

**PERAN GURU DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GADGET TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK HARDIYANTI**

***THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING THE NEGATIVE IMPACT OF GADGETS
ON THE SOCIAL INTERACTIONS OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS AT HARDIYANTI
KINDERGARTEN***

¹Kartika, ²Nirwana, ³Supriadi

^{1,2,3}Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

ki650865@gmail.com, nirwanaaerti@gmail.com, supriadi.dty@uim-makassar.ac.id

ABSTRACT

This study aims: 1.) to determine the role of teachers in overcoming the negative impact of gadgets on social interaction of children aged 4-5 years in Hardiyanti Kindergarten. 2.) to determine the inhibiting and supporting factors of social interaction of children aged 4-5 years in Hardiyanti Kindergarten. The type of research used is qualitative. This study focuses on the role of teachers in overcoming the negative impact of gadgets on social interaction of children aged 4-5 years as well as inhibiting and supporting factors of social interaction of children aged 4-5 years in Hardiyanti Kindergarten. Data collection techniques are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used in collecting data are data collection, reduction, data presentation and conclusions. The results of this study concluded that the role of teachers carried out in schools is (1) creating a comfortable learning environment, (2) creating varied learning, (3) providing advice and direction to students and (4) collaborating with children's parents, this is able to overcome the negative impact of gadgets on children's social interaction. The role of the teacher above is seen in the ability of children to establish communication, cooperation, sympathy and empathy. In addition, there are several inhibiting and supporting factors for children's social interaction, inhibiting factors such as children lack confidence, children's behavior and excessive use of gadgets, while driving factors such as relationships with friends, encouragement from teachers, and a supportive environment.

Keywords: *Role of Teacher, Negative Impact of Gadgets, Social Interaction of Childre*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1.) untuk mengetahui peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-5 tahun di TK Hardiyanti. 2.) untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung interaksi sosial anak usia 4-5 tahun di TK Hardiyanti. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian ini berfokus pada peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-5 tahun serta faktor penghambat dan pendukung interaksi sosial anak usia 4-5 tahun di TK Hardiyanti. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentai. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah pengumpulan data, reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa peran guru yang dilakukan disekolah yakni (1) menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, (2) menciptakan pembelajaran yang bervariasi, (3) memberikan nasehat dan arahan kepada peserta didik serta (4) menjalin kerjasama dengan orang tua anak, hal ini mampu mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak-anak. Peran guru diatas terlihat pada kemampuan anak didalam menjalin komunikasi, kerjasama, simpati dan empati. Selain itu ada beberapa faktor penghambat dan pendukung interaksi sosial anak, faktor penghambat yaitu seperti anak kurang percaya diri, perilaku anak dan penggunaan gadget secara berlebihan, sedangkan faktor pendorong yaitu seperti hubungan dengan teman, dorongan dari guru, dan lingkungan yang mendukung.

Kata Kunci: *Peran Guru, Dampak Negatif Gadget, Interaksi Sosial Anak*

Submitted	Accepted	Published
August 30th 2023	September 15th 2023	September 20th 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, karakteristik pribadi peserta didik. Kegiatan pendidikan diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang disebut dengan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan bagian dari hak asasi manusia sebagaimana tertuang dalam piagam Hak Asasi Manusia.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dikatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Secara umum gadget bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya.

Gadget juga merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Gadget adalah produk teknologi yang saat ini menjadi tren dengan menghadirkan berbagai model dan harga yang terjangkau khususnya di Indonesia.

Di zaman moderen ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget bukan hanya alat untuk berkomunikasi tetapi juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas lainnya. Zaman sekarang ini sering sekali ditemukan anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari berdampak pada perilaku orang dewasa, bahkan anak-anak pun tidak bisa menghindari efek penggunaannya. Salah satunya ada dikemampuan interaksi sosial.

Anak usia dini yang berinteraksi dengan gadgetnya dan dunia maya mempengaruhi pemikiran mereka tentang sesuatu diluar media digital. Mereka juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar, lingkungan yang buruk karena kurangnya interaksi sosial.

Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total penggunaannya. Sedangkan yang cukup umum juga dikalangan anak usia dini adalah penggunaan gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak, sehingga sedikit yang menggunakannya untuk melihat video pembelajaran.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah kebiasaan anak dalam bermain gadget, penggunaan gadget secara berlebihan juga akan berdampak buruk bagi interaksi sosial anak karena mereka lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya dari pada bermain bersama teman seumurannya. Gadget yang cenderung terus-menerus di gunakan oleh anak sangat diprihatinkan karena pada masa kecilnya mereka belum stabil. Karena anak usia dini memiliki karakteristik tahap perkembangan yang berbeda dengan usia selanjutnya.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi anak yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, meningkatkan kreatifitas anak dan membantu meningkatkan kemampuan otak. Namun juga terdapat dampak negatif yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, anak lebih suka menyendiri bersama gadget daripada berinteraksi dengan orang lain.

Penggunaan gadget secara berlebihan akan mengakibatkan anak bersikap cuek pada lingkungannya baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat, selain itu terlalu lama menghabiskan waktu bersama gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Anak yang kurang berinteraksi sosial akan mengalami kesulitan saat berkomunikasi dengan lingkungannya.

Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya anak menggunakan gadgetnya, bermain gadget dengan waktu yang cukup lama dan dilakukan setiap harinya bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan yaitu dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan kurang berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Beberapa kasus dampak negatif gadget ini sering sekali menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten negatif. Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan sehari-hari mereka, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibanding bermain dengan teman sebayanya.

Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menjerumuskan anak pada konten negatif, membuat anak malas melakukan aktivitas dan kurang tidak peduli dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gadget sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Gadget juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini karena anak usia dini lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget daripada harus bermain bersama dengan teman-teman sebayanya.

Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus". Banham mendefinisikan gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Gadget adalah sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi" *Gadget (smartphone)* memiliki banyak fungsi bagi penggunaanya sehingga dinilai lebih memudahkan.

Pengguna gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial, emosional dan pola pikir anak. Tetapi Selain memberikan dampak negatif gadget juga dapat memberikan dampak positif terhadap anak. Meskipun ada sisi positif dalam penggunaan gadget pada anak, perlu diingat bahwa peran orang tua tetap harus ada agar durasi penggunaan gadget tidak berlebihan dan harus mempertimbangkan seberapa banyak manfaat bagi anak sehingga tidak mengganggu aspek perkembangan anak.

Dampak positifnya antar lain: adanya permainan edukatif untuk si kecil agar merangsang otaknya dan pola permainan dapat disesuaikan dengan usia anak, belajar menanggapi teknologi, bisa menambah pengetahuan. Adapun dampak negatif gadget yaitu mengganggu kesehatan, mempengaruhi perilaku anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, mengganggu pertumbuhan otak anak, gangguan tidur, prestasi menurun.

Manfaat yang diperoleh dari gadget ini sangat besar namun bahayanya pun tidak kalah besar bagi penggunaanya. Penggunaan gadget bagi anak usia dini memiliki pengaruh yang

berdampak pada perkembangannya, oleh karena itu peran orang tua dan pendidik sangat dibutuhkan dalam mengawasi penggunaan gadget anak.

Guru adalah sosok yang menjadi teladan, baik dari segi pengetahuan maupun kepribadian bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, seorang guru harus berhati-hati dalam bertutur kata dan bertingkah laku. Tutur kata dan tingkah laku yang tidak tepat pada tempatnya akan berakibat buruk pada tumbuh kembang peserta didik, karena mereka bisa saja meniru tutur kata dan tingkah laku guru tanpa memperhitungkan benar salahnya. Guru perlu menyadari bahwa peserta didik adalah manusia yang tindakannya tidak dapat di prediksi krena memang demikian kepribadiannya sangat kompleks.

Sebagai tenaga pendidik professional, guru memiliki tugas utama yaitu untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Dapat diartikan bahwa Guru adalah seseorang yang memiliki kemampuan professional untuk mendidik, mengajar, membimbing, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pemindahan ilmu dari sumber belajar yang tersedia kepada peserta didik. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai mewarnai interaksi yang edukatif yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Pada hakikatnya tujuan belajar itu adalah terjadinya perubahan tingkah laku melalui proses belajar mengajar.

Guru sangat berperang dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya. Minat, bakat, kemampuan, potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Guru PAUD idealnya harus memiliki kreativitas tinggi agar dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar anak usia dini tanpa membebani peserta psikologi didik.

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lainnya untuk saling bekerja sama, tolong-menolong, dan sebagainya. Karena manusia merupakan mahluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya untuk saling berinteraksi. Apabila sejak usia dini anak dapat berinteraksi dengan baik maka interaksi tahap selanjutnya anak akan lebih baik.

Perkembangan perilaku interaksi sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas apabila tidak bermain bersama teman-temannya. Interaksi sosial akan terjadi apabila telah melakukan kontak sosial dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Burhan Bungin yaitu “syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang dimana penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, secara holistik dengan cara deskriptif dalam suatu konteks khusus yang alami tanpa ada campur tangan manusia dan dengan memanfaatkan secara optimal sebagai metode yang lazim digunakan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, buka angka-angka. Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau

mengambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Hardiyanti mulai dari bulan Mei sampai bulan Juli 2023, namun penelitian ini membatasi siswa yang dijadikan objek penelitian yang dimana peneliti hanya melibatkan anak usia 4-5 tahun dengan jumlah peserta didik 10 orang.

Sumber data dalam penelitian ini di mana data menempel, sumber dapat berupa benda, manusia, tempat dan sebagainya. Menurut Moleong, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Pencatatan sumber data melalui wawancara atau pengamatan merupakan hasil gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Pengumpulan data dengan observasi dimana peneliti terlebih dahulu mengobservasi ibu Rita selaku guru kelompok A, setelah itu peneliti mulai mengamati dan mengumpulkan fakta terkait permasalahan yang akan diteliti yaitu peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak.

Pengumpulan data dengan wawancara dimana peneliti terlebih dahulu membuat catatan wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan terkait bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-5 tahun. Sebelum peneliti melakukan kegiatan wawancara peneliti terlebih dahulu membuat janji terhadap narasumber yaitu ibu Rita selaku guru kelompok A.

Pengumpulan data dengan dokumentasi dimana peneliti mengumpulkan foto-foto terkait kegiatan selama proses pembelajaran, saat peserta didik bermain didalam ruangan maupun diluar ruangan, sebelum mengambil foto peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada guru untuk mengambil beberapa dokumentasi.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan beberapa tehnik anklisis yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hal pertama yang perlu dilakukan oleh peneliti tentunya mengumpulkan data berdasarkan pertanyaan atau permasalahan yang sudah dirumuskan, data dapat dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dan kajian dokumen.

Penulis kemudian menganalisis melalui metode yang digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan data yang ada. Setelah menganalisis data, maka data dapat disajikan dalam bentuk tabel dan uraian penjelasan yang bersifat deskriptif penyajian dilakukan sesuai hasil pengamatan yang dilakukan, setelah data disajikan maka dapat ditarik kesimpulan dengan cara berpikir induktif yaitu menghindari kesimpulan tertentu kemudian menarik kesimpulan umum, menarik kesimpulan yang akan dijadikan fakta untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak 4-5 tahun di TK Hardiyanti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-5 tahun di TK Hardiyanti

1. Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman

Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan akan sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik karena ketika mereka merasa nyaman dan aman,

peserta didik lebih fokus dan berkonsentrasi dalam menerima pelajaran oleh karena itu penting untuk menciptakan lingkungan belajar seperti itu.

2. Guru menciptakan pembelajaran yang bervariasi

Terkait dengan upaya guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak, menciptakan pembelajaran yang bervariasi adalah cara yang tepat digunakan oleh guru, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu seperti metode pembelajaran kelompok dan metode bercerita karena akan tercipta kerjasama, simpati dan empati anak. Strategi dalam mengajar harus di buat secara bervariasi hal tersebut dimaksudkan agar menarik minat siswa dalam belajar.

3. Guru memberikan nasehat dan arahan kepada peserta didik

Dalam mengatasi dampak negatif gadget bagi anak guru selalu memberikan nasehat-nasehat kepada anak tentang dampak menggunakan gadget secara berlebihan serta memberikan arahan kepada anak agar tidak selalu menggunakan gadget saat dirumah.

4. Guru menjalin kerjasama dengan orang tua anak

Kerjasama adalah suatu usaha yang dilakukan bersama antar individu dengan kelompok guna mencapai tujuan bersama. Kerja sama merupakan hal yang penting dilakukan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, kerjasama guru dan orang tua bertujuan untuk menciptakan perhatian terhadap pemenuhan kebutuhan peserta didik guna meningkatkan hasil belajar yang optimal. Bentuk kerjasama yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap anak yaitu dengan melakukan komunikasi terhadap orang tua peserta didik. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari seseorang kepada sekelompok orang, menjalin komunikasi dengan orang tua anak mengenai dampak penggunaan gadget ini sangatlah penting karena anak lebih banyak menghabiskan waktu dirumah sehingga orang tua harus memperhatikan dan mengawasi anaknya saat menggunakan gadget.

2. Faktor penghambat dan pendukung interaksi sosial anak usia 4-5 tahun di TK Hardiyanti

1. Faktor penghambat interaksi sosial anak di TK hardiyanti

1) Anak kurang percaya diri

Kepercayaan diri dapat mempermudah seseorang dalam berinteraksi dengan individu lain. seseorang yang kurang percaya diri akan kesulitan dalam melakukan interaksi karena mereka merasa malu dan memilih diam daripada berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Seseorang yang kurang percaya diri juga akan selalu ragu dalam mengambil keputusan dan canggung dalam menghadapi orang lain.

2) Perilaku anak

Perilaku anak juga dapat menghambat interaksinya karena jika anak sering menunjukkan perilaku yang tidak baik maka teman-temannya juga akan menjauh dan tidak mau berinteraksi dengannya.

3) Penggunaan gadget berlebihan

Penggunaan gadget berlebihan pada anak akan menghambat terjadinya interaksi sosial anak karena anak akan menjadi pribadi yang cuek, lebih suka menyendiri, dan berperilaku keras. Penggunaan gadget berlebihan pada anak akan membawa dampak buruk bagi hubungan sosial anak, anak akan lebih suka bermain dengan gadgetnya dan merasa tidak perlu bermain dengan teman sebayanya.

2. Faktor Pendukung Interaksi Sosial Anak Di TK Hardiyanti

1) Hubungan dengan temannya

Hubungan anak dengan temannya akan mendukung terjadinya interaksi sosial anak. Saat anak sudah memiliki rasa percaya antar teman akan terjalin keakraban satu sama lain, mereka juga akan sering bermain bersama, bermain bersama dengan temannya akan meningkatkan pengembangan interaksi sosial pada anak.

2) Dorongan dari guru

Dorongan yang dapat dilakukan oleh guru dalam mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi sosial antara lain berupa pemberian semangat kepada anak agar mau ikut bergabung dengan teman-teman yang lain, guru selalu memberikan penghargaan seperti pujian agar anak semakin termotivasi, selain itu guru juga harus selalu mendekati anak untuk memberikan penguatan positif serta selalu mendorong anak agar mau bermain dengan teman-temannya dan tidak lagi menyendiri.

3) Lingkungan yang mendukung

Mengelolah lingkungan belajar yang memfasilitasi anak akan membantu anak dalam merangsang berbagai indra anak secara baik. Lingkungan juga sebagai wadah bagi anak untuk ikut serta bergaul dengan orang lain, disaat anak berada dilingkungan luar anak akan bertemu dengan banyak orang seperti orang dewasa dan teman sebayanya hal ini dapat mendukung anak untuk berinteraksi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Rita S.Pd mengenai upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak maka dapat dilihat dari perkembangan interaksi sosial anak yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu berkomunikasi

Berkomunikasi dengan baik adalah kemampuan individu dalam menyampaikan sesuatu kepada individu lain dengan baik, jujur, serta meyakinkan individu lain. Untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, guru di TK Hardiyanti memberikan beberapa metode pembelajaran dan permainan yang dapat melatih kemampuan komunikasi anak yaitu seperti metode pembelajaran kelompok, metode bercerita dan permainan bisik berantai.

2. Anak mampu bekerjasama

Kerjasama merupakan kemampuan seseorang dalam bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan mampu memanfaatkan kebersamaan dengan kelompoknya. Dalam meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didiknya, guru di TK Hardiyanti memberikan kegiatan kelompok seperti kegiatan menyusun puzzle atau menyusun balok secara berkelompok.

3. Anak Menunjukkan Rasa Simpati

Rasa simpati merupakan rasa tertarik anak kepada orang lain, anak mengerti dan ingin bekerjasama dengan temannya. Untuk meningkatkan rasa simpati kepada peserta didik, guru di TK Hardiyanti melakukan upaya yang dapat meningkatkan rasa simpati kepada peserta didiknya yaitu bermain peran, serta mengajarkan kepada anak untuk saling berbagi dan saling tolong menolong.

4. Anak Menunjukkan Rasa Empati

Empati yaitu kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, kemampuan berempati berarti kita dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, membayangkan apa yang dipikirkan atau dirasakan oleh mereka. Untuk mengembangkan rasa empati pada peserta didik, guru di TK Hardiyanti memberikan pembelajaran menggunakan tehnik bercerita kepada anak dan beberapa permainan seperti permainan bisik berantai.

Kegiatan bercerita dapat meningkatkan kemampuan empati anak dan permainan bisik berantai juga dapat meningkatkan empati anak, karena dalam permainan ini anak harus bekerjasama dan berkomunikasi dengan timnya. Dalam hal ini anak dapat menunjukkan kemampuan empatinya dalam pelaksanaan permainan bisik berantai, anak mampu memahami perasaan temannya dengan cara dalam pelaksanaan permainan ini ada tim yang kalah anak akan merasakan kesedihan yang dialami tim tersebut.

Peran guru dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-5 tahun di TK Hardiyanti terlihat pada kemampuan anak-anak yaitu:

1. Anak mampu berkomunikasi
2. Anak mampu bekerjasama
3. Anak menunjukkan rasa simpati
4. Anak menunjukkan rasa empati

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peran guru yang dilakukan disekolah yakni menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menciptakan pembelajaran yang bervariasi, memberikan nasehat dan arahan kepada peserta didik serta menjalin kerjasama dengan orang tua anak, hal ini mampu mengatasi dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak-anak. Peran guru diatas terlihat pada kemampuan anak-anak didalam menjalin komunikasi, kerjasama, simpati dan empati. Selain itu ada beberapa faktor penghambat dan pendukung interaksi sosial anak di TK Hardiyanti. Faktor penghambat seperti anak kurang percaya diri, perilaku anak dan penggunaan gadget secara berlebihan, sedangkan faktor pendorong yaitu seperti hubungan dengan teman, dorongan dari guru, lingkungan yang mendukung.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan diatas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Bagi guru, disarankan agar senantiasa menerapkan pembelajaran yang bervariasi kepada peserta didiknya
 - b. Guru harus selalu memberikan nasehat dan arahan kepada peserta didiknya tentang dampak yang akan ditimbulkan gadget jika digunakan secara berlebihan
 - c. Guru harus selalu menjalin komunikasi dengan orang tua peserta didik.
2. Bagi Sekolah
 - a. Diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik
 - b. Kepala sekolah disarankan agar memberikan pembinaan dan arahan kepada guru dalam mengembangkan sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya pratama, *peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini*, (Lampung:2020)
- Anita Oktaviana, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Prespektif Hadis*, (Kalijaga Yogyakarta) Jurnal Of Islamic Early Childhood Education. Vol.4, No. 2, November 2021
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 1.
- Betty Nila Purnamasari, N Nirwana, Sri Awan Asri, *Penerapan Pembelajaran Literasi Dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Jurnal Seminar Nasional Pendidikan STIKIP Kusuma Negara, 2019.
- Cyndi Kartika, *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Sisiwa* (Medan:2018) Andini Khoirunisa, *Analisis Interaksi Sosial Anak Usia Dini dengan Teman Sebaya di TK Dian Ekawati Kelompok B pada Masa Pandemi Covid-19* (Jakarta:2021)
- Ebi,S., *Golden Age Parenting*, (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2017)Hal. 137
- Elis Suryani, *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini* (Jambi:2021)
<https://m-kumparan-com/amp/babyologist/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-sikecil>. Diakses pada tanggal 18 jaunari 2023
- M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 29.
- M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: 2017)
- Nirwana Nirwana, Musda Mappapoleonro, Chairunnisa Chairunnisa, *The Effect Of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability*. Indonesia Jurnal Of Early Childhood Education Studies 7 (2), 2018, h. 86
- Nirwana Nirwana, Musda Mappapoleonro, Chairunnisa Chairunnisa, *The Effect Of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability*. Indonesia Jurnal Of Early Childhood Education Studies 7 (2), 2018, h. 90
- Putri Hana Pebriana, “*Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*”, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1, No. 1 (2017)
- Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, h. 3
- Siti Maemunawati dan Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: 3M Media Karya, 2020), Hlm. 7-8 <https://books.google.co.id/books?id=hJcFEAAAQBAJ>
- Syamsul kurniawan. 2014, *Pendidikan Karakter Konsep & Implementasinya Secara Terpadu Dilingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan tinggi & Masyarakat*. Yogyakarta:Ar-ruzz Media, h.134.
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional UUD Nomor 20 tahun 2003 sistem pendidikan nasional PAUD*
- Nirwana Nirwana, Musda Mappapoleonro, Chairunnisa Chairunnisa, *The Effect Of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability*. Indonesia Jurnal Of Early Childhood Education Studies 7 (2), 2018, h. 90
- Nirwana Nirwana , Octaviany Widyaningih, Nursiah Sapaile, *Pelatihan Kreativitas Clay bagi Guru PAUD Kecamatan Tambora*, Jakarta Pusat, sawahita 15(01), 13-21, 2018

- Nurhaedah, Supriadi, Satriani, *Penerapan Model Pembelajaran Proyek Based Learning Berbasis Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Kabupaten Gowa*, Algazali International Journal Of Education Research, Volume 3, Issue 1 Oktober 2020, hal 66
- Nurhaedah, Rosidah salam, dan Supriadi, *Pengaruh Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (Ctl) Pendekatan Terhadap Prestasi Membaca Siswa Kelas V di SD Sapiria Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa*, Prosiding 1st International Conference of Science and Teknologi in Elementari Education, ICSTEE 2019, 14 September, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
- Supriadi, Jumriati, Abu Bakar Tumpu, Erwin Nurdiasnyah, *Desain Pembelajaran Daring Untuk Mahasiswa Tunanetra Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Audio di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Makassar*, AIJER: Algazali International Journal Of Eeducation Research, 2020, 3.1: 75-88
- Nurhaedah, Supriadi, Satriani, *Penerapan Model Pembelajaran Proyek Based Learning Berbasis Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Kabupaten Gowa*, Algazali International Journal Of Education Research, Volume 3, Issue 1 Oktober 2020, hal 67
- Muliana, Supriadi, Jusmaniar, *Efektifitas Model Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kota Makassar*, Algazali International Journal Of Education Research, Jilid 4, Edisi 1 Oktober 2021