

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU SUNAN GIRI KECAMATAN BALUNG KABUPATEN JEMBER

(The Correlation Between the Use of Gadgets and the Social Interaction of A Group Children at TK NU Muslimat Sunan Giri, Balung, Jember)

Dwi Mei Mentari Marta, Suhartingsih*, Senny Weyara D. Saputri
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UNEJ)
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail : suhartingsih.fkip.unej@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi membuat pengguna menjadi ketergantungan Penelitian ini dilatarbelakangi dengan banyaknya orang tua yang membiarkan anak usia 3-6 tahun untuk bermain gadget dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel. Anak yang terbiasa bermain menggunakan gadget, akan lebih memilih untuk bermain game di *gadget* daripada untuk bermain di luar rumah dengan teman seusianya. Interaksi sosial antara anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya menjadi berkurang. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini seluruh anak Kelompok A sebanyak 58 anak. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial Anak

Abstract

This research is motivated by the number of parents who deliberately give and let their children play gadgets (aged around 3-6 years old) that should not be feasible to use gadgets on the grounds in order to make children sit quietly and are not fussy. These technological advances make users become dependent. children will use their gadget more often to play games than to study or play outside the home with friends in their age. Social interaction between children and the community, the environment, is reduced. The development of children who are increasingly individualistic causes children to care less about the surrounding environment. This study intends to find out the relationship between the use of gadgets and social interaction of children of Group A in Muslimat NU Sunan Giri Kindergarten, Balung District, Jember Regency. This research method uses a type of correlational research with a quantitative approach. The population in this study was all of the children of Group A. The collection of data used in this study were questionnaires and documents. Based on the results of the study, it can be concluded that there is a correlation between the use of gadgets with children social interaction children of group A in Muslimat kindergarten NU Sunan Giri, Balung sub-district, Jember regency.

Keywords : Gadget usage, child social interaction.

PENDAHULUAN

Golden period terjadi satu kali dalam kehidupan manusia. Periode ini terjadi pada usia enam tahun pertama kehidupan anak. Pada periode ini otak anak berkembang dengan pesat. Anak mampu memberikan respon dengan cepat dan mempelajari hal baru dengan mengeksplorasi lingkungannya (Gunawan & Wibowo, 2016). Pada masa ini stimulasi diperlukan untuk mengoptimalkan dan memberi rangsangan terhadap fungsi organ tubuh serta perkembangan otak.

Stimulasi dapat diartikan sebagai cara dalam memberikan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak terutama yang terkait pada pertumbuhan dan aspek-aspek perkembangan anak (Gunawan & Wibowo, 2016). Masih banyak orangtua kurang memahami tentang stimulasi dini yang tepat yang cocok diterapkan pada anak dan juga orangtua tidak menyadari pola asuh yang diimplementasikan pada keseharian anak dapat berdampak pada perkembangan anak.

Perangkat *gadget* yaitu alat mekanis bergerak dalam ukuran kecil yang berdasarkan tujuannya ada beberapa jenis *gadget* yang umumnya digunakan di berbagai usia yaitu *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet. Menurut Wahyu dan Nurul (2016) menyatakan bahwa, sekitar 94% orangtua mengenakan *gadget* untuk *game*. Sekitar 63% anak menggunakan waktunya maksimal sekitar 30 menit digunakan anak bermain *gadget* untuk *game*. Sementara itu, terdapat 15% anak bermain *gadget* selama 30-60 menit dan 22% sisanya anak dapat berinteraksi dengan *gadget* lebih dari satu jam.

Orangtua saat ini memberikan kebebasan anak untuk memakai *gadget*. Anak usia 3-6 tahun semestinya belum cukup umur untuk mengaplikasikan *gadget* secara berlebihan. Novitasari (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak pada interaksi sosial anak, sehingga orangtua untuk ikut serta dalam memberikan pengawasan terhadap anak ketika menggunakan *gadget*. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan Anak mengoperasikan *gadget* antara lain yaitu orangtua yang memiliki kesibukan bekerja dan adanya penurunan harga *gadget* yang semakin hari semakin murah karena adanya persaingan di pasaran. Perangkat yang terdapat dalam *gadget* tidak hanya mengenai pengenalan gambar atau huruf, tetapi juga terdapat hiburan lain yaitu sosial media, gambar, *video*, serta perangkat yang sering digunakan anak *game*.

Anak usia 3-6 tahun membutuhkan kegiatan kegiatan bermain dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya sehingga mampu mengembangkan interaksi sosial anak. Menurut Wahyu dan Nurul (2016), interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua atau sekelompok individu yang melakukan kontak sosial dengan cara berkomunikasi dan saling merespon. Proses komunikasi ini sangat berpengaruh pada aktivitas atau perbuatan maupun pikiran yang dilakukan dengan adanya timbal balik antar individu. Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang termuat dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 anak usia 4-5 tahun seharusnya dapat memahami perasaan, berbagi,

menghargai hak dan pendapat orang lain, memiliki sikap toleransi, merespon, memiliki sikap sopan kepada teman, guru dan orangtua, serta yang terpenting anak dapat bermain dengan teman sebayanya.

Munisa (2020) dalam penelitiannya menjelaskan dampak positif dan negatif perilaku anak setelah berinteraksi gadget. Dampak positif yang diterima anak yakni memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan menambah kecerdasan anak, sedangkan dampak negatifnya yakni anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas kondisi ini dapat membuat anak melupakan kesenangan bermain dengan teman sebaya maupun dengan anggota keluarganya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pemakaian *gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember.

Penelitian ini dilaksanakan pada TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember selama satu minggu. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian anak kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri sejumlah 58 anak dengan 31 anak laki-laki dan 27 anak perempuan.

Sumber data diperoleh melalui orangtua anak pada kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri disebut sebagai responden atau narasumber.

Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket serta dokumentasi. Kuesioner atau angket berupa metode yang

digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan dan menyebarkannya dapat dilakukan melalui *link google form*. Data angket diperoleh melalui orang tua wali murid kelompok A pada TK Muslimat NU Sunan Giri.

Data yang diperoleh pada metode analisis dokumen berupa profil TK, data anak, data usia, fakta-fakta yang mempengaruhi interaksi sosial kelompok A yang digunakan untuk mencari informasi untuk dijadikan responden atau narasumber.

Instrumen mempunyai syarat agar hasil penelitiannya dikatakan *reliable dan valid* memerlukan uji reliabilitas dan uji validitas terhadap instrument yang digunakan. Pengujian validitas dan reliabilitas dibantu menggunakan *Statistical product and service solution (SPSS)* dengan taraf signifikansi 5%. Jika terdapat item yang tidak valid maka digugurkan. Uji validitas memiliki rumus yang dapat digunakan yaitu *product moment* yang dibantu menggunakan SPSS (*Statistical product and service solution*) for *wondows*. Apabila dihitung secara manual maka rumusnya yaitu :

$$r_{xy} = 1 - \frac{N \sum XY (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi skor butir dengan skor total N

X : skorbutir

Y : skortotal

Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dibantu menggunakan SPSS (*Statistical product and service solution*) for *wondows*. Apabila dihitung secara

manual rumusnya sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{11}{11 - 1} \right] - \left[\frac{\sum a^2}{a^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas intrumen

n : banyaknya butir pertanyaan

σ^2 : varianstotal

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis Korelasi *product momen* dibantu dengan menggunakan SPSS. Hasil analisis data variabel X dan variabel Y diolah dengan menggunakan bantuan perhitungan SPSS v.17. Berikut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- Hipotesis kerja (H_a): ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember.
- Hipotesis nol (H_o): tidak terdapat Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas skala penggunaan *gadget* hasil analisis dari 5 item skala penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa koefisien validitas bergerak antara 0,623 sampai dengan 0,897. Dari analisis tersebut maka semua item valid. Uji validitas skala interaksi sosial anak bahwa dari 10 item pernyataan koefisien variabel bergerak antara 0,596 sampai 0,859 yang berarti semua item valid. Uji Reliabilitas dari nilai *Cronbach Alpha* skala penggunaan *gadget*

sebesar 0,801 dan skala interaksi sosial sebesar 0,777 sehingga dapat dinyatakan kedua skala reliabel atau layak di gunakan sebagai alat pengumpulandata.

Penggunaan *gadget* adalah rata-rata lama anak menggunakan *gadget* untuk kepentingan diri sendiri yakni bermain game, menonton video, belajar, dan memutar lagu dalam sehari. pengkategorian Penggunaan *Gadget* kategori tinggi berjumlah 33 anak, kategori sedang berjumlah 25 anak, dan kategori rendah berjumlah nihil (0).

Interaksi sosial adalah antara anak dengan orang lain yang terdiri dari kepentingan bekerjasama, menghargai, berbagi, dan membantu orang lain. Interaksi Sosial kategori sangat tinggi berjumlah nihil (0), kategori tinggi berjumlah nihil (0), kategori sedang berjumlah 1 anak, kategori rendah berjumlah 30 anak, dan sangat rendah berjumlah 27 anak.

Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menunjukkan *r* hitung sebesar 0,370 dengan signifikansi 0,000 yang diinterpretasikan sebagai adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat interaksi sosial yang rendah. Kesimpulannya ada hubungan yang rendah penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember.

Dari hasil penelitian ini disimpulkan semakin sering intensitas anak dalam bermain *gadget* maka semakin berkurang interaksi sosial anak lakukan sehingga berdampak pada gangguan perkembangan anak dalam jangka waktu yang panjang.

Aspek yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan

anak cukup banyak seperti pendidikan ibu, pada lingkungan di sekitarnya anak menjadi tidak peka, dengan *gadget* anak menjadi asik sendiri beresiko anak menjadi tidak ingat untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar.

Tidak hanya dari stimulasi bermain *gadget*, perkembangan untuk berinteraksi anak tergantung dengan anak itu sendiri, peran orangtua, dan lingkungan disekitar anak. Masing-masing orangtua memiliki pendidikan terakhir yang mempengaruhi bagaimana cara untuk mendidik, membimbing dan memberikan pengajaran pada anak. Pada penelitian ini, terdapat 10,3% orangtua yang berpendidikan anak akhir SMP, dan 63,7% yang berpendidikan akhir SMA/SMK dan sisanya orangtua berpendidikan akhir perguruan tinggi, sehingga terdapat perbedaan antara tingkat pendidikan orang tua dengan cara mendidik anak.

KESIMPULAN

Pada hasil penelitian tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung, karena hasil analisis data Menunjukkan *r*hitung sebesar 0,370 dengan signifikansi 0,000 maka apabila dikonsultasikan dengan kriteria keputusan $\alpha = 0,05$, $\rho = 0,000$ artinya $\rho = 0,000 < \alpha$ sehingga

keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristina Halawa dkk. 2019. Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gagdet) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pagesangan Surabaya.Surabaya
- Gunawan. 2017. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Universitas Diponegoro
- Munisa. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu. 13 (1): 102-114
- Novitasari, W dan Khotimah, N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PAUD Teratai.5(3):182-186.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 11. Lembaran Negara Republik Indonesia 2014. Jakarta