

**KEMAMPUAN BERSOSIALISASI PADA ANAK YANG KECANDUAN  
GADGET (Smart Phone)**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Proram Studi Strata 1 pada  
Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi

Oleh:

**MAUTIA AMANY SYAHIDA**

**F100 120 094**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**KEMAPUAN BERSOSIALISASI PADA ANAK YANG KECANDUAN  
*GADGET (Smart Phone)***

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh :

**MAUTIA AMANY SYAHIDA**  
**F 100 120 094**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing



**Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si, Psikologi**  
**NIK/NIDN. 836/0616036901**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**KEMAMPUAN BERSOSIALISASI PADA ANAK KECANDUAN GADGET  
(Smart Phone)**

**OLEH:**

**MAUTIA AMANY SYAHIDA**  
**F 100 120 094**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Rabu 11 April 2018  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

1. Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si, Psikologi (.....) (Ketua Dewan Penguji)
2. Dra. Zahrotul Uyun, M.Si, Psikologi (.....) (Anggota I Dewan Penguji)
3. Siti Nurina Hakim, S.Psi.,M.Si, Psikologi (.....) (Anggota II Dewan Penguji)

**Dekan Fakultas Psikologi**



**Mohamad Dwiyanto, S.Psi, M.Si,**  
**NIK/NIDN. 805/0609106802**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 April 2018

Penulis



F100120094

## **KEMAMPUAN BERSOSIALISASI PADA ANAK YANG KECANDUAN GADGET (*Smart Phone*)**

### **ABSTRAK**

Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan, pada masa itu anak belajar mengenai apa yang belum dikuasai, termasuk kemampuan bersosialisasi. Apabila seorang anak dalam masa kanak-kanak tersebut telah kecanduan *gadget* maka kemampuan bersosialisasinya akan terhambat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) kemampuan bersosialisasi pada anak yang kecanduan *Gadget (Smart Phone)* ; (2) faktor-faktor penyebab kecanduan *Gadget*; (3) dampak penggunaan *Gadget* dan cara pencegahannya. Informan pada penelitian ini adalah 4 ibu subjek yang mengalami kecanduan *Gadget* yang dipilih secara *purposivesampling* dengan karakteristik siswa SD di wilayah Kabupaten Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Subjek pada penelitian ini belum mampu bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungan sekitar hal ini berdasarkan subjek jarang keluar rumah walau hanya untuk bermain, subjek memiliki teman dekat tetapi dalam memulai pertemanan butuh waktu lama dan berhati-hati, namun didalam rumah sendiri subjek memiliki kepedulian terhadap keluarga; (2) Faktor-faktor yang menjadi penyebab subjek kecanduan *gadget*, subjek sudah memiliki *gadget* pribadi yang sudah berbasis android, lama memiliki *Gadget* dan lama penggunaan dalam sehari dan subjek tidak beraktifitas keluar rumah; (3) *Gadget* menjadikan subjek lebih individualis dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya dilihat subjek yang memilih menyendiri dikamar untuk bermain *Gadget*, dahulu memiliki waktu untuk mengobrol dengan keluarga kini sudah tidak karena memilih untuk bermain *Gadget*, dahulu ketika dipanggil orangtuanya sekali langsung memberikan respon kini harus sampai tiga kali. Dampak lain yang dialami subjek yaitu gangguan pada mata, ada subjek yang mengalami silinder dan mata minus. Orangtua terutama ibu berperan penting dalam pencegahan kecanduan *Gadget* dengan memberikan batasan waktu, membuat kesepakatan atau perjanjian dalam penggunaan *Gadgetnya*.

**Kata Kunci :** Kecanduan *Gadget*, Kemampuan Bersosialisasi Anak

### **ABSTRACT**

Childhood is a golden period, at which time the child learns about what he does not been expert. If a child in childhood has become addicted to the gadget then its socialized ability obstructed. The purpose of this research is to know (1) socializing ability in children who are addicted *Gadget (Smart Phone)*; (2) factors causing *Gadget* addiction; (3) the impact of *Gadget* usage and how to prevent it. Informants in this study were 4 subject mothers who were addicted *Gadget* selected by purposive sampling with the characteristics of elementary students in the region of Semarang regency. This research uses qualitative method of phenomenological approach. The results of this study show (1) Subjects in this study have not been able to socialize well to the environment around this subject

is rarely out of the house even just to play, the subject has a close friend but in starting friendship takes a long time and be careful, home own subject has concern for family; (2) The factors that cause the subject of gadget addiction, the subject already has a personal gadget that is based on android, has long Gadget and long use in a day and the subject does not go out of the house; (3) Gadgets make the subject more individualistic and less sensitive to the surrounding environment seen subjects who choose solitude dikamar to play Gadgets, once had time to chat with family now is not because choose to play Gadget, first when called his parents once immediately give the response must now up to three times. Other effects experienced by the subject of eye disorders, there are subjects who experience cylinders and eyes minus. Orang parents especially the mother plays an important role in the prevention of addiction Gadget by giving time limitations, make agreements or agreements in the use of Gadgets.

**Keywords:** Gadget Addiction, Child Socializing Skill

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah *gadget*. Homby (2000) mendefinisikan *gadget* adalah sebuah ( alat/ barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Melihat anak kecil sibuk dengan *gadget* tampaknya kini sudah menjadi pemandangan yang umum. Anak-anak tidak lagi menghabiskan waktu dengan bermain sepeda atau bermain bola dengan teman-temannya di luar rumah, tapi menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Ini tentu bukan tanpa efek negatif. Karena itu, orangtua perlu mengenali tanda anak kecanduan *gadget*, agar dapat segera diatasi dan tak berefek buruk pada perkembangan anak, baik psikis maupun fisik. Meski begitu di balik manfaatnya, keterikatan pada *gadget* tanpa kenal waktu tentu menyimpan ancaman, yang terbesar adalah "kecanduan", ini juga berlaku pada anak-anak. Banyak anak-anak di bawah lima tahun yang sudah begitu akrab dengan *gadget* (iPad, misalnya). Tak

hanya terjadi di Indonesia, kondisi ini pun dialami hampir di seluruh dunia. Di Inggris, umpamanya, seorang anak perempuan berusia 4 tahun dilaporkan mengalami kecanduan iPad dan harus dirawat oleh psikiater. Gadis cilik ini digambarkan telah terobsesi dengan iPad. Saat iPad-nya diambil, dia akan mengamuk, tidak dapat dihibur, dan tidak mampu mengontrol tingkah lakunya. (Kompas, 2015)

Kini penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone, tablet, notebook* dan aneka *gadget* lainnya juga sudah biasa digunakan anak-anak kita. Hal ini paling mudah kita temui pada anak yang berasal dari keluarga berada dimana *gadget* bukan lagi menjadi barang mewah bagi mereka. Sebagian lagi anak memang difasilitasi oleh orangtuanya untuk sibuk menggunakan *gadget*, dengan begitu orangtua bisa leluasa untuk melakukan aktivitasnya tanpa harus mendampingi anak-anaknya lagi. Ada juga orangtua yang bermaksud memperkenalkan teknologi *gadget* itu sejak dini kepada anak-anaknya. Anak-anak yang sedang dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan *gadget* oleh orangtuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibandingkan generasi-generasi dibelakangnya(Gadi, 2014).

Agar menjadi pribadi yang utuh, anak-anak selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kemampuan bersosialisasi. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada. Soekanto (2005) menambahkan bahwa sosialisasi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan agar seseorang mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta agar yang bersangkutan menghargainya.

Hasil penelitian juga diperoleh bahwa proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan

seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala (Hurlock, 2000).

## **2. METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Partisipan dalam penelitian ini adalah ibu yang memiliki anak SD yang kecanduan *Gadget*. Partisipan sejumlah 4 orang yang terdiri dari 4 ibu dari anak yang kecanduan *Gadget* (durasi bermain *Gadget* >5 jam sehari) dan sudah lama memiliki *Gadget* sendiri  $\pm 2$  tahun. Metode pengumpulan data adalah wawancara, Observasi dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data menggunakan analisis data secara induktif deskriptif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut: 1) menyusun verbatim dari hasil wawancara dan laporan-laporan observasi dan dokumentasi di lapangan, 2) melakukan kategorisasi dari verbatim wawancara (penomoran), 3) memberikan nama untuk masing-masing berkas dengan kode tertentu dan mendiskripsikan kategori, 4) pembahasan hasil penelitian. (Poerwandari, 2012)

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian subjek sedikit sekali beraktifitas diluar rumahnya, ada dua subjek beraktifitas keluar untuk TPA tapi tidak setiap hari selain hal itu subjek tidak punya kegiatan diluar walaupun untuk bermain, hal ini bertentangan dengan pendapat Hurlock (2000) sosialisasi merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Bagaimana anak tersebut mengerti mengenai keadaan lingkungan yang mempengaruhinya dalam berperilaku baik pada dirinya sendiri maupun dengan orang lain. Berdasarkan penelitian ini kedekatan dan kepedulian subjek dengan keluarga dapat dilihat ketika ada anggota keluarga yang sakit, mereka memiliki kepedulian dengan menanyakan sakitnya, mengambilkan obat dan menjenguk bila ada yang dirawat di Rumah Sakit. Kedekatan lain bisa dilihat ketika ada



hal menarik atau aktifitas keseharian yang diceritakan kepada orangtuanya terlebih kepada ibunya.

Setiap subjek memiliki setidaknya satu teman dekat, namun dalam berteman lebih sering diajak bukan mereka yang memulai lebih dulu. Setelah anak belajar bersosialisasi didalam keluarga, kemudian anak belajar sosialisasi diluar rumah yang diperoleh dari teman sebaya, sekolah, guru dan lingkungan diluar yang lebih luas(Mussendkk, 1994).

Berdasarkan hasil penelitian diumah subjek terdapat lebih dari dua HP, ada HP yang sudah memiliki kecanggihan untuk berselancar didunia maya dan untuk kepemilikan HP para subjek ini sudah diberikan HP masing-masing. Lama subjek menggunakan HP sudah lebih dari dua tahun, dan dalam sehari menggunakan lebih dari lima jam. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada sesuatu yang hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam sehari melakukan kegiatan yang sama atau lebih. Dari hasil penelitian para orangtua memberikan anaknya HP sebagai bentuk reward dan semangat dalam prestasi. Menurut Uno (2007), salah satu teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan memberikan penghargaan. Aplikasi yang subjek buka dengan *Gadgetnya* yaitu Whatsapp, BBM, Facebook, Line dan Game kebanyakan merupakan akun sosial media dan sudah merupakan akun masing-masing subjek.

Dari hasil penelitian penggunaan *Gadget* berlebihan bagi anak yang belum butuh akan *Gadget* berdampak negatif, subjek sibuk dengan dunianya ketika sedang bermain *Gadget* subjek akan menyendiri dari lingkungan memilih tempat sepi untuk bermain *Smart phonenya*. Hasil penelitian juga diperoleh bahwa proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala (Hurlock, 2000 ). Subjek menjadi lebih lambat dalam memberikan respon pada orang lain ketika dulu dipanggil untuk

dimintai tolong segera merespon namun sekarang harus dipanggil hingga tiga kali baru mengerjakan, kepedulian terhadap lingkungan mulai berkurang yang tadinya memiliki waktu mengobrol dengan keluarga sekarang sudah tidak lagi karena bermain *Gadget*. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Ada dua subjek yang mengalami gangguan pada matanya. Berkomunikasi atau berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, telepon genggam atau internet serta secara pengaruh, para anak yang paling rentan terhadap pengaruh atau dampak negatif dari penggunaan teknologi telepon genggam (Anonim, 2011). Penggunaan *Gadget* tidak terlalu berdampak pada subjek penelitian ini, hanya ada satu subjek yang sempat mengalami penurunan prestasi. berdasarkan hasil penelitian para subjek akan merasa kehilangan bila dalam sehari tidak menggunakan HP mereka akan mencari, jika milik mereka tidak ada maka akan meminjam milik orangtua mereka. Gunarsa (2007) mengatakan bahwa sekarang banyak sekali kecemasan timbul sehubungan dengan modernisasi dan perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil penelitian para orangtua subjek memberikan pengawasan terhadap anaknya ketika menggunakan *Gadget* dan orangtua melakukan pencegahan dengan memberikan batasan waktu penggunaan, mengalihkan untuk aktivitas yang lain misal bermain keluar bersama teman atau ikut kegiatan anak yang ada dilingkungan tersebut dan ada yang mengawasi dengan memasang aplikasi yang bisa mengecek program apa saja yang dibuka oleh subjek.

#### **4. PENUTUP**

Kemampuan bersosialisasi pada anak yang kecanduan *gadget* kurang berkembang, hal ini dikarenakan waktu yang seharusnya digunakan untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain digunakan untuk menyendiri bermain *gadget*. Subjek kurang memiliki waktu untuk belajar bersosialisasi, dan subjek akan mengalami kesulitan untuk mencari teman.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab subjek kecanduan *gadget* adalah subjek sudah memiliki *gadget* pribadi yang sudah berbasis android, subjek memiliki *Gadget* sejak usia  $\pm$  10 tahun dan lama penggunaan dalam sehari yang mencapai lebih dari 5 jam subjek kurang beraktivitas keluar rumah dan berinteraksi dengan anak lain.

Dampak kecanduan *Gadget* pada anak yaitu interaksi sosial subjek menjadi lebih individualis ( lebih memilih menyendiri dikamar dengan *gadgetnya*) dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya, dulu memiliki waktu untuk berbicara dengan keluarga kini sudah tidak karena memilih untuk bermain *Gadget*, selain itu sebelumnya ketika dipanggil orangtuanya sekali langsung memberikan respon kini harus sampai tiga kali, lalu sebelumnya memiliki waktu untuk bermain dengan adiknya kini sudah tidak dan menimbulkan jarak antara adik dan kakak, dampak lain yang dialami subjek yaitu gangguan pada mata, ada subjek yang mengalami silinder dan mata minus. Hal lain yang didapatkan bahwa subjek perempuan lebih mampu bersosialisasi dengan baik ketimbang subjek laki-laki. Orangtua terutama ibu berperan penting dalam pencegahan kecanduan *Gadget* dengan memberikan batasan waktu, membuat kesepakatan atau perjanjian dalam penggunaan *Gadgetnya*.

Masa anak-anak merupakan masa perkembangan. Maka dari itu, para ibu mendampingi masa perkembangan dengan sebaik mungkin, supaya anak terbentuk kepribadian yang baik. Ibu menyampaikan kepada anak supaya berlatih melakukan hal yang benar dan positif bagi diri sendiri dan orang lain, tidak hanya berbuat sesuatu menurut keinginan dan kesenangan saja yang akan merugikan diri sendiri dan berdampak buruk pada masa depan. Hal positif yang bisa dilakukan misalnya, memperbanyak waktu belajar, membantu orangtua, berlatih keterampilan dan bakat bersama teman, mengatur keuangan sebaik mungkin dan mempererat tali persaudaraan dan keluarga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim ( 2011). Generasi muda kecanduan blackberry. *Tempo*. Diunduh pada tanggal 10 april 2016 dari <http://www.tempointeraktif.com/hg/it/20110420-328932.id.html>
- Cooper, G.M..(2000).Cell: A Molecular Approach. *The University of Chicago press Journal*, 79(4), 79
- Gadi, P.(Juni 2015). Bahaya mengenalkan gadget terlalu dini pada anak. *Kompasiana*.diunduh[http://www.kompasiana.com/picalgadi/bahaya-mengenalkan-gadget-terlalu-dini-pada-anak\\_54f3862c7455137f26c7a89](http://www.kompasiana.com/picalgadi/bahaya-mengenalkan-gadget-terlalu-dini-pada-anak_54f3862c7455137f26c7a89)
- Gunarsa, S. (2007). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gunung Mulia
- Homby, A. S. (2000). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*.New York: Oxford University Press
- Hurlock, Elizabeth B. (2000), “*Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*”, Edisi kelima. Jakarta: Erlangga
- Mussen dkk, (1994). *Child Development and Personality*. Fifth ed. New York: Happer and Row Publisher.
- Poerwandari, E,K. (1998). *Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi*. LPSP3, Jakarta: fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Setiawan, S. (2015, September 29). 4 Dampak Buruk Gadget Bagi Anak. *Kompas*. Diunduh dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2015/05/29/090000820/4.Dampak.Buruk.Gadget.Bagi.Anak>.
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Uno, H. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara