

PENGUNAAN *KIDS CORNER* DALAM SEBUAH KEGIATAN UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

Maria Riezqie Firnanda

Marina Wardaya

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini berguna untuk mengetahui penggunaan *kids corner* di Surabaya dan Sidoarjo dalam sebuah kegiatan yang dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian data kualitatif dengan cara wawancara ke narasumber dan terhadap pengguna layanan *kids corner* (*expert user* dan *extreme user*) serta studi literatur dari buku-buku dan jurnal ilmiah mengenai penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini, pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak dan penggunaan layanan *kids corner* dalam sebuah kegiatan. Metode penelitian kuantitatif dengan cara membagikan kuesioner *online* dan *offline* kepada 52 *potential customer* di Surabaya dan Sidoarjo. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penggunaan *kids corner* dalam sebuah kegiatan untuk meningkatkan interaksi sosial anak dan meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak.

Kata kunci: *kids corner*, interaksi sosial anak, penggunaan *gadget*

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the use of kids corner in Surabaya and Sidoarjo in an activity that can increase children's social interaction. The research method used in this research are qualitative and quantitative research methods. Qualitative data research methods by interviewing informants and users of kids corner services (expert users and extreme users) as well as literature studies from books and scientific journals about the use of gadgets on early childhood, the effect of gadgets on children's social interactions and the use of kids services corner in an activity. Quantitative research methods by distributing online and offline questionnaires to 52 potential customers in Surabaya and Sidoarjo. The conclusion of this research is the need for the use of kids corner in an activity to increase children's social interaction and minimize the use of gadgets to children.

Keywords: kids corner, children's social interaction, gadget usage

PENDAHULUAN

Teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat sekarang ini. Teknologi bermunculan dengan menghadirkan fitur baru yang semakin canggih dan menarik. Hal ini dapat memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia dari segi pola pikir dan perilaku. Tidak heran jika manusia saat ini sangat memanfaatkan teknologi untuk banyak keperluan. Sehingga teknologi menjadi kebutuhan penting di berbagai bidang.

Salah satu bentuk nyata teknologi canggih saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan teknologi yang diciptakan untuk mempermudah manusia agar tidak memakan waktu lama dalam melakukan aktivitas. Di setiap harinya, manusia menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget*. Sehingga perilaku tersebut dapat memberi pengaruh besar terhadap pengguna *gadget* yang kini tidak hanya dari kalangan pekerja dan orang tua, namun dari kalangan anak-anak dan balita. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku dan tumbuh kembang anak.

Seperti halnya saat anak dan orang tua pergi bersama menghadiri sebuah acara atau kegiatan. Banyak dari orang tua yang memanfaatkan *gadget* untuk mengasuh anak-anaknya terutama anak usia dini. Sehingga orang tua lebih fokus dan leluasa dalam melakukan aktivitas tanpa menghibur dan mendampingi anak bermain. Anak diberikan arahan untuk melihat sebuah tayangan atau video dan bermain menggunakan *gadget*. Mereka beranggapan bahwa dengan memberikan *gadget* kepada anak, dapat membuat anak menjadi lebih tenang dan terhibur tanpa mengganggu aktivitas yang mereka lakukan.

Pada masa anak usia dini atau yang disebut dengan istilah "*gadget*", anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan hebat. Anak mengalami perkembangan dalam mengeksplor dan mencoba hal baru di sekitarnya. Mereka cenderung melakukan aktivitas yang menyenangkan seperti bermain. Menurut Mukhtar Latif (2016), anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosi dan fisik melalui aktivitas bermain. Namun, dengan hadirnya teknologi yang semakin canggih, anak lebih senang bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka terhadap *gadget* yang kurang dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Perilaku ini mengakibatkan tumbuh kembang anak terhambat. Dari segi kesehatan, anak menjadi lebih sering terkena radiasi yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak sehingga daya aktif dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain menurun. Dari segi kejiwaan, anak menjadi individualis, egois dan acuh terhadap keadaan disekitarnya. Mereka merasa berada di zona yang nyaman saat menggunakan *gadget* dan tidak peduli dengan orang lain. Sehingga, anak usia dini perlu diberikan fasilitas yang dapat meningkatkan tumbuh kembang anak secara alami tanpa menggunakan *gadget*.

Salah satu caranya dengan menghadirkan fasilitas *kids corner* untuk anak. *Kids corner* merupakan salah satu wadah untuk anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang secara alami dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak. Fasilitas yang dihadirkan di dalam *kids corner* tidak hanya dari segi hiburan atau permainan saja melainkan kegiatan dan alat permainan edukatif dan interaktif.

Kesan *kids corner* yang dihadirkan akan disesuaikan dengan tema yang diinginkan (*thematic*). Diharapkan anak dapat bermain sambil belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, orang tua tidak perlu cemas dan khawatir saat membawa anak dalam menghadiri sebuah acara bersama. Orang tua lebih mudah dalam mengasuh anak walaupun tidak secara langsung. Namun anak bisa mendapatkan kegiatan positif secara alami tanpa menggunakan *gadget* yang dapat melatih mereka untuk bisa berinteraksi dengan orang lain, serta mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka. Selain itu, *kids corner* ini juga dapat menjadi wadah agar orang tua dan anak bisa pergi bersama sehingga dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Diharapkan nantinya, anak akan memiliki sikap terbuka dan apa adanya terhadap orang tua, dan mampu berinteraksi dengan sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu 25 September 2019 hingga hari Jumat 18 Oktober 2019 dengan menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode kuantitatif berupa kuesioner *online* dan *offline*, dan metode kualitatif berupa observasi, wawancara dengan narasumber dan studi literatur.

DATA PRIMER

Metode pengumpulan data kualitatif dengan cara wawancara ke narasumber dan terhadap pengguna layanan *kids corner* (*expert user* dan *extreme user*) dan kuantitatif dengan cara membagikan kuesioner *online* dan *offline* kepada 52 potential customer.

PROFIL NARASUMBER

Narasumber wawancara yang dipilih adalah orang-orang yang termasuk dalam *expert user* dan *extreme user*.

Expert user :

1. Ibu Youween Sumolang, *Owner The Cloris Party Planner* Bali.
2. Ibu Tyo / Ardani Retno Ninditu, *Owner Zukazoo Kids corner* Surabaya.
3. Ibu Lili, *Owner Weasel Doodle Kids corner* Surabaya.

Extreme user :

1. Ibu Sony / Ratna Setyawati, Ketua RT Perumahan Citra Garden Sidoarjo - ibu rumah tangga yang sering mengadakan acara di lingkup RT.
2. Ibu Citra, wirausaha dalam bidang dekorasi di Sidoarjo dan Jombang
3. Pak Agus, divisi sales dan *marketing-segmentasi government* dan *travel agent* Hotel Luminor Sidoarjo.

Profil Narasumber/Responden Kuesioner:

Responden dari kuesioner yang dipilih berdasarkan pekerjaan yang meliputi wiraswasta atau wiraswasta, pekerja kantoran, dan ibu rumah tangga yang memiliki anak usia di bawah 10 tahun. Segmen yang diambil adalah kalangan menengah ke atas di lingkup Sidoarjo dan Surabaya.

DATA SEKUNDER

Metode pengumpulan data berdasarkan studi literatur berupa buku dan jurnal mengenai penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini, pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak dan penggunaan layanan *kids corner* dalam sebuah kegiatan.

PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Melalui hasil wawancara terhadap *expert user* dan *extreme user*, didapatkan data bahwa, *kids corner* banyak digunakan dalam sebuah kegiatan. Hal ini bertujuan untuk menghindari penggunaan *gadget* berlebihan pada anak dalam sebuah kegiatan bersama orang tua. Salah satu *expert user* yang bernama Ibu Tyo mengatakan bahwa *kids corner* dapat menjadi wadah untuk anak agar bisa berinteraksi sosial secara alami tanpa menggunakan *gadget* apapun. Aktivitas yang dilakukan anak dalam *kids corner* meliputi kegiatan bermain sambil belajar. Anak juga diarahkan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya melalui kegiatan yang dilakukan di dalam *kids corner*. *Expert user* yang lain seperti Ibu Youween Sumolang dan Ibu Lili mengatakan bahwa mereka menyediakan *kids corner* yang dapat digunakan dalam kegiatan apapun dengan konsep edukasi dan interaktif. Hal ini bertujuan agar selain sebagai hiburan, *kids corner* digunakan untuk media pembelajaran anak baik dari segi intelektual maupun perilaku anak dalam bersosialisasi. Beberapa *extreme user* yang bernama Ibu Sony dan Ibu Citra mengatakan bahwa, dalam sebuah kegiatan yang melibatkan anak dan orang tua, perlu adanya *kids corner*. Salah satu alasannya adalah untuk mengajak anak beraktivitas lain di luar rumah bersama teman sebayanya. Sehingga anak nantinya dapat beradaptasi dengan mudah dengan keadaan lingkungan sekitarnya. Anak juga lebih mudah berinteraksi dengan orang lain di luar rumah. Sedangkan *extreme user* yang bernama Pak Agus mengatakan bahwa *kids corner* biasanya digunakan untuk acara perayaan ulang tahun. *Kids corner* tersebut dapat membantu orang tua dalam mengasuh anak saat menghadiri perayaan bersama.

Hasil yang diperoleh melalui *market test* dan menyebarkan kuesioner *online* dan *offline* adalah didapatkan data bahwa :

- 45 orang tua sering menggunakan *gadget* dengan beberapa alasan diantaranya untuk berkomunikasi, berdagang dan mengakses media sosial, 7 orang tua tidak sering menggunakan *gadget* dengan alasan hanya untuk pekerjaan saja;
- 37 orang tua tidak sering memberikan *gadget* terhadap anak dengan beberapa alasan diantaranya seperti membuat anak kecanduan, tidak baik bagi perkembangan anak dan radiasi dari *gadget* yang kurang baik terhadap anak, sedangkan 15 orang tua sering memberikan *gadget* kepada anak untuk beberapa alasan seperti media untuk bermain dan belajar;
- Orang tua banyak yang berpendapat bahwa *gadget* lebih berpengaruh negatif terhadap anak karena beberapa alasan seperti anak lebih kecanduan akan *gadget*, tidak peduli akan lingkungan sekitar, merusak interaksi anak dengan dunia nyata, salah pergaulan, perilaku anak menjadi lebih emosional dan cuek. Namun di sisi positifnya, *gadget* dapat membantu anak sebagai media pembelajaran yang lebih cepat dan menambah pengetahuan;

- Aktivitas yang dilakukan anak saat tidak menggunakan *gadget* menurut para orang tua diantaranya adalah bermain menggunakan alat permainan nyata seperti merakit lego dan boneka, menggambar, dan membaca buku. Pengaruh adanya aktivitas tersebut yang berdampak terhadap perilaku anak diantaranya anak lebih bisa bersosialisasi dengan orang lain, melatih tumbuh kembang anak, mengasah logika dan kreativitas anak;
- Tanggapan orang tua saat melihat dan mendatangi lokasi praktek *market test* secara langsung berupa *kids corner* dalam sebuah acara ulang tahun dan charity yang telah dilakukan adalah mendapatkan respon positif dengan kesan bagus dan menarik. Mereka beranggapan bahwa *kids corner* tersebut menarik, kreatif, mengasah kemampuan motorik anak dan sosialisasi terhadap lingkungan sekitar, mengedukasi anak dan menjauhkan anak dari kecanduan *gadget*, memiliki konsep yang unik dan thematic.

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan terhadap anak dapat mengganggu tumbuh kembang anak secara alami. Terutama di era digital saat ini yang memunculkan banyak teknologi baru yang semakin canggih dan mengundang perhatian siapapun yang melihat. Menurut Nyi Mas Diane (2017), era digital merupakan zaman atau masa yang hampir seluruh masyarakatnya menggunakan teknologi atau sistem digital yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah teknologi berupa *gadget*. Menurut Esther, Jarot (2016), *gadget* merupakan teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari sebelumnya. Dengan menggunakan *gadget* dapat mempermudah kegiatan yang dilakukan manusia terutama dalam hal berkomunikasi. Menurut Puji Asmaul (2017), *gadget* memiliki fungsi yang relatif terhadap penggunaannya, diantaranya :

1. Komunikasi

Manusia dapat berkomunikasi dengan siapapun dengan mudah, cepat dan praktis. Segala informasi lebih cepat diakses hanya dengan menggunakan perangkat yaitu *smartphone* atau *handphone*.

2. Sosial

Gadget dapat membantu manusia untuk menghubungkan antar pertemanan walaupun dari jarak yang cukup jauh. Pengguna *gadget* juga bisa memanfaatkannya untuk menambah teman dan menjalin hubungan yang baik dengan keluarga maupun orang terdekat.

3. Pendidikan

Melalui *gadget*, ilmu pengetahuan mudah didapatkan dan diakses kapanpun sesuai dengan kebutuhan. Bentuk media pembelajaran melalui *gadget* sudah berkembang dengan baik dan menarik. Sehingga pengguna *gadget* lebih mudah untuk mencari ilmu pengetahuan di berbagai bidang dengan cepat dan praktis.

Namun, disisi lain *gadget* memiliki kekurangan diantaranya dapat membuat pengguna menjadi kecanduan atau menggunakan secara berlebihan yang bisa merubah perilaku dan pola hidup pengguna. Seperti halnya orang tua dan anak. Kini, orang tua lebih menghabiskan waktu diluar rumah dengan alasan pekerjaan. Sehingga mereka kurang memiliki waktu dalam berkomunikasi dengan anak secara intens. Salah satu cara berkomunikasi adalah menggunakan *gadget*. Orang tua dapat memantau aktifitas yang dilakukan anak kapanpun dan dimana saja. Sedangkan orang tua yang dapat memantau anak di lingkungan rumah merasa bahwa *gadget* dapat mengalihkan perhatian anak sehingga seharusnya mereka bisa mengerjakan aktivitas lain yang lebih bermanfaat di rumah. Tanpa disadari, orang tua telah memberi kebebasan kepada anak untuk menggunakan *gadget* kapanpun dan dimanapun. Sehingga kebanyakan dari orang tua saat ini ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya dengan cara memberikan *gadget*. Mereka beranggapan bahwa *gadget* dapat membuat anak menjadi terhibur dan tidak bosan. Menurut Putri Hana (2017) ketergantungan anak terhadap *gadget* disebabkan karena durasi dalam penggunaan *gadget* yang cukup lama yang dilakukan setiap hari. Sehingga, hal ini menyebabkan karakter anak menjadi antisosial. Terutama penggunaan *gadget* untuk anak usia dini. Menurut Puji Asmaul (2017) pada masa anak usia dini yang disebut dengan istilah "*golden age*", anak mengalami perkembangan dalam beberapa aspek seperti kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual sehingga anak lebih cepat dalam menerima informasi. Sehingga pada masa inilah, perilaku anak dibentuk agar bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Anak juga cenderung suka mendapatkan hal baru yang dapat memuaskan rasa penasaran salah satunya melalui *gadget*. Dengan tampilan menarik dan menghadirkan fitur baru yang semakin canggih membuat anak tidak mau lepas dari memegang *gadget*. Sehingga anak lebih asyik di dalam dunianya sendiri dengan *gadget* tanpa bermain dan berbaur bersama teman sebayanya.

Salah satu dampak penggunaan *gadget* menurut Amy Asma Mitsalia, Tria Puspita Sari (2016) adalah dari sudut pandang ilmu kejiwaan dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak secara alami. Karena saat menggunakan *gadget*, anak hanya merespon dari satu arah sehingga mereka cenderung tidak dapat mempelajari bagaimana berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dan tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Anak juga tidak dapat mampu mengenali berbagai emosi dan mengakibatkan perilaku anak lebih individualis. Perilaku ini dapat membuat anak kurang peka terhadap lingkungan sehingga hubungan yang terjadi dengan masyarakat luas tidak terjalin dengan baik hingga dewasa (Yusmi, 2015). Menurut Shin Yee-Jin (2014), hal yang mempengaruhi kemampuan anak dalam bersosialisasi dan emosi sangat berpengaruh pada saat kehidupan awal anak. Sehingga diperlukan pengetahuan mengenai dampak dari penggunaan *gadget* sejak dini. Berikut beberapa, dampak buruk dalam penggunaan *gadget* terhadap anak menurut Derry (2014) diantaranya :

- Anak menjadi pribadi tertutup yang pandai menyembunyikan masalah yang sedang dihadapi dan lebih suka menyendiri
- Anak mengalami gangguan karena kesehatan otak dan mata terganggu

- Berkurangnya kemampuan anak dalam berkreativitas
- Anak dapat terkena radiasi yang dapat mengganggu kesehatan anak
- Anak bisa terancam terkena *cyberbullying*

Umumnya, interaksi memiliki arti saling berhubungan dan memberikan respon antar dua individu atau lebih. Sedangkan menurut Putri Hana (2017), interaksi sosial adalah komunikasi atau hubungan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk saling mempengaruhi dalam mendapatkan sebuah tujuan. Pada anak, perilaku sosial anak berkembang saat terjadinya interaksi dengan teman sebayanya dengan adanya minat aktivitas yang akan dilakukan bersama. Jika anak kurang merasa puas dengan respon dari teman sebayanya, anak cenderung akan mencari kepuasan lain di lingkungan keluarga. Sehingga kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

1. Lingkup keluarga

- Hubungan atau interaksi anak dengan keluarga terutama orang tua. Orang tua perlu membimbing anak untuk mengenal lingkungan sekitar sehingga anak dapat beradaptasi dimana saja
- Posisi atau urutan anak dalam keluarga bisa mempengaruhi tingkat kemandirian anak
- Jumlah anggota keluarga yang dapat mempengaruhi pemberian kasih sayang dari orang tua untuk anak
- Perlakuan orang tua terhadap anak dengan baik, terarah dan merespon kegiatan yang anak lakukan
- Harapan orang tua yang memiliki tujuan agar anaknya berkembang sesuai arahnya

2. Lingkup luar keluarga

- Berinteraksi dengan teman sebayanya yang memiliki arahan yang jelas
- Berinteraksi dengan baik dengan siapapun di luar rumah entah sesama teman sebaya maupun orang dewasa yang melintas
- Memiliki kepercayaan diri yang apa adanya dan lebih menerima diri sendiri

Berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini terutama *gadget*, penggunaan yang berlebihan oleh anak dapat mengakibatkan perkembangan sosial anak menurun. Sehingga anak akan merasa asing terhadap lingkungan sekitarnya. Hubungan yang terjalin antara anak dengan orang tua dan anak dengan lingkungan sekitar (teman maupun orang dewasa) menjadi tidak baik. Sehingga anak perlu diberikan wadah untuk dapat memperoleh proses tumbuh kembang yang baik dan mampu berinteraksi sosial di dalam maupun luar rumah.

Kini, sering dijumpai dalam sebuah kegiatan yang melibatkan orang tua dan anak, seperti diantaranya acara pernikahan, *family gathering*, arisan keluarga hingga perayaan ulang tahun, anak kurang berinteraksi dengan orang tua. Hal ini disebabkan oleh peran *gadget* yang sudah menggantikan peran orang tua dalam mengasuh anak. Orang tua lebih memilih memberikan *gadget* terhadap anak karena beranggapan bahwa cara yang dilakukan tersebut lebih praktis dan orang tua bisa lebih fokus terhadap acara yang dihadiri. Orang tua memanfaatkan *gadget* untuk menjadikan jalan pintas dalam mendidik dan mengasuh anak. Akibatnya, anak lebih asyik bermain sendiri walaupun kenyataannya anak lebih tenang dalam menghadiri sebuah acara bersama orang tua namun kurangnya komunikasi dengan anak. Anak cenderung lebih merespon *gadget* daripada orang tuanya sendiri. Di sisi lain, anak juga kurang berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga dapat menimbulkan sikap egois dan tidak peduli akan lingkungan sekitar.

Sehingga solusi untuk orang tua dari hasil penelitian ini adalah menyediakan wadah untuk anak berupa *kids corner* yang dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak dengan keluarga dan lingkungan sekitarnya. *Kids corner* ini menyediakan ruang anak untuk bermain sambil belajar. Menurut Achmad Zaini (2015), anak bisa senang dan terhibur karena bermain. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang serius dilakukan anak-anak tapi berkesan menyenangkan. Menurut Ari Priyanto (2014), bermain dapat mempengaruhi mental dan kejiwaan anak sehingga mereka bisa bebas berkreasi dan berkarya. Hal ini sejalan dengan anak yang semakin kreatif dan aktif dengan bermain (Made Ayu, 2014). Aktivitas yang dilakukan di dalam *kids corner* ini tidak melibatkan *gadget* sebagai alat permainan, sehingga anak bisa menggunakan alat permainan nyata saat bermain. *Kids corner* ini memiliki konsep edukasi yang dapat diaplikasikan dalam sebuah kegiatan diantaranya acara pernikahan, *family gathering*, arisan keluarga, perayaan ulang tahun yang melibatkan orang tua dan anak. *Kids corner* ini memiliki keunggulan dalam mengedukasi anak sambil bermain dengan disediakan tiga zona berbeda yaitu zona perpustakaan (*Library Zone*), zona permainan membangun seperti lego dan balok kayu (*Building Games Zone*) dan zona kreativitas (*Craft Zone*). Setiap zona yang tersedia diharapkan dapat mengajak anak untuk bermain sambil belajar bersama dengan orang sekitar atau teman sebayanya. Zona perpustakaan merupakan zona yang memberikan wadah untuk anak agar bisa meningkatkan minat baca dengan adanya buku-buku di zona tersebut. Menurut Juznia (2015), anak bisa meningkatkan minat bacanya karena tertarik akan buku yang menarik. Membaca hendaknya ditanamkan sejak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membaca, daya nalar anak dalam membaca semakin berkembang dan berpandangan luas serta dapat meningkatkan ilmu pengetahuan. Sedangkan pada zona permainan, anak diharapkan bisa meningkatkan imajinasi mereka dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Menurut Ahmad, Ani, Jessica (2014) mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu alat yang dapat mengembangkan komunikasi anak dengan orang lain. Cara untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu perkembangan anak dalam bahasa, emosi, kognitif, fisik dan perkembangan sosial. Sehingga anak akan merasa senang, nyaman dan aman (Betrics Maria, Putu Agus, Suriata, 2017). Selain itu, pada zona kreativitas, anak diajak

untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki dengan aktivitas seperti menggambar dan meronce. Anak akan lebih bisa meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebayanya dengan cara meronce bersama dan saling menilai karya yang telah dibuat.

Melalui hasil pengamatan terhadap *kids corner* yang telah dibuat, anak lebih bisa mengembangkan interaksi sosial dengan belajar sambil bermain. Selama proses kegiatan tersebut, tidak ada anak yang asyik sendiri memainkan *gadget*. Anak lebih bisa berbaur dengan teman yang belum kenal maupun yang sudah kenal. Anak juga lebih terbuka dalam mengekspresikan idenya dan percaya diri akan hasil karyanya.

PENUTUP

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa perlu adanya *kids corner* dalam sebuah kegiatan untuk meningkatkan interaksi sosial anak saat ini. Selain itu dapat meminimalisir penggunaan *gadget* berlebihan terhadap anak dalam sebuah kegiatan bersama dengan orang tua. Hal ini perlu dilakukan karena dengan adanya *kids corner* dapat menjadi sarana atau media pembelajaran juga untuk anak di luar aktivitas yang dilakukan di rumah serta mempererat hubungan antar orang tua dengan anak. Anak akan mendapatkan haknya dalam diasuh secara langsung dan alami oleh orang tua. Pembelajaran yang dilakukan berkonsep bermain sambil belajar atau edukatif agar anak mendapatkan kebutuhannya dalam bermain dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

SARAN

Dari hasil *market test* yang telah dilakukan, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk merancang sebuah *campaign* untuk memperkenalkan *kids corner* kepada khalayak umum. Serta menekankan pada *kids corner* yang berkonsep edukatif dan tematik sebagai keunikan dari bisnis *kids corner* yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Studi Literatur :

1. Beranda Agency, Derry Iswidharmanjaya. (2014). **Bila Si Kecil Bermain Gadget : Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.** Brenda Agency
2. Ir. Esther Setiawati, M.Pd, Ir. Jarot Wijarnako, M.Pd. (2016). **Ayah Ibu Baik.** Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia
3. Muhammad Affandi, Mukhtar Latif, Rita Zubaidah, Zukhairina. (2016). **Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.** Jakarta : Prenamedia Group
4. Nyi Mas Diane Wulansari. (2017). **Didiklah Anak Sesuai Zaman.** Jakarta : Transmedia Pustaka

5. Yee-Jin Shin. (2014). **Mendidik Anak di Era Digital**. Jakarta : Mizan Digital Publishing
6. Ahmad Adib, Ani Wijayanti, Jessica Michaela Mintoogo (2014) : **Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun**.
Doi : <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1964>
7. Ahmad Zaini (2015) : **Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini**. Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Doi : <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/4656>
8. Amy Asma Mitsalia, Tria Puspita Sari (2016) : **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah DI TKIT AL MUKMIN**. PROFESI, Volume 13, Nomor 2, Maret 2016.
Doi : <http://www.ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
9. Aris Priyanto (2014) : **Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain**. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014
Doi : <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2913/2434>
10. Betrics Maria Mando, Putu Agus Indrawan, Suriata Suriata (2017) : **Pengaruh Metode Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak**. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 2(4), 2017.
Doi : <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbb/article/view/1026>
11. Juznia Andriani (2015) : **Layanan Kids corner Di Pusat Perpustakaan Dan Penyebaran Teknologi Pertanian**. Jurnal Perpustakaan Pertanian.
Doi : J. Perpus. Pert. Vol. 24 No. 1 April 2015: 31-37
12. Made Ayu Anggreni (2014) : **Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini. Vol 10 No 18 (2014)**: Jurnal Buana Pendidikan.
Doi : http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/1283
13. Puji Asmaul Chusna (2017) : **Pengaruh Media Gadget Pada Pengembangan Karakter Anak. [320] x Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan**.
Doi : <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
14. Putri Hana Pebriana (2017) : **Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini**. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
Doi : 10.31004/obsesi.v1i1.26
15. Yusmi Warisyah (2015) : **Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**.
Doi : <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semmasdik2015/article/viewFile/212/213>