

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI KELUARGA STUDY KASUS ASRAMA POLISI GELATIK SAMARINDA UTARA

Desi Eka Dendean¹

Abstrak

Tujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi keluarga di asrama polisi Kecamatan Samarinda Utara. Gaya hidup yang sudah semakin maju dengan hubungan di antara keluarga moderen beberapa dari keluarga tersebut mengalami perubahan gaya hidup yang seharusnya keluarga harus saling mengayomi di mana keluarga seharusnya mempunyai intensitas hubungan satu sama lain, antara ayah dan ibu, ayah dan anak, ibu dan anak, maupun anatar anak dan anak, tetapi di sini peneliti melihat struktur yang seharusnya berjalan dengan tersusun tidak berlaku di karnakan sibuknya masing-masing tiap anggota keluarga sibuk memainkan gadget yang di miliki setiap individu hal ini lah yang dapat mengganggu intraksi keluarga di karnakan kurangnya komunikasi dan perhatian yang di berikan. Oleh karna itu, penulis bermaksud melakukan penelitian yang berada di Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara. Rumusan masalah, Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi keluarga di asrama polisi Kecamatan Samarinda Utara? Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif stastistik, dengan informan sebanyak 67 orang menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data berupa observasi nonpartisipan dan kuesioner. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kuantitatif berupa regresi linier sederhana. Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Keluarga studi Kasus Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara. Dimana penggunaan gadget memberikan pengaruh pada pola interaksi sosial bagi setiap individu dalam sebuah keluarga. Pola interaksi asosiatif dalam bentuk kerjasama paling banyak digunakan responden untuk melakukan interaksi dengan sang anak, sedangkan pola interaksi disosiatif yang paling sering digunakan interaksi kontravensi dimana dalam menyatukan suatu pendapat dalam keluarga.

Kata Kunci: *penggunaan gadget, pola interaksi keluarga.*

Pendahuluan

Sangat disayangkan kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini mempengaruhi gaya hidup *lifestyle* manusia di semua lini kehidupan baik dari

¹ Mahasiswa Program S1 Sosiatri-Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: desyydendean@gmail.com

anak-anak hingga orang dewasa. Derasnya arus globalisasi telah merubah pola dan cara pikir manusia saat berkomunikasi. Hal inilah yang terkadang menjadi kendala bagi tiap-tiap anggota keluarga, khususnya interaksi orang tua dengan anak mereka. Perbedaan generasi orang tua dengan anak diyakini menjadi salah satu pengaruh betapa sulitnya menjalin komunikasi dengan anak mereka. Anak-anak yang lahir di tahun 2000an telah mahir dalam menggunakan teknologi seperti internet, media sosial, smartphone, dan gadget tanpa mengetahui sejarah perkembangan teknologi tersebut (Don Tapscott : 2000).

Dampak negatif yang di timbulkan dari medsos saat ini sangat terasa bagi anak-anak dan remaja yang hidup di tengah kemajuan teknologi yang sangat mudah di akses, dengan demikian bahaya yang di timbulkan semakin besar sebab minimnya wawasan yang dimiliki terhadap penggunaan media sosial membuat mereka mengakses segala sesuatu apa yang mereka cari tanpa sepengetahuan orang tua, hal ini sangat membahayakan pada fase pubertas di mana fase rasa ingin tahu begitu besar konsenkuensinya, anak tidak lagi dekat secara psikologis karena anak menganggap orang tua tidak memiliki perhatian, seharusnya peran orang tua dalam pengawasan dan tumbuh kembang anak sangat di butuhkan untuk menjauhi hal-hal yang tak di inginkan. Kegagalan peran di dalama rumah akan menimbulkan rusaknya anak-anak dari pada tidak adanya seorang pasangan (Paul H.Landis:1953).

Saat ini orang tua pun ikut terjerumus oleh arus teknolgi yang semakin canggih yang banyak menampilkan berbagai macam berita sehingga membuat mereka lupa akan tugasnya bahkan tak jarang orang tua lebih memililih gadget ketimbang orang di sekitarnya bahkan anaknya. Lebih bahaya lagi bagi orang tua yang telah kecanduan gadget mereka tidak akan berfikir panjang untuk memberikan gadget pada anak mereka hal ini dilakukan agar mereka tidak merasa terganggu. Maka tak heran apabila pengguna gadget aktif akan memiliki anak pecandu gadget yang aktif juga. Hal ini di sebabkan oleh buruknya didikan orang tua yang di berikan.

Sebuah Riset bertajuk *The Halifax Insurance Digital Home Index* mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mengaku mereka menggunakan gadget untuk menelpon, mengirim sms, sosial media dan e-mail lebih sering dari pada harus keruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan seperlima atau dari 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui telpon atau sosial media dari pada harus berbicara langsung.

Kecenderungan bermain gadget bisa mempengaruhi intensitas komunikasi berkurang yang menyebabkan saling tidak percaya antara suami maupun istri. Dengan begini anggapan yang di berikan oleh ahli sosial yaitu perubahan pada keluarga modern banyak di pengaruhi oleh adanya perubahan teknologi yang

semakin berkembang dengan begini fungsi pada keluarga tidak berjalan dengan semestinya (William F. Ogburn, 2003:215). .

Kehadiran gadget pada kebanyakan rumah tangga telah mengubah pola interaksi keluarga, sehingga tercapai suatu rumah tangga yang kurang harmonis dikarenakan kurangnya komunikasi sosial terhadap keluarga. Di Asrama Polisi Kecamatan Samarinda kehadiran gadget sudah mempengaruhi anak-anak. Hasil observasi yang dilakukan sebanyak 78 anak dari 100 orang anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget atau menggunakan media sosial dibandingkan melakan interaksi bersama keluarga. Dimana yang awalnya anak-anak belum mengenal gadget yang dulunya aktif bermain maupun belajar serta aktif dalam berkomunikasi dengan keluarga, kini telah mengalami kemerosotan nilai-nilai dalam diri anak yang merubah kurangnya pola interaksi antara anak dan orang tua di dalam keluarga.

Penulis Tertarik melakukan penelitian tersebut di Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara di karnakan melihat gaya hidup yang sudah semakin maju dengan hubungan di antara keluarga moderen beberapa dari keluarga tersebut mengalami perubahan gaya hidup yang seharusnya keluarga harus saling mengayomi di mana keluarga seharusnya mempunyai intensitas hubungan satu sama lain, antara ayah dan ibu, ayah dan anak, ibu dan anak, maupun anatar anak dan anak, tetapi di sini peneliti melihat struktur yang seharusnya berjalan dengan tersusun tidak berlaku di karnakan sibuknya masing-masing tiap anggota keluarga sibuk memainkan gadget yang di miliki setiap individu hal ini lah yang dapat mengganggu intraksi keluarga di karnakan kurangnya komunikasi dan perhatian yang di berikan. Oleh karna itu, penulis bermaksud melakukan penelitian yang berada di Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara.

Kerangka Dasar Teori

Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, dan sebaliknya (Bonner 2010: 31)

Bimo Walgito (2003 : 65) berpenapat bahwa adanya hubungan timbal balik dalam interaksi sosial dapat memberikan pengaruh terhadap individu atau kelompok lain. Interaksi sosial juga berpengaruh terhadap kelompok dengan kelompok lain yang saling berhubungan.

Interaksi sosial dijelaskan oleh Gillin dan gillin (2007 : 91) sebagai hubungan sosial yang dinamis antara idividu dengan individu lain dengan kelompok atau hubungan antar kelompok. Hubungan ini tercipta karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain.

Keluarga

Keluarga berasal dari sanskerta “keluarga kata kula berarti “ras” dan warga berarti “anggota”. Keluarga adalah lingkungan tempat terdapatnya beberapa orang yang masih memiliki hubungan darah.

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan.

Secara Sosiologi, keluarga dapat di definisikan sebagai suatu orang-orang yang disatukan oleh ikatan-ikatan perkawinan, darah, atau adopsi yang berintraksi dan berkomunikasi satu sama lain yang menimbulkan peranan-peranan sosial bagi suami istri, ayah, dan ibu, putra dan putrinya, saudara laki-laki dan perempuan serta merupakan pemeliharaan kebudayaan bersama. Jadi, keluarga merupakan kesatuan sosial yang terkait oleh hubungan darah dan masing-masing anggotanya mempunyai peranan yang berlainan sesuai fungsinya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang di katakan keluarga adalah mereka yang tinggal dalam satu rumah atau satu atap baik itu adanya ikatan darah maupun bukan ikatan darah. Jadi dalam hal ini, pengertian keluarga dibatasi oleh tempat tinggal.

Pola Interaksi Keluarga

Keluarga memiliki peranan yang cukup penting dalam mengembangkan kepribadian anak maka interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak merupakan sebagai faktor yang berpengaruh dalam perkembangan anak. Melalui interaksi ini berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai akan tertanam pada diri anak. Di samping itu di dalam interaksi juga terkandung muatan-muatan emosional yang sangat di perlukan bagi perkembangan anak. Menurut Soekanto (2013) pola interaksi terbagi menjadi dua bentuk, yaitu :

a. Pola interaksi Asosiatif

Pola interaksi asosiatif terbagi kedalam kerja sama (*cooperatoion*), akomodasi (*accommodation*) dan asimilasi (*assimilation*) Soekanto (2013). berikut ini penjelasan masing-masing perilaku yang menggambarkan pola interkasi asosiatif :

1. Kerjasama atau kooperatif (*cooperatoion*)

Kerjasama disini dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau tujuan bersama. Bentuk pola kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia, termasuk pada keluarga. Kebiasaan dan sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak didalam kehidupan keluarga atau kelompok kekerabatan. Bentuk kerjasama tersebut berkembang apabila orang dapat digerakan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut dikemudian hari mempunyai manfaat bagi semua. Juga

harus ada iklim yang menyenangkan dalam pembagian kerja serta balas jasa yang akan diterima. Perkembangan selanjutnya, keahlian tertentu diperlukan bagi mereka yang bekerjasama, agar rencana kerjasamanya dapat terlaksana dengan baik. Kerjasama timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya dan kelompok lainnya. Kerjasama mungkin akan bertambah kuat ada bahaya luar yang mengancam atau tindakan luar yang menyinggung kesetiaan yang secara tradisional atau institusional telah tertanam didalam kelompok, dalam diri seseorang, atau segolongan orang. Kerjasama dapat bersifat agresif apabila kelompok dalam jangka waktu yang lama mengalami kekecewaan sebagai akibat perasaan tidak puas, karena keinginan pokoknya tak dapat terpenuhi oleh karena adanya berbagai rintangan yang bersumber dari luar kelompok itu. Sehubungan dengan pelaksanaan kerjasama, ada lima bentuk kerjasama, yaitu :

- a) Kerukunan yang mencakup gotong-royong dan tolong menolong.
- b) *Bargaining*, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang-barang dan jasa-jasa antara dua organisasi atau lebih.
- c) Ko-optasi (*co-optation*), yaitu suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi, sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegoncangan dalam stabilisasi organisasi yang bersangkutan.
- d) Koalisi (*coalition*), yaitu kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama. Koalisi dapat menghasilkan keadaan yang tidak stabil untuk sementara waktu, karena dua organisasi atau lebih tersebut kemungkinan mempunyai struktur yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Akan tetapi karena maksud utama adalah untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama, maka sifatnya adalah kooperatif.
- e) *Joint-venture*, yaitu kerjasama dalam perusahaan proyek tertentu, misalnya pemboran minyak, pertambangan batu bara, perfilman, perhotelan, dan lainnya.

2. Akomodasi

Akomodasi adalah suatu pengertian yang digunakan para sosiolog untuk menggambarkan suatu proses dalam hubungan-hubungan sosial yang sama artinya dengan pengertian adaptasi (*adaptation*) yang dipergunakan oleh ahli biologi untuk menunjuk pada suatu proses dimana makhluk-makhluk hidup menyesuaikan dirinya dengan alam sekitarnya. Dengan pengertian tersebut dimaksudkan sebagai suatu proses dimana orang perorangan atau kelompok manusia yang mula-mula saling bertentangan, saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan. Akomodasi sebenarnya merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tidak kehilangan

kepribadiannya. Tujuan akomodasi dapat berbeda-beda sesuai dengan situasi yang dihadapinya, yaitu :

- a) Mengurangi pertentangan antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia sebagai akibat perbedaan paham. Akomodasi disini bertujuan untuk menghasilkan suatu sintesa antara kedua pendapat tersebut, agar menghasilkan suatu pola yang baru
- b) Mencegah meledaknya suatu pertentangan untuk sementara waktu
- c) Untuk memungkinkan terjadinya kerjasama antara kelompok-kelompok sosial yang hidupnya terpisah sebagai akibat faktor-faktor sosial, psikologis dan kebudayaan, seperti yang dijumpai pada masyarakat yang mengenal sistem kasta
- d) Mengusahakan peleburan antar kelompok sosial terpisah

3. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjut. Ia ditandai dengan adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok manusia dan juga meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Secara singkat proses asimilasi ditandai dengan perkembangan sikap yang sama, walau kadangkala bersifat emosional, dengan tujuan untuk mencapai kesatuan, atau paling sedikit mencapai integrasi dalam organisasi, pikiran dan tindakan.

b. Pola Interaksi Disosiatif

Pola interaksi sosial disosiatif terdiri dari persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*) dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*) (Soekanto, 2013).

1. Persaingan (*competition*)

Adalah suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum baik individu maupun kelompok dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan. Ada beberapa bentuk persaingan, diantaranya :

- a) Persaingan ekonomi, timbul karena terbatasnya persediaan apabila dibandingkan jumlah konsumen
- b) Persaingan kebudayaan, menyangkut persaingan dibidang kebudayaan, keagamaan, lembaga kemasyarakatan seperti pendidikan dan sebagainya
- c) Persaingan kedudukan dan peranan. Didalam diri seseorang maupun didalam kelompok terdapat keinginan-keinginan untuk diakui sebagai orang atau kelompok yang mempunyai kedudukan serta peranan yang terpancang

- d) Persaingan ras. Perbedaan ras baik karena perbedaan warna kulit, bentuk tubuh, maupun corak rambut dan sebagainya hanya merupakan suatu perlambang kesadaran dan sikap atas perbedaan-perbedaan dalam kebudayaan

Persaingan dalam batas-batas tertentu memiliki beberapa fungsi, antara lain :

- a) Menyalurkan keinginan-keinginan individu atau kelompok yang bersifat kompetitif
- b) Sebagai jalan dimana keinginan, kepentingan serta nilai-nilai yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian, tersalurkan dengan baik oleh mereka yang ingin bersaing
- c) Merupakan alat untuk mengadakan seleksi atas dasar seks dan sosial
- d) Alat untuk menyaring para warga golongan karya (fungsional) yang akhirnya akan menghasilkan pembagian kerja yang efektif.

2. Kontravensi

Kontravensi pada hakikatnya merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kategori kontravensi yaitu :

- a) Kontravensi antar masyarakat
- b) Antagonism keagamaan
- c) Kontravensi intelektual
- d) Oposisi Moral

Beberapa bentuk kontravensi ditunjukkan melalui perbuatan penolakan, keengganan, perlawanan, perbuatan menghalang-halangi, protes, gangguan, kekerasan, pengacuan rencana, memaki, mencerca, memfitnah, menghasut, mengumumkan rahasia, berkhianat dan mengganggu. Kontravensi, apabila dibandingkan dengan persaingan dan pertentangan bersifat agak tertutup atau rahasia

3. Pertentangan

Pertentangan atau pertikaian adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan. Penyebab terjadinya pertentangan yaitu :

- a) Perbedaan antar individu
- b) Perbedaan kebudayaan
- c) Perbedaan kepentingan
- d) Perbedaan sosial

Pertentangan-pertentangan yang menyangkut suatu tujuan, nilai atau kepentingan, sepanjang tidak berlawanan dengan pola-pola hubungan sosial didalam struktur sosial tertentu, maka pertentangan-pertentangan tersebut bernilai positif. Masyarakat biasanya mempunyai alat-alat tertentu untuk

menyalurkan benih-benih permusuhan, alat tersebut dalam ilmu sosiologi dinamakan *safety-valve institutions* yang menyediakan objek-objek tertentu yang dapat mengalihkan perhatian pihak-pihak yang bertikai ke arah lain. Bentuk-bentuk pertentangan antara lain yaitu pertentangan pribadi, pertentangan rasial, pertentangan antara kelas-kelas sosial, umumnya disebabkan oleh adanya perbedaan-perbedaan kepentingan.

Perubahan Sosial Budaya

Para sosiologi dan antropology mempunyai pendapat yang berbeda mengenai perubahan sosial diantaranya (Soerjono, 1990: 332-337). Soerjono Soekanto mendefinisikan perubahan sosial adalah segala perubahan yang terjadi dalam lembaga kemasyarakatan dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistemnya. Seperti pemakaian teknologi oleh suatu warga masyarakat bahkan membawa suatu perubahan sosial yang dapat diobservasi lewat perilaku anggota masyarakat tersebut melalui pola interaksi antar manusia yang kini telah berubah, dimana kehadiran gadget pada kebanyakan keluarga menengah keatas maupun kebawah telah merubah interaksi yang pada awalnya dilakukan secara langsung (tatap muka) kini mulai digantikan menjadi interaksi dengan gadget.

Perubahan dalam pola interaksi sosial dalam keluarga tersebut menghasilkan sikap individualis, sebab perubahan interaksi langsung menjadi interaksi yang lebih sering dilakukan dengan gadget memiliki perbedaan. Diantar peran emosional dan kontak sosial yang tidak lagi dilakukan secara utuh. Bentuk interaksi sosial dalam keluarga yang dipengaruhi pengguna gadget dapat mengubah fungsi keluarga itu sendiri dimana prilaku antar orangtua, atau orang tua kepada anak dalam pengasuhannya tidak terjalin secara utuh, dimana komunikasi, kedekatan, dukungan maupun keterlibatan orang tua tidak lagi dirasakan atau di lakukan dengan maksimal.

Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi saat ini. Diantaranya seperti, Smartphone, tablet, netboox (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya, hanya dengan menggunakan gadget. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan

berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, bermain game, dan masih banyak yang lainnya.

Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif statistik. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif statistik karena ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena buatan manusia. Fenomena itu bias berupa bentuk, karakteristik, aktivitas, hubungan, perubahan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya. Penelitian ini memiliki 2 buah variabel yaitu, variabel X adalah gadget dan variabel Y adalah interaksi keluarga.

Hasil Penelitian

Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dimana dalam bermain gadget lebih dari lima kali sebanyak 11 responden (16,4%) dan responden menjawab sangat setuju dalam bermain gadget lebih dari lima kali sebanyak 56 responden (83,6%).

Untuk menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari untuk menggunakan gadget sebanyak 10 responden (14,9%), responden yang menjawab setuju dalam menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari untuk menggunakan gadget sebanyak 45 responden (67,2%), responden yang menjawab sangat setuju dalam menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari untuk menggunakan gadget sebanyak 12 responden (17,9%).

Tidak pernah melewatkan hari tanpa bermain gadget sebanyak 12 orang (17,9%), responden menjawab setuju tentang tidak pernah melewatkan hari tanpa bermain gadget sebanyak 26 orang (38,8%) dan responden menjawab sangat setuju tentang tidak pernah melewatkan hari tanpa bermain gadget sebanyak 29 orang (43,3%).

Bermain gadget karena selain banyak game juga sebagai media komunikasi sebanyak 14 responden (20,9%), responden menjawab setuju bermain gadget karena selain banyak game juga sebagai media komunikasi sebanyak 26 responden (38,8%), dan responden menjawab sangat setuju bermain gadget karena selain banyak game juga sebagai media komunikasi sebanyak 27 responden (40,3%).

Hal ini dapat menjelaskan bahwa pengaruh penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang cukup besar dalam kehidupan suatu keluarga, sosial dan komunikasi. Karena anak-anak khususnya akan menjadi pasif dalam berkomunikasi dan cenderung bermain gadget, anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka. Hal ini mengakibatkan pergeseran jati diri anak yang memiliki norma terhadap keluarga dan nilai-nilai pekerti yang luhur, konten kekerasan dalam gadget dapat menstimulus anak untuk melakukan hal apa yang dilihatnya. Dampak untuk jangka panjang pada anak yang mengkonsumsi gadget, anak menjadi lebih agresif dari anak biasanya.

Pola Interaksi Keluarga

Didalam suatu pola interaksi dalam keluarga terdapat dua pola interaksi yaitu pola asosiatif dan pola disosiatif. Dimana pola asosiatif berupa kerjasama jawaban responden yang menjawab setuju sebanyak 11 responden (16,4%) dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 56 responden (83,6%). Akomodasi responden menjawab kurang setuju sebanyak 10 responden (14,9%), responden yang menjawab setuju sebanyak 45 responden (67,2%) dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 12 responden (17,9%). Asimilasi dimana responden yang menjawab kurang setuju sebanyak 12 responden (17,9%), responden yang menjawab setuju sebanyak 26 responden (38,8%) dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 29 responden (43,3%).

Sedangkan dalam pola disosiatif persaingan responden yang menjawab kurang setuju sebanyak 10 orang (14,9%), responden yang menjawab setuju sebanyak 45 orang (67,2%) dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 12 orang (17,9%), pola disosiatif kontravensi responden yang menjawab kurang setuju sebanyak 12 orang (17,9%), responden yang menjawab setuju sebanyak 26 responden (38,8%), dan responden menjawab sangat setuju sebanyak 29 orang (43,3%) dan pola disosiatif pertentangan responden menjawab kurang setuju sebanyak 14 orang (20,9%), responden menjawab setuju sebanyak 26 responden (38,8%) dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 27 responden (40,3%).

Pola interaksi yang baik dapat dibentuk apabila para orang tua dapat membagi waktu untuk anak atau keluarga. Dengan waktu kesibukan para orang tua dalam bekerja membuat para anak menjadi kesulitan dalam melakukan interaksi sosial bersama keluarga dalam hal ini melakukan *sharing* atau tukar pendapat.

Pengaruh Penggunaan Gadget (X) Terhadap Pola Interaksi Keluarga(Y) di Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa variabel penggunaan gadget mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pola interaksi keluarga di Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara. Artinya semakin sering penggunaan gadget dilakukan maka akan mengurangi pola interaksi keluarga, dan sebaliknya semakin mengurangi penggunaan gadget maka pola interaksi keluarga akan semakin bertambah.

Hal ini juga terlihat dari hasil analisis yang telah dilakukan bahwa penggunaan gadget bertambah 1% maka pola interaksi akan semakin bertambah yang diberikan oleh keluarga sebesar 1,087. Hasil uji t diterangkan bahwa t hitung $>$ t tabel dimana nilai t hitung (42,699) $>$ t tabel (1,667) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi keluarga.

Penggunaan gadget, yang di ukur dengan indikator berupafrekuensi bermain gadget yang tidak pernah melihat waktu bahkan lebih fokus bermain dibandingkan untuk melakukan kegiatan bersama keluarga, waktu bermain gadget yang tidak terbatas waktu sampai terkadang lupa waktu untuk mandi, belajar dan kumpul bersama keluarga, dengan lebih mementingka intensitas bermain gadget yang terlalu lama, sehingga komunikasi antar keluarga menjadi bekurang.

Gadget merupakan suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Bentuk dari gadget beraneka ragam, mulai dari laptop, smartpone, ipad, ataupun tablet. Keberadaan gadget di era yang semakin berkembang ini memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya, baik pengguna di usia anak-anak ataupun dewasa. Salah satu faktor yang berperan dalam pemberian dampak gadget yaitu durasi penggunaannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar $<$ 1 jam setiap harinya..

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anggota keluarga, baik itu anak maupun orang tuapada Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara memiliki kebiasaan bermain gadget dengan rentang waktu lebih dari 4 jam dalam setiap harinya. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 67,16% atau 45 dari 67 orang responden mengatakan bahwa mereka memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 4 jam dalam setiap harinya. Menurut penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh

Salsabil mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan gadget oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya.

Pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim memiliki dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan. Karena anak-anak menjadi pasif dalam berkomunikasi dan lebih cenderung menyukai bermain gadget, anak menjadi malas berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitarnya. Hal negatif tersebut dapat dikatakan sejalan dengan pola interaksi disosiatif dimana pola interaksi disosiatif sendiri memiliki ciri ciri persaingan, kontravensi dan pertentangan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anggota keluarga baik itu anak maupun orang tua yang memiliki pola interaksi sosial disosiatif dan memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 4 jam dalam setiap harinya, yaitu sebanyak 37 orang. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kemampuan bersosialisasi. Selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada setiap individu. Selain itu, orang menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Orang yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial. Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat pula bahwa 8 dari 45 anak yang sering bermain gadget memiliki pola interaksi sosial asosiatif. Hal tersebut dikarenakan perkembangan sosial pada dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya dari stimulasi bermain *gadget*nya saja.

Salah satu bahaya gadget bagi anak-anak terhadap penggunaan gadget apabila orang tua tidak mengawasinya adalah penyalahgunaan gadget. Di balik kemudahan kita mengakses informasi melalui gadget, akan menjadi risiko bagi anak-anak. Sudah banyak kasus pelajar yang berbuat cabul akibat kecanduan pornografi melalui gadget. Ini bisa membuat anak salah jalan, hingga membuat mereka melakukan hal-hal yang menyimpang. Gadget sebaiknya diperkenalkan pada anak ketika sudah mengerti dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Jangan memperkenalkan pada anak usia yang masih terlalu dini karena bisa berdampak terhadap kesehatan dan tumbuh kembangnya. Berikan pengarahan supaya anak tidak menggunakan gadget dalam waktu yang lama. Nasihati sang buah hati secara perlahan, dan jangan memaksanya untuk menghindari gadget karena akan membuat anak semakin penasaran. Jangan hanya melarang namun, anda juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Ketika di rumah, sebaiknya anda jangan terlalu lama atau terlalu asyik bermain gadget. Karena hal itu akan ditiru oleh anak sehingga secara perlahan akan menjadi kebiasaan yang terus berlanjut hingga dewasa. Semakin anda memanjakan anak, semakin ia akan berbuat senaknya. Dengan demikian anda harus tetap membatasi penggunaan gadget ini. Memanjakan boleh, asal jangan terlalu berlebihan.

Selain dampak negative yang ditimbulkan penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak positif. Penggunaan gadget sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain gadget. Beberapa dampak positif lainnya gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegakan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik.

Pola interaksi keluarga segi pola asosiatif diukur dengan indikator Kerjasama dengan anggota keluarga untuk membersihkan dan merapikan rumah, asimilasi dimana merasa keberatan apabila ada anggota keluarga yang meminjam barang atau gadget, dan akomodasi berupa perasaan senang jika ada penambahan anggota keluarga.

Suatu pola interaksi keluarga yang sering diterapkan meliputi pola disosiatif dimana terdapat persaingan antar keluarga yang sering terjadi apabila terdapat perbedaan pendapat, hal tersebut yang dapat menyebabkan kontradiksi antara keluarga dengan perbedaan yang terjadi, sehingga terjadi pertentangan akibat tidak ada yang mengalah dalam memberikan suatu pendapatnya terkadang terjadilah kekerasan fisik dalam anggota keluarga.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Keluarga studi Kasus Asrama Polisi Kecamatan Samarinda Utara. Hal ini dilihat dari hasil uji t dimana nilai t hitung (42,699) > t tabel (1,667) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Dalam penggunaan gadget memberikan pengaruh pada pola interaksi sosial bagi setiap individu dalam sebuah keluarga. Pola interaksi asosiatif dalam bentuk kerjasama paling banyak digunakan responden untuk melakukan interaksi dengan sang anak, sedangkan pola interaksi disosiatif yang paling sering digunakan interaksi kontradiksi yang paling berpengaruh untuk menyatukan suatu pendapat dalam keluarga.
2. Gadget sebagai alat komunikasi tetapi dikalangan peminat gadget di satu sisi berdampak positif dalam penelitian ini ada sisi negatif dimana anak-anak khususnya akan menjadi pasif dalam berkomunikasi dan cenderung bermain gadget, anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, mereka lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain gadget ketimbang berinteraksi dengan anggota keluarga.

3. Penggunaan gadget yang terlalu aktif belum dewasa, berdampak bahaya pada interaksi asosiatif rendah apabila orang tua tidak mengawasi dengan benar, anak-anak belum bisa memanfaatkan IT dalam kemajuan sosial dan interaksi disosiatif sehingga berpengaruh terhadap keluarga terutama dalam hubungan keluarga.
4. Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menyatakan terdapat H_1 : ada pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi berkurang. Pengguna gadget aktif membuat perubahan sosial budaya dalam hal ini terjadi perubahan pada perilaku dan hubungan dalam suatu keluarga.

Saran

1. Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan kebebasan terhadap anak untuk bermain gadget.
2. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi penggunaan gadget, sebaliknya orang tua juga diharapkan dapat mengontrol durasi penggunaan gadget terhadap diri sendiri dan menyediakan waktu luang untuk interaksi keluarga, sehingga anak-anak mampu menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan waktu, tidak melakukan secara terus menerus hingga lupa waktu dan berinteraksi dengan keluarga akibat dari penggunaan gadget.
3. Diharapkan orang tua dapat memberikan arahan kepada anak apabila dalam bermain gadget lebih dari 4 jam, maka orang tua berhak mengambil gadget yang digunakan anak untuk bermain, sebagai bentuk ketegasan interaksi orang tua.

Daftar Pustaka

- Ari H Gunawan, 2010. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, Rineke Cipta: Jakarta
- Bim owalgito, 2003. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, Andi: Yogyakarta
- Don Tapscott, 2008. *Yang Muda Yang Mengubah dunia*, Gramedia Pustaka Utama : Jakarta
- Elly M. Setiadi, 2007. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*, Kencana Prenada Media group: Jakarta
- Erni Asneli Asbi, 2017. *Perempuan, Laki-Laki Dan Perempuan Dalam Sejarah Perkembangan Sosiologi Keluarga*, RV Pustaka Horizon: Samarinda
- Kriyantono Rachmat, 2006. *Teknik Praktis Risert Komunikasi*, Kencana: Surabaya.
- Rachmat Trijiono, 2015. *Penelitian Kuantitatif*, Papas Sinar: Jakarta
- Suhendi dan Wahyu, 2001. *Pengantar Sosiologi Keluarga*, CV Pustaka Setia: Bandung
- Sulistiyobasuki, 2006. *Metode Penelitian*, PT Raja Grafindo Persada: Jakarta

- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, CV Alfabeta : Bandung
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta: Bandung
- William J. Goode, 2002. *Sosiologi Keluarga*, Sinar Grafika Offset: Jakarta