

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Wahyu Novitasari

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: wahyuyunov@gmail.com

Nurul Khotimah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurul\_art77@yahoo.com

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Sampel pada penelitian ini sebanyak 37 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikan  $\alpha=5\%$  (0,05). Berdasarkan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan  $t_{hitung}$  sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

**Kata kunci:** penggunaan *gadget*, interaksi sosial

### Abstract

*This quantitative research is to know and analyze impact gadget using to social interaction, especially in childrens aged 5-6 years. Sample at this research are 37 childrens. Technique data collecting is questionnaire and observation. Technique analyze data is simple linier regression with significant level  $\alpha=5\%$  (0,05). Result of the calculating from the statistic simple linier t test indicated that significant level is 0.000 and t calculation is 12,758. This indicates that there is effect of gadget usage to the social interaction of childrens age 5-6 year. Based on the calculation it can be concluded that the gadget usage give effect to the social interaction of childrens age 5-6 years at Pondok Jati residence, Sidoarjo*

**Keywords:** *gadget usage, the social interaction of childrens.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini sendiri adalah mereka yang memiliki rentan usia antara 0-8 tahun. Pada masa ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya adalah aspek dalam interaksi sosial.

Interaksi sosial (Soekanto, 1992:67) merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pada anak usia dini interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan

diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya.

Pada era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2). *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

*Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau

lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya.

Tidak salah memang *gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *gadget* pada masa kini sangatlah berbedah jauh dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam *gadget* tersebut. Seperti *games* yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (*games*) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika *gadget* sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan *gadget* mereka, sehingga penggunaan *gadget* menjadi berlebihan.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak

juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan kompleks Perumahan Pondok Jati, dari 17 anak-anak yang bertempat tinggal di kompleks ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun *tablet pc*. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan Kompleks Perumahan Pndok Jati dari 17 anak 14 diantaranya anak mengemukakan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Berdasarkan pemaparan dan fenomena tersebut maka diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

**METODE**

Penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* teradap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dimana data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini berjenis penelitian *ex-post facto*, yakni penelitian yang bertujuan mengekspos kejadian-kejadian yang sedang berlangsung (Bungin, 2014:58). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linier sederhana.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Ar-Rochman dan TK negeri Kuncup Bunga yang berada di komplek perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun yang bertempat tinggal di Kompleks Perumahan Pondok Jati, sebanyak 37 anak. Sampel diambil dengan metode *purposive sampling*.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang dibuat sendiri untuk melihat penggunaan *gadget* pada anak, angket ini ditujukan untuk orangtua masing-masing anak, lembar observasi ini ditujukan untuk anak. Prosedur pengolahan data dilakukan melalui tahap uji normalitas, uji linieritas, dan uji homogenitas. Setelah data terbukti normal, linier, dan homogen, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha < 0,05$ ).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di TK Ar-Rochman dan TK Negeri Kuncup Bunga pada tanggal 1-19 Maret 2016. Tahap pertama yang dilakukan pa penelitian ini adalah penyebaran angket pada orangtua masing-masing anak, guna untuk mengetahui siapa saja yang menggunakan *gadget*, bertempat tinggal dimana, dan usia anak anak berapa.

Setelah diperoleh data anak yang bertempat tinggal di Pondok Jati, berusia 5-6 tahun, dan menggunakan *gadget*, anak tersebut langsung diobservasi bagaimana interaksi sosialnya.

Data hasil observasi dan angket selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan menggunakan bantuan program SPSS V.15. Hal pertama yang dilakukan adalah menguji kenormalan data tersebut, selanjutnya kelinieran dan terakhir homogenitas data tersebut dan data tersebut terbukti normal, linier, dan homogenya. Langkah selajutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan regresi linier sederhana. Selain itu, hal ini juga dilakukan guna menjawab permasalahan dan menguji hipotesis sehingga dapat diketahui apakah penggunaan *gadget* ini berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun

di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo atau tidak.

**Tabel. 1 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Model	$\beta$
Nilai $\alpha$ /konstanta	0,242
Penggunaan <i>gadget</i>	0,159

**Tabel 2. Hasil Uji Statistik t**

Variabel X	t	Nilai Sig.	Interpretasi
Penggunaan <i>gadget</i>	12,758	0,000	Berkontirbusi positif

(sumber: *Output SPSS V.15.0*)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pada tabel bagian pertama menyajikan uji analisis regresi sederhana untuk mengetahui dampak variabel X (penggunaan *gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi sosial). Pada tabel tersebut dapat ditulis persamaan:

**Tabel 3. Persamaan Regresi Linier Sederhana**

$\hat{Y} = a + bX$	(1)
$\hat{Y} = 0,242 + 0,159 X$	(1)(1)

(sumber : Usman & Akbar,2006:216)

Persamaan tersebut dapat diterpretasikan bahwa nilai  $\alpha$  sebesar 0,242 menunjukkan bahwa apabila tidak ada penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun maka interaksi sosial anak akan tetapi berkembang karena dipengaruhi faktor lain diluar variabel prediktor penelitian ini. Lalu, nilai  $\beta$  sebesar 0,159 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu nilai penggunaan *gadget*, maka nilai interaksi sosial bertambah 0,159.

Pada tabel bagian kedua, sebelum menginterpretasikan data adalah dengan membuat kaidah pengambilan hipotesis: yaitu  $H_0 =$  penggunaan *gadget* tidak menimbulkan dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Setelah pengambilan keputusan berdasarakan nilai (sig.)  $< 0,05$   $H_0$  ditolak sedangkan jika nilai (Sig.)  $> 0,05$   $H_0$  dterima. Terlihat pada tabel kedua bahwa nilai (Sig.)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  dapat kita tolak, yang artinya penggunaan *gadget* memberikan dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan kembali bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik t sebesar  $0,000 < 0,05$ .

### **Saran**

Sehubungan dengan penelitian diatas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: 1. Pengenalan diri tentang teknologi (*gadget*) pada anak memang tidak salah, akan tetapi orangtua diharapkan juga ikut serta mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya, 2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan indikator-indikator pada penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Efendi, Fuad. 2013. "*Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*". (Online).  
<http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>. (12 September 2015)
- Lionil, Tara, dkk. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*, (Online), Vol.2, No. 2, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id> diakses 13 september 2015)
- Mulyana. 2012. *Manajemen PAUD edisi pertama*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sagara, gusti. 2013. "Macam-macam Gadget". (Online).  
[http://gustisagara.wordpress.com/2013/12/11/macam-macam-gadget/?\\_e\\_pi=7%CPAGE\\_ID10%2C1556474185](http://gustisagara.wordpress.com/2013/12/11/macam-macam-gadget/?_e_pi=7%CPAGE_ID10%2C1556474185). (diakses: 28 Oktober 2015)
- Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali
- Usman, Husaini & Akbar, Purnomo Setiady. 2006. *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara

