

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK
DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN
KOTA BANDA ACEH TAHUN 2024**



OLEH :

MIFTAHUL JANNAH

NPM : 2007110024

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2024**

SKRIPSI

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2023

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh



OLEH :

MIFTAHUL JANNAH

NPM : 2007110024

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MIFTAHUL JANNAH

NPM : 2007110024

Fakultas : Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah
Aceh

Peminatan : PKIP

Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN
BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri/tidak dibuat oleh orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang ditetapkan oleh Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh (FKM UNMUHA) termasuk pembatalan hasil sidang skripsi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan.

Banda Aceh, 25 Oktober 2023

Penulis



MIFTAHUL JANNAH

ABSTRAK

Nama : Miftahul Jannah
NPM : 2007110024

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA
PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2024**

Xi + 92 Halaman + 14 Gambar + 9 Lampiran

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia karena penggunaan teknologi seperti gadget berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak sekolah berdampak pada interaksi sosialnya yang berkurang, bahkan dalam segi pembelajaran di sekolah anak-anak pun sudah malas untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan di sekolah. Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan gadget lebih banyak di gunakan oleh anak-anak usia sekolah dasar dan menengah, karena bagi mereka gadget tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar dan media hiburan(bermain). Maka dari itu penggunaan gadget yang berlebihan membuat anak-anak berpotensi membawa dampak buruk dan kecanduan, seperti kurangnya berinteraksi dengan teman sebayannya.

Penelitian menggunakan desain kualitatif dengan cara wawancara dan penarikan hasil menggunakan narasi, yang di validitas menggunakan triangulasi. Dalam penelitian ini melibatkan 12 narasumber yang terdiri dari 5 Orang Anak 3 Laki-Laki dan 2 Perempuan, 5 Orang Tua, 1 Kepala Sekolah, dan 1 Dosen Psikolog Unmuha. Penelitian ini di Lakukan Selama 7 hari dari tanggal 12-15 Janurari 2024

Adapun dari hasil yang sudah di paparkan dapat ditarik kesimpulan, Ada dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Dampak positifnya yaitu anak-anak dapat menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dan sebagai media komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bahwa penggunaan gadget pada anak-anak yang terlalu lama dapat menurunkan kesehatan mata dan tubuh, dapat menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua, dan sangat bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi social anak. Anak yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang-orang disekitar mereka.

Diharapkan kepada Guru agar terus bisa membimbing serta memberikan edukasi atau contoh apa saja bahaya penggunaan gadget yang berlebihan seperti memperbanyak aktifitas anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dan bagi orang tua diharapkan agar bisa memahami jika anak tidak di perbolehkan bermain gadget maka ajaklah anak-anak untuk bermain permainan yang positif seperti, menenak kata dan menghitung dengan cepat.

Kata Kunci : Gadget, Interaksi Sosial, Teknologi
Daftar Kepustakaan : 30 Bacaan (2010-2023)

ABSTRACT

**THE IMPACT OF GADGET USE ON CHILDREN'S SOCIAL INTERACTION IN PEUNITI VILLAGE,
BAITURRAHMAN DISTRICT, BANDA ACEH CITY, 2024**

Xi + 92 Pages + 14 Images + 9 Attachments

Technology plays an important role in human life because the use of technology such as gadgets has an impact on human life patterns both in terms of thought patterns, taste patterns and behavior patterns. Excessive use of gadgets among school children has an impact on reducing social interaction, even in terms of learning at school, children are already lazy to do the assignments given at school. In accordance with current developments, the use of gadgets is more widely used by elementary and middle school age children, because for them gadgets are not only electronic devices used for information media, but also for learning media and entertainment media (playing). Therefore, excessive use of gadgets makes children potentially have bad effects and addiction, such as a lack of interaction with their peers.

The research uses a qualitative design by means of interviews and drawing up results using narratives, which is validated using triangulation. This research involved 12 sources consisting of 5 children, 3 boys and 2 girls, 5 parents, 1 school principal, and 1 Unmuha psychologist lecturer. This research was conducted for 7 days from January 12-15 2024

As for the results that have been presented, a conclusion can be drawn: There are positive and negative impacts of using gadgets on children. The positive impact is that children can use gadgets as a learning medium and as a communication medium. Meanwhile, the negative impact is that children's use of gadgets for too long can reduce eye and body health, can reduce memory and make children behave less politely towards their parents, and the use of gadgets has a big influence on children's social interactions. Children who like and spend a lot of time playing with gadgets in their daily lives tend to prefer to be alone and don't want to socialize with the people around them.

It is hoped that teachers will continue to be able to guide and provide education or examples of the dangers of excessive use of gadgets, such as increasing children's activities in carrying out learning activities. And parents are expected to understand that if their children are not allowed to play with gadgets, then encourage their children to play positive games such as memorizing words and counting quickly.

Keywords : Gadgets, Social Interaction, Technology
Bibliography : 30 Readings (2010-2023)

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

Banda Aceh, 26 Februari 2024
Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Radhiah Zakaria, M. Sc



Nopa Arlianti, SKM, MKM

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh




(Dr. Basri Aramico.lb, SKM, MPH)

NIK: 1981 1029 2006 03 1 001

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK
DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN
KOTA BANDA ACEH TAHUN 2023**

Skripsi Ini Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh

OLEH:

MIFTAHUL JANNAH

NPM : 2007110024

Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh
Telah lulus ujian Skripsi pada hari Kamis, 02 Februari 2024

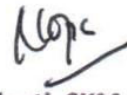
Banda Aceh, 26 Februari 2024

Pembimbing I



Dr. Radhiah Zakaria, M. Sc

Pembimbing II



Nopa Arlianti, SKM, MKM

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh



(Dr. Basri Aramico, M. Sc, SKM, MPH)

NIK: 1981 1029 2006 03 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Ini Telah Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

Banda aceh 26 Februari 2024

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Radhiah Zakaria, M. Sc

()

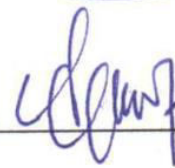
Penguji I : Nopa Arlianti, SKM, MKM

()

Penguji II : Dr. Basri Aramico.Ib, SKM, MPH

()

Penguji III : Agustina, SST, M.Kes

()

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh



(Dr. Basri Aramico.Ib, SKM, MPH)

NIK: 1981 1029 2006 03 1 001

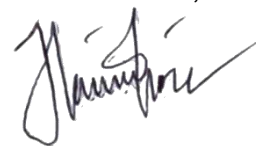
BIODATA

Nama : Miftahul Jannah
Tempat/Tgl.Lahir : Banda Aceh, 10 April 2000
Agama : Islam
Alamat : Jl. Rawa Sakti , Peuniti No 71, Banda Aceh
Nama Orang Tua
Ayah : M. Nasir
Ibu : Aisyah Ahmad
Pekerjaan Orang Tua
Ayah : Berdagang
Ibu : IRT
Alamat Orang Tua : Jl. Rawa Sakti , Peuniti No 71, Banda Aceh

Pendidikan yang ditempuh

1. SD : SD Negeri 1 Lampenerut
2. SMP : SMP Negeri 17 Banda Aceh
3. SMA : SMK Negeri 1 Banda Aceh
4. S1 : Fakultas Kesehatan Masyarakat UNMUHA

Tertanda,



Miftahul Jannah

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji dan syukur kehadiran Allah S.W.T dimana atas rahmat dan hidayah nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang Islamiyah.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh (FKM-UNMUHA) dan secara khusus penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada selaku pembimbing pertama ibu DR. Radhiah Zakaria, M.Sc dan Nopa Arianti, SKM, MKM selaku pembimbing ke dua yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaga untuk memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan serta dukungan mulai dari awal penulisan sampai selesainya skripsi ini. Selanjutnya penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Aslam Nur, MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Bapak Dr. Basri Aramico. Ib, SKM, MPH selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Banda Aceh
3. Para Dosen dan Staff Akademik Fakultas kesehatan masyarakat Universitas Muhammadiyah aceh
4. Kedua Orang Tua Penulis Ayahnda M.Nasir dan Ibu Aisyah Ahmad, untuk beliau berdua lah Skripsi ini Penulis Persembahkan. Terima kasih segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis sampai di titik sekarang

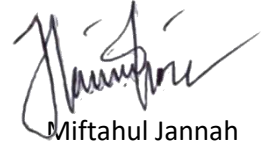
ini. Segala kesuksesan dan segala hal baik kedepannya akan didapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua.

5. Kepada seluruh keluarga yang telah memberikan pengorbanan baik material maupun do'a bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan Proposal Skripsi Ini.
6. Serta sahabat-sahabat dan rekan seperjuangan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Banda Aceh

Akhirnya kepada allah swt kita sepantasnya berserah diri tiada satupun yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi segenap pembaca dan masyarakat, Amin.

Banda Aceh, 26 Januari 2024

Tertanda



Miftahul Jannah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI	vii
BIODATA	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	5
1.4. Tujuan penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.5.1. Manfaat Teoritis	6
1.5.2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Gadget.....	7
2.1.1. Definisi <i>Gadget</i>	7
2.1.2. Manfaat <i>Gadget</i>	8
2.1.3. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	9
2.1.4. Peran Keluarga Dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.2. Interaksi.....	10
2.2.1. Definisi Interaksi	10
2.2.2. Ciri-Ciri Interaksi	11
2.2.3. Prinsip-Prinsip Interaksi	12
2.2.4. Aspek Interaksi Anak	15
2.2.5. Periode Interaksi Anak.....	17
2.3. Sosial	18
2.4. Interaksi Soisal	19
2.4.1. Definisi Interaksi Sosial	19
2.4.2. Makna Interaksi Sosial	20
2.4.3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Anak.....	21
2.5. Kerangka Teori	23
BAB III KERANGKA PIKIR	25
3.1. Kerangka Pikir	25
BAB IV METODE PENELITIAN	27
4.1. Desain Penelitian.....	27
4.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27

4.3. Sumber Informan	27
4.4. Teknik Pengumpulan Data	28
4.5. Pengolahan dan Analisis Data	29
4.6. Upaya Menjaga Validitas.....	30
BAB V GAMBARAN UMUM	32
5.1. Profil Gampong Peuniti	32
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	33
6.1. Hasil Penelitian.....	33
6.1.1. Trigulasi Sumber	36
6.2. Pembahasan.....	37
BAB VII PENUTUP	46
7.1. Kesimpulan.....	46
7.2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	51
INFORMASI KEPADA RESPONDEN	52
LEMBAR TRANSKRIP WAWANCARA	58

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Observasi	54
Pedoman Wawancara Untuk Anak Usia 9-10 Tahun	55
Pedoman Wawancara Untuk Orang Tua/Wali (Ibu)	56
Lampiran Foto Dokumentasi.....	57

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik.

Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan *gadget* lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak usia sekolah dasar dan menengah, karena bagi mereka, *gadget* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu

berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya gadget juga bisa berdampak negatif sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan mental penggunanya (Rozalia, 2017).

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) periode tahun 2022-2023 persentase penduduk Indonesia berusia diatas 5 tahun yang sudah mempunyai atau menggunakan gadget (handphone/ponsel) sebesar 67,88%, Persentase tersebut meningkat di banding tahun 2020-2021 sekaligus menjadi rekor tertinggi dalam sedekade terakhir. Adapun proporsi kepemilikan gadget (handphone/ponsel) tertinggi berada di Provinsi Kalimantan Timur sedangkan yang terendah di Provinsi Papua, sedangkan proporsi penggunaan gadget (handphone/ponsel) di provinsi aceh mencapai 62,62% dengan di dominasi oleh penduduk kota Banda Aceh sebesar 32,70%.

Desa Peniti Kecamatan Baiturrahman salah satu desa yang terletak di tengah pusat kota Banda Aceh yang berdiri sejak tahun 1887 dengan luas 48,75 Ha, serta memiliki jumlah penduduk 6321 jiwa. Dari observasi dan pengambilan data awal yang di lakukan di desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh jumlah anak yang berusia 9-12 tahun sebanyak 66 jiwa.

Dari letak geografis desa peniti yang berada di tengah pusat kota Banda Aceh mendorong masyarakat untuk mengakses teknologi seperti *gadget* di karenakan menjadi sebuah kebutuhan yang penting demi mendapatkan informasi serta sebagai alat komunikasi dan juga *gadget* menjadi alat transaksi digital yang

mempermudah para masyarakat bertransaksi dalam memenuhi kebutuhan ekonomi, selain itu anak-anak di desa peniti juga menjadikan gadget sebagai alat kebutuhan untuk sarana edukasi yang wajib di miliki, di samping itu terkadang anak-anak di desa peniti menjadikan gadget sebagai alat hiburan dengan bermain game.

Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak, mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, dan berdampak pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak, untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua (Al-Ayouby, 2017).

Para ahli menyarankan waktu maksimal anak menggunakan *gadget* adalah 1-2 jam per hari. Anak usia di bawah 2 tahun disarankan tidak di beri akses pada *gadget*, anak usia 2-5 tahun di sarankan mengakses *gadget* hanya 1 jam per hari sedangkan anak usia 6 tahun ke atas di sarankan mengakses *gadget* dengan waktu maksimal 2 jam per hari (Anggi, 2021).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama, (Yusuf, dkk. 2013).

Perkembangan sosial pada anak usia (7-12 tahun) ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga juga dengan

teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya (Yusuf, dkk. 2013).

Bedasarkan realita di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2023”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa rumusan masalah tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak di desa Peuniti, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh tahun 2023. Artikel yang membahas topik ini menyoroti dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini dengan pendekatan fenomenologi al ini juga terkait dengan kecenderungan anak usia dini lebih suka bermain dengan gadget daripada dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak dan bagaimana orang tua dapat memantau dan mendampingi anak dalam penggunaan gadget agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Penggunaan gadget sangat berdampak terhadap interaksi social anak bisa berdampak positif dan negatif, maka dari itu peneliti ingin melihat dampak tersebut di wilayah Peuniti.

Bedasarkan permasalahan yang ada yaitu penggunaan *gadget* yang tidak dapat lagi terkontrol terutama pada anak maka rumusan yang di angkat dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap interaksi sosial Anak Di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2023.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas penelitian yang akan dilakukan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas dan menyimpang maka perlu kiranya di buat batasan pembahasan, adapun ruang lingkup penelitian ini membahas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 9-10 tahun di desa Peuniti kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2023.

1.4. Tujuan penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di desa Peuniti kecamatan Baiturrahman kota Banda Aceh Tahun 2023.

1.4.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi anak di desa peuniti kecamatan baiturrahman kota banda aceh tahun 2023.
2. Mengidentifikasi dampak negatif penggunaan *gatget* terhadap interaksi anak di desa Peuniti kecamatan baiturrahman kota banda aceh tahun 2023.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Keluarga Dan Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan observasi Orangtua dan lingkungan masyarakat dalam mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak.

2. Bagi pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan dan sumber belajar untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terutama yang berhubungan dengan dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gadget

2.1.1. Definisi *Gadget*

Gadget adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia untuk berinteraksi dari jauh maupun dekat. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet, dan juga telepon seluler atau smartphone (Novitasari, dkk, 2016).

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Pebriana, 2017).

Gadget merupakan salah satu interaksi teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. *Gadget* disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Dalam hal ini pengguna *gadget* tersebar pada kelompok remaja khususnya perkotaan. Banyaknya jenis-jenis *gadget* yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis *gadget* seperti *handphone*, *smartphone*, *laptop*, *tablet*, *iPad* dalam berbagai merk seperti *Samsung*, *Apple*, *SONY*, *OPPO*, *ETC* dan lainnya. *Gadget*

dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya saja seperti internet, social media, fasilitas pesan, permainan (*game*).

Media cetak dan elektronik sangat berperan dalam perkembangan *gadget*. Saat ini seiring kemajuan teknologi masyarakat sangat merespon perkembangan *gadget*, walupun belum tentu pengguna *gadget* memanfaatkan fasilitas *gadget* secara optimal dalam kehidupan sehari-hari (Lioni, dkk, 2014).

Jadi *gadget* merupakan alat komunikasi (perangkat elektronik) yang memiliki banyak fungsi dan seiring perkembangan teknologi *gadget* mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik yang mampu membuat hidup manusia menjadi lebih mudah. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

2.1.2. Manfaat *Gadget*

Manfaat *gadget* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orangtua. Orangtua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada

anaknya. Di banding dengan orang dewasa yang baru mengenal gadget, anak lebih cepat menguasai gadget daripada orang dewasa. Bahkan orangtua mereka belum tentu dapat mengoperasikan gadget yang mereka miliki (Rozalia, 2017).

2.1.3. Dampak penggunaan *gadget*

Teknologi gadget yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi anak yaitu anak menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman dan anak menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman di banding orang dewasa. anak akan lebih kreatif dalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orangtua.

dalam penelitian Pebriana (2017) mengatakan beberapa dampak jika anak kecanduan dalam menggunakan *gadget*, yaitu:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget.
4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.
6. Sering berbohong karena sudah tidak bias lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bias menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

2.1.4. Peran Keluarga Dalam Penggunaan *Gadget*

Dalam menggunakan gadget, anak seharusnya di dampingi oleh orang dewasa, karena anak terkadang salah dalam menggunakan teknologi yang dipakai. Selain itu orang tua berperan untuk membatasi penggunaan gadget, karena radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget dapat mengganggu penglihatan anak. Serta orangtua melakukan seleksi pada aplikasi yang terdapat dalam gadget untuk mencegah adanya informasi yang negatif dari aplikasi tersebut (Rozalia, 2017).

2.2. Interaksi

2.2.1. Definisi Interaksi

Menurut Kulsum & Jauhar (2014) interaksi sosial merupakan hubungan - hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara perorangan seperti hubungan ibu dan anak, antara kelompok-kelompok seperti anggota kelas yang satu dengan kelas yang lain, maupun antara orang perorangan dengan kelompok seperti guru dan muridnya. Menurut Soerjono Soekanto & Budi Sulistyowati, (2013) Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Dalam kehidupan ini, tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri tanpa adanya interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Herimanto & Winarno, (2013) mengungkapkan bahwa interaksi sosial merupakan faktor utama dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang dinamis, menyangkut adanya hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok, maupun individu dengan kelompok. Interaksi sosial

berhubungan dengan sikap manusia, karena interaksi sosial merupakan perilaku seseorang berhubungan dengan orang yang lain.

Interaksi identik dengan perubahan secara kualitas, maksudnya yaitu terjadi peningkatan kapasitas individu dalam mencapai suatu hal melalui proses pertumbuhan, pematangan dan pembelajaran. Proses interaksi terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara satu komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. mengungkapkan interaksi anak merupakan hasil proses pematangan (merupakan perwujudan potensi yang bersifat hereditas) dan hasil proses belajar (interaksi sebagai hasil usaha dan latihan (Somantri & Sutjihati, 2012)).

2.2.2. Ciri-Ciri Interaksi

Dalam suatu interaksi (Yusuf & Syamsu, 2012) mengatakan interaksi itu secara umum mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. Terjadinya perubahan dalam aspek fisik: perubahan tinggi dan berat badan serta organ-organ tubuh lainnya, aspek psikis: semakin bertambahnya perbendaharaan kata dan matangnya kemampuan berpikir, mengingat serta menggunakan imajinasi kreatifnya.
2. Terjadinya perubahan dalam proporsi; aspek fisik: proporsi tubuh anak berubah sesuai dengan fase interaksinya dan pada usia remaja proporsi tubuh anak mendekati proporsi tubuh usia remaja, aspek psikis: perubahan imajinasi dari yang fantasi ke realitas, dan perubahan perhatiannya dari yang tertuju kepada

dirinya sendiri perlahan-lahan beralih kepada orang lain (kelompok teman sebaya).

3. Lenyapnya tanda-tanda yang lama: tanda-tanda fisik: lenyapnya kelenjar thymus (kelenjar anak-anak) yang terletak pada bagian dada, kelenjar pineal pada bagian bawah otak, rambut-rambut halus dan gigi susu, tanda-tanda psikis: lenyapnya masa mengoceh (meraban), bentuk gerak-gerik kanak-kanak (seperti merangkak) dan perilaku impulsif (dorongan untuk bertindak sebelum berfikir).
4. Diperolehnya tanda-tanda yang baru: tanda-tanda fisik: pergantian gigi dan karakter seks pada usia remaja, baik primer (menstruasi pada anak wanita dan mimpi “basah” pada anak pria), maupun sekunder (perubahan pada anggota tubuh pinggul dan buah dada pada wanita, kumis jakun, suara pada anak pria), tanda-tanda psikis: seperti berkembangnya rasa ingin tahu terutama yang berhubungan dengan seks, ilmu pengetahuan, nilai-nilai moral, dan keyakinan beragama.

Interaksi pada anak tidak hanya terjadi pada aspek jasmaniah namun juga terjadi pada aspek rohaniyah dimana aspek jasmaniah dapat dilihat dari interaksi fisik anak namun interaksi rohaniyah dilihat dari segi perkembangan anak dalam berinteraksi.

2.2.3. Prinsip-Prinsip Interaksi

Interaksi individu berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak masa pertemuan sel ayah dengan ibu (masa konsepsi) dan berakhir pada saat kematiannya. Interaksi individu ini bersifat dinamis, perubahannya kadang-kadang lambat, tetapi bisa juga cepat, hanya berkenaan dengan salah satu aspek ataupun

beberapa aspek interaksi. Interaksi tiap individu juga tidak selalu seragam, seorang berbeda dengan yang lainnya baik dalam temponya, iramanya maupun kualitasnya. Prinsip-prinsip interaksi menurut (Thonthowi & Ahmad, 1993) mengatakan dalam interaksi individu dikenal prinsip-prinsip interaksi sebagai berikut:

1. Interaksi fungsi-fungsi jasmaniah dan fungsi-fungsi rohaniah berlangsung dalam proses satu kesatuan yang menyeluruh (integral). Prinsip ini sering disebut sebagai hukum kesatuan organis (fungsional). Prinsip ini berarti bahwa organ-organ atau fungsi-fungsi itu proses interaksinya bukan secara sendiri-sendiri, terpisah satu sama lain, melainkan satu dengan yang lain saling berhubungan dan bahkan sering saling ketergantungan. Interaksi fungsi pikir misalnya, adalah tidak terpisahkan dengan interaksi fungsi ingatan, fungsi fantasi, fungsi motivasi dan sebagainya, bahkan tidak terpisahkan dengan organ-organ jasmaniah, misalnya pertumbuhan syaraf, pertumbuhan endoktrin dan sebagainya.
2. Setiap individu mempunyai kecepatan sendiri-sendiri dalam interaksinya. Prinsip ini mengandung maksud bahwa interaksi antara sejumlah anak yang usianya sama, belum tentu sama pula tingkat interaksi yang dicapainya pada suatu saat tertentu, baik pola interaksi seluruhnya, maupun dalam aspek tertentu dari interaksi itu. Dalam kata lain senantiasa terdapat perbedaan-perbedaan individual dalam proses interaksi anak-anak. Prinsip ini sering disebut juga hukum tempo interaksi.
3. Interaksi seorang individu, baik keseluruhan, maupun setiap aspeknya, kelangsungannya tidak konsisten, melainkan berirama. Interaksi itu kadang-kadang cepat, kadang-kadang lambat, atau mungkin berhenti untuk beberapa

waktu, Interaksi kemampuan berbicara sebagai suatu aspek interaksi misalnya, pada suatu saat cepat, memperoleh kata-kata baru beserta pengertiannya dalam jangka waktu singkat. Pada saat yang lain sebaliknya, dalam waktu yang lebih lama hanya dapat penambahan sedikit, bahkan pada saat yang lain mungkin untuk beberapa waktu tidak ada penambahan lagi, seolah-olah terhenti. Dengan prinsip ini pula, maka kita dapat mengerti bahwa sering ada seorang anak yang pada suatu tingkat pendidikan (kelas) tampak seperti anak yang lambat, tetapi pada waktu atau tingkat yang lain ia menunjukkan kemampuan yang amat baik. Prinsip perkembangan ini sering disebut juga sebagai hukum irama (*rytme*) interaksi.

4. Proses Interaksi itu memiliki pola tertentu. Prinsip ini menyatakan, bahwa setiap aspek interaksi kelangsungannya mengikuti urutan yang relative tetap, sesuai dengan interaksi itu sendiri. Interaksi kecakapan berjalan misalnya, dimulai dengan berdiri sambil berpegangan, selanjutnya berdiri tanpa berpegangan, melangkah sambil jatuh berdiri dan akhirnya dapat berjalan seperti lazimnya. Interaksi berpikir juga dimulai dengan bantuan hal-hal atau benda-benda yang nyata, yang konkret atau langsung: kemudian dengan bantuan peragaan tak langsung, seperti dengan gambar-gambar, bagan-bagan dan sebagainya. Kemudian dapat berpikir tanpa bantuan atau berpikir abstrak.
5. Proses interaksi berlangsung secara bersambungan atau kontinyu Dengan prinsip ini berarti bahwa apa yang sudah dicapai pada saat-saat yang lalu merupakan bagian-bagian tak terpisahkan dengan bagian-bagian sebelumnya. Oleh karena itu, adanya periode-periode interaksi yang diadakan adalah sekedar untuk

memahami interaksi, karena sebenarnya tidak pernah ada perubahan yang mendadak. Periode-periode interaksi ini merupakan suatu artificial saja. Prinsip ini dapat dipandang sebagai hukum kontinuitas interaksi.

2.2.4. Aspek Interaksi Anak

Interaksi adalah perubahan psikologis sebagai hasil dari proses pemotongan fungsi fisik dan fisik pada diri anak yang itunjang oleh factor lingkungan dan proses belajar dalam kurun waktu tertentu menuju kedewasaan. Interaksi anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif dan psikososial (Nurlinda, 2018).

Penjelasan aspek-aspek interaksi anak seabagai berikut:

1) Interaksi fisik

Interaksi fisik adalah hasil dari perubahan bentuk dan fungsi dari organisme. Interaksi fisik berkaitan dengan interaksi gerakan motorik yakni interaksi pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot otak (Nurlinda, 2018).

2) Interaksi emosi

Interaksi emosi berhubungan dengan kemampuan perasaan yang tertanam sejak awal atau dini misalnya orang tua harus bisa memberikan kehangatan, sehingga anak merasa nyaman dimana anak akan belajar dari lingkunagnnya (Nurlinda, 2018).

3) Interaksi kognitif

Istilah kognitif seringkali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa inggris "*intellec*" yang menurut Asrori & Muhamad (2009) diartikan sebagai :

- a. Proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan kemampuan mempertimbangkan.
- b. Kemampuan mental atau inteligensi yang berarti kemampuan untuk meletakkan hubungan-hubungan dari proses berpikir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian inteleg tidak berbeda dengan pengertian pengertian inteligensi yang memiliki arti kemampuan untuk melakukan abstraksi serta berpikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri pada situasi baru.

4) Interaksi psikososial

Dalam interaksi psikososial, Mar'at & Samsunuwiati (2016) menyebutkan interaksi psikososial yang terjadi pada masa akhir anak-anak diantaranya adalah interaksi pemahaman diri relasi dengan teman sebaya dan dengan keluarga.

a. Interaksi pemahaman diri

Sepanjang masa pertengahan dan akhir anak-anak, anak secara aktif dan terus-menerus mengembangkan dan memperbarui pemahaman tentang dirinya.

b. Interaksi dengan teman sebaya

Selama masa ini anak tentu akan memiliki keinginan untuk bergaul dengan lingkungannya terutama dengan teman sebaya. Anak akan merasa nyaman dan akan memilih bergaul dengan teman sebayanya karena pada masa ini anak lebih suka untuk bermain bersama teman sebayanya

c. Interaksi dengan keluarga

Kemerosotan dalam hubungan keluarga yang dimulai pada akhir anak-anak dimulai pada masa pertengahan dan akhir anak-anak. Sesuai dengan interaksi kognitifnya

yang semakin matang, maka pada masa pertengahan dan akhir, anak secara berangsur-angsur lebih banyak mempelajari mengenai sikap-sikap dan motivasi orang tuanya, serta memahami aturan-aturan keluarga, sehingga mereka menjadi lebih mampu mengendalikan tingkah lakunya.

2.2.5. Periode Interaksi Anak

Menurut Somantri & Sutjihati (2012), masa interaksi meliputi lima periode yaitu sebagai berikut:

- 1) Periode pra-natal (sejak konsepsi sampai kelahiran). Sebelum kelahiran, interaksi berlangsung sangat pesat, khususnya dalam interaksi fisiologis dan meliputi pertumbuhan seluruh struktur tubuh.
- 2) Periode infasi (sejak lahir sampai 10-14 hari). Periode bayi yang baru dilahirkan disebut new born atau neo-natus. Dalam periode ini bayi secara menyeluruh harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang benar-benar baru di luar tubuh ibunya
- 3) Masa bayi (sejak usia 2 minggu sampai 2 tahun). Pada awalnya bayi benar-benar tidak berdaya. Sedikit demi sedikit ia belajar untuk mengendalikan otot-ototnya sehingga dengan demikian ia dapat bergerak sendiri.
- 4) Masa anak-anak (sejak usia 2 tahun sampai masa remaja). Periode ini biasanya dibagi menjadi dua bagian, yaitu :
 - a. Masa anak-anak awal (sejak usia 2 tahun sampai 6 tahun). Periode ini merupakan masa pra sekolah atau masa kehidupan berkelompok. Anak pada masa ini berusaha untuk menguasai lingkungannya dan mulai belajar untuk mengadakan penyesuaian sosial.

b. Masa kanak-kanak akhir (sejak usia 6 tahun sampai 13 tahun untuk anak perempuan dan 14 tahun untuk anak laki-laki). Dalam periode ini terjadi kematangan seksual dan anak mulai memasuki masa remaja. Interaksi utama dalam masa ini adalah sosialisasi, anak berada pada usia sekolah dasar atau kehidupan berkelompok.

2.3. Sosial

Sosial merupakan suatu proses dimana individu (terutama anak) melatih kepekaan dirinya pada rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya), belajar bergaul dan bertingkah laku seperti orang lain, bertingkah laku di dalam lingkungan sosio-kulturalnya (Makmum & Abin 2009).

Sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah interaksi kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. Sosialisasi dari orang tua ini sangatlah diperlukan oleh anak, karena dia masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing interaksinya sendiri ke arah kematangan. Mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial (Makmum & Abin 2009)

Hubungan sosial individu berkembang karena adanya dorongan rasa ingin tahu pada segala sesuatu yang ada di dunia sekitarnya. Dalam interaksinya, setiap individu ingin tahu bagaimana cara melakukan hubungan secara baik dengan dunia sekitarnya, baik yang bersifat fisik maupun sosial (Ali & Asrori, 2008).

Sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan atau motif untuk mengadakan hubungan dengan dirinya sendiri, sedangkan sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain yang merupakan reaksi sosial yang akan menimbulkan interaksi sosial lalu akan terjalin komunikasi sosial, karna manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupan dan kegiatan sehari-hari, dengan demikian maka akan terjadi interaksi antara manusia satu dengan yang lainnya.

Interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karna adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok. Interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu; adanya kontak sosial dan komunikasi (Lioni, dkk, 2014).

2.4. Interaksi Sosial

2.4.1. Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu proses perubahan yang berlangsung secara terus menerus menuju pendewasaan yang memerlukan adanya komunikasi dengan masyarakat. Interaksi sosial bagi anak sangat diperlukan karena anak merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang yang akan hidup di tengah-tengah masyarakat. Pada masa kanak-kanak merupakan awal kehidupan sosial yang berpengaruh bagi anak, dimana anak akan belajar mengenal dan menyukai orang lain melalui aktifitas sosial. Apabila pada masa kanak-kanak ini anak mampu melakukan hubungan sosial dengan baik akan memudahkan bagi anak dalam melakukan

penyesuaian sosial dengan baik dan anak akan mudah diterima sebagai anggota kelompok sosial di tempat mereka mengembangkan diri (Nurlinda, 2018).

2.4.2. Makna Interaksi Sosial

Interaksi Sosial berarti Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan interaksi sifat sosial (Nurlinda, 2018)

Interaksi sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua pada anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi. Interaksi sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri pada norma-norma kelompok, moral, dan tradisi (Yusuf & Syamsu, 2012).

Berkat interaksi sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun lingkungan masyarakat sekitarnya sehingga anak mampu untuk belajar sebagai proses komunikasi pada individu lain. Hubungan sosial individu berkembang karena adanya rasa ingin. Setiap individu ingin tahu bagaimana cara melakukan hubungan sosial secara baik dan aman dengan dunia sekitarnya (Asrori & mohammad, 2009).

Interaksi sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Baik itu dalam tatanan keluarga, dan masyarakat.

2.4.3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Anak

Somantri & Sujithati (2012) mengemukakan bahwa pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut.

1. Negativisme

Negativisme sebagai gabungan antara keyakinan diri, perlindungan diri, dan penolakan pada yang berlebihan. Negativisme merupakan akibat suatu situasi sosial, misalnya disiplin yang terlalu keras atau sikap orang dewasa yang tidak toleran. Negativisme pada anak kecil dinyatakan dalam bentuk tindakan fisik, membandel, pura-pura tidak mendengar, menolak makan dan mengompol.

2. Agresif

Agresif merupakan tindakan nyata dan mengancam sebagai ungkapan rasa benci. Semua anak kecil dalam batas-batas tertentu bersifat agresif. Sebelum anak berusia 4 tahun ia hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk mengadakan kontak dengan orang lain sehingga mempunyai sedikit kesempatan untuk mengungkapkan agresifnya.

3. Kerjasama

Pada usia tiga tau empat tahun mereka mulai dapat bekerja sama. Makin banyak anak bergaul dengan anak lain, maka makin cepat dia dapat bekerja sama.

4. Tingkah Laku Menguasai

Diartikan sebagai tindakan untuk mencapai atau mempertahankan penguasaan suatu situasi sosial, bila diarahkan dengan tepat akan berkembang menjadi kepemimpinan.

5. Kemurahan hati

Yaitu kecendrungan anak mengesampingkan diri sendiri demi kepentingan kelompok.

6. Ketergantungan

Ketergantungan diartikan sebagai keinginan untuk mendapat bantuan dari orang lain untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya sendiri atau dianggapnya tidak dapat dilakukannya sendiri. Pada mulanya menunjukkan ketergantungan kepada orang tua, kemudian ketergantungan beralih pada kakak-adiknya sebagai pengganti orang tua, dan ketergantungan kepada kelompok usianya.

7. Persahabatan

Anak-anak menunjukkan persahabatan baik dengan orang dewasa maupun dengan anak-anak lain. Kontak sosial merupakan kebutuhan, bila tidak terpenuhi akan menyebabkan perasaan kurang enak pada diri anak. Anak-anak mengungkapkan persahabatan dalam bentuk tindakan seperti: memeluk, mencium, membelai, dan sebagainya. Dengan meningkatnya kemampuan verbal anak, maka persahabatan diungkapkan dalam bentuk verbal.

8. Simpati

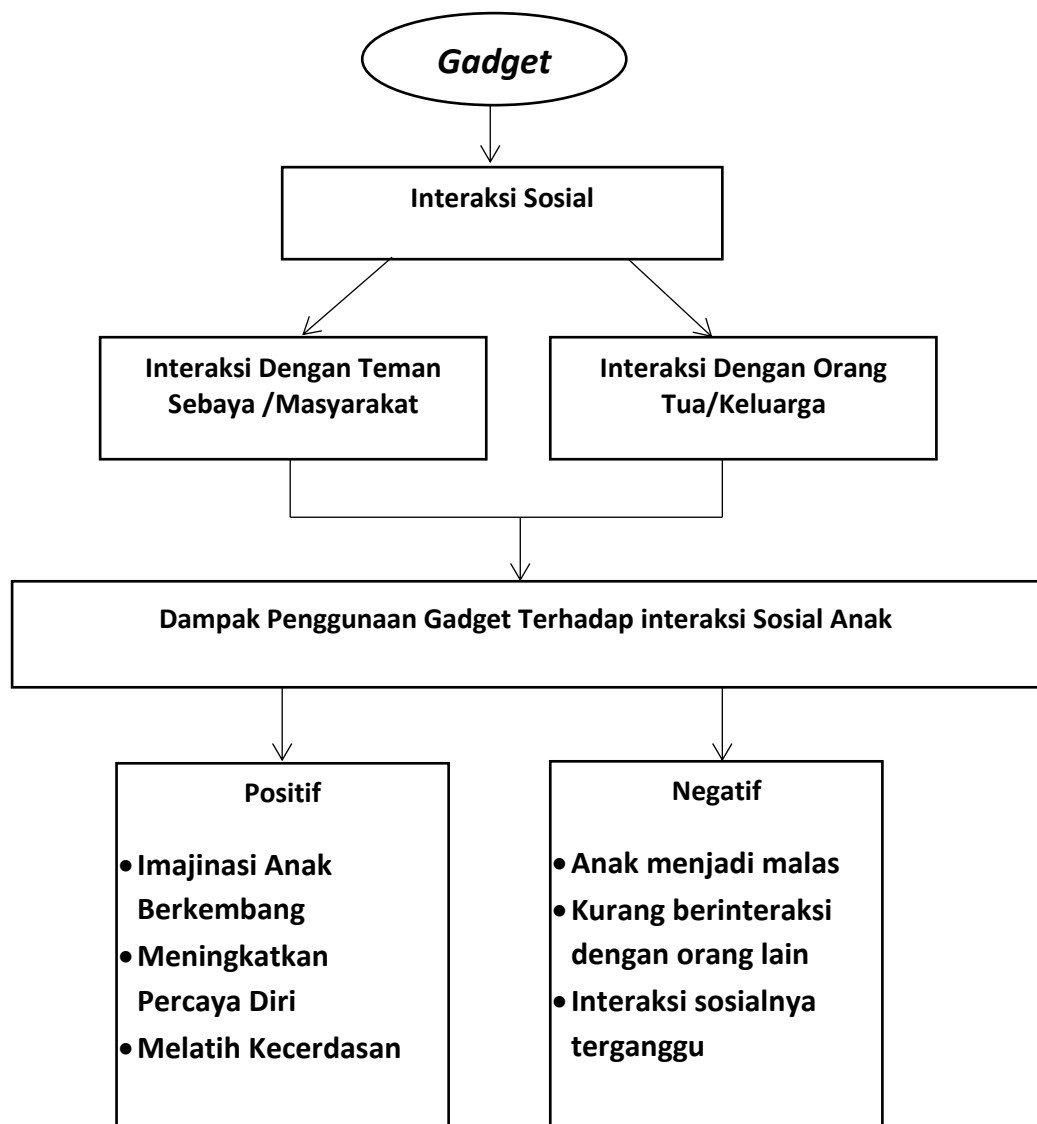
Simpati diartikan sebagai kemungkinan untuk terpengaruh oleh keadaan emosional orang lain, dan hal ini dimungkinkan dengan adanya kemampuan seseorang untuk membayangkan dirinya pada posisi orang lain. Seorang anak menunjukkan simpati pada orang lain dengan cara menolong, melindungi, atau mempertahankan orang dari hal-hal yang mengganggu.

Interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok (Nurlinda, 2018).

2.5. Kerangka Teori

Adapun teori yang ditarik dari (Novitasari, dkk, 2016) dan (Nurlinda, 2018) yang mengatakan Gadget merupakan salah satu teknologi komunikasi interaktif terbaru di Indonesia selama lebih dari 5 tahun. Selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai alat bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai jenis data, musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan utilitas public, Alat dokumentasi. Pada dampak negatifnya Penggunaan berlebihan gadget dapat menyebabkan isolasi sosial karena seseorang mungkin lebih terfokus pada dunia maya daripada interaksi sosial di kehidupan nyata. Ketergantungan pada gadget, terutama media sosial, dapat mengganggu interaksi langsung. Seseorang

mungkin terlalu terpaku pada perangkatnya dan mengabaikan hubungan sosial di sekitarnya. Namun jika pada pengguna positifnya Melalui media sosial dan aplikasi berbagi informasi, gadget memudahkan orang untuk membagikan momen, pemikiran, dan kegiatan mereka, yang dapat meningkatkan keterlibatan sosial. Gadget memungkinkan orang untuk tetap terinformasi tentang isu-isu sosial dan global. Ini dapat memperluas wawasan dan memicu diskusi serta interaksi yang berarti terkait dengan masalah-masalah tersebut.



Bagan 2.1. kerangka teori penelitian

BAB III

KERANGKA PIKIR

3.1. Kerangka Pikir

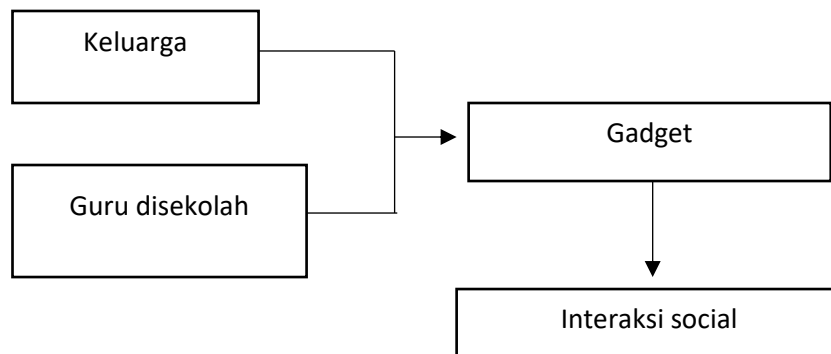
Tahap yang penting dalam suatu penelitian yaitu kerangka konsep, dimana kerangka konsep merupakan abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (Nursalam, 2013).

Gadget adalah bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi, untuk itu dari orang dewasa sampai anak-anak sulit untuk menghindari tidak menggunakan *gadget* dan dari alat ini sebagai bagian untuk memenuhi kebutuhan komunikasi. *Gadget* saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, perkantoran, maupun anak-anak. *Gadget* membawa dampak negative dan positif bagi anak, jika di gunakan secara berlebihan tanpa ada pengawasan dari orang tua maka akan menyebabkan anak menjadi kecanduan, anak akan menjadi malas belajar dan mengabaikan perintah orang tua dan membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu

Namun denganadanya *gadget* anak malah asyik sendiri bermain dirumah sehingga interaksi sosial anak akan terhambat. Selain dampak negative tersebut *gadget* juga mebawa dampak positif bagi anak diantaranya dalah anakakan memiliki imajinasi yang tinggi, rasa percaya diri dan melatih kecerdasan. Pengaruh tersebut tidak hanya dirasakan ketika berada di rumah namun akan berpengaruh juga ketika anak berada di lingkungan sekolah. Interaksi yang semakin maju tersebut

menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku interaksi anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan kerangka konsep sebelum melakukan penelitian sebagai dasar dalam meneliti Analisis Dampak *Gadget* Pada Interaksi Sosial Anak Di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2023.



Bagan 3.1. Kerangka Pikir

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data-data yang dikumpulkan merupakan data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan dimana peneliti adalah instrument kunci.

4.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada Tanggal 12-15 Januari tahun 2024 yang bertempat di desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2023.

4.3. Sumber Informan

Dalam penelitian kualitatif posisi sumber data yang berupa manusia (narasumber) yaitu Dosen Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang berjumlah 1 orang. Informan juga terdapat 5 wali/orang tua dan guru sekolah yang berjumlah 1 orang dan anak yang berumur 9-10 Tahun yang terdiri dari 2 laki-laki dan 3 perempuan yang dikarenakan sangat penting peranannya sebagai individu yang memiliki informasinya. Peneliti dan narasumber di sini memiliki posisi yang sama, oleh karena itu narasumber bukan sekedar memberikan tanggapan pada yang diminta peneliti, tetapi ia dapat lebih memilih arah dan selera dalam menyajikan informasi yang ia miliki. Karena posisi inilah sumber data yang berupa manusia di dalam penelitian kualitatif disebut sebagai informan. Informan dalam

penelitian adalah orang atau pelaku yang benar-benar tahu dan menguasai masalah, serta terlibat langsung dengan masalah penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah:

1. Anak di desa Peuniti umur 9-10 tahun yang berjumlah 5 orang anak di karenakan anak pada usia tersebut telah dapat menjawab pertanyaan wawancara secara rinci dan jelas.
2. Orang tua atau wali (ibu) yang berjumlah 5 orang di karenakan seorang ibu lebih memahami karakteristik anak dan lebih sering berinteraksi kepada anak di rumah.
3. Guru sekolah yang menjadi wali kelas yang mungkin lebih paham dalam melihat juga tingkah laku anak selama disekolah, dikelas maupun diluar kelas dalam lingkungan sekolah.
4. Psikologi yang menjadi narasumber terkait dengan pandangan terhadap seorang anak yang terlalu lama bermain gadget dampak yang didpat terkait dengan sosialnya.

4.4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif merupakan suatu proses penyelidikan yang mirip dengan pekerjaan detektif. Dari sebuah penyelidikan yang dihimpun data-data utama dan sekaligus data tambahannya. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sedangkan data tertulis, foto, dan statistik adalah data tambahan.

Teknik pengumpulan data penelitian lapangan (field research) yang paling utama adalah in-depth interviews/ wawancara yang mendalam, kemudian

ditunjang pula dengan observasi dan dokumentasi. Wawancara dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab.

Selanjutnya dikuatkan dengan observasi adalah pengamatan atau pencatatan secara fenomena terhadap hal yang diselidiki. Selanjutnya observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi objektif daerah penelitian, yang akan dilaksanakan di seluruh anak saat anak dirumah sedang menggunakan gadget.

Sedangkan yang dimaksud dengan dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai sesuatu hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, majalah, agenda dan sebagainya. Pengumpulan data melalui metode ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh informasi tentang dampak interaksi social anak.

4.5. Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data peneliti menggunakan Analisis naratif. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Di dalam analisis data kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Analisis naratif juga dapat digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menggali cerita dan narasi individu, mengungkap pengalaman subjektif dan implikasi sosial. Pendekatan ini membantu menceritakan kembali pengalaman-pengalaman dengan cara yang lebih komprehensif, serta mengidentifikasi, merekonstruksi, dan memahami cerita-cerita yang mencerminkan pengalaman manusia.

4.6. Upaya Menjaga Validitas

Untuk Upaya Menjaga Validitas data hasil penelitian dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Triangulasi data

Dalam Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, survei dan dokumen sebagai sumber data untuk memeriksa kebenaran informasi tertentu terkait dengan fenomena yang diteliti. Observasi yang harus dilakukan adalah harus di rumah saat anak sedang menggunakan gadget. Sasaran triangulasi data penelitian ini merupakan anak-anak yang berumur 9-10 Tahun yang terdiri dari 2 laki-laki dan 3 perempuan. Informan juga terdapat 5 wali/orang tua dan guru sekolah yang berjumlah 2 orang dikarenakan sangat penting peranannya sebagai individu yang memiliki informasinya.

Seperti pada penelitian Siti Latifah, 2022 yang menyatakan Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang modern dan maju. Di era modern ini, manusia dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman yang serba praktis, efektif, dan efisien. Kebutuhan hidup manusia semakin kompleks, oleh karena itu diciptakanlah alat-alat yang dapat membantu memperlancar dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya teknologi yang sangat digemari adalah gadget. Penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar merupakan salah satu permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Penggunaan gadget tersebut dikhawatirkan akan menimbulkan ketergantungan pada anak dan berdampak negatif pada anak, seperti interaksi

sosial anak terganggu saat bermain gadget dan anak menjadi acuh terhadap lingkungan sekitar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola dan dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia pendidikan dasar di Kampung Bogem. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan wawancara sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget yang dialami anak usia sekolah dasar yaitu lupa waktu, malas, kecanduan gadget, acuh terhadap lingkungan dan terganggunya interaksi sosial, sedangkan dampak positif penggunaan gadget adalah menambah wawasan dan wawasan yang lebih luas. memfasilitasi media belajar anak.

BAB V

GAMBARAN UMUM

5.1. Profil Gampong Peuniti

Gampong Peuniti adalah sebuah Gampong (Desa) di Kota Banda Aceh yang berada di dalam Kecamatan Baiturrahman. Di Gampong Peuniti terdapat 5 (Lima) Jurong dan 5 (Lima) Asrama. Jurong-Jurong tersebut kesemuanya diberi nama dengan nama-nama para Pahlawan Perempuan Aceh yaitu Jurong Ratu Safiatuddin, Jurong Malahayati, Jurong Cut Nyak Dhien, Jurong Tgk. Fakinah dan Jurong Cut Meutia, serta 5 (Lima) Asrama yaitu Asrama Kepolisian (ASPOL) RI, Asrama Polisi Militer (ASPOM) Iskandar Muda, Asrama Perhubungan Kodam (HUBDAM) Iskandar Muda, Asrama Malahayati dan Asrama TNI Lorong Pisang. Sejak terbentuk Gampong Peuniti telah mengalami pergantian kepemimpinan (Kepala Desa, sekarang disebut Keuchik).

Gampong Peuniti terbentuk dari 5 (Lima) Jurong dan 5 (Lima) Asrama dan Gampong Peuniti secara keseluruhan memiliki luas wilayah kurang lebih 48.75 Ha dengan jumlah penduduk kurang lebih 6169 jiwa, 3265 laki-laki dan 2904 perempuan serta terdapat 1819 KK, dimana sekitar 665 KK diantaranya adalah Rumah Tangga Miskin (RTM). Gampong Peuniti terletak di Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Provinsi Aceh. Gampong Peuniti sebelah utara berbatasan dengan Gampong Kuta Alam Kecamatan Kuta Alam, sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Ateuk Munjeng, sebelah Barat berbatasan dengan Gampong Neusu Jaya dan sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Ateuk Pahlawan yang masih sama-sama terletak di dalam Kecamatan Baiturrahman.

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dilapangan, maka peneliti menemukan beberapa temuan mengenai data yang peneliti perlukan. Berdasarkan permasalahan dan tujuan peneliti yang telah dikemukakan pada bab I, Yaitu untuk mengetahui Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di desa Peuniti kecamatan Baiturrahman kota Banda Aceh. Maka data dari para informan sangat dibutuhkan. Untuk itu disusun pedoman perolehan data penelitian yang dapat dijadikan sebagai pedoman wawancara. Untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari hasil wawancara, maka berikut ini akan dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil *"Hasil penelitian dengan ibu dari orang tua anak, adapun waktu yang digunakan anak ibu dengan waktu 3 jam dan android yang digunakannya, namun anak saya menggunakan untuk memakai nya mencari informasi, main game ya wrjarlah anak anak, anak saya pun banyak mengetahui hal hal yang belum wajar apa yang di harus tau tapi dia udah tau, heheh. Cara mengontrol yaa walaupun dengan begitu saya tetap ngecek hpnya karena saya takut juga kan jaman sekarang banyak sekali hal hal diluar gugaan kita, dampak nya kalau ga dikasih ya di amarah-marah, cara saya mengurangi ya seperti biasa saya menyembunyikan hp, tapi dengan hal seprti itu saya sendiri melihat ada baiknya juga, dia keluar rumah dengan kawan-kawannya*

ya walaupun sedikit marah-marah hahahah. Terdapat perubahan sikap anak saya yaitu kalau dipanggil ya kadang ga nyaut.”

2. Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?

Jenis yang digunakan pada seluruh informan itu berisikan hal yang sama seperti merek hp yang mereka gunakan yaitu android, seperti yang dikeumakan oleh salah satu anak:

“saya memakai android kk”

3. Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil *“main game juga sering, bahkan sampe tengah malam”*

4. Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“yang dirasakan anak saya dia sangat senang, banyak sekali hal yang diketahui, jika anak saya merasakan main hp dia sangat senang sekali, dan perasaan yang dunakan yaitu senang, gembira gitulah, tapi pas ga dikasih aduhh mengamuk, nangis”*

5. Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“kegiatan lain yang dia lakukan ya bermain Bersama teman tapi ya ujung-ujungnya kembali minta hp dan juga selain itu juga dia ada main sepeda sama belajar”*

6. Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda? Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“ cara mengontrolnya ya dengan cara menghindari hpnya, anak saya mengis, marah-marah sama seperti*

anak pada umumnya dek, cara mengontrolnya ya saya Cuma batasin waktu kadang ga kasih hp”

7. Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“cara saya mengurangi ya seperti biasa saya menyembunyikan hp, membatasin waktunya pun diaa kadang marah-marah, cara dibatasinnya pun palingan ga beri hp”*

8. Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“suka main game online kak kadang-kadang aja belajar, pas sama kwannya main layang, kelereng game di hp pun tdak bisa di bilangin lagi”*

9. Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?

Menurut hasil dengan seluruh Informan, terdapat hasil, *“Terdapat perubahan sikap anak saya yaitu kalau dipanggil ya kadang ga nyaut, , pas di panggil diminta tolong ini itu sangat lama, ada perubahan sikap anak terhadap penggunaan hp jika dia terlalu lama, ya mungkin sbegaiian ibu-ibu diluar sana sibuk ya, jadi karna perkembangan zaman juga dan, perubahan sikap interaksi social anak pun ada, dia eum... malah belajar, kurang tidur pun dia tu”*

6.1.1. Trigulasi Sumber

Indidkator	Kepala Sekolah	Psikolog Universitas Muhammdiyah Aceh	Orang tua	Siswa/I	Kesimpulan
Dampak penggunaan Gadget	Menurut kepala sekolah yang dimana memiliki pandangan terhadap ank yang bermain gadget yaa seharusnya di batasi, dan pun dari mulai Batasan waktu dan bimbingan guru juga efektif sbeneranya, jika memang sebenarnya bimbingan dari rumah/orang tua juga harus membatasi untuk bermain gadget tersebut. Terdapat dampak sikap social terhadap seorang anak	Memiliki pandangan seperti orang tua yang dimana anak sering sekali menggunakan gadget berlebihan Anak-anak bermain gadget melebihi waktunya.	Terdapat perilaku dampak anak jika dirumah Perubahan social anak terlihat jelas seperti dirumah disaat di panggil seorang anak merasa malas untuk bergerak jika lbunya meminta bantuan.	Senang bermain gadget Suka marah, nangis dan tidak memperdul ikan orang lain terkait interaksi social	Waktu yang digunakan bermain gadget berlebihan Adanya dampak interaksi social anak kepada orang sekitar menurun

6.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas, terdapat dampak negative dan positif terhadap perubahan sikap social seorang anak karena Gadget. Tidak dapat kita pungkiri bahwasanya gadget pada masa kini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, baik manusia yang sudah dewasa ataupun anak usia dini. Hal tersebut tentunya sudah tidak asing lagi dimasa sekarang ini karena sebagian besar anak memang sudah difasilitasi oleh orangtuanya dan tanpa adanya pendampingan terhadap anak tersebut sehingga terkadang banyak anak-anak yang menyalahgunakan gadget. Tanpa orangtua sadari hal seperti inilah yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak karena anak-anak akan lebih sering bermain dengan gadgetnya daripada harus bermain dengan teman-teman sebayanya.

Perubahan sikap social seorang anak memang benar adanya, seperti perubahan dirumah atau disekolah yang sangat terdapat dampak negative seorang anak yaitu, kurangnya kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan:

“Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan Mobile Furry, kecenderungan orang untuk tergantung pada smartphone semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna gadget sering memeriksa smartphone nya rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan gadget atau smartphonenya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan.”

Ketergantungan anak usia dini terhadap gadget disebabkan karena terlalu lamanya waktu yang digunakan anak dalam bermain menggunakan gadget, bermain gadget dengan waktu yang sangat lama dan dilakukannya setiap hari bahkan setiap menit ataupun detik akan membuat anak usia dini ke arah individu yang autis. Dampak yang disebabkan dari bermain gadget ialah anak akan cenderung lebih bersikap individualis. Hal ini menyebabkan anak tidak mengenal bagaimana berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarganya, teman-temannya, serta lingkungan masyarakat. Terdapat sebuah hadis tentang interaksi sosial yakni sebagai berikut :

Rasulullah saw bersabda: “Maukah kalian saya beritahu sesuatu yang paling utama daripada derajat orang berpuasa, sholat dan juga sodaqoh?” kemudian mereka menjawabnya : Ya. Lalu rasulullah saw bersabda : “ialah berinteraksi sosial dan komunikasi yang baik antar sesama, karena interaksi sosial yang kurang baik itu memangkas”. Kemudian Abu isa berkata: hadis ini adalah hadis shahih yang diriwayatkan oleh nabi Muhammad saw, kemudian nabi bersabda: “aku tidak pernah mengatakan memangkas rambut, akan tetapi memangkas agama.” Lalu Abu musa Muhammad bin Al Mutsana telah bercerita kepada kami Ibnu Abi’ adi dari Syu’bah dari Yahya bin Watsab dari seorang syeikh yang merupakan seorang sahabat rasulullah Muhammad saw. Kemudian dari nabi Muhammad saw beliau bersabda: “Jika seseorang umat Islam berteman atau berinteraksi sosial dengan orang lain dan juga bersabar terhadap gangguan mereka maka lebih baik dibandingkan dengan seorang umat Islam yang sama sekali tidak pernah

berinteraksi sosial dengan orang lain dan tidak pula memiliki rasa sabar atas gangguan dari mereka mereka.”

1. Dampak Positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi anak

Sama hal nya dengan teori yang dikembangkan oleh Astuti, 2020

“Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan fungsi tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi. Dengan adanya gadget memungkinkan seseorang untuk menambah relasi pertemanan baik relasi bisnis, pendidikan maupun kesehatan. Dapat dikatakan gadget memiliki fungsi sosial yaitu sebagai media yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi dengan kerabat yang bertempat berjauhan ataupun untuk menambah relasi pertemanan melalui media sosial.”

Seiring perkembangan zaman anak usia dini mulai mempunyai rasa penasaran terhadap gadget, karena gadget merupakan suatu hal yang sangat menarik bagi anak, apalagi di dalam gadget tersebut terdapat aplikasi-aplikasi yang menarik seperti misalnya game dan lain-lain. Padahal pada usia mereka seharusnya waktunya dihabiskan untuk kegiatan bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Akan tetapi, anak-anak pada saat ini lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget. Perkembangan interaksi sosial terhadap anak usia dini dapat ditandai dengan adanya minat terhadap kegiatan keseharian teman sebayanya. Hal tersebut sikap anak usia dini lebih cenderung dengan kegiatan meniru, ketika anak melihat teman-teman sebayanya bermain gadget maka otomatis anak tersebut juga akan mengikuti apa yang telah dilakukan oleh temannya tersebut. Hal seperti inilah yang menjadi penghambat interaksi sosial, karena dalam hal ini walaupun dalam suatu tempat terdapat sekelompok atau

perkumpulan anak mereka jarang sekali untuk berbicara dengan temannya melainkan sibuk akan gadget nya masing-masing (Alia, 2018).

2. Dampak Negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi anak

Gadget di era sekarang ini memang sangatlah digemari oleh anak usia dini, karena gadget pada zaman sekarang ini sangat berbeda jauh dengan gadget zaman dahulu yang hanya dapat dipergunakan untuk telepon dan menerima atau mengirim pesan. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya gadget pada masa kini didesain sangat menarik dan bersifat mengecoh. Selain itu, gadget pada zaman sekarang dapat terisi aplikasi-aplikasi seperti game yang sekarang ini sangat bervariasi, mulai dari game yang bertemakan permainan dan juga pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan gadget pada masa kini sangatlah menarik dan beraneka ragam tentunya akan membuat anak usia dini untuk senang berlama-lama dalam bermain gadget, sehingga kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan maupun teman sebaya. Gadget adalah salah satu bentuk yang nyata dari perkembangan iptek di masa kini. Seiring dengan berkembangnya iptek sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir maupun perilakunya. Anak usia dini akan mengalami perkembangan dalam berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya, anak cenderung lebih senang dengan berbagai hal baru yang diperolehnya, salah satunya ialah bermain gadget. Dampak dari bermain gadget juga sangat berbahaya bagi anak usia dini diantaranya yaitu: mengakibatkan perubahan fisik pada anak-anak. Sedangkan dampak psikologis dari gadget antara lain anak akan sering menghindar daripada harus bersosialisasi bertemu dengan orang lain. Selain itu,

anak-anak juga lebih cenderung kurang berkonsentrasi terhadap kehidupannya karena yang mereka pikirkan hanyalah gadget (Dadan, 2019).

Seringnya waktu yang dihabiskan oleh anak usia dini untuk bermain gadget atau dunia maya tentunya akan berpengaruh terhadap daya pikir anak yang berlebihan. Kegemaran anak bermain gadget dapat mempengaruhi pergaulan sosial atau interaksi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, dengan bermain gadget anak-anak akan merasa jauh dan asing dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman sebayanya. Hal tersebut karena kurangnya interaksi sosial pada anak. Sebagai orangtua tentunya harus lebih memantau serta memberikan pengarahan terhadap anak untuk tidak sering-sering dalam bermain gadget. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya. Hal tersebut karena dampak negatif dari gadget sangat berbahaya. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan dari orangtua. Anak usia dini pada masa kini lebih mementingkan bermain menggunakan gadget daripada harus bermain bersama dengan lingkungan keluarga. Dampak lain yang disebabkan dari gadget adalah semakin meluas akses internet yang menampilkan semua hal yang menarik yang tentunya akan interaksi sosial anak serta mengganggu proses belajar anak.

Orangtua berperan sangat penting terhadap perkembangan anak-anaknya, jangan sampai orangtua memanfaatkan gadget untuk menemani anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya karena hal tersebut akan menyebabkan anak untuk lebih asyik dengan gadgetnya daripada harus berinteraksi dengan orang lain, berikut ini akan peneliti paparkan dampak negatif dan dampak positif yang disebabkan oleh gadget terhadap anak-anak di desa Muara Jaya Lampung Timur yaitu sebagai

berikut: Dampak negatif dari gadget yaitu meliputi: Pertama, dapat merusak mata jika terlalu sering menggunakannya. Kedua, dapat mengganggu pendengaran hal tersebut dikarenakan terlalu seringnya seseorang mendengarkan musik. Ketiga, mengganggu jam istirahat. Selanjutnya dampak positif dari gadget yakni meliputi: Pertama, mempermudah seseorang dalam berkomunikasi. Kedua, dapat menambah wawasan. Ketiga, bisa menambah teman baru (Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah, 2021).

Media gadget merupakan inovasi dari teknologi yang baru dengan suatu kemampuan yang baik dengan berbagai macam fitur baru serta mempunyai tujuan ataupun fungsi yang praktis dan juga bermanfaat. Seiring perkembangannya, gadget diartikan sebagai perangkat elektronik yang bentuknya kecil dan mempunyai fungsi terkhusus serta selalu muncul dengan menyajikan berbagai ragam teknologi yang baru sehingga dapat berpengaruh terhadap pola pikir manusia dewasa maupun anak-anak (Rohana & Hartini, 2020).

Gadget atau handphone merupakan sebuah perangkat elektronik yang mempunyai berbagai macam layanan dan aplikasi yang dapat menyajikan berbagai aplikasi baru yang menarik sehingga dapat mengecoh anak usia dini diberbagai kalangan. Gadget adalah salah satu dari produk teknologi yang canggih sejak abak ke serta mempunyai berbagai ragam bentuk yang bervariasi. Seperti tablet, iphone dan juga laptop. Teknologi yang diibaratkan mata pisau yang mempunyai dua sisi yang saling berkesinambungan, artinya gadget ini mempunyai dampak negatif dan juga dampak positif tergantung dengan yang menggunakannya (Afdalia & Gani, 2023).

Adapun dampak negatif dari pengguna gadget ialah dapat mengganggu penglihatan serta pendengaran pada anak, mengurangi kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain, serta dapat menghambat keterampilan motorik pada anak usia dini. Dan dampak negatif lainnya yaitu dari pengguna gadget adalah mata cenderung lebih kering hal tersebut disebabkan karena mata jarang digunakan untuk berkedip, anak akan menjadi pasif di dalam melakukan kegiatan fisik dan juga sosial karena anak lebih senang melakukan kegiatan secara mandiri. Menurut Agung Nugroho, gadget adalah sebuah benda atau alat elektronik yang sangat bermanfaat bagi manusia di masa kini, karena dengan adanya gadget dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi serta berinteraksi. Gadget memang didesain secara menarik dan sudah tidak asing lagi di kalangan manusia khususnya anak usia dini, hampir semua sudah memegang gadget masing-masing, bukan hanya masyarakat kota akan tetapi masyarakat pedesaan juga pada saat ini sudah hampir semua mempunyai gadget (Oktaviana, 2021).

Semenjak adanya pandemi covid, gadget memang ditargetkan pada anak-anak sekolah, karena kecanggihannya dapat mempermudah anak usia dini untuk sekolah menggunakan gadget. Akan tetapi, faktanya kebanyakan anak kurang pandai untuk memanfaatkannya, hal tersebut karena kurangnya pengarahan atau pantauan dari orangtuanya. Gadget memiliki dampak positif dan juga negatif terhadap penggunaannya tergantung dari masing-masing individu yang menggunakannya. Oleh karena itu, orang tua harus mampu mendampingi dan memantau anak-anak dalam penggunaan gadget supaya anak dapat memanfaatkannya dengan baik dan tidak menimbulkan dampak yang negatif (Hariani, 2022).

Interaksi sosial ialah suatu hubungan yang berkaitan dengan hubungan antara seorang individu atau dengan kelompok. Tidak dapat dipungkiri tanpa adanya hubungan interaksi sosial pasti tidak akan ada pula kehidupan antar sesama umat manusia. Berinteraksi pada anak usia dini tergantung dengan perkembangan sosial individu masing-masing anak. Ketika perkembangan interaksi sosial seorang anak berkembang dengan baik, maka anak tersebut tidak memiliki masalah dalam interaksinya terhadap orang lain. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara seseorang umat manusia yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial dapat dimulai pada tingkatan yang sederhana terlebih dahulu yang didasari dengan keperluan yang sederhana juga. Oleh karena itu interaksi sosial akan berkembang dengan sendirinya seiring berjalannya waktu (Al Ulil Amri et al., 2020).

Salah satu sikap terpenting yang perlu ditanamkan pada diri anak adalah berinteraksi sosial atau menghargai serta menghormati orang lain (Husin, 2015). Orang lain tersebut dapat diartikan sebagai seseorang selain dirinya, baik lingkungan keluarga maupun teman sebaya ataupun tetangga. dalam riwayat Ahmad, Tirmidzi dan Hakim disebutkan dari Ibnu Umar R.A: “bukanlah dari golongan kami orang-orang yang tidak menyayangi yang muda dan tidak mengerti kemuliaan yang sudah tua”. Nabi Muhammad saw dalam salah satu hadisnya juga menyebutkan bahwasanya terdapat lima hak seseorang muslim untuk saling berinteraksi serta menghargai muslim lainnya yakni sebagai berikut: Pertama, ketika bertemu dengan orang lain hendaklah memberi salam kepadanya. Kedua, menengoknya ketika ia sakit walaupun bukan saudara muslim kita. Ketiga, mengantarkan jenazahnya

ketika ada yang meninggal. Keempat, memenuhi undangan apabila kita diundang. Kelima, mendoakannya ketika ia sedang bersin (HR. Bukhari dan Muslim).

Interaksi sosial pada kalangan anak usia dini atau SD sangatlah dibutuhkan, karena dengan begitu anak-anak akan mempelajari banyak hal tentang berbagai macam peran yang nantinya akan menjadi suatu identifikasi terhadap dirinya sendiri. Selain itu, pada saat melakukan hubungan interaksi sosial anak usia dini akan mendapatkan berbagai macam informasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Kehidupan sosial anak dapat berubah seiring perkembangan zaman, dengan adanya gadget masa kini dapat mempengaruhi dan membawa perubahan pada interaksi anak. Anak usia dini lebih cenderung suka bermain dengan gadget daripada dengan teman sebayanya (Adwiah & Diana, 2023)

BAB VII

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak di SD Peuniti, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan:

1. Ada dua bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini yang keduanya merupakan aplikasi yang sering dibuka oleh anak – anak ketika bermain gadget, dua aplikasi tersebut yaitu aplikasi game baik game online maupun game offline dengan aplikasi youtube.
2. Ada dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Dampak positifnya yaitu anak usia dini dapat menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dan sebagai media komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini yang terlalu lama dapat menurunkan kesehatan mata dan tubuh, dapat menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua.
3. Kemudian kesimpulan yang ketiga yaitu bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Anak usia dini yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang – orang di sekitar mereka.

7.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Peuniti mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru diharapkan agar terus bisa membimbing serta mengedukasikan kepada peserta didik mengenai bahaya nya penggunaan gadget yang berlebihan. Dan dapat mensosialisasikan atau menempel poster-poster di

dinding kelas atau di sudut-sudut sekolah gambar-gambar tentang gadget. Adapun jika dilakukan pertemuan dengan orang tua murid memberikan edukasi tentang bahaya nya gadget bagi anak.

2. Bagi Orang Tua disarankan agar tidak begitu saja menyerahkan gadgetnya kepada anaknya tanpa alasan yang jelas dan benar. Orang tua seharusnya memahami mengenai bahayanya jika anak kecanduan bermain gadget, maka dari itu orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anak dan meluangkan lebih banyak waktu untuk menemani mereka bermain, Seperti Bercerita, dan hal positif lainnya.
3. Bagi Peneliti yang akan atau sedang melakukan penelitian dengan tema dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini diharapkan terus mengembangkan rumusan masalah yang diteliti mengikuti arus permasalahan yang semakin berkembang mengenai hubungan antara gadget dengan anak usia dini akhir-akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96.
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Afifuddin & Saebani, 2012. "Metodelogi Penelitian Kualitatif", CV. Pustaka Setia, Bandung.
- Ali & Asrori, 2008. *Psikologi Remaja*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Alia, T. dan Irwansyah, I. 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Universitas Pelita Harapan*, 14(1), pp. 65–78.
- Anggi Tri Pasetyo, 2021. "Waktu Ideal Penggunaan *Gadget* Dan Dampak Kecanduan *Gadget*", Sekolah Islam Terpadu Al Haraki.
- Anwar, K. 2016. Hubungan Antara Konsep Diri dengan Interaksi Sosial pada Perawat di Rumah Sakit Islam Surakarta. Sripsi, Muhammadiyah Surakarta.
- Asrori, Mohammad, 2009. *Psikologi Pembelajaran*, CV Wacana Prima, Bandung.
- Al-Ayouby. 2017. "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.
- Citra Ayu Kumala Sari. (2023). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *ejournal UNDAR*. Diakses pada 3 November 2023, dari <https://ejournal.undar.or.id/index.php/idea/article/download/15/38>
- Dadan Suryana, 2019, Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak, Jakarta: Kencana
- Indah, D. I. 2020. Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial. IHSA Institute.
- Kashahu, L., Dibra, G., Osmanaga, F. and Bushati, J. 2014. The Relationship Between Parental Demographics, Parenting Styles and Student Academic Achievement. *European Scientific Journal*, ESJ, 10(13), 237–251
- Khafidli, F. M. 2018. Pengaruh Smartphone terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Kota Tangerang. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 28 (1), 131-142.
- Hariani, E. R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi*. 4307(April), 1191–1195.
- Lioni, dkk, 2014. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Pada Interaksi Sosial". *Jurnal Kultur Demokrasi*. Volume 2, No. 2, 2014.

- Mar'at, Samsunuwiyati, 2016. Psikologi Perkembangan, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Makmun, Abin Syamsuddin, 2009. *Psikologi Kependidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Marsal, A. dan Hidayati. 2017. Pengaruh Smartphone terhadap Pola Interaksi Sosial pada Anak Balita di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau. *Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), pp. 78–84.
- Novitasari, dkk. 2016. "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05, No 03, 2016.
- Nur Mutmainnatul Itsna, & Risatur Rofi'ah. (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>
- Nurlinda, 2018. "Analisi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Siswa SDN Sepit"
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis* Edisi 4. Jakarta: Salemba Medika.
- 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>
- Pebriana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi*.
- Pusparisa, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Ejournal UKSW*.
- Rozalia. 2017. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*.
- Rahmat, A.S. 2018. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Balita Di Wilayah Kerja Puskesmas Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan Tahun 2018. Skripsi
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>

Somantri & Sutjihati, 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*, PT Refika Aditama, Bandung.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2017. Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. APJII. pp. 6–27. Tersedia dalam <https://apjii.or.id/survei2017/>. diakses tanggal 24 Februari 2019.

Thonhowi, Ahmad, 1993. *Psikologi Pendidikan*, Angkasa, Bandung.

Yusuf, Syamsu, 2012. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Yusuf, dkk. 2013. Perkembangan Peserta Didik, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1 *Informed Consent*

INFORMASI KEPADA RESPONDEN

Assalamualaikum Wr.Wb.,

Saya Miftahul Jannah, atas nama peneliti; mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh bermaksud mengadakan penelitian mengenai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2024.

Dengan penelitian ini diharapkan akan diketahui Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Tahun 2023. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan dasar informasi tentang tindakan PSN DBD yang berkaitan dengan karakteristik individu, pengetahuan dan sikap masyarakat.

Keikutsertaan Bapak/Ibu/Saudara (i) dalam penelitian ini adalah secara sukarela dan menguntungkan semua pihak baik responden, peneliti, pelayanan kesehatan, dan masyarakat luas. Setelah anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dan menandatangani pernyataan persetujuan responden, maka anda akan diwawancara oleh kami sebagai peneliti.

Semua data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan dirahasiakan oleh tim peneliti dan tidak terbuka bagi masyarakat atau pihak lain tanpa persetujuan peneliti. Laporan yang akan dihasilkan dari penelitian ini tidak akan mencantumkan identitas penderita yang bersangkutan.

Demikian informasi kami sampaikan, terimakasih atas kesediaan anda menjadi responden.

Wassalamualaikum Wr.Wb.,

Lampiran 2

PERNYATAAN PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia menjadi responden pada penelitian ini dan apabila dikemudian hari terdapat kekurangan, maka saya bersedia untuk dihubungi kembali.

Banda Aceh, 2023

Responden

Nama :

Tanda Tangan : 

Peneliti

Nama :

Tanda Tangan : 

INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN OBSERVASI

Indikator-indikator yang menjadi pengamatan peneliti selama proses observasi:

Citra Ayu Kumala Sari (2023)

No	Indikator	Alat Ukur	
		ya	Tidak
1.	Apakah Anak-anak umur 9-10 Tahun bermain gadget?		
2.	Apakah anak diumur 9-10 tahun yang bermain gadget mempenagruhi interaksi social?		
3.	Apakah anak-anak yang sering bermain gadget akan merubah pola komunikasi seorang anak?		
4.	Pada anak usia 9-10 tahun apakah terdapat dampak jika dengan sering bermain gadget?		
5.	Apakah perilaku anak akan berubah?		

INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ANAK USIA 9-10 TAHUN

Pusparisa, Y. (2020)

1. Mengapa kamu suka menggunakan gadget?
2. Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan gadget setiap harinya?
3. Mengapa jenis gadget ini yang kamu miliki?
4. Apasaja yang kamu lakukan ketika menggunakan gadget?
5. Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?
6. Apasaja yang kamu lakukan selain menggunakan gadget?

INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA/WALI (IBU)

Indah, D. I. (2020)

1. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?
2. Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?
3. Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?
4. Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?
5. Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?
6. Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda?
7. Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?
8. Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?
9. Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?
10. Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?

INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK KEPALA SEKOLAH

Indah, D. I. (2020)

1. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Murid ibu untuk menggunakan gadget setiap harinya?
2. Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Murid ibu?
3. Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu ketika menggunakan gadget?
4. Apa saja yang dirasakan anak Murid ibu ketika menggunakan gadget?
5. Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu selain menggunakan gadget?
6. Bagaimana cara ibu mengontrol penggunaan gadget anak Murid ibu?
7. Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?
8. Bagaimana cara Ibu membatasi penggunaan gadget anak Murid ibu?
9. Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu ketika bersama teman-temannya?
10. Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Murid ibu setelah menggunakan gadget?

LEMBAR TRANSKRIP WAWANCARA

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2024

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ANAK USIA 9-10 TAHUN

Informan I (MK)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa kamu suka menggunakan gadget?	Main game
2.	Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan gadget setiap harinya	5 menit, malam juga
3.	Mengapa jenis gadget ini yang kamu miliki?	Oppo
4.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Main game
5.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Senang
6.	Apasaja yang kamu lakukan selain menggunakan gadget?	Belajar

Informan II (AB)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa kamu suka menggunakan gadget?	Untuk bermain dan bermain game
2.	Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan gadget setiap harinya	20 menit
3.	Mengapa jenis gadget ini yang kamu miliki?	Oppo
4.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Bermain, game
5.	Apasaja yang kamu rasakan ketika	Biasa aja

	menggunakan gadget?	
6.	Apasaja yang kamu lakukan selain menggunakan gadget?	Belajar mengaji

Informan III (MD)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa kamu suka menggunakan gadget?	Main game
2.	Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan gadget setiap harinya	Pagi, malam
3.	Mengapa jenis gadget ini yang kamu miliki?	Redmi
4.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Main game, belajar
5.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Senang Bahagia
6.	Apasaja yang kamu lakukan selain menggunakan gadget?	Belajar

Infroman IV (MU)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa kamu suka menggunakan gadget?	Supaya bisa bermain game, nonton video, cari informan
2.	Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan gadget setiap harinya	Pagi, siang
3.	Mengapa jenis gadget ini yang kamu miliki?	Android, vivo
4.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Main game
5.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Bahagia, senang

6.	Apasaja yang kamu lakukan selain menggunakan gadget?	Belajar, mengaji
----	--	------------------

Informan V (NF)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa kamu suka menggunakan gadget?	Supaya bisa bermain game
2.	Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan gadget setiap harinya	Biasa pagi, siang dan malam
3.	Mengapa jenis gadget ini yang kamu miliki?	Vivo
4.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Main game, cari informasi
5.	Apasaja yang kamu rasakan ketika menggunakan gadget?	Bahagia, senang
6.	Apasaja yang kamu lakukan selain menggunakan gadget?	Belajar

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA/WALI (IBU)

Informan I (N)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?	Kurang lebih 2 jam, malam ada juga
2.	Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?	Oppo
3.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Main game, nonton youtube
4.	Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Senang, gembira
5.	Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?	Bermain
6.	Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda?	Membatasi waktu
7.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?	Marah, menangis
8.	Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?	Tidak memberi hp
9.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?	Bermain dengan teman temanya
10.	Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?	ada

Informan II (NJ)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?	Tidak menentu

2.	Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?	Iphone 6
3.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Bermain game
4.	Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Senang
5.	Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?	Mengaji
6.	Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda?	Membatasi waktu
7.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?	Marah
8.	Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?	Tidak kasih Hp
9.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?	Bermain
10.	Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?	Ada perubahan

Informam III (IR)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?	Dari pagi, pulang sampai dengan malam
2.	Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?	vivo
3.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Main game, nonton tiktok
4.	Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Senang, Bahagia
5.	Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?	Belajar, main sepeda

6.	Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda?	Menghindari Hp
7.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?	Menangis, merajuk
8.	Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?	Ambil Hp
9.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?	Main sepeda, main layang dan game online
10.	Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?	Ada, mala belajar, kurangi

Infoman IV (AH)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?	Kurang lebih 3 jam
2.	Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?	Android
3.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Nonton video, main game, mencari Informasi tentang tugas sekolah
4.	Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Bahagia, senang
5.	Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?	Bermain
6.	Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda?	Membatasinya
7.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?	Marah-marah
8.	Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?	Tidak memberikan Hp kesianak

9.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?	Bermain game
10.	Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?	Ada dampaknya

Infoman V (Z)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Anda untuk menggunakan gadget setiap harinya?	2 jam
2.	Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Anda?	Android, vivo
3.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Main game
4.	Apa saja yang dirasakan anak Anda ketika menggunakan gadget?	Bahagia, senang
5.	Apa saja yang dilakukan anak Anda selain menggunakan gadget?	Bermain
6.	Bagaimana cara Anda mengontrol penggunaan gadget anak Anda?	Membatasinya
7.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?	Merajok
8.	Bagaimana cara Anda membatasi penggunaan gadget anak Anda?	Tidak memberikan hp kesianak
9.	Apa saja yang dilakukan anak Anda ketika bersama teman-temannya?	Bermain game
10.	Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Anda setelah menggunakan gadget?	Ada perubahan sikap anak disaat dirumah

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK KEPALA SEKOLAH

Infroman I

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak Murid ibu untuk menggunakan gadget setiap harinya?	Kurang lebih dua jam gitu
2.	Apa saja jenis gadget yang dimiliki anak Murid ibu?	Kebanyakan Android
3.	Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu ketika menggunakan gadget?	Nonton video, nonton tiktok
4.	Apa saja yang dirasakan anak Murid ibu ketika menggunakan gadget?	Bahagia, senang
5.	Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu selain menggunakan gadget?	Bermain, dan jika diluar mereka banyak bermain di lapangan
6.	Bagaimana cara ibu mengontrol penggunaan gadget anak Murid ibu?	Durasi waktu, misalnya jam maxsimalnya
7.	Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget?	Banyak yang tidak berperotes, tapi dari raut wajah berubah seperti kesel aja gitu
8.	Bagaimana cara Ibu membatasi penggunaan gadget anak Murid ibu?	Memberi tugas lebih
9.	Apa saja yang dilakukan anak Murid ibu ketika bersama teman-temannya?	Tugas agar berinteraksi dengan teman sekelas
10.	Apakah ada perubahan perilaku atau interaksi sosial anak Murid ibu setelah menggunakan gadget?	Tidak ada, tetap ceria



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

TERAKREDITASI "UNGGUL" LAM-PTKes SK No. 0831/LAM-PTKes/Akr/Sar/IX/2022

Jln. Kampus Muhammadiyah No. 93, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh, 23245

Telp/Fax: 0651-31054/0651-31053

Website: <http://fkm.unmuha.ac.id> – Email: fkm@unmuha.ac.id

No : 664.c/UM.FKM.M/VIII/2023

Banda Aceh, 30 Agustus

2023 Lamp : -

Hal : Permohonan Data Awal

Kepada Yth.

D Geuchik Gampong Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh
di

Tempat

Assalamualaikum, Wr. Wb

1. Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memfasilitasi pengambilan data awal penelitian di wilayah yang disebutkan terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a : Miftahul Jannah

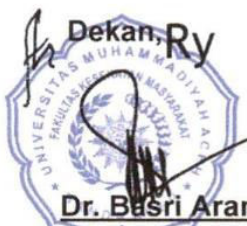
NPM : 2007110024

Peminatan : Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)

Judul Skripsi : "ANALISA LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN PENGARUHNYA TERHADAP KUALITAS KESEHATAN MATA,INSOMNIA,DAN SAKIT KEPALA PADA MAHASISWA FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT SEMESTER 3 TAHUN 2023"

2. Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb



Dr. Basri Aramico Ib, SKM.,

MPH NIK: 19811029 200603

1001



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN BAITURRAHMAN
GAMPONG PEUNITI**

Jalan Tgk. Sulaiman Daud No. 52 Telp. 085306510929 Gp. Peuniti Banda Aceh, 23241

Banda Aceh, 04 September 2023

Nomor : **62** /PNT/IX/2023
Lampiran : --
Perihal : **Izin Pengambilan Data Awal**

Kepada Yth,
Direktur Universitas Muhammadiyah
Aceh Program Studi
Kesehatan Masyarakat
di-

Banda Aceh.

Dengan Hormat

Sehubungan dengan surat dari Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Nomor: 664.c/UM.FKM.M/VIII/2023 tentang permohonan Pengambilan Data Awal di Gampong Peuniti yang akan dilakukan mulai tanggal 30 Agustus s/d 6 September 2023 bersama ini Kami memberikan izin untuk melakukan Penelitian kepada :

Nama : **MIFTAHUL JANNAH**
NPM : 2007110024
Jurusan/Fakultas : Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)
Judul Karya ilmiah : Analisa Lama Penggunaan Gadget dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Kesehatan Mata, Insomnia, dan Kepala pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Semester 3 Tahun 2023

Demikianlah surat ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan terima kasih.

Keuchik Gampong Peuniti


Kamaruddin Latief



No : 248.b/UM.FKM.M/I/2024
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Geuchik Gampang Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh
di

Tempat

Dengan Hormat,

1. Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin pengambilan data penelitian terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a	:	Miftahul Jannah
NPM	:	2007110024
Peminatan	:	Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)
Judul Skripsi	:	"DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2023"

2. Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 03 Januari 2024



Dr. Baiy Aramico Ib, SKM., MPH
NIK: 19811029 200603 1001



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH

KECAMATAN BAITURRAHMAN

GAMPONG PEUNITI

Jalan Tgk. Sulaiman Daud No. 52 Gampong Peuniti Banda Aceh, 23241. Email : gampong.peuniti@gmail.com

Banda Aceh, 4 Januari 2024

Nomor : 470/ 01 /I/2024
Lampiran : --
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Direktur Universitas Muhammadiyah Aceh Program Studi Kesehatan Masyarakat
di-
Banda Aceh

Dengan Hormat

Sehubungan dengan Surat dari miftahul Jannah tentang Izin pelaksanaan penelitian dengan Judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Gampong Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh”.

Nomor : 248.b/UM.FKM.M/I/2024, Keuchik Gampong Peuniti bersama ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama : **MIFTAHUL JANNAH**
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Rawa Sakti No. 66 Gp. Peuniti Kec. Baiturrahman
Kota Banda Aceh
Jangka Waktu Penelitian : 4 Januari 2024 – 8 Januari 2024
Lokasi penelitian : Gampong Peuniti.

Demikianlah surat ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya dan terima kasih.

An.Keuchik Gampong Peuniti
W Sekretaris Gampong





PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN BAITURRAHMAN
GAMPONG PEUNITI

Jalan Tgk. Sulaiman Daud No. 90 Telp. 085306510928 Gp. Peuniti Banda Aceh 23241

Banda Aceh, 29 Januari 2024

Nomor : 470/ 02 /I/2024
Lampiran : -
Perihal : **Selesai Penelitian**

Kepada,
Yth. **Direktur Universitas Muhammadiyah
Aceh Program Studi Kesehatan
Masyarakat**
di -
Tempat

Berdasarkan Surat dari Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Banda Aceh dengan Nomor: 248.b/UM.FKM.M/I/2024 Tanggal 3 Januari 2024 tentang Permohonan Izin untuk Mengumpulkan data Skripsi dan surat izin pengambilan data awal dengan judul "**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Gampong Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh**" dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **MIFTAHUL JANNAH**
NIM : 2007110024
Prodi : S-1 Ilmu Kesehatan Masyarakat

Telah Selesai Penelitian di Gampong Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh pada 8 Januari 2024.

Demikianlah Surat ini kami perbuat untuk dapat dimaklumi dan digunakan seperlunya.

Keuchik Gampong Peuniti


Denny Candra



No : 256.f/UM.FKM.M/I/2024
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 3 Banda Aceh
di

Tempat

Dengan Hormat,

- Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin pengambilan data penelitian terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a	:	Miftahul Jannah
NPM	:	2007110024
Peminatan	:	Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)
Judul Skripsi	:	"DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA PEUNITI KECAMATAN BAITURRAHMAN KOTA BANDA ACEH TAHUN 2023"
- Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 08 Januari 2024



Dr. Baiturrahman Ib. SKM., MPH
NIK: 19811029 200603 1001



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 3

Jalan Tgk. Chik Ditiro. Kel. Peuniti. Kec. Baiturrahman

Email Address. sdn03bna@gmail.com telp. (0651) 34655

NSS. 101066102003

NPSN. 10105518

POS. 23241



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422.1 / SDN3 / 21 / I / 2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Nuriah, S.Pd.
N i p : 19680503 200604 2 004
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD.Negeri.03 Kota Banda Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Miftahul Jannah
NPM : 2007110024
Universitas : Universitas Muhammadiyah Aceh
Fakultas : Kesehatan Masyarakat
Prodi : Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial
Anak Di Desa Peuniti Kecamatan Baiturrahman
Kota Banda Aceh Tahun 2023

Yang bersangkutan ***Telah Melakukan Penelitian*** di SD Negeri 3 Kota Banda Aceh pada tanggal 15 Januari 2023

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Banda Aceh, 15 Januari 2024
Kepala Sekolah

(Nuriah, S.Pd)
Nip. 19680503 200604 2 004

PROFIL SINGKAT GAMPONG PEUNITI

A. SEJARAH DESA

Gampong Peuniti adalah sebuah Gampong (Desa) di Kota Banda Aceh yang berada di dalam Kecamatan Baiturrahman. Di Gampong Peuniti terdapat 5 (Lima) Jurong dan 5 (Lima) Asrama. Jurong-Jurong tersebut kesemuanya diberi nama dengan nama-nama para Pahlawan Perempuan Aceh yaitu Jurong Ratu Safiatuddin, Jurong Malahayati, Jurong Cut Nyak Dhien, Jurong Tgk. Fakinah dan Jurong Cut Meutia, serta 5 (Lima) Asrama yaitu Asrama Kepolisian (ASPOL) RI, Asrama Polisi Militer (ASPOM) Iskandar Muda, Asrama Perhubungan Kodam (HUBDAM) Iskandar Muda, Asrama Malahayati dan Asrama TNI Lorong Pisang. Sejak terbentuk Gampong Peuniti telah mengalami pergantian kepemimpinan (Kepala Desa, sekarang disebut Keuchik), yaitu :

1. Tahun 1970-1983, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Ahmad Bulang** (Almarhum)
2. Tahun 1983-1988, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Muhammad Yatim** (Almarhum)
3. Tahun 1988-1997, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Yahya Hamid** (Almarhum)
4. Tahun 1997-1999, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Drs. Muzakir**
5. Tahun 1999-2005, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Sofyan Muhammad** (Almarhum)
6. Tahun 2005-2011, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Yusbar** (Almarhum)
7. Tahun 2011-2017, Gampong Peuniti dipimpin oleh Bpk. **Drs. Muhammad Kasim**
8. Tahun 2017-2023, Gampong Peuniti dipimpin Oleh Bpk. **Kamaruddin Latief**
9. Tahun 2023 sampai sekarang, Gampong Peuniti dipimpin Oleh Bpk. **Denny Candra**

B. DEMOGRAFIS

Gampong Peuniti terbentuk dari 5 (Lima) Jurong dan 5 (Lima) Asrama dan Gampong Peuniti secara keseluruhan memiliki luar wilayah kurang lebih 48.75 Ha dengan jumlah penduduk kurang lebih 6169 jiwa, 3265 laki-laki dan 2904 perempuan serta terdapat 1819 KK, dimana sekitar 665 KK diantaranya adalah Rumah Tangga Miskin (RTM).

Gampong Peuniti terletak di Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh Provinsi Aceh. Gampong Peuniti sebelah utara berbatasan dengan Gampong Kuta Alam Kecamatan Kuta Alam, sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Ateuk Munjeng, sebelah Barat berbatasan dengan Gampong Neusu Jaya dan sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Ateuk Pahlawan yang masih sama-sama terletak di dalam Kecamatan Baiturrahman.

1. Fasilitas Pendidikan :

- | | |
|----------------------------|-----------|
| - PAUD | : 3 Unit |
| - SD/Sederajat | : 3 Unit |
| - SLTP/Sederajat | : 2 Unit |
| - SLTA/Sederajat | : 1 Unit |
| - Perguruan Tinggi | : 1 Unit |
| - TPA/TPQ /Balai Pengajian | : 15 Unit |

2. Fasilitas Kesehatan :

- | | |
|----------------------|----------|
| - Rumah Sakit Umum | : - |
| - Puskesmas | : - |
| - Puskesmas Pembantu | : 1 Unit |
| - Polindes | : - |
| - Apotek | : - |
| - Posyandu | : 5 Unit |
| - Toko Obat | : 1 Unit |

3. Fasilitas Lainnya :

- | | |
|---------------------|----------|
| - Pasar Impres | : 1 Unit |
| - Pasar Tradisional | : 1 Unit |

4. Fasilitas Keagamaan :

- Masjid Iskandar Muda (Jurong Cut Nyak Dhien)
- Masjid Baitul Kiram (Jurong Ratu Safiatuddin)

- Masjid Besar Pahlawan (Jurong Tgk.Fakinah)
- Masjid Al Qadar (Jurong Cut Meutia)
- Meunasah Malahayati (Jurong Malahayati)

C. KEADAAN SOSIAL EKONOMI

Gampong Peuniti merupakan Gampong (Desa) perdagangan. Maka hasil ekonomi warga dan mata pencaharian warga sebagian besar adalah pedagang. Dari jumlah 1819 KK, kebanyakan penduduknya bermata pencaharian sebagai Wiraswasta, selebihnya PNS, TNI/POLRI dan Pengangguran.

a) Klasifikasi Penduduk menurut pekerjaan :

a. Belum/Tidak Bekerja	: 25	Orang
b. Buruh Harian Lepas	: 70	Orang
c. Dokter	: 5	Orang
d. Dosen	: 7	Orang
e. Guru	: 12	Orang
f. Karyawan BUMD	: 5	Orang
g. Karyawan BUMN	: 15	Orang
h. Karyawan Honorer	: 11	Orang
i. Karyawan Swasta	: 85	Orang
j. Kepolisian RI (POLRI)	: 53	Orang
k. Mengurus Rumah Tangga	: 223	Orang
l. Pedagang	: 66	Orang
m. Pegawai Negeri Sipil (PNS)	: 123	Orang
n. Pelajar/Mahasiswa	: 22	Orang
o. Pensiunan	: 65	Orang
p. Tentara Nasional Indonesia	: 151	Orang
q. Wiraswasta	: 785	Orang

b) Klasifikasi Penduduk menurut Usia :

a. Usia 0 s/d 30 Tahun	: 187	Orang
b. Usia 31 s/d 45 Tahun	: 760	Orang
c. Usia 46 s/d 75 Tahun	: 777	Orang
d. Usia 76 Tahun Keatas	: 72	Orang

Di Gampong Peuniti juga terdapat Pasar Impress dan Pasar Tradisional Desa. Para pedagang dan pembeli umumnya berasal; dari penduduk Gampong Peuniti sendiri, akan tetapi tidak sedikit pula pedagang dan pembeli yang berasal dari luar Gampong Peuniti

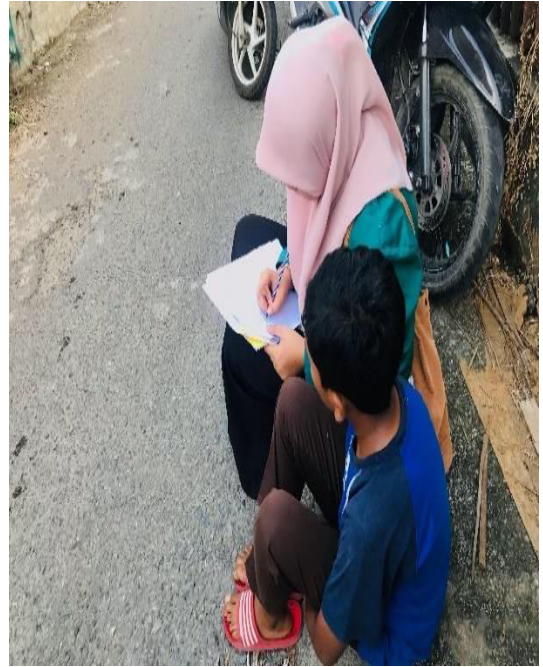
Struktur perangkat Jurong :

NO.	GAMPONG	KETUA.PEMUDA	IMAM GAMPONG
1	PEUNITI	MARFIN	Tgk. Abdurrazak,S.Ag

NO	JURONG	NAMA ULEE JURONG	KTA. PEMUDA	IMAM JURONG
1	Ratu Safiatuddin	Mulyadi Syahputra	Maldini	Tgk. Abdurrazak,S.Ag
2	Malahayati	Febrosa Amal Putra	Hendra Saputra	Tgk. Suhairi
3	Cut Nyak Dhien	Kamaruddin	Rizal Andika	Tgk. Marhaban,S.TH
4	Tgk.Fakinah	Said Ikram Baabud	Yusrizal,ST.,MT.	Tgk. Bakhtiar Ismail
5	Cut Meutia	Drs.Mahdy Syahidon. HS	-	Tgk. Matsyah

Lampiran 3 Dokumentasi

Proses Wawancara Bersama Anak



Proses Wawancara Bersama Orang Tua



Proses Wawancara Bersama Kepala Sekolah dan Wali Kelas

Foto Bersama Wali Kelas dan Murid

Dokumentasi Anak Saat Bermain Gadget

