

**Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Dusun Waiselan Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat**

**Suryanti Tukiman**

STIKes Maluku Husada; antitukiman@gmail.com (koresponden)

**Mega Yuniar Latuamury**

STIKes Maluku Husada; megalatuamury@gmail.com

**Zulfikar Lating**

STIKes Maluku Husada; jtpang@gmail.com

**ABSTRACT**

*Gadgets are media that allow a person to carry out a social interaction, especially for social contact and communicate easily. This study aims to determine the correlation between the intensity of using gadgets and the social interaction patterns of early childhood in Waiselang Hamlet, Kairatu District, West Seram Regency. This type of research was analytic with a cross-sectional design. The data were collected through filling out a questionnaire by the child's parents. The results showed a significant correlation between the intensity of gadget use and early childhood social interaction patterns ( $p$ -value = 0.037) with a correlation coefficient of 0.354.*

**Keywords:** *early childhood; gadgets; intensity of use; social interaction patterns*

**ABSTRAK**

Gadget merupakan media yang memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi secara mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara intensita penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial anak usia dini di Dusun Waiselang, Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat. Jenis penelitian ini adalah analitik dengan desain cross-sectional. Data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner oleh orang tua anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan pola interaksi sosial anak usia dini ( $p$ -value = 0,037) dengan koefisien korelasi 0,354.

**Kata kunci:** anak usia dini; gadget; intensitas penggunaan; pola interaksi sosial

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Gadget merupakan media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksisosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya <sup>(1)</sup>. Gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media seperti berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan, ini adalah salah satu tanda kemajuan dari teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah maka terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah penggunaan internet semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harganya <sup>(1)</sup>. Intensitas pemakaian gadget pada anak usia dini minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan aktifitas yang seharusnya belajar <sup>(2)</sup>. Pada penelitian sebelumnya dilakukan Wahyu Novita Sari Berdasarkan observasi yang dilakukannya di kawasan Kompleks Perumahan Pondok Jati dari 17 anak 14 diantaranya anak mengemukakan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya <sup>(3)</sup>

Interaksi sosial dapat berguna bagi anak dalam mengembangkan pemikiran 15 anak 11 diantaranya mengungkapkan bahwa permainan gadget lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai aplikasi yang terdapat pada gadget yang mereka gunakan, yang tentunya menarik perhatian anak-anak ini di bandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya selain itu juga orang tua meng "iya"-kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget. <sup>(2)</sup> Cenderung anak-anak ini diam di depan gadget yang mereka gunakan tanpa memperdulikan 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.<sup>(3)</sup>

### Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi intensitas penggunaan gadget terhadap pola interaksi sosial anak usia dini di Dusun Waiselang, Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat.

### METODE

Jenis penelitian ini adalah analitik dengan menggunakan desain *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 3-6 tahun di Dusun Waiselang sebanyak 35 orang. Sampel yang digunakan adalah keseluruhan dari populasi, dengan kata lain teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total population sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget dan variabel dependen dalam penelitian ini adalah interaksi sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang diisi oleh orang tua anak. Data tergolong sebagai data kategorik sehingga pada tahap analisis deskriptif digunakan frekuensi dan persentase<sup>(4)</sup>, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis berdasarkan data numerik tanpa kategori, menggunakan uji korelasi pearson.<sup>(5)</sup>

### HASIL

Tabel 1. Distribusi umur anak di Dusun Waiselang tahun 2019

Umur anak	Frekuensi	Persentase
3-4 tahun	16	45.7
5-6 tahun	19	54.3
Total	35	100

Dari total umur anak untuk usia 5-6 tahun adalah yang paling banyak (54.3%).

Tabel 2. Distribusi jenis kelamin anak di Dusun Waiselang tahun 2019

Jenis kelamin anak	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	16	45.7
Perempuan	19	54.3
Total	35	100

Data total menunjukkan bahwa dari 35 responden yang paling banyak berjenis kelamin perempuan (54,3%).

Tabel 3. Distribusi intensitas penggunaan gadget tahun 2019

Penggunaan gadget	Frekuensi	Persentase
Tidak pernah	3	8.6
Sesekali	3	8.6
Kadang-kadang	9	25.7
Sering	20	57.1
Total	35	100.0

Tabel 4. Distribusi pola interaksi sosial di Dusun Waiselang tahun 2019

Intensitas interaksi sosial	Frekuensi	Persentase
Baik	18	51.4
Kurang baik	17	48.6
Total	35	100.0

Tabel 5. Korelasi intensitas penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial anak usia dini di Dusun Waiselang tahun 2019

		Intensitas penggunaan gadget	Pola interaksi sosial
Intensitas penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	-.354*
	Sig. (2-tailed)		.037
	N	35	35
Pola interaksi sosial	Pearson Correlation	-.354*	1
	Sig. (2-tailed)	.037	

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa hasil uji korelasi Pearson menunjukkan  $p\text{-value} = 0,037$  ( $p\text{-value} < 0,05$ ), maka disimpulkan ada korelasi yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial anak usia dini di Dusun Waiselang Kecamatan Kairatu Kabupaten Sbb.

## PEMBAHASAN

### Penggunaan gadget

Hasil penelitian berdasarkan kuesioner, ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa distribusi penggunaan gadget yang terbanyak adalah anak dengan penggunaan gadget sering 6-7 kali dalam seminggu yaitu 20 anak dengan persentase (57.1%) dan yang paling sedikit penggunaan gadget yaitu sesekali 1-3 kali dalam seminggu dengan persentase (8.6%). hal ini menunjukkan bahwa tingkat frekuensi penggunaan gadget di Dusun Waiselang Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat sangat sering di lakukan oleh anak usia dini sehingga mengganggu interaksi sosial anak dengan lingkungan. Hal ini sejalan dengan penelitian Elfiadi (2017) dimana hasil penelitian menunjukkan Penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi tumbuh kembang anak usia dini baik secara fisik maupun mentalnya. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan 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 menjadiperbandingan nilai signifikansi person corelacion berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motorik, gadget juga dapat memberikan dampak dalam mengembangkan kemampuan berbicara. <sup>(2)</sup>

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 – 4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali – kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaiannya yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media, dll. Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur <sup>(6)</sup>.

### Interaksi Sosial

Kecenderungan penggunaan gadget secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak-anak terhadap gadget juga menimbulkan kesenjangan soisal diantara anak yang memiliki gadget dengan anak yang tidak memiliki gadget. Kesenjangan itu juga dapat menanamkan sikap introvert dan perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok-kelompok bermain yang sangat eksklusif. <sup>(7)</sup>

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa tidak ada korelasi antara intensitas penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial anak usia dini di Dusun Waiselang, Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

1. Bewu Y, Dwikurnaningsih Y, Widrawanto Y. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial pada Siswa Kelas X IPS SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal Psikologi Konseling*. 2019;15(2).
2. Sukmawati B. Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *PLB IKIP PGRI Jember*. 2019;3(1).
3. Novitasari W, Khotimah N. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 2016;5(3):182-186.
4. Nugroho HSW. Analisis Data Secara Deskriptif untuk Data Kategorik. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES); 2014.
5. Nursalam. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika; 2016.
6. Delima R, Arianti NK, Pramudyawardani B. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 2015;1(1):4-8.
7. Prabowo A. *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Wingong Kota Gede*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta; 2016.
8. Lioni T. *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*. 2013.