Sosial

**Abstract**

*Technological developments increasingly sophisticated and growing. This leads to various influences of human lifestyle both mindset and behavior. One of the technological developments that affect the human mind is the android. Android are media used as a means of modern communication. Android not only affect the mindset or behavior of adults, but also affect the behavior of young children. In essence, early childhood tend to be happy with new things that he got through the activity by playing. Playing is fun for the kids, with children's play can explore all the potential. The majority of children in Indonesia spend time playing with gadgets. Surely this affects the development of children, especially in the development of social interaction. Social interactions can be interpreted as relationships that occur within individu groups are interconnected both in communication and social action. The purpose of this study to describe the use of gadgets to the ability of social interaction of early childhood. The research method used in this study is literature review is by connecting research with existing literature and fill the gap in previous research. The results obtained in this study is the use of gadgets most children use it to play. From these small things, children who initially love to play with their friends can change with the usual given a gadget as a substitute for playmates.*

**Keywords:** Android, Social Interaction

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya.

Android merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan android dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016)

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan

komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui Android, karena Android merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain Android. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Tidak dapat dipungkiri, Android sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk Hp android dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh Hp Android dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan kajian pustaka, kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Cooper dalam Creswell mengemukakan bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Geoffrey dan Airasian mengemukakan bahwa tujuan utama kajian pustaka adalah untuk menentukan apa yang telah dilakukan orang yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Dengan mengkaji penelitian sebelumnya, dapat memberikan alasan untuk hipotesis penelitian, sekaligus menjadi indikasi pembenaran pentingnya penelitian yang akan dilakukan. Lebih lanjut Anderson mengemukakan bahwa kajian pustaka dimaksudkan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan gadget anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nur-rachmawati, 2014). Terkadang juga gadget dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gadget un-

tuk anaknya yang masih berusia dini (Widiawati & Sugiman, 2014).

Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya”. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013). Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.

Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015). Seperti yang diketahui bahwa usia dini

merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap responder menyatakan bahwa dalam penggunaan gadget selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi.

Menurut Maulida (2013) Tanda- tanda anak usia dini kecanduan gadget: 1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas; 2) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus; 3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses android; 4) Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah; 5) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan android dengan orang lain; 6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan andridnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan android pada anak usia dini dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut (Ameliola, 2013).

## KESIMPULAN

Berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Android

juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada civitas akademika Universitas Muhammadiyah Palu dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, Nugraha. 2013. Perkembangan Media In- formasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. [Online] Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 26 Desember 2016.
- Castelluccio, Michael. 2007. Gadget An- Essay. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets-an+essay.-a0170115914> diakses pada 9 Juli 2014
- Cvano, Osland. 2013. Pengertian Gadget. [Online] diakses di laman <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html/> 2013/ pada 27 Desember 2016
- Fauziddin, 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Curricula. Vol 1 No 3
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawata Volume 3(2). Manado: FK Unsrat Manado
- Maulida, Hidayahiti. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi

- Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Mukti, Fajar dan Yulianto Ahmad. 2010. *Dualism Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Novitasari, Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Prasetyo, Eko. 2013. Gadget. [Online] Diakses pada laman <http://epzna.blogspot.com/2013/08/gadget.html> pada 27 Desember 2016.
- Prianggoro, Hasto. 2014. Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main. [Online] Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yangpenting-aturan-main> pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Simamora, Antonius SM. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali
- West, Richard dan Lynn Turner. 2007. *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- Widiawati & Sugiman. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. [Online] Diakses dari laman <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 26 Desember 2016