

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL ANAK USIA 7-12 TAHUN DI DUSUN KEDEMUNGAN  
DESA LONING KECAMATAN PETARUKAN  
KABUPATEN PEMALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**RIZKI AGUSTINA**  
**NIM. 2319020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RIZKI AGUSTINA  
NIM : 2319020  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 7-12 TAHUN DI DUSUN KEDEMUNGAN DESA LONING KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG”** adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 06 Juni 2023

Yang menyatakan



**RIZKI AGUSTINA**

**NIM. 2319020**

**Ningsih Fadhilah, M.Pd**  
Ds. Wiroditan RT. 09 RW. 02  
No 43 Kec. Bojong Kabupaten Pekalongan

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 5 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Rizki Agustina

Kepada:  
Yth. Dekan FTIK  
UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalong  
c/q. Program Studi PGMI  
di  
**PEKALONGAN**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : RIZKI AGUSTINA

NIM : 2319020

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 7-12 TAHUN DI DUSUN KEDEMUNGAN DESA LONING KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG**

Dengan ini memohon agar skripsi saudara tersebut agar segera di munaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 05 Mei 2023  
Pembimbing



**Ningsih Fadhilah, M.Pd**  
**NIP. 19850805 201503 2 005**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajan Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161  
Website: [www.ftik.uingusdur.ac.id](http://www.ftik.uingusdur.ac.id) | Email: [ftik@iain-pekalongan.ac.id](mailto:ftik@iain-pekalongan.ac.id)

### **PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan mengesahkan skripsi Saudara :

Nama : **RIZKI AGUSTINA**  
NIM : **2319020**  
Judul : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL ANAK USIA 7-12 TAHUN DI DUSUN KEDEMUNGAN  
DESA LONING KECAMATAN PETARUKAN  
KABUPATEN PEMALANG**

Telah diujikan pada hari Jum'at tanggal 19 Mei 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta  
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

**Dr. Mochamad Iskarim, SPd.I, M.S.I**  
**NIP. 198401222015031004**

Penguji II

**Nunung Hidayati, M.Pd**  
**NITK. 19931212 202001 D2 022**

Pekalongan, 29 Mei 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag**  
**NIP. 197301122000031001**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia NO. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987.

Transliterasi digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Inguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

### 1. Konsonan

Fonemena konsonan Bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian di lambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Dibawah ini daftar huruf arab dan transliterasinya dengan huruf Latin:

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	esdan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	komaterbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia yang terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ي. .	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و. .	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ : kataba

ذُكِرَ : zukira

يَذْهَبُ : yazhabu

3. Ta'marbuah

Transliterasi untuk ta'marbutah ada dua:

a. Ta'marbutah hidup

Ta'marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrahdan dammah, transliterasinya adalah "t".

b. Ta'marbutah mati

Ta'marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

Kalau pada kata terakhir denagn ta'marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta'marbutah itu ditransliterasikan dengan ha(h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - rauḍah al-aṭfāl

طَاهَةٌ - talhah

#### 4. Syaddah

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- rabbanā
نَزَّلَ	- nazzala
الْبِرِّ	- al-birr

#### 5. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu di bedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah dan kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

a. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

c. Baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.



Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

الشَّمْسُ - as-syamsu

الْجَلَالُ - al-jalālu

## 6. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, isi dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif. Contoh:

النَّوْءُ - an-nau'

إِنَّ - inna

شَيْئٌ - syai'un

## 7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya. Contoh:

وَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ      Wa auf al-kaila wa-almīzān

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلَ      Ibrāhīm al-Khalīl

## 8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti

apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya, huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital hanya untuk Allah bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau tulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak digunakan. Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ	Wa mā Muhammadun illā rasl
وَلَقَدْ رَأَهُ بِالْأَفُقِ الْمُبِينِ	Walaqadra'āhubil-ufuq al-mubīn
	Walaqadra'āhubil-ufuqil-mubīn

## 9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu di sertai dengan pedoman Tajwid.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT karena tas petunjuk, karunia, dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabtnya yang penulis nantikan syafaatnya di dunia hingga di akhirat kelak.

Dengan dukungan serta do'a yang telah memberikan semangat yang tiada hentinya kepada penulis, maka dengan ini penlis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT
2. Bapak Edi Mulyanto dan Ibu Sri Sulastri yang senantiasa selalu mendoakan setiap langkahku serta memberi kasih sayang dan cinta dengan tulus.
3. Segenap keluargaku yang selalu membantu dan mendukungku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
5. Terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu Ningsih Fadhilah, M.Pd yang selalu sabar memberi bimbingan dan arahan selama proses pembuatan skripsi.
6. Terimakasih kepada dosen wali Bapak Mokh. Imron Rosyadi, M.Pd yang telah mendampingi selama jalannya perkuliahan.
7. Seluruh teman-teman PPL MI Salafiyah 01 Kauman dan KKN 54 Kelompok 57 Desa Jatibogor, Kabupaten Tegal.
8. Segenap teman-teman seperjuangan jurusan PGMI angkatan 2019.
9. Seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

## **MOTTO**

Mau secanggih apapun teknologi sekarang, komunikasi terbaik tetaplah

**“BERTEMU”**

**(Pinkewbell)**

## ABSTRAK

**Rizki Agustina.** 2023. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 tahun Di Dusun Kedemungan Desa Loning kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.* Skripsi. Pekalongan: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: **Ningsih Fadhilah, M.Pd.**

**Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia 7-12 Tahun**

*Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa saja, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dapat mengurangi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning, untuk menganalisis interaksi sosial anak usia 7-12 tahun yang sering menggunakan *gadget* di Dusun Kedemungan Desa Loning dan untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan *gadget* di kalangan usia 7-12 tahun terhadap interaksi sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data yang peneliti lakukan pada Anak usia 7-12 tahun dan Orang tua yang mempunyai anak usia 7-12 tahun. Teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi. Kemudian Teknik analisis data dengan Reduksi data, Penyajian data dan menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning dalam kategori tinggi karena anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 kali dan durasinya hampir 8 jam dalam sehari. interaksi sosial pada anak usia 7-12 tahun di dusun Kedemungan Desa Loning yang sering menggunakan *gadget* dapat mengurangi interaksi sosial anak. Karena ketika anak sudah menggunakan *gadget* anak akan fokus pada *gadget*nya saja tanpa mepedulikan lingkungan sekitarnya, anak juga lebih memilih menggunakan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan teman sebayanya. Adapun dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya yaitu mempermudah untuk mencari informasi ketika sedang kesulitan dalam belajar, mempermudah untuk berkomunikasi, sebagai media hiburan. Sedangkan dampak negatifnya Anak menjadi lupa waktu akan kewajibannya seperti belajar, mengaji, dll, penurunan anak dalam berinteraksi dan bersosialisasi, Anak tidak bisa mengontrol emosi. Saran bagi anak untuk mengurangi ketergantungan dan bijak dalam menggunakan gadget. bagi orang tua agar memantau anak dan mengarahkan anak memanfaatkan gadget dengan baik. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan kajian lebih mendalam terkait dampak penggunaan gadget.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 7-12 TAHUN DI DUSUN KEDEMUNGAN DESA LONING KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG”** dan dapat selesai dengan tepat waktu. diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan kuliah Sarjana Pendidikan (S.Pd) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Faakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dan membantu penulis hingga skripsi ini selesai, antara lain yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehudin, M.Ag, selaku dekan Fakultas Trabiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

yang telah memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Mokh. Imrom Rosyadi, M.Pd, selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama masa perkuliahan.
5. Ibu Ningsih Fadhilah, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Staff Karyawan Akademik khususnya program studi PGMI yang telah membantu selama masa perkuliahan maupun dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Wahyudin, selaku kepala Desa Loning, yang telah mengizinkan untuk meneliti di Dusun Kedemungan Desa Loning.
8. Seluruh Anak dan Orang tua di Dusun Kedemungan Desa Loning yang telah bersedia untuk menjadi narasumber sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu tercinta Bapak Edi Mulyanto dan Sri Sulastri, yang selalu memberikan do'a, motivasi dan dukungan baik materi maupun non materi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga saya yang selalu meberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat saya Salsabila Qotrin Nada, Citra Yuliana, Nurul Huda, Anfi Syafi'i, dan Giyanto yang selalu memberikan dukungan baik materi maupun non materi dan meberikan motivasi serta menguatkan saya, disaat saya sedang tidak bersemangat dalam mengerjakan skripsi ini.

12. Seluruh teman-teman PPL MI Salafiyah 01 Kauman dan KKN 54 Kelompok 57 Desa Jatibogor terimakasih atas kebahagiaan, canda tawa yang selalu membuat bahagia.
13. Seluruh Pengurus UKK Kopma 2022 UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
14. Seluruh teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan motivasi bagi peneliti.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak keterbatan dalam penulisan skripsi ini peneliti mohon maaf. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Pekalongan, 5 Mei 2023

Peneliti



**RIZKI AGUSTINA**  
**2319020**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
PERSEMBAHAN.....	xi
MOTTO.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Metode Penelitian.....	13
1. Jenis dan Pendekatan.....	13
2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	15
3. Sumber Data.....	15
4. Teknik Pengumpulan Data .....	16
5. Teknik Analisis Data.....	20
F. Sistematika Penulisan.....	23
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>25</b>
A. Deskripsi Teori.....	25
1. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak .....	25
a. Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	25

b. Aspek Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	26
2. <i>Gadget</i> .....	29
a. Pengertian <i>Gadget</i> .....	29
b. Macam-Macam <i>Gadget</i> .....	30
3. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak .....	33
a. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	34
b. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	36
4. Interaksi Sosial Anak .....	37
a. Pengertian Interaksi Sosial .....	37
b. Syarat Interaksi Sosial .....	39
c. Bentuk Interaksi Sosial .....	44
5. Perkembangan Sosial Anak .....	46
a. Pengertian Perkembangan Sosial Anak .....	46
b. Bentuk Perkembangan Sosial Anak .....	48
c. Proses Perkembangan Sosial Anak .....	51
B. Penelitian yang Relevan .....	52
C. Kerangka Berfikir .....	56
<b>BAB III HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Gambaran Umum Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang .....	59
1. Deskripsi <i>Singkat Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten             Pemalang</i> .....	59
2. Letak <i>Geografis Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten             Pemalang</i> .....	60
3. Keadaan Geografis Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang .....	60
4. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Loning .....	63
B. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 7-12 Tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang .....	65

C. Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun yang Sering Menggunakan <i>Gadget</i> di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang .....	75
D. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> di Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun Terhadap Interaksi Sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.....	86
<b>BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>107</b>
A. Analisis Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 7-12 Tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang .....	107
B. Analisis Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun yang Sering Menggunakan <i>Gadget</i> di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.....	113
C. Analisis Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> di Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun Terhadap Interaksi Sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.....	117
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>128</b>
A. Simpulan.....	128
B. Saran.....	131
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Anak Usia 7-12 Tahun .....	17
Tabel 1.2 Kisi-kisi Panduan Observasi .....	19
Tabel 2.1 Tingkatan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	27
Tabel 3.1 Jumlah Penduduk Desa Loning .....	61
Tabel 3.2 Jumlah Kepala Keluarga Desa Loning .....	61
Tabel 3.3 Jumlah Penduduk Desa Loning Berdasarkan Usia .....	61
Tabel 3.4 Jumlah Penduduk Desa Loning Berdasarkan Pekerjaan .....	62
Tabel 3.5 Sarana dan Prasarana Desa Loning .....	63

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	58
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Loning .....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Kisi-kisi Panduan Observasi
- Lampiran 4 Hasil Observasi
- Lampiran 5 Kisi-kisi Panduan Wawancara Anak Usia 7-12 Tahun
- Lampiran 6 Transkrip Wawancara Anak Usia 7-12 Tahun
- Lampiran 7 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Orang Tua
- Lampiran 8 Transkrip Wawancara Orang Tua
- Lampiran 9 Dokumentasi Foto

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia sudah sejatinya melakukan kewajibannya sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan masyarakat yang lebih luas. Sebagai makhluk sosial yang merupakan bagian dari masyarakat, manusia mau tidak mau manusia perlu menjalin relasi dengan sesamanya dalam menjalankan interaksi sosial baik dalam lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Manusia tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kecenderungan hubungan tersebut menjadikan sebuah komunikasi antar manusia yang lain melalui interaksi. Interaksi merupakan suatu hubungan antar manusia yang bersifat dinamis.<sup>94</sup> Manusia perlu berhubungan dengan manusia lainnya dengan baik, menggunakan bahasa lisan maupun bahasa isyarat. Dengan demikian terjadilah proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antar manusia. Proses sosial akan terjadi jika ada interaksi sosial, sebab tanpa ada interaksi tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.<sup>95</sup>

Dasar proses sosial yaitu bertemunya seseorang dengan orang lain atau kelompok lainnya, kemudian mereka saling berbicara, bekerja sama, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama. Dapat disebutkan interaksi sosial adalah hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, atau

---

<sup>94</sup> Elly Setiadi dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial* (Jakarta: Prenada Media, 2011), hlm. 62.

<sup>95</sup> Sudariyanto, *Interaksi Sosial* (Semarang: Alpin, 2016), hlm.19.

antara orang perorangan dan kelompok manusia. Jika dua orang bertemu, interaksi sosial akan dimulai saat itu. Mereka saling bertegur sapa, berjabat tangan, dan saling berbicara. Hal seperti itu merupakan beberapa bentuk dari interaksi sosial. Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus ada timbal balik yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Sehingga, dalam berinteraksi sosial kedua pihak harus saling merespon seperti, ketika ditanya dia akan menjawab, ketika dimintai bantuan dia membantu, ketika diajak bermain dia ikut bermain. Jika itu dilakukan sudah merupakan sebuah interaksi sosial.<sup>96</sup>

Manusia tidak pernah lepas dari yang namanya interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Berkembangnya zaman dan teknologi, manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi dan mencari informasi, mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telepon genggam pada tahun 1973. Saat tahun 2015 alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti, mendengarkan musik, video, bermain games dan lain-lain.<sup>97</sup>

Perkembangan teknologi dan informasi di zaman sekarang ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan di masyarakat. Berbagai keadaan dan informasi yang terjadi di berbagai dunia ini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi yang ada di zaman sekarang. Perubahan teknologi dan arus

---

<sup>96</sup> Sudariyanto, *Interaksi Sosial...*, hlm. 20-22.

<sup>97</sup>Junierissa Marpaug, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan" (Batam: *Jurnal Kopasta*, Vol 5, No 2, 2018), hlm. 55.



informasi yang semakin berkembang dan maju mampu dengan cepat mendorong masyarakat untuk lebih memahami teknologi. Segala informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi.<sup>98</sup> Penggunaan masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih, komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang cukup lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya bisa menjadi cepat, dekat dan tanpa jarak.<sup>99</sup>

Teknologi yang ramai saat ini adalah *gadget* pada zaman sekarang ini *gadget* sangat memengaruhi kehidupan manusia yang sangat signifikan, baik orang dewasa dan juga anak-anak, dari pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Orang-orang yang mempunyai *gadget* di zaman saat ini bukanlah hal yang mewah, contohnya jika anak-anak diberikan *gadget* dari orang tuanya tentunya sangat senang.<sup>100</sup> *Gadget* di zaman sekarang ini sangat disukai oleh anak-anak, sebab *gadget* di zaman ini sangatlah berbeda dengan *gadget* pada awal produksinya yang hanya dapat digunakan untuk menelpon dan mengirim pesan ditambah dengan bentuk dan desainnya yang kurang menarik. Sedangkan *gadget* dimasa sekarang sudah mengalami perubahan menjadi barang yang menarik ditambah penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik dan berbagai tambahan fitur didalamnya.<sup>101</sup>

---

<sup>98</sup>Brent D Ruben, dkk, *Komunikasi dan Perilaku Manusia* (Jakarta: PT. Raha Grafindo Persada, 2013), hlm.7.

<sup>99</sup> Hendro Setyo Wahyudi, "Teknologi dan Kehidupan Masyarakat, Analisis Sosiologi" (*Jurnal Analisa Sosiologi*, 2014), hlm. 3.

<sup>100</sup>Balitbang, *SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi serta Implikasinya di Masyarakat* (Jakarta: Media Bangsa, 2017), hlm. 456.

<sup>101</sup>Wahyu Novitasari, dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun" (Surabaya: *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 5No 3, Januari, V, 2016), hlm. 2.

*Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam *gadget* yang ada dan yang sering digunakan oleh anak-anak antara lain *smartphone, laptop, tablet pc, playstation, video games* dan lain-lain. Di zaman sekarang ini sangat banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* sebagai alternatif hiburan saat mereka sepulang sekolah atau ketika sedang libur.<sup>102</sup> *Gadget* di masa sekarang ini sangat mudah didapatkan, karena tersedia cukup mudah dan harganya pun terjangkau.

Hadirnya *gadget* tentunya membawa hal positif seperti memudahkan dalam berkomunikasi, mencari informasi, hiburan dan lain sebagainya. Akan tetapi penggunaan *gadget* juga membawa dampak negatif terutama pada anak sekolah dasar. Dengan berbagai macam fitur yang selalu update setiap harinya, pemakaian *gadget* pada anak semakin tidak dapat dikontrol, ditambah dimasa sekarang ini sering kali kita melihat fenomena orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai penenang untuk anaknya agar tidak mengganggu aktivitas atau pekerjaan orang tua. Dengan berbagai fitur aplikasi yang menarik di dalam *gadget* anak lebih memilih bermain *gadget* dan diam di rumah. Kebanyakan orang tua di zaman sekarang ini menganggap bahwa *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam mengawasi anaknya.<sup>103</sup>

---

<sup>102</sup> Derry Iswidharmanjaya, dkk, *Bila si Kecil Bermaun Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 7.

<sup>103</sup> Arum Kusuma Dewi, Yuyun Yulianingsih Dan Tuti Hayati, "Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini" (*Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, Vol.2 No. 1 2019), hlm. 85.

Adanya teknologi seperti *gadget* hal ini dapat memperoleh informasi dari manapun dan mempermudah setiap kegiatan manusia agar tidak menyita waktu yang lama. Tetapi di sisi lain ketika menggunakan *gadget* yang tidak terkontrol bagi penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari maka waktu yang ada akan dihabiskan untuk menggunakan *gadget*, maka interaksi atau komunikasi dengan lingkungan sekitarnya menjadi berkurang.<sup>104</sup>

*Gadget* di kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa saja, anak-anak juga terkena dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya seperti dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekitar anak-anak tinggal.<sup>105</sup> Karena ketika anak sedang asyik bermain *gadget* anak merasa bahwa fitur yang ada di dalam *gadget* merupakan segalanya. Sehingga anak tidak peduli dengan siapapun di sekitarnya, sebab anak hanya konsentrasinya terfokus pada *gadget* yang anak mainkan karena menyajikan fantasi yang lebih menarik.<sup>106</sup>

Anak-anak adalah mereka yang berusia 7-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual, anak-anak dalam hal ini merupakan pelajar yang sedang berada di dalam proses menuju sifat kedewasaan. Pola pikir anak yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif

---

<sup>104</sup> Fiidatun Rohana dan Sri Hartini, "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati" (*Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*, Vol 9, No. 2, 2020), hlm. 138.

<sup>105</sup> Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini" (Kampar: *Jurnal Obsej Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, No. 1 I, 2017), hlm. 2

<sup>106</sup> Derry Iswidharmanjaya, dkk, *Bila si Kecil Bermain...*, hlm. 16.

di bandingkan orang tua.<sup>107</sup> Fenomena anak-anak di era modern seperti sekarang ini banyak di manjakan oleh berbagai alat teknologi contohnya seperti *gadget* dalam berbagai aktivitasnya, dalam hal komunikasi jarak jauh, pada umumnya anak-anak cenderung menggunakan *gadget*, awalnya *gadget* diperuntukan bagi kalangan pebisnis yang menggunakan teknologi dan fitur dari perangkat *gadget* agar memudahkan kegiatan usahanya. Di masa sekarang ini pengguna *gadget* kebanyakan adalah anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Andriyani,dkk, mengatakan bahwa di zaman sekarang ini *gadget* lebih banyak digunakan oleh anak-anak untuk bermain game, menonton, dan bukan untuk belajar atau mencari hal yang berbau positif bagi anak-anak.<sup>108</sup>

Anak-anak yang sudah terlalu asik bermain *gadget* akan lupa dengan dunianya dan mereka lebih asik menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* dan cenderung anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget* hingga lupa akan keadaan di lingkungan sekitar dan mereka lebih senang bermain *gadget* di bandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Putri Hana Pebriana, menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan di bandingkan dengan bermain bersama dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai games dan fitur yang ada di dalam *gadget* yang menarik di bandingkan permainan yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu, ada

---

<sup>107</sup> Yeni Astuti, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Raudhatu Athfal Dewi Anggrek Kota Pekanbaru”, Skripsi S1 Pendidikan (Pekanbaru: FTIK UIN Sultan Syarif Ksim Riau, 2021), hlm. 6.

<sup>108</sup> Yunita Andriyani, Husein Arifin, dan Yona Wahyuningsih, “Dampak Negatif Penggunaan...”,hlm. 175.

beberapa orang tua yang selalu meng”iya”kan saat anak ingin bermain gadget. Sehingga anak akan diam di depan *gadgetnya* tanpa mempedulikan lingkungan sekitarnya sedang terjadi apa mereka hanya fokus pada *gadgetnya* saja.<sup>109</sup> Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian Anita Oktaviana menyebutkan bahwa *gadget* memberikan banyak perubahan bagi anak-anak, apalagi pada interaksi sosial anak. Seperti di masa sekarang ini anak-anak lebih senang menghabiskan waktu bermain dengan *gadget* dari pada harus bermain dengan teman sebayanya.<sup>110</sup> Lalu hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Yusmi Warisya mendefinisikan anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, sering kali lupa dengan lingkungan sekitar mereka akan lebih memilih bermain dengan *gadgetnya* dari pada bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitar mereka.<sup>111</sup> Padahal Anak-anak usia 7-12 tahun pada umumnya harus lebih banyak bermain dan berinteraksi di lingkungan bersama teman sebayanya, saling bercerita, bermain dengan alam yang membuat mereka dapat mempelajari hal baru dari pada bermain *gadget* di dalam rumah.

Ketika Anak-anak sedang bermain *gadget* mereka akan menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan mereka bermain, sehingga anak lebih cenderung asik bermain *gadget*, sehingga dapat mengurangi waktu

---

<sup>109</sup> Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini” (*Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1, 2017), hlm. 8.

<sup>110</sup> Anita Oktaviana, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis” (*Jurnal Of Islamic Early Childhood Education*, No. 2 Vol 4 2021), hlm. 147.

<sup>111</sup> Yusmi Warisya, “Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini” (*Seminar Nasional*, 2015), hlm. 130-131.

mereka untuk belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yummu Ariston dan Frahasini mengatakan bahwa aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan menonton film animasi saja yang seharusnya *gadget* di manfaatkan untuk media pembelajaran bagi anak.<sup>112</sup> Hal ini serupa juga pada penelitian Latifatus Sanniyah, dkk mengatakan kebanyakan anak-anak bermain *gadget* bukan untuk belajar melainkan membuka aplikasi lain dan kebanyakan dari mereka sering membuka aplikasi youtube, tiktok dan game online.<sup>113</sup>

Menurut hasil wawancara dari salah satu kakak yang mempunyai adik berusia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning mengatakan bahwa ketika anak diperintah orang tua ketika sedang bermain *gadget* mereka tidak mempedulikannya dan justru marah karena merasa terganggu, dan anak juga jarang keluar rumah karena lebih asik bermain *gadget* daripada berinteraksi dan bersosialisasi di lingkungan sekitar dia tinggal.<sup>114</sup> Seperti Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ari Nopita dewi, dkk, mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak dapat mengurangi interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tua, teman sebaya, dan orang-orang di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, yang menyebabkan interaksi sosial anak dengan masyarakat lingkungan sekitar berkurang bahkan semakin luntur. Padahal di

---

<sup>112</sup> Yummi Aristom dan Frahasini, "Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar" (*Journal Of Education Review and Research*, 2018), hlm. 86.

<sup>113</sup> Latifatus Sanniyah, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismaya, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus (Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, 2021), hlm. 2136

<sup>114</sup> Wilianah, Kakak yang mempunyai adik yang berusia sekitar 7-12 tahun, Wawancara Pribadi, Dusun Kedemungan Desa Loning, 27 Desember 2022

usia anak sekolah dasar merupakan usia anak dimana dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.<sup>115</sup> Hal serupa juga ditunjukkan pada penelitian Layyinatus Syifa, dkk dalam pertumbuhan emosi anak yang sering menggunakan *gadget* akan mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*, sehingga anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajiban dalam beribadah, dan waktu untuk belajar berkurang akibat terlalu sering menggunakan *gadget*.<sup>116</sup>

Biasanya anak menggunakan *gadget* berdurasi sekitar 30 menit sampai 2 jam dalam sehari bahkan kadang lebih apabila tidak diawasi dan tidak diambil oleh orang tua nya, tetapi terkadang dibiarkan saja bermain *gadget* sampai berjam-jam karena biasanya apabila *gadget* anak diambil akan menangis dan marah. Semenjak mengenal *gadget* anak semakin susah untuk di nasehati dan tidak peduli ketika diajak bicara mereka hanya fokus dengan *gadget* tanpa memedulikan sekitar. Anak yang berlebihan menggunakan *gadget* mereka hanya cenderung memedulikan *gadget* dan tidak peduli apa yang sedang terjadi di lingkungan.<sup>117</sup>

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti sudah banyak dijumpai penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak sekolah dasar di Dusun Kedemungan, Desa Loning sudah banyak yang menggunakan *gadget* dan

---

<sup>115</sup>Kadek Ari Nopitadewi, Niken Ayu, dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah Dasar" (*Jurnal STIKES Wira Medika*, 2020), hlm. 8-9.

<sup>116</sup> Layyinatus Syifa, Eka Sari, dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget*...", hlm. 529.

<sup>117</sup> Kustiyanti, Ibu yang mempunyai anak usia sekitar 7-12 tahun, Wawancara Pribadi, Desa Loning Dusun Kedemungan, 27 Desember 2022

bahkan ada orang tua yang memasang Wi-Fi untuk anaknya dengan alasan untuk searching materi pelajaran sekolah, agar anak betah di rumah dan tidak sering membeli kuota internet.<sup>118</sup> Sehingga hal ini membuat anak itu tidak suka bergaul dan susah untuk berinteraksi dengan lingkungannya mengakibatkan anak itu suka berdiam diri di rumah dan tidak mau keluar rumah, dan keluar rumah hanya untuk bersekolah saja dan mengaji.

Peneliti juga ketika observasi menemukan anak yang asyik bermain *gadget* di rumahnya, ketika ada tamu yang datang kerumahnya anak itu malah asyik bermain gadget dan tidak mempedulikan bahwa ada tamu yang datang kerumahnya, malah ia masuk ke kamar dan melanjutkan bermain *gadget* tanpa mempedulikan bahwa ada tamu yang datang.

Berdasarkan observasi dan wawancara, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial terutama pada anak usia sekolah dasar. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi sosial Anak Usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengemukakan permasalahan yang membutuhkan pembahasan lebih lanjut. Maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

---

<sup>118</sup> Bu Rifa Diyah, Ibu yang mempunyai anak usia sekitar 7-12 tahun, Wawancara Pribadi, Desa Loning Dusun Kedemungan, 07 November 2022



1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang?
2. Bagaimana interaksi sosial anak usia 7-12 tahun yang sering menggunakan *gadget* di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang?
3. Apa saja dampak penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun terhadap interaksi sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Dusun Kedemungan Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.
2. Untuk menganalisis interaksi sosial anak usia 7-12 tahun yang sering menggunakan *gadget* di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.
3. Untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun terhadap interaksi sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan khazanah ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan dampak penggunaan *gadget*.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris yang sejalan dengan disiplin ilmu peneliti.

#### **b. Bagi Anak**

Diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan interaksi sosial khususnya anak yang berusia 7-12 tahun agar tidak terus menerus terpacu pada *Gadget*.

#### **c. Bagi Orang Tua**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi orang tua mengenai dampak dalam menggunakan *gadget* terhadap interaksi sosial anak, sehingga orang tua dapat menghibau anak-anaknya untuk tidak selalu memainkan *gadgetnya* dan juga membina atau sebagai bahan acuan untuk mendidik interaksi sosial anak.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terutama yang berhubungan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 7-12 tahun.

### E. Metode Penelitian

#### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

##### a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif lapangan (Field Research), yaitu jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (Field Research) yaitu jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungan yang alamiah.<sup>119</sup> Untuk penelitian lapangan adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan dimana untuk mengamati tentang sesuatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah. Dalam hal ini maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan berperan serta.<sup>120</sup> Untuk penelitian ini peneliti mengamati secara langsung suatu masalah yang berada di Desa Loning, Dusun Kedemungan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Intensitas penggunaan *gadget*, Interaksi sosial dan dampak penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun terhadap interaksi sosial anak di

---

<sup>119</sup>Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Cet-Ke 6 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 160.

<sup>120</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Cet Ke-5 (Jakarta: CV Alfabeta, 2008), hlm. 89.

Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif, penelitian Kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa teks atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>121</sup>

Penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan sistematis terkait Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. Penggunaan metodologi penelitian memerlukan desain penelitian yang sesuai dengan keadaan dan tingkat ketajaman analisis penelitian. Penelitian kualitatif adalah data deskriptif berupa metodologi penelitian yang membuat data deskriptif dari wawancara seperti lisan maupun hasil dari tertulis serta individu dan tindakan mereka telah ditelusuri.<sup>122</sup>

Melalui metode kualitatif peneliti berusaha mendeskripsikan secara jelas dan memperoleh data secara rinci dari mengenai Intensitas penggunaan *gadget* anak usia 7-12 tahun, interaksi sosial anak usia 7-

---

<sup>121</sup>Tohirin, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, Cet-Ke 3 (Jakarta: Rajawali, 2013), hlm. 2.

<sup>122</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 8.

12 tahun dan dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 7-12 tahun di Desa Loning, Dusun Kedemungan, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang.

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. Untuk waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai Maret 2023.

## 3. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian itu diperoleh. Sumber data yang didapatkan untuk melakukan penelitian ini ada adalah sumber data primer dan sekunder.

### a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber informasi penting yang akan menjadi data yang diperoleh peneliti langsung dari sumbernya.<sup>123</sup> Sumber data primer pada penelitian ini pada anak yang berusia 7-12 tahun di Desa Loning Dusun Kedemungan dan orang tua anak. Pengumpulan data primer dengan teknik wawancara bertujuan untuk memperoleh sebuah informasi mengenai bagaimana Dampak Penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak secara lebih mendalam.

---

<sup>123</sup> Bagja Waluyo, *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat* (Bandung: PT Setia Purna Inves, 2007), hlm. 79.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diterima dan disimpan oleh orang lain, biasanya sejarah atau masa lalu.<sup>124</sup> Data sekunder sendiri bisa diperoleh dari suatu organisasi atau lembaga yang akan diteliti. Peneliti mendapatkan tambahan data melalui berbagai sumber diantaranya orang tua yang mempunyai anak usia 7-12 tahun buku, jurnal dan penelitian terdahulu sebagai penunjang atau pelengkap data.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara (interview) dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan cara bertanya langsung secara tatap muka (face to face).<sup>125</sup>

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dilakukan untuk mengetahui data-data dari orang tua dan anak mengenai intensitas penggunaan *gadget* pada anak, interaksi sosial anak dilingkungan, dampak interaksi sosial anak yang berusia 7-12 tahun sebagai akibat dari penggunaan *gadget*. Wawancara ini dilakukan secara terus menerus sampai data yang dibutuhkan sudah cukup untuk penelitian.

---

<sup>124</sup> Dermawan Wibisono, *Riset Bisnis Panduan bagi Praktisi dan Akademisi*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003), hlm. 119.

<sup>125</sup> Bagong Suyanto, dkk, *Metode Penelitian Sosial*, Cet-5 (Jakarta : Kencana, 2010), hlm. 69.

Adapun kisi-kisi pedoman wawancara di sajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

**Kisi-kisi Pedoman Wawancara Anak Usia 7-12 Tahun  
Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial  
Anak Usia 7-12 Tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning  
Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang**

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Anak Usia 7-12 Tahun	Perhatian	Ketertarikan pada <i>gadget</i>	1
		Tingkatan konsentrasi saat mengakses <i>gadget</i>	2
	Penghayatan	Pemahaman terkait <i>gadget</i>	3
		Menghayati dan menikmati menggunakan <i>gadget</i>	4, 5
		Aktivitas penyerapan informasi dalam mengakses <i>gadget</i>	6
	Durasi	Lamanya waktu menggunakan <i>gadget</i>	7
	Frekuensi	Sering tidaknya menggunakan <i>gadget</i>	8
Interaksi Sosial Anak Usia 7-12	Kontak Sosial	Kontak Primer	9, 10
		Kontak Sekunder	11, 12

Tahun	Komunikasi Sosial	Pemahaman terhadap makna seseorang berinteraksi	13, 14
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 7-12 Tahun Terhadap Interaksi Sosial	Dampak Positif	Media Informasi	15, 16
		Media Komunikasi	17
		Media Hiburan	18
	Dampak Negatif	<i>Gadget</i> digunakan tidak sesuai pada waktunya	19
		Penurunan dalam bersosialisasi dan berinteraksi	20, 21, 22
Tidak bisa mengontrol emosi ketika menggunakan <i>gadget</i>	23		

#### b. Observasi

Observasi merupakan cara yang penting untuk mendapatkan informasi yang pasti tentang orang, karena apa yang dikatakan orang belum tentu sama dengan apa yang dikerjakan.<sup>126</sup>

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengamati berbagai interaksi sosial anak yang berusia 7-12 tahun sebagai akibat dari penggunaan *gadget*.

---

<sup>126</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 197.



Adapun kisi-kisi panduan observasi di sajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.2**

**Kisi-kisi Panduan Observasi Anak Usia 7-12 Tahun  
Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun di Dusun Kedemungan  
Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang**

No	Aspek yang di Observasi	YA	TIDAK	Catatan
1.	Anak lebih tertarik menggunakan <i>gadget</i> dari pada bermain dengan teman di lingkungannya			
2.	Ketika sedang bermain dengan teman anak lebih fokus menggunakan <i>gadget</i> dari pada mengobrol dengan teman yang berada disampingnya			
3.	Anak ketika diajak berbicara anak tidak memperhatikan			
4.	Anak di suruh berhenti menggunakan <i>gadget</i> anak akan langsung marah			
5.	Ketika ada tamu datang ke rumah anak tidak mempedulikan			
6.	Ketika anak bertemu dengan orang yang dikenal di jalan anak lebih suka membuang muka dari pada menyapa orang tersebut			
7.	Anak tidak mempedulikan ketika ada seseorang sedang memerlukan bantuan			
8.	Anak diajak berjabat tangan tidak mau karena			

	sedang menggunakan <i>gadget</i>			
9.	Ketika anak diberikan <i>gadget</i> langsung diam dan senang ketika menggunakannya			
10.	Anak lebih suka menghabiskan waktu sendiri menggunakan <i>gadget</i>			

### c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>127</sup>

Tujuan dilakukannya metode dokumentasi ini guna mendapatkan data yang mendukung laporan peneliti mengenai Dampak Penggunaan *gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 tahun dan dokumen lain yang mendukung penelitian.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu tahapan oleh peneliti yang dikerjakan setelah data terkumpul. Pengumpulan data, analisis data dan penulisan data dikerjakan secara interaktif. Peneliti menggunakan teori Miles, Huberman dan Saldana yang dikutip oleh Alfi Haris Wanto pada Jurnal Strategi Pemerintah Kota Malang dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan publik

---

<sup>127</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 326.

Berbasis Konsep *Smart City*. Berikut komponen dalam analisis data Miles, Huberman dan Saldana yaitu:<sup>128</sup>

a. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan dan transkrip penelitian meliputi:

1) Pemilahan (*Selecting*)

Peneliti harus selektif dalam bertindak, yaitu menentukan dimensi-dimensi yang lebih penting, hubungan yang lebih bermakna dan informasi yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.

2) Pengrucutan (*Focusing*)

Pada tahapan ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahapan pengerucutan merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti harus membatasi data berdasarkan rumusan masalah.

3) Peringkasan (*Abstracting*)

Pada tahapan ini peneliti membuat rangkuman inti, proses dan pernyataan-pernyataan. Data yang telah terkumpul akan dievaluasi sesuai dengan kualitas dan cakupannya.

---

<sup>128</sup> Alfi Hris Wanto, "Strategi Pemerintah Kota Malang dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep *Smart City*" (*Jurnal of Oblic Sector Innovation*, Vol 2 No. 2, November 2017), hlm. 41.

#### 4) Penyederhanaan dan Transformasi (*Data Simplifying and Data Transforming*)

Kemudian data pada penelitian disederhanakan dan ditransformasikan dengan berbagai cara melalui seleksi berupa ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam suatu pola yang lebih luas dan lain sebagainya.

##### b. Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Miles dan Huberman, teks naratif merupakan metode penyajian data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif.<sup>129</sup> Data yang disajikan dalam bentuk berupa uraian singkat, bagan, *flowchart* dan sebagainya. Biasanya dalam penelitian kualitatif data yang disajikan berbentuk teks naratif.

Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun Dusun Kedemungan Desa Loning.

##### c. Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Verifikasi atau penarikan kesimpulan merupakan meringkas kembali poin-poin penting dari suatu data penelitian yang disajikan serta mendeskripsikan dengan bahasa sendiri dalam bentuk teks atau narasi.

---

<sup>129</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 341.

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun Dusun Kedemungan Desa Loning.<sup>130</sup>

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan, skripsi ini disusun dengan sistematika berikut:

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang berisi, Sub Bab Deskripsi teori yang meliputi 1) Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 7-12 Tahun yang terdiri dari pengertian intensitas, aspek intensitas penggunaan *gadget*. 2) *Gadget* yang terdiri dari Pengertian *Gadget* dan Macam-macam *Gadget* 3) Dampak Penggunaan *Gadget* yang terdiri dari Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*. 4) Interaksi Sosial Anak Usia 7-12 Tahun yang terdiri dari pengertian interaksi sosial, syarat interaksi sosial, bentuk interaksi sosial. 5) Perkembangan Sosial Anak Usia 7-12 Tahun yang terdiri dari pengertian perkembangan sosial, bentuk Perkembangan sosial anak usia 7-12 tahun. Kemudian sub bab kedua Penelitian yang relevan, kemudian sub bab ketiga kerangka berfikir.

---

<sup>130</sup> Lexy Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2017), hlm. 284-286.

BAB III berisi tentang Data Hasil Penelitian 1) Gambaran umum mengenai Desa Loning, Dusun Kedemungan yakni deskripsi singkat mengenai Desa Loning, Letak Geografis, Keadaan Geografis Arah Pengembangan, dan Struktur Organisasi. 2) Intensitas Penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning. 3) Interaksi sosial anak usia 7-12 tahun yang sering menggunakan *gadget* di Dusun Kedemungan Desa Loning. 4) Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun terhadap interaksi sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning.

BAB IV Analisis Hasil Penelitian berisi tentang 1) Analisis Intensitas penggunaan *gadget* anak usia 7-12 tahun di Desa Loning, Dusun Kedemungan. 2) Analisis interaksi sosial anak usia 7-12 tahun di Desa Loning, Dusun Kedemungan. 3) Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun di Desa Loning, Dusun Kedemungan.

BAB V Kesimpulan dan Saran yang terdiri dari dua sub bab meliputi 1) Kesimpulan dan 2) Saran

Pada bagian akhir penyusunan skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup, dan sebagainya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Dampak penggunaa *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun di dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang, sudah tinggi karena ketika anak sedang menggunakan *gadget* anak tidak memperhatikan lingkungan sekitar dan yang diperhatikan hanya *gadgetnya* saja, tidak hanya itu saja anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan ketika ada hal yang sedang *trending* anak suka meniru hal-hal tersebut. Durasi yang di habiskan dalam menggunakan *gadget* juga bisa dikatakan cukup tinggi karena anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan menghabiskan hampir 8 jam dalam sehari menggunakan *gadget*, dan frekuensi penggunaannya bisa sampai 4 kali pengulangan menggunakan *gadget* dalam sehari. Dalam hal ini anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan bisa dikatakan intensitas penggunaan *gadget* sudah tingkat tinggi.
2. Interaksi sosial anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang yang sering menggunakan *gadget*, dari hasil penelitian anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan

yang sering menggunakan *gadget* anak akan mengalami penurunan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang-orang dilingkungannya, karena anak lebih memilih menggunakan *gadget*. Tidak hanya itu saja ketika anak diajak berbicara atau diajak berjabat tangan anak hanya diam saja tanpa menanggapi, walaupun menanggapi anak hanya menggelengkan kepala.

3. Dampak penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 7-12 tahun terhadap interaksi sosial di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

a. Dampak Positif

Anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang memanfaatkan *gadget* sebagai: 1) Media Informasi, Anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang, memanfaatkan *gadget* sebagai media informasi ketika sedang kesulitan dalam memahami materi sekolah atau sedang mengerjakan PR anak bisa *searching* melalui media yang ada pada *gadget*. Tidak hanya itu saja anak juga dapat memperoleh berita atau informasi yang diinginkan dengan cepat melalui media atau aplikasi yang sudah di sediakan oleh *gadget*. 2) Media Komunikasi, Anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning memanfaatkan *gadget* sebagai media komunikasi, jika anak ingin menanyakan sesuatu kepada temannya, atau ketika anak tidak berangkat sekolah anak juga bisa langsung



menghubungi temannya lewat media atau fitur yang ada di *gadget* untuk menanyakan PR, materi pelajaran atau hanya sekedar berkomunikasi biasa. Anak bisa menghubungi langsung melalui media atau fitur yang sudah di sediakan oleh *gadget* seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram* dan masih banyak lagi. 3) Media Hiburan, Anak-anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning memanfaatkan *gadget* sebagai media hiburan untuknya ketika sedang merasa sedih atau marah. Menurut anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning ketika menggunakan *gadget* akan merasa senang dan membuat mood anak menjadi baik, karena bisa bermain *games*, menonton *youtobe*, *tiktok* dan masih banyak media atau fitur yang menarik yang membuat anak senang menggunakan *gadget*.

b. Dampak Negatif

Tidak hanya dampak positif, anak-anak yang sering menggunakan *gadget* juga mendapatkan dampak negatif, 1) Anak menjadi lupa waktu, Anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning ketika sudah menggunakan *gadget* anak lupa waktu untuk belajar, mengaji, sholat bahkan lupa dengan keadaan sekitar, karena anak lebih mementingkan menggunakan *gadget* dari pada kewajibannya, anak juga lupa makan dan terkadang sudah waktunya tidur anak masih menggunakan *gadget* karena anak terlalu asyik menggunakan *gadget*, sehingga anak lupa waktu. 2) Penurunan bersosialisasi dan interaksi, Anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning, enggan

untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya atau orang-orang dilingkungannya dan lebih memilih menghabiskan waktunya sendiri menggunakan *gadget* dari pada berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman sebayanya atau orang-orang dilingkungannya. 3) Anak tidak bisa mengontrol emosi, Ketika sudah menggunakan *gadget* anak usia 7-12 tahun di Dusun Kedemungan Desa Loning tidak bisa mengontrol emosi ketika anak dilarang atau di suruh berhenti menggunakan *gadget* anak langsung marah dan bahkan menangis, karena anak merasa terganggu ketika sedang menggunakan *gadget* tiba-tiba di suruh berhenti oleh orang tuanya atau orang lain.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak
  - a. Diharapkan anak ketika sedang menggunakan *gadget* harus tetap memperhatikan lingkungan sekitar, tetap peduli ketika sedang ada orang yang memerlukan bantuan dan berinteraksi sosial dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitar.
  - b. Disarankan agar anak dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget*, supaya dapat memberikan pengaruh yang bersifat positif bagi diri sendiri serta kehidupan sosialnya.

## 2. Bagi Orang Tua

- a. Diharapkan orang tua bisa peduli dan mengawasi anak agar tidak kecanduan dalam menggunakan *gadget* sehingga dapat berdampak buruk bagi mereka sendiri maupun orang lain.
- b. Diharapkan orang tua lebih selektif dalam memberikan *gadget* dan perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif.

## 3. Bagi Peneliti

- a. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial pada Anak maupun yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, Icek. 2005. *Attitudes, Personality And Behavior*. New York: Open University Press.
- Al-Ayouby, Hafidz. 2017. “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung”. Bandar Lampung: *Skripsi Universitas Lampung*. 30
- Amelilola, Syifa dan Hanggara Nugraha. 2013. “Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi”. Malang: *Universitas Brawijaya*. 21.
- Andriyani, Yunita, Husein Arifin, dan Yona Wahyuningsih. 2021. “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol VI, No 02. 183.
- Antonius, Irawan Suntoro dan Yunisca Nurmalisa. 2016. “Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*. Vol 4, No 6 . 8.
- Aristom, Yummi dan Frahasini. 2018. “Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Education Review and Research*. 86.
- Asmaul Chusna, Puji. 2017. “Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak”. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2. 315.
- Astuti, Yeni. 2021. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Raudhatu Athfal Dewi Anggrek Kota Pekanbaru”. Skripsi S1 Pendidikan. Pekanbaru: *FTIK UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Balitbang.2017. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa.
- Christy Pratiwi, Pradita, dkk. 2012. “Perilaku Adiksi *Gadget* ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Anak di Surakarta”. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, Vol. 1, No.2

- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fahdian, Agus Tinus dan Mansur Ibrahim. 2018. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR)". *Jurnal Civic Human*, Vol. 3, No. 1. 38
- Fatoni, Abdurrahman. 2012. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzia, Riza Erhamwilda dan Khambali. 2022. "Implikasi Pendidikan Akhlak Berkomunikasi terhadap Pola Asuh Orang Tua pada Anak yang Kecanduan Gadget di RT 02 RW 04 Desa Rancatungku" (Bandung: *Conferences Series Islamic Education*, Vol. 2, No. 1. 109-110.
- Fitriana, Anizae Ahmad, dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak dalam Keluarga". Banda Aceh: *Psikoislamesia Jurnal Psikologi*, Vol 05, No 02. 2021 187.
- Hana Pebriana, Putri. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1, 2017. 8.
- Hardianti, Nurlinda. 2018. "Analisis Dampak Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit". *Skripsi SI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Lombok: Universitas Hamzanwadi.
- Harfiyanto, Doni Cahyo, Budi Utomo, dkk. 2015. "Pola Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar Pengguna Gadget". *Journal Of Educational Social Studies*, Vol. 4, No. 1. 5
- Hidayat, Fahrul, Hernisawati dan Aprezo Pardodi, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa 'X'". 2021. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan Jahidik*, Vol 1, No 1. 10.
- Hidayati, Rahma. 2019. "Peran Orang tua: Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak Gadget pada Masa Golden Age". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 5, No. 2. 8.
- Hurlock, Elizabet. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Indrawati, Endang Sri, dkk. 2017. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Psikosain.

- Iqbal, Muhammad Iqbal, Reza Syehma, dkk. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid 19" (*Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, No 2, Vol 2. 15
- Kusuma Dewi, Arum, dkk. 2019. "Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*. Vol.2 No. 1. 85.
- Landesi, Andarwati. 2016. "Citra Diri ditinjau dari Intensitas Penggunaan Media Jejaring Sosial Instagram pada Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta". Universitas Negeri Yogyakarta: *E-Journal Bimbingan dan konseling*.
- Mahni. 2020. "Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial Studi Kasus Kurangnya Interaksi Sosial pada Masyarakat Kekalik Jaya, Kecaatan Sekarbaela Kota Mataram", *Skripsi S1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram.
- Maola, Putri Sofiatul dan Triana Lestari. 2021. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar". Bandung: *Journal Education, Psychology and Counseling*, No. 1, Vol. 3. 221.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan". Batam: *Jurnal Kopasta*. Vol 5 No 2. 55.
- Maunah, Binti. 2012. *Interaksi Sosial Anak di dalam Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat*. Surabaya: Jenggala Pusataka Utama.
- Midayana, Evia Darmawati, dkk. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak". Palembang : *PERNIK Jurnal Anak*, Vol. 2, No. 1. 79.
- Miranti, Putri dan Lili Dasa. 2021 "Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak". *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol. 6, No 1. 67.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Mukkaromah, Titik. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak". *Skripsi S1*. Lampung: IAIN Metro

- Mulyana, Deddy. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Cet-Ke 6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustikawati, Ida. "Pembatasan Penggunaan Gadget pada Anak atau Siswa Pendidikan Dasar". 2018. Jember: *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, Vol. 1 No.2. 14.
- Mutmainnatul Itsna, Nur dan Risatur Rofiah. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar". Ummul Qura: *Jurnal institut Pesantren Sunan Drajat*, Vol. 16, No. 01. 69.
- Muttabiah, dkk. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik". Jancitta: *Journal of Primary and Children's Education*.
- Nopitadewi, Kadek Ari, Niken Ayu, dkk. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal STIKES Wira Medika*. 8-9.
- Novitasari, Nurul. 2019. "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak". Al-Hikmah: *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3, No.2, 2019. 178.
- Novitasari, Wahyu. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun". Surabaya: *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 5. No 3.2
- Nur, Yulistina, Harmawati, dan Siti Nurhabibah. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Buana Ilmu*, Vol. 5, No. 1. 104.
- Oktaviana, Anita. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Jurnal Of Islamic Early Childhood Education*, No. 2 Vol 4. 147.
- Puput Oktavia, Dinda, Noor Yunida Triana, dkk. 2019. "Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial pada Anak Usia Sekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal*, Vol 4, No. 1. 32-33.

- Puspitasari, Tria dan Amy Asma Mitsalia. 2016. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin". *Jurnal Profesi*, No 2, Vol 13. 77.
- Rahayu, Nur Sri, Elan dan Sima Mulyani. 2013. "Analisis Penggunaan Gadget pada Anak". *Jurnal Agopedia*, Vol.5, No. 2. 208.
- Rini, Nita Monita, dkk. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar". Universitas Sunan Muria Kudus: *Jurnal Educatio*, No 3, Vol 7. 2-3.
- Rohana, Fiidatun, Dan Sri Hartini. 2020. "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati". Pati: *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*. No. 2, Vol 9. 138.
- Rozalia, Maya Feriana. 2017. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". Malang: *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, No 2, Vol 5. 725.
- Ruben, Brent D Ruben, dkk. 2013. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Raha Grafindo Persada.
- Sanniyah, Latifatus, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismaya. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 4. 2136
- Setiadi, Elly dan Usman Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial*. Jakarta: Pernada Media.
- Setiawati, Eka dan Suparno. 2010. "Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Regular". Surakarta: *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, No 1, Vol 12. 60.
- Setyo Wahyudi, Hendro. 2014. "Teknologi dan Kehidupan Masyarakat Analisis Sosisologi". *Jurnal Analisa Sosiologi*. No 1. Vol 3. 13.
- Sudariyanto. 2016. *Interaksi Sosial*. Semarang: Alprin.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Cet Ke-5. Jakarta: CV Alfabeta. 89.
- Sunita, Indiana, dan Eva Mayasari. 2017. *Yes or Not Gadget Buat si Buah Hati*. Yogyakarta: Deepublish.
- Supari. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, Bagong Suyanto, dkk. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Cet-5. Jakarta : Kencana.
- Syam, Nina Winangsih. 2012. *Sosiologi sebagai Akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Syifa, Layyinatul Syifa, Eka Sari, dkk. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar: Jurusan PGSD, UPGRIS, Vol 3, No 4*. 529.
- Tohirin. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, Cet-Ke 3. Jakarta: Rajawali. 2.
- Wahyuni, Ria dan Harmaini. 2017. "Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Anak". *Jurnal Psikologi*, No. 1, Vol 1. 23.
- Waluyo, Bagja. 2007. *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Waluyo, Suwardo, dkk. 2018. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT Gramedia.
- Warisya, Yusmi. 2015. "Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini" . *Seminar Nasional*. 130-131.
- Wibisono, Dermawan. 2003. *Riset Bisnis Panduan bagi Praktisi dan Akademisi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Witarsa, Mulyani, dkk. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pedagogik*, Vol. 6, No. 1. 18.
- Witarsa, Ramadhan, Rina Sri Mulyani, dkk. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. Bekasi: *Jurnal Pedagogik UNISMA*, No 1, Vol VI. 14.

Yusuf, Syamsu. 2013. *Pedagogik Pendidikan Dasar*. Bandung: PPs. UPI.

Zaini dan Soenarto. 2019. "Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 1. 254.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

Jl. Pahlawan Rowolaku Pekalongan, Telp. (0285) 412575 ext: 112 | Faks. (0285) 423418  
Website: [perpustakaan.uingusdur.ac.id](http://perpustakaan.uingusdur.ac.id) | email: [perpustakaan@uingusdur.ac.id](mailto:perpustakaan@uingusdur.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RIZKI AGUSTINA  
NIM : 2319020  
Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH/ FTIK  
E-mail address : [rizki.agustina64@gmail.com](mailto:rizki.agustina64@gmail.com)  
No. Hp : 0823-2534-4018

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
Yang berjudul :

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL  
ANAK USIA 7-12 TAHUN DI DUSUN KEDEMUNGAN DESA LONING  
KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 12 Juni 2023



**RIZKI AGUSTINA**  
NIM. 2319020

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD