

## **Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun**

**Nur Asiah, Ari Sofia, Sugiana**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: [nurasiah1311@gmail.com](mailto:nurasiah1311@gmail.com)

nomor HP: 081365401550

***Abstract: Relationship Between Using Gadget to Social Interaction Is 5-6 Years Old.*** The problem in this reseach is the habit using gadget will have a negative impact on social interaction development to child 5- 6 years old. The purpose of this research was to find relationship between using gadget to social interaction is 5-6 years old. This study following a quantitative analysis approach, this study employed correlation analysis. Population on this study is parents who have child 5-6 years old in the Penengahan village. Techniques sampling by use of simple random sampling. This study have 160 participate. Analysis data using correlation sperman rank model. This study explain that there are correlation between using gadget to social interaction is 5-6 years old.

***Keywords:*** early childhood, gadget, social interactions

**Abstrak: Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.** Masalah dalam penelitian ini adalah kebiasaan menggunakan gadget akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Desa Penengahan. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 160 responden. Penelitian ini menggunakan analisis korelasi *sperman rank*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** anak usia dini, *gadget*, interaksi sosial

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Nurmalitasari (2015) menyebutkan bahwa usia dini disebut juga sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (*golden ages*). Pada tahap ini sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Dua tahun pertama kehidupan manusia sangat penting bagi perkembangan anak. Perkembangan bagi anak usia dini diukur dari beberapa aspek perkembangan anak yaitu, aspek fisik motorik, aspek sosial, aspek emosional, aspek bahasa, aspek seni, aspek moral dan aspek keagamaan

Penelitian Regina, et al (2014) menyebutkan bahwa perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang dianggap penting untuk dikembangkan sebagai bekal kehidupan sekarang dan masa yang

akan datang. Tahap pembelajaran sosial anak dimulai ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan di luar keluarga, teman sebaya dan guru sekolah adalah orang terdekat selanjutnya yang menuntut anak untuk mampu berinteraksi sosial dengan baik untuk mengungkapkan pendapat, bertukar informasi, maupun sekedar bercerita.

Muhith (2018) memaparkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dan individu lain, individu satu dapat memengaruhi yang lainnya atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Perkembangan interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa factor, menurut Ardita (2012) yang menjelaskan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulus perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak.

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju. Bahkan sekarang apapun yang terjadi didunia dapat diketahui dengan mudah, pekerjaan manusia juga menjadi lebih mudah dikerjakan hanya dengan satu alat yakni *gadget*. Hal ini sependapat dengan Lewis (2012) bahwa *gadget* merupakan instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Sutrisno (2012) fitur yang ada pada *gadget*, diantaranya adalah kamera, pemutar musik, kalkulator, sosial media, permainan, kalender, telepon dan *messaging*. Perkembangan *gadget* yang semakin canggih dan memiliki berbagai aplikasi-aplikasi yang sangat canggih, membuat semua orang memiliki *gadget*, mulai dari kalangan orang dewasa maupun anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di desa Penengahan kecamatan karya penggawa. Dengan jumlah anak 10 orang menyatakan bahwa *gadget* memang lebih menyenangkan dibandingkan bermain dilingkungan bersama teman-teman.

Hal tersebut dikarenakan berbagai aplikasi yang ada didalam *gadget* seperti *game* dan *youtube*. Hal ini membuat anak lebih tertarik dibandingkan dengan bermain dilingkungannya. Saat anak-anak bermaian *gadget* anak menjadi pendiam dan tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya, anak menjadi malas belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengganggu perkembangan kemampuan bergaul dan terus menerus menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan dikhawatirkan proses interaksi sosial pada anak usia dini mengalami gangguan. Dimana, anak-anak seharusnya berinteraksi baik dilingkungan disekitarnya. Akan tetapi dengan adanya *gadget*, interaksi sosial anak akan menjadi terganggu.

Penelitian ini akan mengkaji mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Pengkajian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Penengahan Kecamatan Karya Penggawa Kabupaten Pesisir Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2019 selama 14 hari. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Desa Penengahan yang terdiri dari 6 dusun yaitu dusun 1-6 dusun, dengan total populasi sebanyak 265 orang.

Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Slovin. Penggunaan rumus ini akan menghasilkan jumlah sampel yang *relative* lebih besar dibandingkan dengan rumus lain, sehingga karakteristik dari populasi akan lebih terwakili dengan tingkat signifikansi 0,05. Pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*, dengan jumlah sampel 160 responden.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan dokumentasi. Kisi-kisi mengenai penggunaan gadget diambil dari Wendy (2015) dan didukung oleh para ahli

sehingga kisi-kisinya adalah (1) segi konten (2) batas waktu (3) kontrol orang tua, yang dinilai dengan skala *Guttman* yang memiliki skor 1= Ya dan 0= Tidak. Interaksi sosial diambil dari Dayakisni dan Hudaniah (2009) dengan dimensi (1) kontak sosial (2) komunikasi, yang dinilai dengan skala *Guttman* yang memiliki skor 1= Ya dan 0= Tidak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment*. Pengujian validitas diperoleh rentang nilai variabel X sebesar -0,34 - 0,939 dan variabel Y sebesar 0,157- 0,892 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* adapun hasil uji reliabilitas variabel X sebesar 0,969 dan variabel Y sebesar 0,909. Sehingga kedua variabel dikatakan reliabel.

Metode analisis yang digunakan yaitu uji korelasional. Berikut ini rumus korelasi *Spearman Rank*.

Menurut Sugiyono (2011) sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum bi^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

$\rho$  = Koefisien *Spearman Rank*

$bi$  = Selisih peringkat setiap data

Sebelum melakukan uji korelasional, terlebih dahulu peneliti melakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan linearitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf Sig. 0,05,. Dari hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi 0,200>0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal. Selanjutnya Uji linearitas dengan taraf Sig. 0,05. Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai signifikansi 0,215>0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil jawaban responden bahwa sebagian besar responden yang menjawab pernyataan dengan latar belakang

SMA sebanyak 55%, SMP sebanyak 26,2 %, SD sebanyak 4,4%, D3 sebanyak 6,9 persen dan S1 sebanyak 7,5%. sebagian besar dari responden berumur 5 tahun sejumlah 118 orang (73,7%), dari segi pendidikan terakhir orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua responden yang berpendidikan SMA sejumlah 88 orang (55,0%), dari segi pekerjaan orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua bekerja sebagai nelayan sejumlah 57 orang (35,6%).

**Tabel 1 Batasan Penggunaan Gadget pada Anak**

Kategori	n	%
Tidak pernah	20	12
<1 jam	34	21
1 jam	46	29
>1 jam	60	37
Total	160	100
Rata-Rata±Std	12±24,6	
Min-Max	3-17	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkat penggunaan gadget pada kategori tidak pernah sebanyak 12%, kurang dari 1 jam sebanyak 37%, 1 jam 29%, lebih besar dari 1 jam sebanyak 21%.

**Tabel 2. Tingkat Perkembangan Interaksi Sosial Anak**

Kategori	n	(%)
Normal	37	23,1%
Terlambat	123	76,9%
Total	160	100
RataRata±Std	12±3,7	
Min-Max	5-18	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat perkembangan interaksi sosial anak di desa Penengahan dengan kategori normal sebesar 23,1% sedangkan dengan kategori terlambat sejumlah 123 orang (76,9%).

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Korelasi Spearman's Rank.**

			X	Y
Spearman's rho	X	Corelasi	1,000	,651
	Y	Corelas	,651	1,000
N			160	160

Berdasarkan hasil perhitungan Spearman's Rank diatas, nilai koefisien korelasi sebesar 0,651 dengan signifikansi 0,000 dengan probabilitas 0,05 yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan gadget dengan variabel interaksi sosial.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini lebih dari satu jam. Banyaknya dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget* ini membuat orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan *gadgetnya*.

Sebagian besar orang tua memberikan batasan waktu kepada anak untuk menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam. Hal ini bisa saja dikarenakan orang tua yang sibuk kemudian memberikan *gadget* kepada anak, supaya anak bisa tenang bermain tanpa mengganggu orang tuanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Noorshahiha (2016) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

Penggunaan *gadget* dengan intensitas waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak.

Hasil penelitian dari Novitasari dan Khotimah (2016) serta hasil penelitian dari Listyawardhani (2015) juga menyatakan lamanya durasi penggunaan *gadget* dapat menghambat perkembangan sosial anak terutama pada interaksi sosial.

Interaksi sosial pada anak usia dini sangatlah penting bagi masa perkembangan anak, interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan lingkungan maupun dengan teman sebayanya. Ketika masa awal anak-anak memasuki dunia pendidikan, anak akan mulai berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sebayanya. Dimana mulai berkerja sama dengan teman, mampu menghargai teman, anak mampu berbagi.

Simamora (2016) menyatakan bahwa *gadget* dianggap lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Hal ini dikarenakan banyaknya konten yang dapat dengan mudah dibuka oleh anak, adapun konten yang dapat dilihat oleh anak ialah film kartun, *game*, *yaoutube*, dan lain-lain. Dari kebanyakan konten yang paling

sering diakses oleh anak yakni *game* dan *youtube*.

Menurut Maulida (2013) sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat anak berusia enam tahun. Sejalan dengan pendapat Suhana (2017) menyatakan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terkena *gadget* dan usia 6 tahun boleh menggunakan, tetapi dengan intensitas pemakaian kurang lebih 2 jam perhari. Karena usia tersebut perkembangan otak anak meningkat 95% dari otak orang dewasa. Jika mengenalkan *gadget* bawah usia enam tahun, anak lebih banyak bermain, karena anak lebih tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*.

Bermain *gadget* dikalangan anak-anak dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak., seperti anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas, mereka lebih memilih duduk diam didepan *gadgetnya* dengan permainan yang ada pada *gadget* dibandingkan bermain dan berinteraksi dilingkungan sekitarnya.

*Gadget* tidak hanya berdampak negatif tetapi memberikan dampak positif. Menurut hasil penelitian dari Wendy (2015) menyatakan bahwa selain untuk bermain *game*, *gadget* juga digunakan untuk belajar melalui *e-learning*.

Menurut hasil penelitian dari Olivia., Sofia dan Fatmawati (2019) menyatakan bahwa perkembangan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui memberikan pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang mengutamakan pada penanaman kemampuan sosial, dimana anak mulai bekerja sama dengan teman, mampu menghargai teman dan mampu berbagi dan berinteraksi sosial melalui media kartu bergambar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial anak akan mengalami keterlambatan karena lebih seringnya anak dalam menggunakan *gadget* dibandingkan bermain dengan lingkungan.

Penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam perhari akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan soial anak. Apalagi penggunaan *gadget* tanpa adanya kontrol atau pengawasan dari orang tua akan membuat anak menjadi lebih mudah mengakses aplikasi-aplikasi yang terdapat didalam *gagdet*. Sehingga anak menjadi malas bergerak, beraktifitas, dan membuat anak menjadi malas dalam berinteraksi sosial di dalam lingkungannya.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis memberikan beberapa saran untuk orang tua diharapkan orang tua lebih selektif dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin menggunakan *gadget*. Perlunya ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosial. Diharapkan bagi guru perlunya memberikan informasi tentang efek negatif dari

penggunaan *gadget* baik kepada orang tua maupu siswa dan dapat menciptakan sarana pembelajaran yang bisa membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran disekolah. Masyarakat supaya lebih cermat dan berwawasan luas dalam mengetahui efek negatif dari penggunaan *gadget* dan untuk peneliti lainnya diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Dayakisni., Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Maulida, H. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. (Thesis). *Jurnal Profesi*. 2(5): 73-77.
- Muhith, A. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Noorshahiha. 2016. The Level Of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets By Parents Lead To Nomophobia. *Internasional Jurnal Art And Science*. 9(2): 519-529.
- Novitasari, W., Khotimah, N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 5(3): 1-4.
- Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Buletin Psikologi*. 23(2): 103-111.
- Olivia, P., Sofia, A., Fatmawati, N. 2019. Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(2) :1-10.
- Regina., S., H., Muntaha. 2014. Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Prilaku Sosial Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. 103(1): 1-10.
- Simamora. 2016. Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 6(4): 1-16.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. 2018. Influence Of Gadget Usage On Children's Social-Emosional Development. *Jurnal Advance In Social Science, Education*

*And Humanities Research (ASSEHR)*. 169(46):224-227.

Triastutik, Y. 2018. Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*. 3(2):1-8.

Wendi. 2015. Young School Children's Use Of Digital Devices And Parental Rules. *Jurnal Telematics And Informatics*. 32(1):787-795.