

Analisis Pola Asuh Ibu Terhadap Interaksi Sosial Anak Dalam Penggunaan Gadget

Putri Fadilah Hasibuan¹, Ira Wirtati²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

DOI: [10.31004/aulad.v7i2.701](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.701)

✉ Corresponding author:

[email: putri0102201041@uinsu.ac.id]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Interkasi Sosial,
Penggunaan Gadget,
Pola Asuh Ibu

Setiap pola asuh yang diberikan kepada anak yang menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi bagaimana interaksi sosial anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola asuh yang diberikan ibu kepada anak yang menggunakan *gadget* terhadap interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan 5 informan dengan subjek penelitian berupa para Ibu. Teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data, menyajikan data dan memverifikasi data untuk menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini bahwa setiap ibu memiliki caranya sendiri dalam mendidik anak, karena dari didikan tersebut akan terlihat bagaimana anak ketika sudah menggunakan *gadget* apakah interaksi sosial terganggu atau masih berjalan dengan baik dan interaksi sosial sangat penting untuk anak. Implikasi hasil penelitian ini, para ibu dapat lebih tahu dan lebih ekstra membimbing anak agar dalam interaksi sosial mereka tidak terganggu walaupun sudah menggunakan *gadget*.

Keywords:

Mother's Parenting,
Social Interaction,
Use Of Gadgets

Abstract

Every parenting style given to children who use *gadgets* can influence how children interact socially. The research aims to find out how the parenting style given by mothers to children who use *gadgets* affects social interactions. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. The instrument in this research used 5 informants with the research subjects being mothers. The data analysis techniques used are data reduction, presenting data and verifying data to draw conclusions. The results of this research show that every mother has her own way of educating children, because from this upbringing it will be seen how children use *gadgets*, whether social interaction is disrupted or still going well and social interaction is very important for children. The implication of the results of this research is that mothers can know more and guide their children more so that their social interactions are not disturbed even though they are using *gadgets*.

1. PENDAHULUAN

Kehadiran *gadget* sudah melambangkan kebutuhan utama banyak orang dimulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa (Kartikaningrum, Dewi et al., 2023). *Gadget* digunakan oleh banyak orang dalam beraktivitas sehari-harinya (Rachmayanti et al., 2022). *Gadget* bukan hanya digunakan untuk alat berkomunikasi namun juga dapat membantu dan mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya (Azro Hidayat et al., 2019). Kemudian, *gadget* dipergunakan juga sebagai alat untuk mendapatkan bermacam-macam informasi secara cepat dan mudah ataupun *browsing-browsing* yang diperlukan manusia (Erdiana et al., 2022).

Berbeda dengan orang dewasa, anak-anak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, menonton animasi, melihat media sosial dan lain-lain (Anggraeni, 2019). *Gadget* juga bisa dipergunakan sebagai proses belajar mengajar dan memperoleh ilmu pengetahuan yang diperlukan oleh anak (Windari et al., 2021), karena hal tersebut para anak banyak yang menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget*. Maka dari itu perlu adanya pola asuh orang tua (ibu) yang bisa mengontrol penggunaan *gadget* dan anak yang memakai *gadget* perlu adanya arahan, bimbingan serta pengawasan langsung (Hidayatuladkia et al., 2021). Dalam keseharian orang tua (ibu) perlunya mendampingi anak, memberikan pengetahuan awal, mengontrol, mendisiplinkan dan memberikan perlindungan sampai terbentuk tingkah laku sesuai dengan aturan-aturan dan norma dalam kehidupan bermasyarakat (Yustina & Setyowati, 2021).

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu dengan sekelompok untuk melakukan hubungan baik antar individu satu dengan lain, berkomunikasi serta bersosialisasi (Gunawan et al., 2023). Interaksi sosial juga berupa hubungan antara anak dengan teman sebaya, orang tua, keluarga dan sebagainya (Dinda Berliana et al., 2022). Dan interaksi sosial anak itu merupakan suatu proses dimana anak akan berinteraksi dengan sekitar atau di dalam lingkungan anak. Interaksi sosial ini sangat penting apalagi untuk anak karena dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak, komunikasi, pengetahuan anak dari lingkungan sosial yang di sekitarnya (Asiah et al., 2019).

Saat ini banyaknya anak-anak yang sudah menggunakan *gadget* bahkan anak yang belum sekolah sudah mengenal dan menggunakan *gadget*. Anak yang sudah keasyikan menggunakan *gadget* berdampak pada kehidupannya salah satunya interaksi sosialnya. Hal tersebut terjadi karena anak sudah keasyikan menggunakan *gadget*, interaksi sosial anak terganggu karena tidak bisa membagi waktu atau terlalu fokus dalam menggunakan *gadget*. Dari hal tersebut perlunya pola asuh yang tepat untuk diberikan kepada anak agar bisa mendidik dengan baik, memberikan pengertian ataupun penjelasan dalam penggunaan *gadget* yang tepat tanpa melupakan lingkungan sekitar maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar anak. Para orang tua (Ibu) sangat perlu membimbing atau mengarahkan anak dalam pemakaian *gadget* karena tidak tahu apa saja yang dilakukan anak saat menggunakan *gadget*. Saat anak sudah menggunakan *gadget*, jika tidak dibimbing dengan baik akan memunculkan dampak negatif salah satunya berdampak pada interaksi sosial anak yang dimana anak akan keasyikan bermain *gadget* sehingga lupa dengan lingkungan sekitarnya (Erika Rohmawati & Risatur Rofi'ah, 2022). Kemudian dapat membuat anak kecanduan bermain *gadget* bahkan dapat membuat anak antisosial (Afdalia & Gani, 2023).

Pola asuh yang baik memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak karena anak masih dalam pertumbuhan dan perkembangan yang perlunya bimbingan, arahan dan pengawasan langsung dari orang tua (Ibu) agar anak dapat mengetahui mana perbuatan yang benar dan mana perbuatan yang salah (Syafa'ah, Dea & Saroinsong, Wulan, 2024). Setiap ibu memiliki pola asuh yang berbeda-beda. Dalam teori Baumrind ada tiga jenis pola asuh yaitu pola asuh otoriter (orang tua membuat semua keputusan, memaksakan kehendak, anak harus tunduk, patuh dan tidak boleh bertanya), demokratis (orang tua mendorong anak untuk membicarakan apa yang diinginkan, berikan kebebasan akan tetapi tetap dibimbing dan arahkan orang tua) dan permisif (orang tua memberikan kebebasan penuh pada anak untuk berbuat atau serba membolehkan) (Nufus & Adu, 2020).

Pola asuh pada anak yang menggunakan *gadget* akan mempengaruhi interaksi sosial anak. Interaksi sosial dalam ruang lingkup anak sangat diperlukan dan tipe pola asuh manapun yang digunakan oleh orang tua (ibu) pada dasarnya membantu anak dalam berinteraksi sosial karena interaksi sosial sangat diperlukan (Oktaviana, 2021). Anak akan diajarkan tentang bagaimana hidup bermasyarakat dan bersosialisasi. Akan tetapi masih ada anak yang kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman sebayanya dan membuat anak mengalami kesulitan serta ketakutan saat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar maupun teman sebayanya (Itsna, Nur & Rofi'ah, 2021).

Penggunaan *gadget* maksimal bagi anak usia dua sampai empat tahun kurang lebih selama 1 jam 58 menit perhari dan pada anak usia lima sampai delapan tahun kurang lebih selama 2 jam 21 menit perhari (Oktafia, Dinda et al., 2021). Sedangkan pada anak usia enam sampai dua belas tahun maksimal hanya 2 jam perhari (Magdalena et al., 2021). Dalam penggunaan *gadget* pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan benda tersebut yang dimana kelebihannya dalam penggunaan *gadget* salah satunya dapat membantu anak untuk menyelesaikan tugas (PR), mencari informasi yang sedang dibutuhkan sedangkan kelemahannya dapat membuat anak antisosial ataupun lupa dengan lingkungan sekitarnya, dapat mempengaruhi kesehatan anak jika tidak dipergunakan dengan baik (Saniya & Rahim, Ulul, 2024).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mustikowati, Setiawan dan Masfuah menyatakan bahwa ada dua hasil temuan yang didapatkan yang pertama, bentuk pola asuh demokratis yang diberikan oleh orang tua mendapatkan dampak positif pada anak yang menggunakan *gadget*. Kedua, orang tua tak memberikan bimbingan

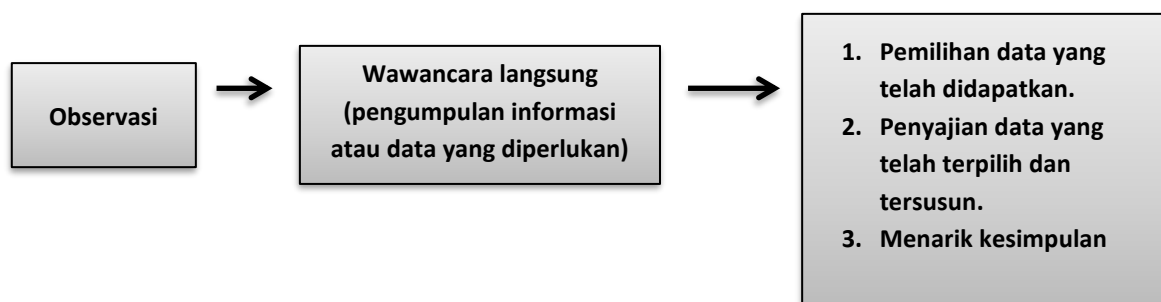
ataupun arahan kepada anak dalam penggunaan *gadget*, anak diberikan kebebasan penuh tanpa ada yang mengontrol dalam penggunaan *gadget* (Mustikowati et al., 2021). Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Pamungkas, Akhmad, Yanuar, Indriani dan Wulandari menyatakan bahwa anak yang memakai atau bermain *gadget* sangat perlu bimbingan atau pola asuh dari orang tua karena peran mereka sangat diperlukan untuk anak agar tidak terus menerus bermain *gadget* (Pamungkas, Akhmad, Yanuar et al., 2023). Selanjutnya, penelitian senada juga yang dilakukan oleh Sa'ngadah, Arief, Yuni dan Krisnana menyatakan bahwa anak mengalami kecanduan *gadget* karena dipengaruhi oleh pola asuh kurang tepat yang diberikan orang tua (Sa'ngadah et al., 2020). Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa pola asuh yang diberikan memberikan dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*. Selain itu juga bagaimana peran pola asuh dalam penggunaan *gadget* anak dan pola asuh yang kurang tepat pada anak dalam menggunakan *gadget*. Sedangkan penelitian yang dilakukan ini, peneliti membahas atau mengkaji penelitian mengenai bagaimana pola asuh ibu terhadap interaksi sosial anak dalam penggunaan *gadget* yang pada penelitian sebelumnya tidak peneliti temukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pola asuh ibu terhadap interaksi sosial anak dalam penggunaan *gadget*.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian menggunakan pendekatan tersebut dikarenakan peneliti dapat lebih fokus dan menggali lebih dalam informasi yang dibutuhkan dari para informan. Pendekatan deskriptif ini juga sangat relevan dalam penelitian yang tujuannya untuk lebih memahami serta menjelaskan suatu masalah atau permasalahan maupun fenomena secara mendalam. Penelitian ini dilakukan di daerah Lingkungan I Nuri A Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara pada tanggal 04 Maret sampai 13 Maret 2024.

Informan dalam penelitian yang dilakukan kepada orang tua (ibu) sebanyak lima orang yang berinisial IW, IC, IP, IL dan ID. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil wawancara langsung dari para informan dan hasil data tambahan yang diambil dari artikel jurnal, buku dan sebagainya. Informan ini dipilih karena hanya mereka yang sukarela dan bersedia diwawancarai sebagai informan dalam penelitian ini dan juga sesuai dengan apa yang diperlukan dalam penelitian serta informasi yang dibutuhkan sudah mencakup kelima informan. Kelima informan memiliki pola asuh yang berbeda dalam interaksi sosial anak dalam penggunaan *gadget*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara turun langsung kelapangan untuk melihat dan mengamatinya, teknik wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka serta di jawab dengan jujur untuk mengumpulkan data dan informasi yang jelas dari informan dan teknik dokumentasi ini dilakukan melalui foto, audio suara dari informan dan sebagainya (Pahleviannur et al., 2022).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian berupa ini reduksi data, menyajikan data dan memverifikasikan data untuk menarik kesimpulan yang dimana reduksi data ini suatu pemilihan dan pemilahan data penting dan tidak penting dari data yang telah didapatkan dalam penelitian, kemudian penyajian data dilakukan untuk menyajikan informasi-informasi yang telah terpilah dan tersusun dan diverifikasi untuk di periksa keabsahannya serta menarik kesimpulan dari apa yang telah dilaksanakan (Haryoko et al., 2020). Adapun alur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar. 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesempatan dan Waktu Menggunakan Gadget

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kepada 5 informan, ada 4 informan yang memberikan kesempatan kepada anaknya untuk menggunakan *gadget* dan 1 informan belum memberikan kesempatan penuh kepada anak dalam menggunakan *gadget*. dan jika anak menggunakan *gadget* harus mengikuti aturan yang diberikan oleh ibu. Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan informan IW mengatakan sebagaimana berikut ini.

"Saya belum memberikan kesempatan kembali kepada anak untuk menggunakan gadget".

Hal itu terjadi dengan alasan jika anak sudah memegang dan bermain *gadget* anak akan lupa dengan sekitarnya, asyik dengan dunianya sendiri tanpa memperdulikan orang lain dan khawatir anak belum bisa mengontrol pemakaian *gadget* atau belum bijak dalam penggunaannya. Berbeda dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan IC, IP, IL dan ID dimana mereka para ibu memberikan kesempatan kepada anak untuk penggunaan *gadget* sebagaimana hasil wawancara berikut ini.

“Saya sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget*” (IC).

“Saya memberikan kesempatan kepada ada juga tetap dalam pemantauan dan arahan” (IP)

“Saya sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget* dengan penggunaannya saat pulang sekolah” (IL).

“Saya sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget*” (ID).

Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan kepada informan yang memberikan kesempatan anak menggunakan *gadget* serta memberikan juga batas waktu pemakaiannya yang dimana setiap informan memberikan batas waktu yang berbeda-beda. IW memberikan waktu hanya 1 jam setengah perhari, IC memberikan kebebasan tanpa ada batas waktu, IP memberikan waktu hanya 2 jam perhari, IL memberikan waktu hanya 30 menit hingga 1 jam perhari dan di hari libur 2 sampai 3 jam perhari sedangkan ID memberikan waktu hanya 1 jam perhari. Dari kelima informan tersebut, masing-masing pola asuh yang diberikan ibu dalam memberikan kesempatan anak untuk menggunakan *gadget* berbeda-beda, kelima informan tidak memiliki pola asuh yang sama.

Pemanfaatan Gadget

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dengan informan IW, IC, IP, IL dan ID, ada aplikasi yang sering digunakan oleh para anak informan saat menggunakan *gadget* yang diantaranya yaitu menonton YouTube, menscroll tiktok, *game online* dan google untuk mengerjakan tugas sekolah. Berikut pemanfaatan *gadget* yang cenderung digunakan anak pada Tabel 1.

Tabel. 1. Aplikasi Gadget Yang Digunakan Anak

No.	Aplikasi Yang Digunakan Anak	INFORMAN				
		IW	IC	IP	IL	ID
1.	Youtube	-	✓	✓	✓	✓
2.	Tiktok	-	✓	-	✓	-
3.	Game Online	✓	-	✓	✓	✓
4.	Google (Untuk Mengerjakan Tugas)	-	-	-	✓	-

Tabel 1 menjelaskan bahwa ada empat aplikasi yang cenderung digunakan oleh anak ada aplikasi YouTube, tiktok, *game online* dan google. Dari 5 hanya ada 4 anak informan yang menggunakan aplikasi youtube, anak menggunakan aplikasi tersebut untuk menonton kartun, mendengarkan lagu anak-anak dan menonton video pembelajaran. Sedangkan aplikasi tiktok dari 5 hanya ada 2 anak informan menggunakan aplikasi tersebut yang digunakan untuk menscroll atau menonton video random. Kemudian untuk aplikasi *game online* dari 5 hanya ada 4 anak informan yang menggunakan aplikasi tersebut yang digunakan untuk bermain dengan teman-teman secara *online* tanpa keluar rumah. Terakhir, untuk aplikasi google dari 5 hanya ada 1 anak informan yang menggunakan aplikasi tersebut yang digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah. Senada dengan penelitian (Fitrianis & Yaswinda, 2020) menyatakan bahwa anak pada dasarnya lebih banyak memakai *gadget* untuk menonton animasi atau kartun di Youtube, bermain *game online* dan sebagian kecilnya untuk media pembelajaran. Penjelasan di atas menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *gadget* yang sering digunakan anak adalah aplikasi Youtube dan *game online* yang dimana 4 dari 5 anak informan menggunakan aplikasi tersebut dan untuk aplikasi yang sangat sedikit dipakai adalah aplikasi Google untuk mengerjakan tugas yang dimana hanya ada 1 dari 5 anak informan yang menggunakan aplikasi tersebut.

Respon Anak Ketika Sedang Menggunakan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dari 5 anak informan IW, IC, IP, IL dan ID yang sedang menggunakan *gadget* mereka memberikan reaksi yang berbeda-beda ketika sedang anak dipanggil, disuruh dan diajak untuk melakukan sesuatu atau bermain. Tabel 2 berikut respon anak ketika sedang dipanggil, disuruh dan diajak untuk melakukan sesuatu atau bermain. Setiap anak informan IW, IC, IP, IL dan ID memiliki respon yang berbeda-beda ketika dipanggil, disuruh dan diajak. Ketika bagian dipanggil 5 anak informan langsung merespon, ketika disuruh hanya ada 1 anak informan yang mau disuruh yaitu anak informan IL sedangkan 4 anak informan lainnya tidak langsung merespon dalam artian hanya diam sambil menggunakan *gadget* yang ada ditangannya. Dan ketika diajak hanya ada 1 anak informan juga yang mau diajak yaitu anak informan IL dan 4 anak informan lainnya tidak mau diajak karena para anak sudah keasyikan menggunakan *gadget*. Anak yang menggunakan *gadget* dapat terganggu responnya karena sudah asyik dengan dunianya sendiri. Akan tetapi walaupun demikian, ada 1 anak informan masih bisa merespon ketika dipanggil, disuruh dan diajak oleh orang lain dan hal tersebut terjadi karena

anak pandai dan bisa menggunakan *gadget* dengan baik tanpa lupa dengan sekitarnya.

Tabel.2. Respon Anak Ketika Sedang Menggunakan Gadget

No.	Informan	Stimulus / Perlakuan		
		Dipanggil	Disuruh	Diajak
1.	IW	✓	×	×
2.	IC	✓	×	×
3.	IP	✓	×	×
4.	IL	✓	✓	✓
5.	ID	✓	×	×

Keterangan : ✓ (Langsung merespon) × (Tidak langsung merespon)

Dampak Anak Menggunakan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Solusinya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan 5 informan IW, IC, IP, IL dan ID bahwa anak dari informan yang sudah menggunakan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif seperti Tabel 2 di atas yang dimana para anak informan saat menggunakan *gadget* ada yang tidak merespon ketika disuruh dan ada tidak merespon ketika diajak orang lain. Informan IW belum memberikan kesempatan lagi kepada anak untuk menggunakan *gadget*. Hal tersebut terjadi karena anak lebih banyak mendapatkan dampak negatifnya seperti pada tabel.2, anak saat disuruh dan diajak teman untuk bermain atau berinteraksi dengan sosial anak tidak mau karena sudah keasyikan dengan *gadget* yang dipegangnya. Hal tersebut terjadi karena informan IW memberikan pola asuh otoriter yang dimana anak harus mengikuti aturan dari ibu dan anak tidak diberikan kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya serta mengganggu interaksi sosial anak.

Dari informan IC sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget* akan tetapi saat diberikan kesempatan menggunakan *gadget* anak lebih banyak mendapatkan dampak negatif karena lupa dengan sekitarnya, lupa dengan aktivitas lainnya karena keasyikan bermain *gadget*, mengeluarkan kata-kata tak pantas saat berbicara dan anak juga diberikan kebebasan penuh untuk menggunakan *gadget*. Seperti tabel.2 anak dari informan IC ketika saat disuruh dan diajak main keluar rumah anak tidak langsung merespon atau menjawab, butuh waktu beberapa saat agar anak merespon. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh pola asuh yang diberikan yang dimana dalam hal ini ibu memberikan dan menerapkan pola asuh permisif, informan IC memberikan kebebasan penuh tanpa memberikan batas waktu dalam penggunaan *gadget*. Dan dari situ juga dapat mengganggu interaksi sosial anak karena diberikan kebebasan penuh dalam menggunakan *gadget*.

Kemudian untuk informan IP dan ID, anak sudah diberikan kesempatan untuk menggunakan *gadget* akan tetapi dari kesempatan yang diberikan ibu, anak lebih banyak mendapatkan dampak negatif seperti lupa dengan sekitarnya, lupa dengan aktivitas lainnya karena keasyikan bermain *gadget* dan di sini juga anak diberikan kebebasan dengan artian bukan diberikan kebebasan penuh untuk bermain *gadget* akan tetapi masih diberikan bimbingan, arahan dan nasehat dalam penggunaan *gadget*. Walaupun demikian, anak masih tidak langsung merespon ketika disuruh dan diajak main keluar rumah seperti pada tabel.2 masih butuh waktu beberapa saat agar anak merespon. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh pola asuh yang diberikan kepada anak yang dimana informan IP dan ID memberikan pola asuh demokratis dengan memberikan kebebasan akan tetapi tetap diberikan bimbingan, arahan dan nasehat ketika menggunakan *gadget*. Dan ternyata informan IP dan ID perlu lebih ekstra dalam membimbing anak dalam pemakaian *gadget* serta lebih ekstra juga dalam memberikan arahan dalam waktu penggunaan *gadget* dan nasehat agar anak tidak keasyikan bermain *gadget* yang membuat kurangnya interaksi dengan sosial.

Senada dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pasti mempunyai dampak positif dan negatif apalagi hal tersebut berdampak terhadap interaksi sosial anak (Toni et al., 2022). Dampak yang muncul itu lebih banyak negatifnya seperti dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut juga dapat menyebabkan interaksi sosial anak dengan masyarakat, lingkungan sekitarnya berkurang bahkan semakin menurun. Serta dalam penelitian menyatakan bahwa jika anak kurang dalam bimbingan atau pengawasan dalam penggunaan *gadget* dapat memunculkan sikap yang malas untuk berbaur dengan lingkungan sekitar, sulit untuk fokus dengan hal lain selain hanya fokus kepada *gadget* (Muttabiah et al., 2021).

Hal yang sama tidak terjadi kepada anak informan IL, meskipun sudah diberikan kesempatan dalam menggunakan *gadget* namun anak dapat mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan baik atau lebih banyak mendapatkan dampak yang positif seperti pada tabel.2 yang dimana ketika dipanggil, disuruh dan diajak untuk bermain keluar rumah anak langsung merespon dan langsung meninggalkan *gadget* yang tadi sedang dimainkan. Anak sudah bisa mengatur kapan *gadget* digunakan agar aktifitas dan interaksi dengan sosial tidak terganggu karena informan IL memberikan arahan bahwa dalam kehidupan ini juga sangat diperlukan untuk berinteraksi dengan sosial atau berbaur dengan sekitar dan anak dapat menerima apa yang dikatakan ibu. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh pola asuh yang diberikan, informan IL memberikan pola asuh demokratis dengan tetap memberikan kebebasan dan anak diberikan peluang untuk mengutarakan pendapatnya serta ibu dan anak terbuka satu sama lain.

Pola asuh yang diberikan dapat membentuk karakter dan tingkah laku anak. Pola asuh yang demokratis yang cenderung memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget* akan tetapi tetap dalam pengawasan sehingga anak bijak dan baik dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* bisa digunakan untuk hiburan dan hal-hal lainnya namun, juga bisa digunakan untuk kegiatan belajar sehingga *gadget* dimaknai selain mempunyai pengaruh negatif juga mempunyai pengaruh positif begitu sebaliknya. Pola asuh yang otoriter cenderung memaksa kehendak ibu atau mengikuti aturan yang diberikan dari ibu dan pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan penuh kepada anak tanpa ada pengawasan dan bimbingan dari ibu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari 5 informan yang diwawancarai, 4 anak lebih banyak mendapatkan dampak negatif ketika sudah menggunakan *gadget* atau lupa untuk berinteraksi dengan sosial dan perlu ekstra dalam membimbing dan mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget* serta dari 4 informan masih ada 1 informan yang ibunya memberikan kebebasan penuh kepada anak tanpa diberikan bimbingan dan arahan dalam penggunaan *gadget*. Walaupun demikian, masih ada 1 anak informan tidak terganggu dengan interaksi sosialnya ketika sudah menggunakan *gadget*, dikarenakan anak dapat mengatur kapan harus menggunakan *gadget* dan anak lebih banyak mendapatkan dampak positif serta tidak mengganggu pada interaksi sosial anak. Dan itu semua juga dapat dipengaruhi bagaimana pola asuh yang diberikan kepada anak karena dari pola asuh yang diberikan akan membentuk karakter dan tingkah laku anak.

Banyaknya dampak negatif yang didapatkan anak ketika sudah menggunakan *gadget* yang salah satunya lupa dengan sekitar atau interaksi dengan sosial. Para ibu memberikan solusi dan bimbingan lebih kepada anak yang dimana peneliti merangkum bahwa para informan IW, IC, IP dan ID dalam mengatasi hal tersebut dengan lebih ekstra dalam membimbing bagaimana menggunakan *gadget* yang baik, memberikan arahan bahwa *gadget* juga bisa digunakan untuk mengerjakan tugas dan memberikan nasehat jangan terlalu asyik serta lama menggunakan *gadget* agar interaksi sosial tidak terganggu. Dan tambahan untuk informan IC juga, perlunya mengubah pola asuh yang diterapkan kepada anak jangan memberikan kebebasan penuh terus menerus agar anak bisa perlahan-lahan dikontrol dan di bimbingan dalam penggunaan dan pemakaian *gadget* yang baik.

Senada dengan penelitian (Octaviana & Asih, 2022) menyatakan bahwa solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah dampak negatif dalam menggunakan *gadget* bagi anak yang membuat interaksi sosial anak terganggu yaitu menetapkan batas waktu pemakaian, diperlukan untuk mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* karena dengan menggunakan *gadget* tanpa batas waktu dalam setiap hari dapat menyebabkan atau berdampak pada interaksi sosial anak. Kemudian juga dapat memberikan nasehat untuk menggunakan *gadget* dengan baik dan menjelaskan kepada anak bahwa perlu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar jangan hanya bermain *gadget*. Serta dalam penelitian (Adwiah & Diana, 2023) menyatakan bahwa solusi yang dapat diberikan berupa mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*, membatasi waktu anak dalam bermain *gadget* dan memberikan penjelasan kepada anak bagaimana penggunaan *gadget* yang baik. Dalam penelitian ini, implikasi hasilnya berupa para ibu atau informan lebih dalam atau ekstra untuk memberikan didikan kepada anak yang sudah menggunakan *gadget* yang dimana agar dalam berperilaku sosial atau berinteraksi sosial anak masih bisa melakukannya dan tidak lupa dengan sekitarnya. Karena perlu diingat bahwa berinteraksi dengan sekitar sangat diperlukan dalam kehidupan manusia.

4. KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa pola asuh ibu terhadap penggunaan *gadget* anak sangat mempengaruhi interaksi sosial. Memberikan pola asuh yang baik dalam membimbing anak sangat diperlukan karena hal tersebut akan mempengaruhi bagaimana kehidupan anak. Anak sangat memerlukan bimbingan dari orang tua (Ibu) seperti memberikan pengarahan kepada anak bahwa ketika anak sudah menggunakan *gadget* anak harus tetap berbaur atau berinteraksi dengan sekitarnya, jangan hanya fokus kepada *gadget*. Kemudian, implikasi hasil penelitian ini dapat membantu dan mengetahui bahwa pola asuh yang baik dan bijak saat diperlukan dalam kehidupan anak karena anak perlu untuk bersosialisasi dengan sekitarnya tidak hanya fokus dalam satu hal saja atau individualisme.

5. REFERENSI

- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Asiah, N., Sofia, A., & Sugiana. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1–10. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18975>
- Azro Hidayat, B., Khoiriyah Maha, I., Hasanah Turnip, R., & Yusril Bahri, S. (2019). Dampak Gadget Terhadap Anak. *Journal of Cahaya Mandalika*, 2(1), 211–217.
- Dinda Berliana, Laily Rosidah, & Tri Sayekti. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–37.

<https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>

- Erdiana, F., Wulandari, N., Septiani, N. K., Hadi, N., Mirfaqo, A., Nur, K., & Muhammad, A. A. (2022). Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1.
- Erika Rohmawati, & Risatur Rofi'ah. (2022). Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022. *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 24–30. <https://doi.org/10.55352/bki.v2i2.656>
- Fitrianis, E., & Yaswinda. (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214–223. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.971>
- Gunawan, A. P., Munawar, H. N., & Zakiya, S. L. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(2), 202–210.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis)*.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Itsna, Nur, M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Kartikaningrum, Dewi, M., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6722–6731.
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mustikowati, D., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). Peran Pola Asuh terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia 10 Tahun di RW 02 Desa Mlekang. *Didaktika*, 1(1), 1–25. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i1.32022>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Janacitta: Journal of Primary and Children's Education*, 4(2), 56–63. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Nufus, H., & Adu, L. (2020). *Pola Asuh Berbasis Qalbu dalam Membina Perkembangan Belajar Anak*.
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Oktafia, Dinda, P., Triana, Noor, Y., & Suryani, Roro, L. (2021). DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH: LITERATUR REVIEW. *BORNEA NURSING JOURNAL*, 4(1), 31.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544>
- Pahleviannur, M. R., Grave, A. De, Saputra, Dani, N., & Dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In F. Sukmawati (Ed.), *Pradina Pustaka*.
- Pamungkas, Akhmad, Yanuar, F., Indriani, N., Wulandari, T., & Dkk. (2023). Peran Pola Asuh Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(1), 97–102.
- Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2022). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia Insania*, 10(2), 63–75. <https://doi.org/10.18592/jsi.v10i2.7296>
- Sa'ngadah, N., Arief, Yuni, S., & Krisnana, I. (2020). Gambaran Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Dengan Kecanduan Gadget. *BIMIKI*, 8(2), 56.
- Saniya, & Rahim, Ulul, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Pola interaksi sosial di kabupaten rokan hulu provinsi riau. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 07(02), 50–54.
- Syafa'ah, Dea, L., & Saroinsong, Wulan, P. (2024). Pengaruh Kecanduan Internet Anak Dan Pola Asuh Ibu Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Surabaya Raya. *Journal PAUD Teratai*, 13(1), 1–8.
- Toni, Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal of Scienci and Social Research*, 3, 588–594.
- Windari, S., Reski, Seri, M., Yuli, A., & Asyanata. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 1–7.