

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Dinda Berliana,¹ Laily Rosidah,² Tri Sayekti,³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,^{1,2,3} Indonesia

Email : 2228170028@untirta.ac.id, laily@untirta.ac.id,
tri_sayekti@untirta.ac.id

Abstract

This study aims to determine the influence of using gadgets on the social interaction of children 5-6 years at TKIT Al-Muhajirin Cilegon Banten. This study uses quantitative research with ex-post facto methods. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The population in this study were 60 parents who had children aged 5-6 years at TKIT Al-Muhajirin and the sampling technique used a total sampling where the number of samples taken was the same as the total population of 60 people. The data analysis technique used correlation coefficient test, determination coefficient test, simple linear regression, and t-test. The results of this study indicate that using gadgets has a significant effect on children's social interactions. This can be seen from the results of the hypothesis testing obtained with a significance value of 0.001. Because the significance value is $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that H1 or the first hypothesis is accepted, which means that there is an influence of using gadgets on social interaction of children aged 5-6 years at TKIT Al-Muhajirin Cilegon-Banten.

Keywords:

Using Gadget;
Sosial Interaction;
Children Aged 5-6
years.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon-Banten. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode ex-post facto. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah 60 orang tua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dimana jumlah sampel yang diambil sama dengan jumlah populasi yaitu 60 orang. Teknik analisis data dilakukan dengan uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi, regresi linear sederhana, dan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan

Kata Kunci:

*Penggunaan gadget;
Interaksi sosial;
Anak usia 5-6 tahun.*

gadget berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 atau hipotesis pertama diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon-Banten.

Diterima : 15 Desember 2021; Direvisi: 15 Februari 2022; Diterbitkan: 26 Februari 2022

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>



Copyright© KIDDO Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia with the licenced under the CC-BY licence

1. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut (Rosidah, 2017:9) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat atau biasa disebut sebagai masa keemasan (golden age). Pada masa ini, stimulasi seluruh aspek perkembangan sangat penting dilakukan agar proses perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal.

Standar pencapaian perkembangan anak usia dini sudah ada dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sebagai bekal bagi kehidupan anak di masa sekarang dan masa yang akan datang. Menurut (Mayar, 2013:459) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan interaksi sosial.

Menurut (Soekanto, 2012:55) mengemukakan jika interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, meliputi hubungan antar individu, kelompok orang, dan kelompok individu dengan orang. Interaksi sosial

adalah hubungan antara anak dengan teman sebaya, orang tua, guru, dan orang lain baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Interaksi sosial pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak. Interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan lingkungan dan teman sebayanya. Ketika anak memasuki dunia pendidikan, anak akan mulai lebih banyak berinteraksi dengan teman sebayanya.

Menurut (Wiyani, 2014:136) kemampuan sosial yang harus dimiliki anak usia 5-6 tahun, yaitu bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi dalam situasi yang berbeda (kebahagiaan, kegembiraan, antusias, dan lain-lain), memahami peraturan dan disiplin, serta mengenal tata krama dan sopan santun serta menghargai nilai-nilai sosial budaya setempat.

Kemampuan interaksi sosial sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena nantinya anak akan diajarkan bagaimana hidup dalam masyarakat, anak juga akan diajarkan berbagai macam peran yang akan menjadi identitas dirinya. Selain itu, anak akan memperoleh berbagai macam informasi yang ada di sekitarnya melalui interaksi sosial.

Di era globalisasi sekarang ini, tidak sulit bagi seseorang untuk berkomunikasi dan melakukan interaksi sosial. Seseorang dapat berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan gadget. Menurut (Wijanarko & Setiawati, 2016:7) gadget adalah suatu perlengkapan yang memiliki tujuan praktis yang sudah dirancang dan memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus di dalamnya dan selalu dirancang lebih canggih untuk mempermudah kehidupan manusia. Gadget dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau smartphone.

Gadget di era globalisasi sangat mudah ditemukan, karena hampir setiap orang menggunakan gadget. Penggunaan gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja, dewasa atau lanjut usia, tetapi juga di kalangan anak usia prasekolah yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Menurut (Sari & Mitsalia, 2016:76) penggunaan gadget bagi anak usia pra sekolah hanya digunakan untuk bermain game, walaupun ada sebagian yang menggunakan gadget untuk mengaji dan belajar melalui aplikasi yang berada di gadget tersebut.

Perkembangan teknologi yang pesat merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Saat ini, kita tidak dapat dipisahkan dari teknologi dalam setiap kehidupan. Akan tetapi, perkembangan teknologi yang pesat ini dapat berpengaruh pada perkembangan anak. Saat ini, sebagian besar orang tua merasa bangga jika anaknya sudah mahir menggunakan gadget, tetapi di sisi lain, sebagian orang tua juga khawatir jika melihat anaknya terus-menerus bermain gadget.

Pada hakikatnya sebuah teknologi diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Inovasi yang diciptakan juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia untuk menunjang aktivitasnya. Penggunaan gadget pada anak memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan gadget memiliki dampak positif bagi anak, yaitu memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya,

seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf yang tentunya akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak. Penggunaan gadget dapat mengakibatkan anak malas beraktivitas dan bergerak, karena anak dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi. Anak-anak lebih memilih untuk duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di gadget tersebut. Secara bertahap anak akan melupakan kesenangan bermain dengan keluarga dan teman sebayanya. Apabila hal tersebut dilakukan secara terus-menerus maka akan berdampak negatif bagi kesehatan dan perkembangan anak.

Menurut (Iswidharmanjaya & Agency, 2014:33) gadget memiliki dampak positif apabila digunakan anak dengan lebih bijak, antara lain merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, mendukung aspek akademis, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan keterampilan mengetik, mengurangi tingkat stress, dan meningkatkan keterampilan matematis. Adapun dampak negatif penggunaan gadget pada anak, antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak dan mata terganggu, anak mengalami gangguan tidur, anak suka menyendiri, terlibat perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan mengalami ancaman cyberbullying.

Saat ini, banyak anak prasekolah yang sudah menggunakan gadget sebagai media utama dalam bermain, belajar atau menonton video. Bahkan tak sedikit juga orang tua yang dengan sengaja mengenalkan gadget kepada anak sejak dini, tetapi sebagian besar orang tua tidak mengawasi anaknya saat bermain gadget, sehingga penggunaan gadget pada anak menjadi tidak terkendali. Penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat memiliki dampak negatif terutama terhadap interaksi sosial anak, yaitu mengurangi aktivitas bermain dengan teman. Anak yang terlalu asyik bermain gadget cenderung malas untuk bermain dengan temannya. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget juga cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Ketika anak sibuk bermain gadget dan ada seseorang yang mengajaknya berbicara, anak akan mengabaikan orang tersebut. Selain itu, anak yang terlalu sering menggunakan gadget juga cenderung lebih agresif dan sulit mengontrol emosinya. Apabila hal ini terus-menerus terjadi, dikhawatirkan akan mengganggu interaksi sosial anak dan mengurangi kesempatan anak untuk belajar bersosialisasi, bersaing, dan berempati dengan orang lain.

Menurut Efendi dalam (Saraswati, 2018:20) faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget pada anak, yaitu komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga (khususnya orang tua), pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak, dan kejenuhan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua lebih memperhatikan anaknya agar anak tidak merasa kekurangan kasih sayang dari orang tua. Orang tua juga dapat memaksimalkan waktu bersama anak agar anak tidak bosan, jika anak merasa bosan dan kurang perhatian dari orang tua, maka anak melampiaskan kejenuhan itu dengan bermain gadget. Apabila orang tua tidak mengawasi anaknya ketika bermain gadget maka dampaknya akan

sangat berbahaya bagi anak, karena anak dapat mengakses fitur maupun aplikasi apapun yang terdapat pada gadget tersebut.

Menurut (Novitasari & Khotimah, 2016:184) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Orang tua sebaiknya ikut serta mengawasi anaknya saat menggunakan gadget agar menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, orang tua juga sebaiknya memberikan batasan waktu penggunaan gadget pada anak dan lebih mengenalkan anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut (Nurmasari, 2016:30) membagi intensitas penggunaan gadget menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan lebih dari 60 menit/hari dan dilakukan setiap hari. Menurut Ferliana dalam (Al-Ayouby, 2017:17) anak usia dini sebaiknya menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam per hari, jika hal ini berlangsung terus menerus setiap hari dapat mempengaruhi psikis anak.

Menurut The American Academy of Pediatrics dan Canadian Pediatric Society dalam (Wulansari, 2017:30) menjelaskan bahwa anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak dianjurkan untuk menggunakan gadget, penggunaan gadget pada anak usia 3-4 tahun dibatasi 1 jam per hari, dan penggunaan gadget untuk anak usia 5 tahun ke atas dibatasi 2 jam per hari. Orang tua sebaiknya memberikan jadwal yang tepat bagi anak untuk bermain gadget dan menyediakan alternatif kegiatan lain agar anak tidak bosan dan memilih untuk bermain gadget. Penggunaan gadget juga sebaiknya tidak menjauhkan anak dari berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik itu lingkungan teman maupun keluarga.

Pada kenyataannya, menurut (Pangastuti, 2017:166) menjelaskan bahwa anak menggunakan gadget secara berlebihan karena orang tua tidak memberikan batasan waktu kepada anak saat bermain gadget sehingga anak menjadi kecanduan gadget dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Anak lebih memilih bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, hal ini dikarenakan permainan yang terdapat di dalam gadget cenderung lebih menarik daripada permainan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Mei 2021 di TKIT Al-Muhajirin Cilegon, didapatkan bahwa mayoritas anak di TKIT Al-Muhajirin Cilegon menggunakan gadget ketika berada di rumah. Sebagian besar anak-anak ini menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet PC. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk menonton video di YouTube dan bermain game. Selain itu, tidak sedikit orang tua di TKIT Al-Muhajirin yang memfasilitasi anaknya gadget. Orang tua mengatakan bahwa alasan memfasilitasi anaknya gadget karena teman sebaya atau anak-anak di lingkungan sekitar rumahnya sudah menggunakan gadget. Walaupun orang tua memfasilitasi anaknya gadget, orang tua juga tetap memberikan batasan waktu, pendampingan, dan pengawasan kepada anak saat menggunakan gadget. Akan tetapi, terdapat beberapa orang tua yang

tidak memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk menggunakan gadget, sehingga dapat menyebabkan interaksi sosial anak menurun, karena anak lebih memilih bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai aplikasi permainan yang ada di gadget tersebut yang tentunya lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan permainan yang ada di lingkungan sekitarnya. Orang tua membenarkan bahwa ketika anaknya bermain gadget, anak cenderung diam di depan gadgetnya dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Anak menjadi ketergantungan pada gadget dan sering meminta untuk bermain game atau menonton video di YouTube, sehingga kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar berkurang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon".

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Menurut (Sugiyono, 2016:50) penelitian *ex-post facto* merupakan suatu penelitian yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al-Muhajirin yang berlokasi di Jl. Lada Kav. Blok G. RT 7, RW 6, Kelurahan Ciwaduk, Kecamatan Cilegon, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020-2021, dimulai pada bulan Juni 2021.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang berfungsi sebagai alat pengumpulan data yaitu kuesioner dan dokumentasi. Dalam penelitian ini skala yang digunakan untuk mengambil data penelitian menggunakan skala likert dengan bentuk checklist yang terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu selalu dengan skor 4, sering dengan skor 3, jarang dengan skor 2, dan tidak pernah dengan skor 1.

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak berusia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon yang berjumlah 60 orang. Menurut (Sugiyono, 2016:181) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan *sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Alasan mengambil *total sampling* karena menurut (Sugiyono, 2016) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel semuanya. Menurut (Sugiyono, 2016:124) *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 orang.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi, uji regresi linear sederhana, dan uji t dengan bantuan IBM SPSS Statistic 23. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji koefisien korelasi bertujuan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan antar variabel independen dan variabel

dependen. Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel X mempunyai pengaruh terhadap variabel Y. Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen dengan variabel dependen dalam bentuk persamaan regresi. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah dari setiap variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al-Muhajirin Cilegon-Banten. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket atau kuesioner kepada 60 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun yang berada di TKIT Al-Muhajirin Cilegon.

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap instrumen soal yang akan digunakan untuk penelitian. Uji coba dilakukan untuk mengetahui valid dan reliabel suatu instrumen atau data.

Perumusan kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan sintesis dari teori-teori yang dikaji tentang suatu konsep dari variabel yang hendak diukur. Untuk mengukur instrumen penggunaan gadget maka bersumber dari (Wulansari, 2017:30) dan (Wijanarko & Setiawati, 2016:8) yang menjelaskan bahwa indikator penggunaan gadget pada anak mempunyai tiga komponen diantaranya adalah waktu penggunaan, peraturan penggunaan, dan aplikasi yang digunakan, sedangkan untuk mengukur instrumen interaksi sosial bersumber dari (Wiyani, 2014:136) yang menjelaskan bahwa indikator interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi, disiplin, mengenal tata krama dan sopan santun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang berbentuk pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan dijawab responden. Dalam hal ini peneliti membuat pertanyaan atau pernyataan yang dijawab oleh responden dan bentuk kuesionernya adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang menggunakan pilihan ganda atau pilihan jawaban yang sudah ada yang terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu selalu dengan skor 4, sering dengan skor 3, jarang dengan skor 2, dan tidak pernah dengan skor 1.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon.

Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan *Gadget*

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Penggunaan <i>Gadget</i>	Waktu penggunaan	Batasan waktu penggunaan <i>gadget</i>	1, 2	7
		Adanya perbedaan pemberian waktu penggunaan <i>gadget</i>	3	

		Konsisten dalam menerapkan waktu penggunaan <i>gadget</i>	4	6	
		Durasi penggunaan <i>gadget</i> rendah	5		
		Durasi penggunaan <i>gadget</i> sedang	6		
		Durasi penggunaan <i>gadget</i> tinggi	7		
	Peraturan penggunaan	Pengawasan dari orang tua	8, 9		6
		Penggunaan <i>gadget</i> dengan posisi yang baik	10		
		Pemberian aturan penggunaan <i>gadget</i>	11, 12		
		Mentaati peraturan penggunaan <i>gadget</i>	13		
	Aplikasi yang digunakan	Adanya penjelasan aplikasi yang akan digunakan anak	14		7
		Orang tua terlibat dalam pemilihan aplikasi	15, 16		
		Mengetahui aplikasi yang diunduh anak	17		
		Penggunaan aplikasi sesuai dengan rating usia	18		
		Penggunaan <i>gadget</i> untuk hiburan	19		
Penggunaan <i>gadget</i> untuk belajar		20			
Total				20	

[Sumber: (Wulansari, 2017:30), (Wijanarko & Setiawati, 2016:8)]

Kisi-Kisi Instrumen Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Interaksi Sosial	Kerja sama	Bermain bersama dengan temannya	1, 2	4
		Melakukan kegiatan atau permainan secara berkelompok	3	
		Membantu teman saat melakukan kegiatan kelompok	4	

Toleransi	Menolong orang lain yang membutuhkan	5	4
	Berbagi dengan orang lain	6, 7	
	Saling memaafkan	8	
Mengekspresikan emosi	Mengenal berbagai macam emosi (sedih, senang, marah)	9	4
	Mengekspresikan perasaannya ketika sedih, senang, dan marah	10	
	Mengendalikan emosi saat marah	11, 12	
Disiplin	Tertib menunggu giliran	13	4
	Mentaati peraturan	14	
	Merapikan mainan ke tempat semula	15, 16	
Menghargai	Menghargai pendapat orang lain	17	4
	Meminta maaf bila berbuat salah	18, 19	
	Menghargai orang yang lebih tua	20	
Total			20

[Sumber: (Wiyani, 2014:136)]

Adapun data hasil penelitian yang diperoleh yaitu berupa hasil uji normalitas, hasil uji koefisien korelasi, hasil uji koefisien determinasi, uji regresi linear sederhana, dan hasil uji-t.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	60
Normal Parameters ^{a,b} Mean	.0000000

	Std. Deviation	7.48822613
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.064
	Negative	-.100
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c

Sumber: Output SPSS 23, data diolah 2021

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) menunjukkan angka sebesar 0,200 > 0,05. Jika Sig pada kolom Asymp.Sig. > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini baik variabel penggunaan *gadget* maupun variabel interaksi sosial telah berdistribusi normal (0,200 > 0,05).

Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Korelasi

		Correlations	
		Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial
Penggunaan <i>Gadget</i>	Pearson Correlation	1	-.410**
	Sig. (2- tailed)		.001
	N	60	60
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	-.410**	1
	Sig. (2- tailed)	.001	
	N	60	60

Sumber: Output SPSS 23, data diolah 2021

Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan atau berpengaruh terhadap interaksi sosial.

Selain itu, nilai korelasi pada penelitian ini menunjukkan angka - 0,410 untuk nilai korelasi 0,410 berada pada interval 0,40 – 0,599 yang berarti mempunyai tingkat hubungan yang sedang. Nilai koefisien korelasi bertanda negatif (-) sehingga bentuk hubungan antara variabel X dan Y adalah negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial. Jika bentuk hubungan antara

variabel X dan Y adalah positif berarti semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin tinggi pula interaksi sosial.

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.610 ^a	.668	.654	6.442

Sumber: Output SPSS 23, data diolah 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,668 atau sama dengan 66,8% yang berarti pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial adalah sebesar 66,8% sedangkan sisanya sebesar (100% - 66,8% = 33,2%) dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Regresi Linear Sederhana Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	90.779	7.710		11.774	.000
Penggunaan Gadget	-.425	.124	-.410	3.422	.001

Sumber: Output SPSS 23, data diolah 2021

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 90.779 - 0,425X$. Persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: a) Nilai konstanta sebesar 90.779 artinya variabel penggunaan *gadget* adalah 0 dan nilai untuk interaksi sosial sebesar 90.779, b) Nilai koefisien regresi penggunaan *gadget* sebesar -0,425 artinya jika variabel penggunaan *gadget* mengalami kenaikan 1% maka besarnya nilai interaksi sosial akan mengalami penurunan sebesar 0,425.

Tabel 5. Hasil Uji-t Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.
-------	-----------------------------	---------------------------	---	------

	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	90.779	7.710		11.774	.000
Penggunaan Gadget	-.425	.124	-.410	3.422	.001

Sumber: Output SPSS 23, data diolah 2021

Berdasarkan hasil uji *t*, diperoleh nilai signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial. Selain itu, diperoleh nilai *t* hitung sebesar -3,422 karena nilai *t* hitung sebesar $3,422 > t_{tabel} 2,001$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon. Nilai *t* hitung bertanda negatif (-) sehingga pengaruh antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial adalah negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial, begitu pula sebaliknya. Semakin rendah penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial. Adapun pengaruh antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial adalah negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Serlan et al., 2021:7) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi durasi anak dalam menggunakan *gadget* maka interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar akan semakin buruk.

Peneliti menemukan bahwa anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin sudah menggunakan *gadget* bahkan ada beberapa anak yang sudah difasilitasi *gadget* oleh orang tuanya. Rata-rata anak ini menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam perhari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syifa et al., 2019) menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Penggunaan *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti anak mudah marah, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton Youtube.

Menurut (Simamora, 2016) ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan oleh lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat menyebabkan anak berkembang ke arah pribadi yang asosial dan lebih bersikap individualis karena lama-kelamaan anak lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Hal

tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.

Penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang lama dapat menyebabkan interaksi sosial anak menurun, seperti anak lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan temannya, anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya bahkan ketika ada seseorang yang berkomunikasi dan bertanya kepadanya terkadang anak tidak menjawab dan mengabaikan orang tersebut. Selain itu, anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* juga cenderung lebih agresif dan sulit mengontrol emosinya.

Penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak usia dini di TKIT Al-Muhajirin disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya faktor lingkungan sekitar yang dimana mayoritas anak sudah diizinkan oleh orang tuanya untuk menggunakan *gadget*. Bahkan ada beberapa orang tua yang sudah memfasilitasi anaknya *gadget* dengan alasan teman sebaya atau anak-anak di lingkungan sekitar rumahnya sudah menggunakan *gadget*. Menurut (Fadlilah & Krisnanto, 2019:108) kurangnya pemahaman orang tua menjadi penyebab meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, kurangnya pemahaman orang tua mengenai batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak dapat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan orang tua. Orangtua yang berpendidikan lebih tinggi cenderung mempunyai pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan orang tua yang tingkat pendidikannya lebih rendah, semakin rendah pengetahuan orang tua maka semakin tinggi penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan tinggi akan mendampingi, mengawasi, dan memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, begitu pula sebaliknya. Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan rendah cenderung akan memberikan kebebasan waktu kepada anaknya saat menggunakan *gadget*.

Dalam mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini diperlukan dukungan dan peran orang tua. Orang tua berperan penting untuk mendampingi dan mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* agar menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Orangtua juga harus memberi contoh pada anak untuk tidak menggunakan *gadget* saat berada didepan anak. Selain itu, orang tua juga sebaiknya memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak dan lebih cerdas dalam memilih aplikasi atau game yang sesuai dengan tingkat usia anak.

Beberapa hal yang perlu dilakukan orang tua agar interaksi sosial anak lebih berkembang, yaitu orang tua dapat mengajak anak bermain bersama-sama, orang tua dapat bertanya kepada anak tentang kejadian-kejadian yang terjadi saat bermain dengan temannya. Orangtua juga dapat mengajak anak untuk bermain peran, dalam hal ini anak diberikan kebebasan untuk memilih peran yang akan dimainkannya sesuai dengan peran yang disukainya sehingga anak tertarik untuk bermain peran. Saat bermain peran anak secara langsung dapat mengekspresikan perasaannya, serta dapat melatih kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung.

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Heni & Mujahid, 2018:340) dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial anak pra sekolah di TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon-Banten.

Adapun saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian diatas, yaitu: (1) Bagi guru, diharapkan dapat memberikan arahan dan motivasi kepada anak agar tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan, (2) Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan pendampingan dan batasan waktu kepada anak saat menggunakan *gadget* dan menyediakan permainan yang dapat mengasah perkembangan anak dan dapat meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak, (3) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat lebih dalam menggali keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Selain itu, perlu adanya penelitian lanjutan yang dilakukan dengan adanya faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 4(2), 103–109.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(6), 459–464.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Nurmasari, A. (2016). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa Pada*

- Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*. Skripsi. Universitas Airlangga.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*. 2(2), 165–174.
- Rosidah, L. (2017). *Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Serang: FKIP UNTIRTA PUBLISHING.
- Saraswati, L. N. (2018). *Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak USia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi*. Vol. 13, No. 2., 72–78.
- Serlan, M. A., Khotijah, I., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. *Haumeni Journal of Education*. Volume 1, No. 1, 1–8.
- Simamora, A. S. M. T. (2016). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Volume 3, No. 4.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulansari, N. M. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zaman*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- rom <http://quickfacts.census.gov/qfd/>