



ARTIKEL

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI KB-TK AR-RAHIIM
KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG**

Oleh :

MUHAMMAD AKBAR HIDAYATULLAH

NIM : 010217A024

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Artikel berjudul :

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB-TK AR-RAHIIM
KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG**

Disusun oleh :

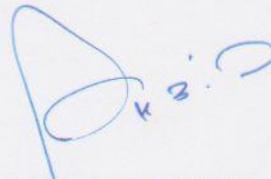
MUHAMMAD AKBAR HIDAYATULLAH

Nim.010217A024

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing Utama Program S1 Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo

Ungaran, Februari 2020

Pembimbing Utama



Raharjo Apriyatmoko, SKM., M.Kes
NIDN. 0601047402

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB-TK AR-RAHIIM KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG

Akbar Hidayatullah, Raharjo Apriyatmoko, Yunita Galih Yudanari
Prodi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
Email : akbarhitz31@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang: Interaksi sosial anak usia prasekolah saat ini lebih pasif karena lebih memilih untuk berinteraksi melalui dunia virtual dibandingkan berinteraksi secara langsung. Interaksi sosial dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu *gadget*.

Tujuan : mengetahui hubungan kebiasaan bermain gadget dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar-Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

Metode: Jenis penelitian ini adalah *diskriptive korelasional* dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini orang tua dan anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dengan sampel sebanyak 47 orang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisa data menggunakan *Korelasi Rank Spearman Rho*.

Hasil : Kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah sebagian besar kategori berlebihan (61,0%). Interaksi sosial pada anak usia prasekolah sebagian besar kategori cukup (52,5%). Ada hubungan negatif yang bermakna antara kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, dengan nilai korelasi (r) sebesar -0,259 dan p value sebesar 0,048 ($\alpha = 0,05$).

Saran : Sebaiknya orang tua lebih bijaksana dalam memberikan *gadget* pada anak diantaranya dengan mengendalikan frekuensi dan durasi menggunakan *gadget*.

Kata Kunci : kebiasaan bermain gadget, interaksi sosial, anak usia prasekolah

Kepustakaan : 39 (2008-2015)

THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING GADGET HABITS AND SOCIAL INTERACTION IN PRESCHOOLERS AT AR-RAHIIM KB-TK IN UNGARAN TIMUR DISTRICT, SEMARANG REGENCY

ABSTRACT

Background: Today's social interaction preschoolers are more passive because they prefer to interact through the virtual world rather than interacting directly. Social interaction is influenced by the development of internet technology, one of which is the gadget.

Objective: to know the relationship between the habit of playing gadgets and social interactions in preschoolers at Ar-Rahiim KB-TK in Ungaran Timur District, Semarang Regency.

Method: This type of research is descriptive correlational using a cross sectional approach. This research population is parents and children aged 5-6 years in the

Ar Rahiim KB-TK District of East Ungaran Semarang Regency with a sample of 47 people taken using a purposive sampling technique. Data analysis uses Spearman Rho Rank Correlation.

Results: The habit of playing gadgets in preschoolers is mostly in the excessive category (61,0%). Social interactions in preschoolers are mostly sufficient (52,5%). There is a significant negative relationship between the habit of playing gadgets and social interactions in preschoolers at Ar Rahiim KB-TK in Ungaran Timur District, Semarang Regency, with a correlation value (ρ) of -0,259 and p value of 0,048 ($\alpha = 0,05$).

Suggestion: It is better for parents to be more prudent in giving gadgets to children including controlling the frequency and duration of using gaged.

Keywords : habits of playing gadgets, social interactions, preschoolers

Literature : 39 (2008-2015)

LATAR BELAKANG

Masa pra sekolah merupakan “*golden age period*”, artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial. Usia tiga sampai enam tahun, perkembangan dipusatkan untuk menjadi manusia sosial, belajar bergaul dengan orang lain (interaksi sosial) (Komariah, 2012). Interaksi sosial menunjukkan hubungan antara dua atau lebih individu dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Syaodih, 2015). Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial pada anak, dimana anak usia 3 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya, mampu untuk bereaksi terhadap orang lain, menikmati pada saat bergaul dengan anak-anak lain, dapat memelihara keterlibatan dengan anak yang lain untuk suatu periode yang sangat pendek, mampu berbagi tanpa perlu membujuk, menunjukkan kemampuan yang sangat kecil untuk menunda kepuasan, dapat meniru tindakan dari orang lain, dan mulai untuk melibatkan diri pada permainan yang parallel (Haryanto, 2011).

Keterlambatan interaksi sosial pada anak prasekolah memberikan dampak negatif bagi anak. Menurut Maryati (2009), interaksi sosial mempunyai dampak negatif diantaranya menimbulkan prasangka yang memicu terjadinya kerugian bagi orang lain, aktivitas yang dilakukan akan mengakibatkan terjadinya benturan atau kontak fisik. Keterlambatan perilaku sosial diantaranya disebabkan lama interaksi anak dengan alat permainan anak dalam bentuk perangkat elektronik (Wijanarko & Setiawati, 2016). Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung, ialah faktor imitasi, sugesti, identifikasi dan faktor simpati (Ahmadi, 2009).

Simpati merupakan perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya (Ahmadi, 2009). Salah satu bentuk faktor simpati adalah

bermain. Bermain dapat membantu tumbuh kembang anak dengan cara menstimulasi otak melalui proses penyambungan sinaps yang berkaitan dengan kemampuan motorik dan interaksi sosial. Anak yang bermain *gadget* secara berlebihan akan mengalami keterlambatan bicara, terganggu konsentrasinya dan menarik diri dari interaksi sosial (Bahri, 2018).

Perkembangan otak seseorang terjadi setelah lahir. Bermain dapat membantu tumbuh kembang anak dengan cara menstimulasi otak melalui proses penyambungan sinaps (sel-sel persimpangan yang memungkinkan sinyal-sinyal kimia atau listrik diteruskan dari satu neuron ke neuron lain atau sel otot). Proses ini sangat berkaitan dengan perkembangan kemampuan motorik halus, kasar serta interaksi sosial. Bermain dapat membantu anak mempelajari interaksi sosial, gerak motorik sampai daya piker kognitifnya sehingga bermain dibutuhkan untuk perkembangan yang sehat bagi anak. (Hanindita, 2015).

Beberapa penelitian yang menunjukkan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah. Menurut Krisworo (2011) dalam penelitiannya yang berjudul perilaku kecanduan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di Yogyakarta, seseorang yang mengalami kecanduan berat bermain *game* jika bermain dalam durasi selama 4 jam sekali main dengan frekuensi 4 hari dalam seminggu, mengalami kecanduan sedang jika bermain selama 2-3 jam sekali main dengan frekuensi 2-3 hari dalam seminggu, dan mengalami kecanduan ringan, jika bermain selama 1-2 jam sekali main dengan frekuensi 1-2 hari

dalam seminggu. Hasil penelitian tersebut diatas menunjukkan bermain *gadget* pada anak-anak dapat memberikan dampak positif dan negatif.

Penelitian yang berkaitan dengan Novitasari (2016), yang menunjukkan penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Penelitian Shinta (2018) menunjukkan tidak ada pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Berdasarkan penelitian sebelumnya tersebut menunjukkan adanya kesenjangan hasil penelitian terkait dengan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan September 2018 diperoleh data jumlah siswa di KB-TK Ar-Rahim Ungaran Timur Kabupaten Semarang usia 5-6 tahun sebanyak 88 siswa. Hasil pengukuran variabel kebiasaan bermain *gadget* dan interaksi sosial pada anak usia prasekolah dengan menggunakan kuesioner sederhana terhadap 10 orang ibu yang sedang menunggu anaknya di sekolah diperoleh 6 anak mempunyai interaksi sosial kategori negatif (bersikap acuh dengan teman, tidak menghargai perhatian dari guru, tidak berani menyapa teman) dimana 4 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal (bermain *game* dari *gadget* 2 kali seminggu dengan waktu lebih dari 1-2 jam) dan 2 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan (setiap hari bermain *game* dari *gadget* dengan waktu lebih dari 5 jam).

Peneliti juga mendapatkan 4 anak mempunyai interaksi sosial kategori positif (sangat peduli dengan teman, menghargai perhatian dari guru, berani menyapa teman) dimana 2 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal (bermain *game* dari *gadget* 2 kali seminggu dengan waktu lebih dari 1-2 jam) dan 2 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan (setiap hari bermain *game* dari *gadget* dengan waktu lebih dari 5 jam). Hal tersebut menunjukkan sebagian besar anak mempunyai interaksi sosial yang negatif meskipun kebiasaan bermain *gadget* kategori normal.

Kuesioner yang digunakan untuk mengukur kebiasaan bermain *gadget* dalam penelitian ini adalah kuesioner tidak baku, artinya disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan teori yang digunakan sebagai dasar penelitian. Kuesioner interaksi sosial diadopsi dari penelitian Banamtuan (2016) dimana hasil uji validitas variabel interaksi sosial diperoleh nilai r hitung antara 0,573-0,823 lebih besar dari nilai r tabel (0,444), artinya semua pernyataan adalah valid. Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai cronbach alpha sebesar 0,981, lebih besar dari nilai yang disyaratkan (0,60), artinya semua pernyataan yang digunakan adalah reliabel. Alat ukur untuk variabel kebiasaan bermain *gadget* dalam penelitian ini adalah kuesioner tidak baku sehingga untuk menguji akurasi alat ukur dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Analisa univariat adalah analisa yang menggambarkan setiap variabel (variabel independen dan variabel dependen) dengan menggunakan proporsi, sehingga

tergambar variabel yang diteliti. Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji rank spearman.

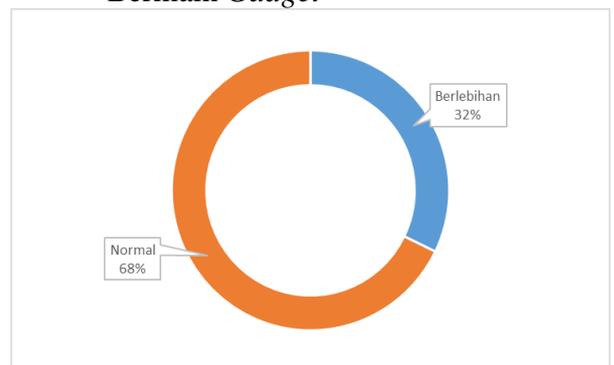
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *deskriptif korelasional*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini telah dilaksanakan di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, pada tanggal 17-19 Juni 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang yaitu sebanyak 68 orang (data bulan Juni 2019) dengan sampel 59 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

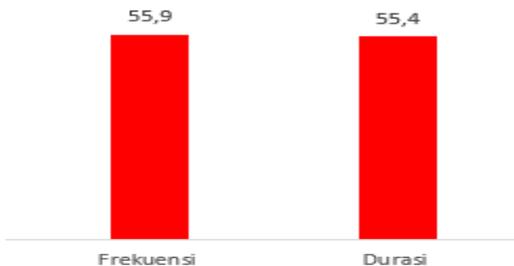
- a. Gambaran Kebiasaan Bermain *Gadget* pada Anak Usia 5-6 tahun
Gambar 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kebiasaan Bermain *Gadget*



Gambar 1 menunjukkan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

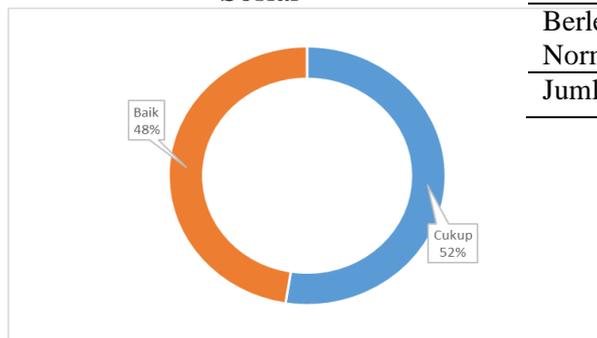
sebagian besar kategori berlebihan, yaitu sebanyak 40 orang (67,8%).

Gambar 2 Grafik Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Indikator Kebiasaan Bermain Gadget



Gambar 2 di atas menunjukkan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang kategori berlebihan paling tinggi pada indikator waktu bermain (53,1%).

b. Gambaran Interaksi Sosial pada Anak Usia 5-6 tahun
 Gambar 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial



Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang sebagian besar kategori cukup, yaitu sebanyak 31 orang (52,5%).

c. Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget dengan Interaksi Sosial

Analisis bivariat dilakukan untuk membuktikan adanya hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Teknik analisis yang digunakan adalah uji korelasi, hasil uji normalitas data yang telah dilakukan diperoleh data berdistribusi normal, sehingga uji korelasi yang digunakan adalah korelasi *Rank Spearman*. Ketentuan uji adalah H_0 diterima jika *p-value* lebih dari 0,05 dan H_0 ditolak jika *p-value* kurang atau sama dengan 0,05. Selengkapnya hasil uji *Rank Spearman* ditampilkan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 1 Hubungan Kebiasaan Bermain *Gadget* dengan Interaksi Sosial

Kebiasaan Bermain Gadget	Interaksi Sosial				p-value
	Cukup		Baik		
	f	%	f	%	
Berlebihan	6	31,6	13	68,4	0,015
Normal	25	62,5	15	37,5	
Jumlah	31	52,5	28	47,5	

Berdasarkan hasil analisis hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, diperoleh hasil responden yang mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan sebanyak 19 orang dimana sebagian besar mempunyai interaksi sosial kategori baik yaitu sebanyak 13 orang (68,4%) lebih banyak dari pada yang mempunyai interaksi

sosial kategori cukup yaitu sebanyak 6 orang (36,1%). Diperoleh hasil responden yang mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal sebanyak 40 orang dimana sebagian besar mempunyai interaksi sosial kategori cukup yaitu sebanyak 25 orang (62,5%) lebih banyak dari pada yang mempunyai interaksi sosial kategori baik yaitu sebanyak 15 orang (37,5%).

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi *rank spearman* didapatkan nilai korelasi (ρ) sebesar -0,316 dan *p value* sebesar 0,015 ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang bermakna kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Nilai korelasi yang diperoleh sebesar -0,316 (negatif), hal ini menunjukkan kekuatan hubungan dalam kategori lemah (0,200-0,399) dengan arah negatif. Hal tersebut menunjukkan jika kebiasaan bermain *gadget* semakin meningkat maka interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten.

2. Pembahasan

- a. Gambaran Kebiasaan Bermain *Gadget* pada Anak Usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di

KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang kategori berlebihan, yaitu sebanyak 19 orang (32,2%). Hal tersebut ditunjukkan dengan responden yang menyatakan anak bermain *gadget* dirumah teman (46,9%) dengan lama bermain setiap kali main lebih dari 5 jam (45,2%). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Manumpil, Ismanto dan Onibala (2015), yang menunjukkan bahwa frekuensi rata-rata penggunaan *gadget* kategori sering sebesar 46,3%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* lebih tinggi dari penelitian sebelumnya.

Penelitian dari Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan *gadget*. Penelitian lain yang dilakukan Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya

dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Menurut Hidayat (2015), faktor yang mempengaruhi kebiasaan bermain *gadget* anak usia prasekolah diantaranya disebabkan oleh faktor tingkat pendapatan orang tua.

Penghasilan responden terbanyak berkisar 1-2,5 juta/bulan (45%). Peranan ekonomi orang tua secara umum dapat dikatakan mempunyai hubungan yang positif terhadap perkembangan anak (Hidayat, 2005). Karena responden yang ada di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang ini tergolong kalangan menengah ke atas, maka hal tersebut sangatlah berpengaruh dengan perilaku konsumtif mereka dalam kehidupan sehari-hari, termasuk didalamnya orang tua yang memfasilitasi *gadget* bagi anak-anak mereka, sehingga hal inipun sesuai dengan hasil analisa sebelumnya yang menyatakan bahwa anak usia pra sekolah di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang mayoritas sering memanfaatkan *gadget* dalam kehidupannya sehari-hari.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Karman (2013) menunjukan bahwa anak-anak usia 6 tahun ke bawah sudah terlibat dalam penggunaan media dan teknologi baru semenjak lahir. Orang tua dan anggota keluarga lainnya pun menjadi

faktor pendukung dalam pola pembelajaran tersebut, sehingga media dan teknologi baru memainkan peranan penting tetapi tidak merampas kegiatan luang mereka. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2014) yang menunjukkan bahwa hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

- b. Gambaran Interaksi Sosial pada Anak Usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang kategori cukup, yaitu sebanyak 31 orang (52,5%). Anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim yang mempunyai interaksi sosial kategori cukup pada indikator kerjasama dimana anak kadang-kadang dapat bekerjasama dengan temannya di sekolah (61,6%), sehingga anak bahagia (65,5%) dan mampu bekerja

sama dengan teman ketika mendapat tugas dari guru di sekolah (60,5%). Anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim yang mempunyai interaksi sosial kategori cukup pada indikator akomodasi dimana anak kadang-kadang mendamaikan temannya yang bertengkar (65,5%), mengalah ketika berebut mainan dengan teman (65,5%) dan tidak membalas ketika di pukul oleh temannya (65,5%).

Interaksi sosial yang negatif pada remaja memberikan beberapa dampak negatif diantaranya meningkatnya perilaku agresif pada remaja. Remaja yang tidak mampu berinteraksi sosial dengan baik, maka akan meningkatkan kemungkinan mereka mempunyai perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa remaja tidak mampu beradaptasi terhadap lingkungan sosial maka remaja tersebut melakukan mekanisme pelarian diri yang berwujud kebiasaan maladaptif, agresi, dan pelanggaran terhadap norma-norma sosial dan hukum (Kartono, 2008). Monks dkk (2012) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu komunikasi.

Komunikasi antar pribadi merupakan sebuah hubungan atau *dyadic* antara satu orang dengan satu orang lainnya. Ada dua jenis hubungan atau *dyadic*, *dyadic* primer dan *dyadic* koalisi. *Dyadic* primer yaitu hubungan

antara dua orang yang utama ketika kita terlihat dalam komunikasi yang melibatkan lebih dari dua orang, sedangkan *dyadic* koalisi yaitu hubungan antara dua orang yang terbentuk dari kelompok yang lebih besar yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Budyatna & Ganiem, 2011). Menurut Monks dkk (2012) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial diantaranya pendidikan.

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu upaya menyiapkan manusia agar mampu mandiri, menjadi anggota masyarakat yang berdaya guna dan ikut serta dalam pembangunan bangsa. Pendidikan diartikan sebagai proses pendewasaan dan pemandirian manusia secara sistematis, agar siap menjalani kehidupan secara bertanggung jawab. Pendidikan di Indonesia bertujuan bukan hanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kualitas manusia sehingga menjadi manusia kreatif, terampil serta profesional sesuai dengan bidangnya masing-masing (Walgito, 2012). Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya (Monks dkk, 2012).

Hasil penelitian

Twistiandayani (2016) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada remaja di *resource center* Kabupaten Gresik. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan ada hubungan pendidikan dengan interaksi sosial pada remaja di *resource center* Kabupaten Gresik, dengan *p value* sebesar $0,000 < 0,05 (\alpha)$.

- c. Hubungan Kebiasaan Bermain *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

Berdasarkan hasil analisis hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, diperoleh hasil responden yang mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan sebanyak 19 orang dimana yang mempunyai interaksi sosial kategori cukup yaitu sebanyak 6 orang (31,6%). Berdasarkan hasil analisis hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, diperoleh hasil responden yang mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan sebanyak 19 orang dimana yang mempunyai interaksi sosial kategori baik yaitu sebanyak 13 orang (68,4%).

Diperoleh hasil

responden yang mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal sebanyak 40 orang dimana yang mempunyai interaksi sosial kategori baik yaitu sebanyak 15 orang (37,5%). Responden yang mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal sebanyak 40 orang dimana yang mempunyai interaksi sosial kategori cukup yaitu sebanyak 25 orang (62,5%).

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi *rank spearman* didapatkan nilai korelasi (ρ) sebesar -0,316 dan *p value* sebesar 0,015 ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang bermakna kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Nilai korelasi yang diperoleh sebesar -0,316 (negatif), hal ini menunjukkan kekuatan hubungan dalam kategori lemah (0,200-0,399) dengan arah negatif. Hal tersebut menunjukkan jika kebiasaan bermain *gadget* semakin meningkat maka interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang semakin rendah.

Kebiasaan bermain *gadget* memiliki dampak negatif seperti meningkatkan sifat *aggressive cognitive* dan *aggressive behavior*, memberikan efek permusuhan dan efek psikologis,

menurunkan kebiasaan prososial. Misalnya secara tidak sengaja tersenggol oleh teman saat belajar, dan diejek teman, maka dalam hitungan detik anak-anak akan membalas perlakuan yang diterima anak sebelumnya. Agresif ini dapat muncul dengan atau tanpa adanya provokasi. Agresif yang muncul akibat provokasi dimaksudkan untuk membalas perlakuan tidak menyenangkan yang diterima. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan kecenderungan untuk berperilaku agresif meledak (Batholow, 2009).

Semakin lama seseorang bermain *gadget* maka menyebabkan tidak berkembangnya kompetensi sosial. *Gadget* mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sehari-hari hanya untuk bermain *gadget* sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial (Young, 2010).

Menurut penelitian Fauziah (2013), *gadget* berpengaruh pada perubahan perilaku anak. Dampak sosialnya *gadget* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Poerwodarminto (2015), kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa akan hal-hal lain). Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh

gadget tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat. Kebiasaan bermain *gadget* juga membuat mereka terasing dari lingkungannya. Bermain *gadget* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *gadget* semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya.

PENUTUP

Kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia 5-6 tahun sebagian besar kategori normal (67,8%). Interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun sebagian besar kategori cukup (52,5%). Ada hubungan negatif yang bermakna antara kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, dengan nilai korelasi (ρ) sebesar -0,316 dan p value sebesar 0,015 ($\alpha = 0,05$). Hasil penelitian juga menunjukkan arah hubungan negatif dalam kategori lemah (0,200-0,399) dengan arah negatif, artinya ketika kebiasaan bermain *gadget* menurun maka interaksi sosial anak usia prasekolah semakin meningkat.

Sebaiknya orang tua lebih bijaksana dalam memberikan *gadget* pada anak diantaranya dengan mengendalikan frekuensi mereka dalam menggunakan *gadget* misalnya hanya pada hari libur sekolah saja dan membatasi waktu penggunaannya yaitu maksimal satu jam saja sekali menggunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rieka Cipta.
- Bahri, 2018. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*, Bandung : PT Rineka Cipta.
- Batholow, 2008. *Planning Health Promotion Program : An Intervention Mapping Approach*. San Francisco : John Wiley & Sons, Inc.
- Budyatna & Ganiem, 2011. *Teori Komunikasi Antar. Pribadi*. Jakarta: Prenada Media Group
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 42.
- Desy, 2013. *Kognitif Anak Usia 5-6 tahun*
<http://desyaprisa.com/2017/05/kognitif-anak-usia-5-6-tahun.html>
- Fauziah, 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 3: 1-16.
- Hanindita, 2015. *Play and learn*. Yogyakarta : Stiletto Book.
- Haryanto, 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, 2015. *Pengantar dokumentasi proses keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika
- Iswidharmanjaya, 2014. *Satu hari menjadi lebih percaya diri*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Kartono, 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*, Bandung : CV. Mandar
- Monks dkk, 2012. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya. Cet. 14.*: Yogyakarta: Gajah Mada University Press;
- Muliawan, 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*. Yogyakarta : Diva Press
- Patmonodewo, 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwodarminto, 2015. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rahmat, 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rimm, 2008. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah: Pola Asuh Anak Masa Kini*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, 2008. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Sari dan Mitsalia, 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, (Online), Vol. 13, No. 2, dalam (<http://ejournal.stikespku.ac.id> diakses 12 Februari 2017)
- Sukanto, 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tedjasaputra, 2009. *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo.

Twistiandayani, 2016. faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada remaja di *resource center* Kabupaten Gresik

Walgito, 2008. *Psikologi Kelompok*, Yogyakarta : Andi Offset
Young, 2010. *Sociology and Social Life*, New York : American Book Company.