

PENGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH BERBASIS TEORI ADAPTASI SISTER CALLISTA ROY DI TK DHARMA WANITA SIDOARJO

Baderi * Dwi Nurjanah**

ABSTRAK

Perkembangan *gadget* yang sangat pesat, memberikan dampak dalam interaksi karena anak dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan, aktif dengan dunianya sendiri. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan interaksi sosial anak usia pra sekolah. Desain penelitian *cross sectional*. Populasi 47 anak TK Dharma Wanita usia 3-6 tahun di Desa Wirobiting, Sidoarjo. Sampel 32 responden dengan metode *purposive sampling*. Variabel independen yaitu tingkat penggunaan *gadget* dan variabel dependen yaitu perkembangan interaksi sosial. Yang diukur dengan kuesioner. Teknik analisa data menggunakan uji *spearman rho* $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* jarang 25 responden (78%), dan perkembangan interaksi sosial cukup 16 responden (50%). Responden dengan penggunaan *gadget* jarang yang memiliki interaksi sosial cukup 16 responden (50%). Hasil uji *spearman rho* $\alpha = 0,05$ didapatkan $p = 0,001 < 0,05$ sehingga H_1 diterima, artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan interaksi sosial. Diharapkan orangtua dapat membatasi durasi dalam menggunakan *gadget* terhadap anak-anak dengan usia pra sekolah (3-6 tahun) maksimal 30 menit dalam satu hari.

Kata kunci: Anak prasekolah, *Gadget*, Perkembangan interaksi sosial.

USE OF GADGET WITH DEVELOPMENT OF SOCIAL INTERACTIONS OF CHILDREN AGE PRESCHOOL BASED THEORY ADAPTATION SISTER CALLISTA ROY

(In Kindergarten Dharma Wanita Sidoarjo)

ABSTRACT

The rapid growth of gadgets, giving impact in interaction because of children with excessive use of gadgets, is active with their own world. The purpose of the study to determine the relationship of use of gadgets with the development of social interactions of children pre-school age. Cross sectional study design. The population of 47 kindergarten children Dharma Wanita aged 3-6 years in Wirobiting Village, Sidoarjo. Sample of 32 respondents with purposive sampling method. Independent variable is the level of use of gadgets and the dependent variable is the development of social interaction. Measured by questionnaire. Data analysis technique using spearman rho test $\alpha = 0,05$. The results showed that the use of gadget rarely 25 respondents (78%), and the development of social interaction is enough 16 respondents (50%). Respondents with rarely used gadgets who had enough social interaction 16 respondents (50%). Spearman test result rho $\alpha = 0,05$ got $p = 0,001 < 0,05$ so that H_1 accepted, meaning there is relationship of usage of gadget with development of social interaction. It is expected that parents can limit the duration in using gadgets for children with pre-school age (3-6 years) maximum 30 minutes in one day.

Keywords: *Gadget*, Social interaction development, Pre-school children.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, karena telah menciptakan beragam permainan yang kreatif, seperti sekarang telah tersedia *software* dan *game* edukasi yang dirangkai dengan musik untuk membantu anak mengembangkan kemampuan dan kecerdasannya (Irfanqi, 2015, 25). Anak yang menggunakan fasilitas *gadget* banyak memanfaatkan waktunya untuk bermain *game*, menyebabkan anak tersebut enggan untuk interaksi dengan teman sebayanya, anak menjadi malas belajar, malas beraktivitas dan bergerak (Mubashiroh, 2013, 32).

Data Kominfo (2014, 3), penggunaan *gadget* yang termasuk kategori usia anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Kementerian Informasi dan UNICEF tahun 2014 menggambarkan bahwa anak menggunakan *gadget* sebgaiian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Indonesia termasuk dalam peringkat 5 besar Negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Dharma wanita Sidoarjo pada februari 2017, 6 dari 10 ibu mengaku anak-anaknya lebih sering mnghabiskan waktu dengan bermain *game* di *gadget* daripada berinteraksi dengan teman sebayanya.

Dengan menggunakan pendekatan teori adaptasi Calista Roy akan terjadi respon pada anak untuk menyesuaikan diri dan beinteraksi sehingga timbullah stimulasi yang mencetuskan terjadinya perubahan pada anak tersebut. Proses sosialisasi ini akan berlanjut dari anak-anak sampai ke dewasa. Jika anak masih terpaku dengan *gadget*, maka anak akan sulit dalam komunikasi dengan sekitarnya. Anak sepatutnya beradaptasi dengan lingkungan dan teman-teman sehingga akan terjadi perubahan positif pada seorang anak, pada seorang anak, khususnya pada aspek bersosialisasi.

Pembatasan durasi dalam penggunaan *gadget* untuk anak usia pra sekolah sangat

penting dilakukan karena masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Anak yang sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anak akan terhambat khususnya interaksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah dilakukan maksimal 30 menit dalam 24 jam dan dilakukan secara kontinue serta diiringi pemantauan oleh orangtua agar bermanfaat dan berdampak positif.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah analitik dengan metode penelitian kuantitatif, dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Cross-sectional.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang menggunakan fasilitas *gadget* di TK Dharma Wanita Sidoarjo yang berjumlah 47 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak TK Dharma Wanita usia 4-6 di Desa Wirobiting Sidoarjo sejumlah 32 anak, dengan menggunakan tehnik *purposive sampling* jenis *non probability*.

Alat pengumpul data berupa kuesioner yang valid dan reliabel. Kuesioner terdiri dari data umum (pendidikan, umur, pekerjaan, usia anak, jenis kelamin anak), kuesioner penggunaan *gadget* nilai r tabel $0,905 > 0,632$ dan kuesioner perkembangan interaksi sosial anak $0,860 > 0,632$.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden menurut umur orangtua

No	Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1	<25 Thn	5	15
2	26-40 Thn	21	66
3	>40 Thn	6	19
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan sebagian besar dari responden berumur 26-40 tahun sejumlah 21 orang (66%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi responden menurut pendidikan

No.	Pendidikan	Frekuensi	Persentase
1	SD	9	28
2	SMP	12	38
3	SMA	10	31
4	PT	1	3
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hampir dari setengah responden berpendidikan SMP sejumlah 12 orang (38%)

Tabel 3 Distribusi Frekuensi responden berdasarkan pekerjaan

No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
1	Bekerja Tidak	6	19
2	bekerja	26	81
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden tidak bekerja sejumlah 26 orang (81%).

Tabel 4 Distribusi Frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin anak

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	13	40
2	Perempuan	19	60
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden jenis kelamin anak perempuan sejumlah 19 anak (60%).

Tabel 5 Distribusi Frekuensi responden berdasarkan umur anak

No.	Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1	4 thn	1	3
2	5 thn	11	34
3	6 thn	20	63
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar dari anak berusia 6 tahun sejumlah 20 anak (63%).

Tabel 6 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat penggunaan *Gadget*

No	Pnggunaan gadget	Frkuensi	Presentase (%)
1	Sering	1	3
2	Jarang	25	78
3	Tidak pernah	6	19
Jumlah		32	100

Tabel 6 menunjukkan bahwa hampir seluruh anak jarang menggunakan *gadget* yaitu sebanyak 25 anak (78%).

Tabel 7 Distribusi frekuensi tingkat perkembangan interaksi sosial

No	Pekembangan interaksi	Frekuensi	Presentase (%)
1	Baik	15	47
2	Cukup	16	50
3	Kurang	1	3
Jumlah		32	100

Tabel 7 menunjukkan bahwa setengah responden perkembangan interaksi sosial anak TK Dharma Wanita adalah cukup yaitu sebesar 16 anak (50%).

PEMBAHASAN

Berdasarkan pada parameter durasi penggunaan gadget mempunyai rata-rata terendah dari masing-masing parameter. Berdasarkan kuesioner pada pertanyaan parameter durasi yaitu soal nomer 1 dan 2 dengan pertanyaan “Apakah anak saya menggunakan hp lebih dari 30 menit dalam satu hari?” di dapatkan hasil bahwa sebagian besar responden menjawab jarang.

Menjauhkan anak dari *gadget* (*smarthphone*, tablet, *handphone*, pad, laptop) merupakan hal yang mustahil dan sulit, karena orang tua tidak bisa terlepas dari *gadget*, kerja, menghubungi saudara, menyelesaikan banyak urusan dengan gadget (Kominfo, 2013, 4). Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus

tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara (Ferliana, 2013, 23).

Durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Sidoarjo masih jarang dilakukan. Dalam satu hari anak-anak tidak menggunakan fasilitas *gadget* lebih dari 30 menit. dan bukan hal yang penting dalam kehidupan anak. Orang tua banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan teman-temannya dibandingkan bermain *gadget*.

Berdasarkan pada parameter jenis penggunaan *gadget* mempunyai rata-rata tinggi dari masing-masing parameter. Berdasarkan pada pertanyaan parameter jenis penggunaan *gadget* item tertinggi yaitu soal nomer 5 dengan pertanyaan “anak saya menggunakan hp untuk bermain game?” di dapatkan hasil bahwa sebagian besar responden menjawab sangat sering.

Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan *continue*. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya (Ferliana, 2013, 23). Saat anak dalam usia prasekolah telah diperkenalkan dengan bermain game yang disukainya, anak akan merasa nyaman dan akan mengulangi kegiatan hal yang disukainya tersebut hingga akan lupa waktu. Hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan otak anak yang terlalu cepat dalam seusia mereka.

Berdasarkan pada parameter dampak penggunaan *gadget* mempunyai rata-rata tertinggi dari masing-masing parameter. Berdasarkan pada pertanyaan parameter dampak penggunaan *gadget* item terendah

yaitu soal nomer 7 dan 8 dengan pernyataan “hp dapat meringankan beban keseharian anak saya” dan “hp dapat meningkatkan kualitas hidup anak saya”. Di dapatkan hasil bahwa sebagian besar responden sangat sering. Orang tua yang menganggap hp dapat meringankan keseharian dan meningkatkan kualitas hidup anak akan memberikan kebebasan untuk anak bermain *gadget* apabila anak sedang ngambek atau rewel. Kurangnya perhatian orang tua (dialihkan pula oleh *gadget*), anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka, padahal hal itu memicu adiksi sehingga seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget* mereka (Rowan, 2015, 35).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden tidak berkarir dan sebagian kecil responden berkarir. Orang tua yang tidak berkarir akan memiliki banyak waktu untuk anak-anaknya. Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *gadget* adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak (Ferliana, 2013, 23).

Pada usia sekitar 3-6 tahun anak banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi dan visiomotorik, aktivitas sensomotorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi. Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau benda, yang dilihat dengan mata harus dipindah dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun keempat, semua pola lokomotoriknya sudah dapat dikuasai. Aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi bersamaan dengan perkembangan anak (Widiawati, 2014, 11).

Orang tua siswa TK Dharma Wanita memberikan *gadget* sebagai alat edukasi, namun dalam seusia mereka, anak perlu adanya dampingan agar *gadget* dapat memberikan dampak yang positif. Orang tua yang tidak berkarir akan

memiliki lebih banyak waktu dalam memberikan asuhan kepada anaknya sehingga, orangtua dapat memberikan arahan saat anak menggunakan *gadget*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setengah dari responden perkembangan interaksi sosial anak TK Dharma Wanita adalah cukup, hampir dari setengah responden dengan perkembangan interaksi sosial baik dan sebagian kecil responden dengan perkembangan interaksi sosial kurang. Berdasarkan pada parameter kemampuan menuntut penyelesaian mempunyai rata-rata terendah dari masing-masing parameter. Berdasarkan pada pertanyaan parameter kemampuan menuntut penyelesaian item terendah yaitu soal nomer 4 dengan pernyataan “pada saat ada teman berselisih anak saya membiarkan saja” di dapatkan hasil bahwa sebagian besar responden menjawab sering.

Interaksi sosial terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi, dalam usahanya untuk mencapai interaksi sosial dengan lingkungan, terkadang tanpa mengalami hambatan sehingga akan muncul sikap perilaku yang positif (Hurlock, 2005, 45). Anak TK Dharma Wanita dengan perkembangan interaksi yang cukup dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dimanapun dia berada. Mereka dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan teman baru, sekolah baru, ataupun lingkungan yang baru. Sedangkan anak dengan perkembangan interaksi yang baik, mereka lebih dapat memberikan penyelesaian saat sedang ada teman yang berselisih, lebih dapat mengontrol emosi saat ada teman yang berbuat usil terhadapnya.

Berdasarkan pada parameter kemampuan komunikasi mempunyai rata-rata rendah dari masing-masing parameter. Berdasarkan pada pernyataan parameter kemampuan komunikasi item terendah yaitu soal nomer 7 dengan pernyataan “pada saat diskusi anak saya berusaha aktif mengemukakan pendapat” di dapatkan hasil

bahwa sebagian besar responden menjawab jarang.

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Disamping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi dalam kelompoknya. Individu didalam kehidupannya tidak terlepas individu yang lain, oleh karena itu individu dikatakan sebagai makhluk sosial yang memiliki fungsi dalam kelompoknya. Jadi dalam hal ini setiap individu ada hubungannya dengan struktur dan fungsi sosial. Anak dengan perkembangan interaksi sosial yang cukup disebabkan kurang beraninya anak berpendapat saat berdiskusi, hal tersebut dikarenakan anak kurang percaya diri saat berkomunikasi didepan kelompok atau didepan banyak orang.

Berdasarkan pada parameter kemampuan berpartisipasi dan kemampuan bertanggung jawab mempunyai rata-rata tertinggi dari masing-masing parameter. Berdasarkan pada pernyataan parameter kemampuan berpartisipasi item tertinggi yaitu soal nomer 2 dengan pernyataan “anak saya bergaul dengan siapa saja tanpa memandang status sosial teman saya” di dapatkan hasil bahwa sebagian besar responden menjawab sangat sering.

Sikap anak-anak terhadap orang lain dan pengalaman sosial dan seberapa baik mereka dapat bergaul dengan orang lain sebagian besar akan tergantung pada pengalaman belajar selama tahun-tahun awal kehidupan yang merupakan masa pembentukan. Apakah mereka akan belajar menyesuaikan diri dengan tuntunan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat (Hurlock, 2005, 45).

Menurut peneliti anak dengan perkembangan interaksi sosial yang baik akan dapat bersosialisasi dengan siapapun tanpa memandang status sosial temannya. Hal tersebut sesuai dengan ciri-ciri anak mampu berinteraksi sosial menurut (Hurlock, 2005, 46), mampu dan bersedia menerima tanggung jawab; Berpartisipasi

bergembira dalam kegiatan yang sesuai dengan tiap tingkatan usia; Segera menangani yang menuntut penyelesaian; Senang menyelesaikan dan mengatasi berbagai hambatan yang mengancam kebahagiaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian kecil dari responden adalah berkarir dan hampir seluruhnya tidak berkarir. Anak akan belajar sosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak. Jika mereka memperoleh kesenangan melalui hubungan dengan orang lain, mereka akan mengulangi hubungan tersebut. Sebaliknya, jika hubungan sosial hanya memberikan kegembiraan sedikit, mereka akan menghindarinya apabila mungkin (Hurlock, 2005, 46).

Anak-anak di TK Dharma Wanita yang terbiasa dengan pengasuh ataupun nenek dan kakek nya akan lebih memilih bersama pengasuhnya daripada dengan ibunya yang sibuk menghabiskan waktu untuk bekerja. Mereka akan lebih merasa nyaman dengan orang yang terbiasa bersamanya dan akan terus mengulangi hubungan bersama seseorang yang membuat mereka senang. Sifat ini akan terbentuk untuk mengembangkan ketrampilan sosialnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah di TK Dharma Wanita sebagian besar responden adalah jarang.
2. Perkembangan interaksi sosial pada anak pra sekolah di TK Dharma Wanita sebagian besar dari responden perkembangan interaksi sosialnya adalah cukup.
3. Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan interaksi

sosial anak usia pra sekolah di TK Dharma Wanita Sidoarjo

Saran

1. Bagi Orangtua

Bedasarkan hasil penelitian ini diharapkan orangtua agar membatasi pemberian *gadget* dalam frekuensi jarang atau tidak lebih dari 30 menit dalam sehari dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain diluar rumah bersama teman-temannya karena semakin jarang menggunakan *gadget* perkembangan interaksi sosial anak semakin baik.

2. Bagi Guru TK Dharma Wanita

Diharapkan agar guru di sekolah TK Dharma Wanita menstimulasi anak didiknya dalam perkembangan yang paling rendah yaitu untuk berani berpendapat saat diskusi dan untuk bersikap peduli saat ada teman yg berselisih.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang pengaruh *gadget* terhadap kemampuan kognitif anak usia prasekolah.

KEPUSTAKAAN

- Balitbang, SDM Kominform, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa) 2014.
- Chris Rowan. 2015. *Penggunaan Teknologi Gadget Pada perkembangan psikologi Anak*.Jurnal
- Ferliana. 2013. *Penggunaan Teknologi Gadget Pada Anak*.Jurnal
- Hurlock, E. *Perkembangan Anak edisi keenam*. Surabaya: Erlangga. 2005.
- Irfanqi.2015.pengaruh teknologi terhadap perkembangan anak,jurnal
- Widiawati.2014.Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa semester v (lima).jurnal
- Mubashiroh.2013.*Gadget,Penggunaan Dan Dampak Pada Anak* .Semarang.