

# ADVis

## Journal of Advertising

ADVIS | Vol. 1 | No. 2 | Page 16-23 | Februari 2021



Published By  
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang

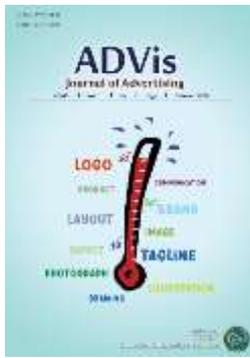


# ADV<sup>i</sup>s

## Journal of Advertising

### DAFTAR ISI (TABLE OF CONTENT)

Promosi Media Online (Sosial Media) Menjadi Solusi Terbaik Masa Pandemi <b>Amanda, S.I.Kom., M.I.Kom</b>	1 - 9
Penggunaan Media Massa Pada Anak Usia Sekolah Dasar Pada Masa Pandemik (Studi Kasus Sekolah Dasar 23 Pagi Jakarta barat) <b>Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds</b>	10 - 15
Perubahan Behavioral Anak Dalam Penggunaan Gadget (Anak Usia Dini di TK Arrahmaniyyah) <b>Aliyah, S.I.Kom., M.I.Kom</b>	16 - 23
Packaging Produk Sebagai Daya Tarik Penjualan (Studi Kasus Produk UMKM Fast Food) <b>Moh. Ali Wisudawan Prakarsa, S.Ds., M.Ds</b>	24 - 30
Penerapan Learning Hybrid Pada Masa Transisi Pandemi Covid-19 (Mahasiswa Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif) <b>Aliyah, S.I.Kom., M.I.Kom</b>	31 - 36



ADViS

Journal of Advertising

Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ADVIS>

---

## PERUBAHAN BEHAVIORAL ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET

(Anak Usia Dini di TK Arrahmaniyyah)

Aliyah, S.I.Kom, M.I.Kom

[Alya.aliyah80@gmail.com](mailto:Alya.aliyah80@gmail.com)

### *Abstract*

*This study focuses on early childhood behavior using qualitative methods, with a qualitative descriptive approach, detailed presentation of data managed from the field, Herbert Blumer and Elihu Katz's Uses and Gratification Theory, observational data collection, observation and conducting in-depth interviews providing the assumption that the use of gadgets as a means of learning and entertainment when feeling bored and lonely, by choosing the right mass media as a fulfillment of needs and increasing knowledge and utilization of information, the results of the research are changes in politeness and antisocial behavior.*

*Keyword : Theory of Uses and Gratification, Gadgets, Behavioral*

### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada behavioral anak usia dini yang menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan deskriptif kualitatif, pemaparan secara mendetail akan data yang dikelola dari lapangan, *Teori Uses dan Gratification Herbert Blumer dan Elihu Katz*, pengumpulan data secara pengamatan, observasi serta melakukan wawancara secara mendalam memberikan asumsi bahwa penggunaan gadget sebagai sarana belajar dan hiburan saat merasa jenuh dan kesepian, dengan pemilihan media massa yang tepat sebagai pemenuhan kebutuhan serta menambah pengetahuan dan pemanfaatan informasi, hasil penelitian menjadi perubahan perilaku kesopanan dan antisosial.

*Keyword : Teori Uses and Gratification, Gadget, Behavioral*

## PENDAHULUAN

Di era yang modern penggunaan gadget sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih terikat lagi dengan gadget. Kegiatan berbelanja sampai dengan belajar dilakukan secara daring dari rumah

melalui gadget. Sebelum adanya Covid-19 saja jumlah pengguna gadget di Indonesia sudah cukup tinggi, hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018). (Hidayat & Maesyaroh, 2022)

Menurut Herawati (2014), gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Hal ini dapat dipahami bahwa gadget sebagai suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh gadget yang sering dijumpai antara lain: laptop, smartphone, iPad, ataupun tablet. Saat ini tablet dan smartphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan dikarenakan ukurannya yang kecil dan mudah di bawa sehingga orang menganggapnya lebih praktis. (Elfiadi, 2018)

Kemajuan teknologi yang begitu pesat menimbulkan berbagai jenis dan fitur teknologi baru. Gadget adalah salah satu bentuk yang nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan, dengan perkembangan teknologi masa kini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia baik dari perilaku maupun pola pikirnya. Selain itu, gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir orang dewasa melainkan anak usia dini. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada kemampuan anak-anak dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Kecenderungan bermain gadget yang berlebihan dapat menjadikan anak usia dini mempunyai sikap yang tidak peduli sama sekali dengan semua hal yang ada di sekelilingnya baik lingkungan keluarga maupun teman sebaya. Ketergantungan anak pada gadget akan berdampak pula terhadap kesenjangan sosial antara anak-anak yang mempunyai gadget dan yang tidak mempunyai gadget. (Oktaviana, 2021)

Penggunaan gadget secara continue pada anak usia dini akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya seperti anak lebih asik bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Orang tua juga memanfaatkan gadget untuk menemani anaknya agar dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, anak tidak bermain kotor, agar anak tidak rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. (Widya, 2020)

Dampak positif ataupun negatif dari penggunaan gadget tergantung kepada orang tua dan lingkungan sekitar dalam memanfaatkan alat teknologi. Dalam hal ini tentunya orang tua tidak selalu bersama dengan anak ketika bermain gadget, oleh karena itu para orang tua harus mengontrol kembali anak yang sudah menggunakan gadget sebab dari menggunakan gadget baik berupa handphone, tablet ataupun lainnya anak mendapat berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik (Subarkah, M.A 2017:126).(Sari & Marlina, 2021)

Banyaknya jumlah pengguna gadget yang termasuk dalam golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan gadget mayoritas menggunakan gadget guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online. Ada juga survei lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40 persen anak di Indonesia sudah tahu menau tentang teknologi, atau disebut juga dengan active internet user (Suharno, 2018)(Oktafia et al., 2021)

Penelitian ini fokus pada bagaimana terjadi perubahan behavioral anak saat menggunakan gadget sebagai pemenuhan kebutuhan dan pemuasan dalam penggunaan sehari – hari, dari penggunaan gadget ini menciptakan beberapa perilaku baik mengarah kepada positif dan negatif anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metodologi deskriptif kualitatif, Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya ? Artinya riset kualitatif berbasis pada konsep going exploring yang melibatkan in-depth and case-oriented study atau sejumlah kasus atau kasus tunggal (Chariri, 2009: 9).

Sejalan dengan Denzin & Lincoln (1994) penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka.(Fadli, 2021)

Deskriptif kualitatif (QD) adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif. Jenis penelitian ini umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial (Polit & Beck, 2009, 2014). Salah satu penelitian sosial tersebut berkaitan dengan penelitian bimbingan dan konseling. Deskriptif kualitatif (QD) difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan

bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C., 2016).

Secara ringkas dapat dijelaskan bahwa deskriptif kualitatif (QD) adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif (QD) diawali dengan proses atau peristiwa penjabar yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut. (Yuliani Wiwin, 2020)

## **TEORI**

### **Gadget**

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang canggih dan fitur yang memiliki fungsi multiguna. Dengan kemajuan zaman pun sering kali menganggap smartphone adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer atau pun laptop bila telah diciptakan produk baru juga dianggap sebagai gadget. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) merupakan suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris suatu peranti atau instrumen yang memiliki fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. (Yulsoyfriend et al., 2019)

### ***Teori Uses and Gratification***

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Teori Uses and Gratification* Herbert Blumer dan Elihu Katz mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, dan berusaha mencari sumber media yang paling baik guna memenuhi kebutuhannya. Teori ini berasumsi bahwa pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. (Vera Nawiroh, 2016, p. 124)

Menurut Katz, et.al (1974: 20) konsep dasar pendekatan kegunaan dan kepuasan yang diteliti adalah:

1. Sumber sosial dan psikologi;
2. Keperluan;
3. Harapan – harapan;
4. Media massa atau sumber lain;
5. Pola penggunaan media yang berbeda;
6. Pemuasan keperluan;
7. Akibat-akibat lain yang mungkin tidak terduga.

Sementara itu, Rosengre, dkk (1974), membedakan teori Uses and Gratifications dalam tiga fase, yaitu:

1. Fase pertama ditandai oleh Elihu Katz dan Blumler yang memberikan deskripsi tentang orientasi subgrup audiens untuk memilih dari ragam isi media. Pada fase ini masih terdapat kelemahan metodologis dan konseptual dalam meneliti orientasi audiens.
2. Fase kedua, Elihu Katz dan Blumler menawarkan operasionalisasi variabel-variabel sosial dan psikologis yang diperkirakan memberi pengaruh terhadap perbedaan pola-pola konsumsi media. Fase ini juga menandai dimulainya perhatian pada tipologi penelitian gratifikasi media.
3. Fase ketiga, ditandai dengan adanya usaha menggunakan data gratifikasi untuk menjelaskan cara lain dalam proses komunikasi, dimana harapan dan motif audiens mungkin berhubungan.

Menurut teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media massa) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini juga menyatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan. Pengaruh dalam bentuk perilaku atau berkenaan dengan pemilihan tontonan yang dilakukan para audiens.(Chekima et al., 2020)

## **HASIL PENELITIAN**

Dengan pengumpulan data berupa literatur, buku dan beberapa artikel ilmiah, serta melakukan pengamatan, observasi lapangan dan wawancara secara mendalam menghasilkan bahwa setelah penggunaan gadget pada anak dengan durasi secara berkesinambungan akan merubah perilaku anak dalam bersikap dan bertingkah laku, paparan media massa menjadikan anak melihat role model pada setiap mengakses media massa menggunakan gadget.

Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”. Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.(Pradana et al., 2021)

Behavioral dalam penggunaan gadget :

- a. Gaya bicara yang kurang sopan
- b. Artikulasi bicara yang tinggi
- c. Penyendiri
- d. Kurang empati
- e. Jam tidur yang berubah – ubah

- f. Makan yang tidak teratur
- g. Antisosial

Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak- anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.(Mayenti & Sunita, 2018)

## **PEMBAHASAN**

Asumsi – asumsi Dasar Teori Uses and Gratification :

- a. Khalayak adalah aktif, khalayk mempunyai tujuan dalam penggunaan media massa, seperti menghilangkan kejenuhan, mencari indormasi, atau sekedar hiburan
- b. Inisiatif yang menghubungkan antara kebutuhan kepuasan dan pilihan media spesifik terletak di tangan khalayak, khalayak memilih berdasarkan ragam isi apa yang ingin dipilih ataupun dicari
- c. Media bersaing dengan sumber – sumber lain dalam upaya memuaskan kebutuhan khalayak, persaingan media menjadikan beragam memberikan banyak pilihan kepada khalayak
- d. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media, minat dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaannya. Khalayak mempunyai alasan yang kuat dalam penggunaan media, bisa dilihat dari pemilihan media, ragam isi media, dan lain – lain.
- e. Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.(Vera Nawiroh, 2016, p. 125)

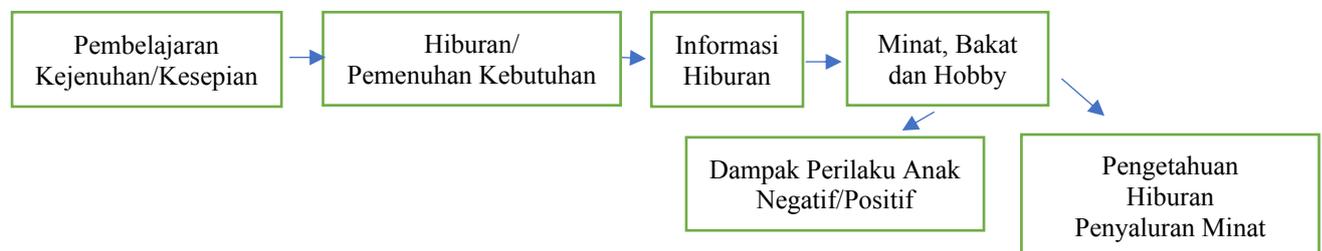
Berdasarkan asumsi peneliti yang dikaitkan dengan teori yang dipakai maka :

- a. Sebagai pengguna media anak usia dini biasa mengakses game online ataupun media sosial seperti Youtube sebagai hiburan saat mereka santai ataupun ikut orang tua keluar rumah.
- b. Pengguna media mendapatkan pembelajaran tambahan dari link video yang terkoneksi ke media sosial ataupun video player seperti tuntunan wudhu, tutorial membaca hijaiyah, serta hafalan – hafalan surat pendek dalam bentuk lagu islami yang mudah diingat.
- c. Ragam media massa menjadikan para pengguna media kaya akan pilihan program sebagai hiburan.

- d. Pengguna media menggunakan media berawal dari tuntutan sebagai alat penunjang pembelajaran yang diberikan dari sekolah meningkat kepada pemenuhan kebutuhan hiburan.
- e. Untuk media pilihan sendiri hanya dapat dinilai oleh pengguna media itu sendiri, akan kepentingan dan kebutuhan mereka dalam mengakses media massa maupun media sosial.

Model Dasar (Klasik) *Uses and Gratifications* yang diajukan Katz dan Blumler mempunyai kerangka pemikiran sebagai berikut :

### The Elements of A Uses and Gratifications Model



### KESIMPULAN

- a. Penggunaan gadget berkesinambungan mempunyai efek positif maupun negative pada perilaku anak
- b. Perubahan perilaku anak kearah kognitif membantu anak dalam mendapatkan informasi serta pengetahuan
- c. Peran orang tua dalam mengontrol anak diperlukan dalam keseharian penggunaan gadget
- d. Diharapkan penggunaan gadget di sesuaikan dengan kebutuhan anak , dengan orang tua sebagai watchdog

### DAFTAR PUSTAKA

- Chekima, B., Chekima, F. Z., & Adis, A.-A. A. (2020). Social Media Influencer in Advertising: The Role of Attractiveness, Expertise and Trustworthiness. *Journal of Economics and Business*, 3(4). <https://doi.org/10.31014/aior.1992.03.04.298>
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan. *Itqan*, 9(2), 97–110. <https://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147/>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.

<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356.

<https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>

Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>

Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: literatur review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.

Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153.

<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544>

Pradana, Y. A., Famukhit, M. L., & Nurhayati. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Paud Permata Ibu Jatirejo. *Jurnal Proyeksi Pendidikan Informatika*, 1, 94–99. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/561/>

Sari, P., & Marlina, S. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 229–238.

<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1328>

Vera Nawiroh. (2016). *Komunikasi Massa*. Ghalia Indoneisa.

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>

Yuliani Wiwin. (2020). METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *Quanta*, 4(1), 44–51.

<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>