



Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang Tidak

Sean Marta Efastri^{1✉}, Lucky Lhaura², Chitra Charisma Islami³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lancang Kuning, Indonesia⁽¹⁾,

Teknik Informatika, Universitas Lancang Kuning, Indonesia⁽²⁾, Pendidikan Guru Pendidikan

Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan, Indonesia⁽³⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2296](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296)

Abstrak

Fenomena di lapangan ditemukan permasalahan pada kemampuan bersosialisasi yang tampak masih ada anak yang tidak mau di tinggalkan oleh orang tuanya ketika akan memasuki kelas untuk belajar, dan orang tua memberikan Gadget untuk dibawa anak ke sekolah, sebagian besar anak menunjukkan sikap tidak mau bermain dengan teman yang baru dikenalnya dan cenderung lebih menyendiri pada jam istirahat dengan menggunakan Gadget. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif komparatif. Perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya di tunjukan dari hasil uji t menunjukkan $t\text{-hitung} (7.416) > t\text{tabel} (2.00)$ dan nilai signifikansi $(0,000) < \alpha (0,05)$ artinya H_a diterima H_o ditolak. Adapun besarnya perbedaan antara anak yang kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget yakni mencapai 6.83%.

Kata Kunci: *kemampuan bersosialisasi; kecanduan gadget; anak usia dini.*

Abstract

Phenomena in the field of problems are found in social skills which appear as follows: 1) there are still children who do not want to be left behind by their parents when they enter class to study, and parents are gadgets to take to school 2) most of the children show an attitude of not wanting to play with friends who are newly known and tend to be more alone at break time by using gadgets. The methodology used in this study is a quantitative descriptive type of comparative research. The difference in the social skills of children aged 5-6 years who are addicted to gadgets in PAUD throughout Bukit Raya District is shown from the results of t showing $t\text{count} (7.416) > t\text{table} (2.00)$ and the significance value $(0.000) < (0.05)$ means that H_a is accepted, H_o is rejected. The magnitude of the difference between children who are addicted to those who are not on gadgets is 6.83%.

Keywords: *social ability; big addiction; early childhood.*

Copyright (c) 2022 Sean Marta Efastri

✉ Corresponding author :

Email Address : chitra@upmk.ac.id (Pekanbaru, Indonesia)

Received 17 January 2022, Accepted 8 February 2022, Published 4 Juni 2022

Pendahuluan

Pada masa kanak-kanak, sering ditemukan permasalahan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri, ketidakmampuan anak dalam menyesuaikan diri tersebut seperti menyendiri, tidak mau bergaul tidak mau berteman dengan teman sebayanya. Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah aspek kemampuan bersosialisasi. Kemampuan ini diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengenal sesama teman sebayanya, sosialisasi pada masa awal kanak-kanak dapat dilihat dari pertemanan anak usia dini dengan teman sebayanya.

Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Menurut data di atas pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. Sebuah penelitian di atas juga menyebutkan bahwa jumlah menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun. Berkembangnya *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *gadgetnya*, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. (Warisyah, 2015)

Keadaan sosial emosional anak di kelompok A RA Nurul Mubarak sebelum dilibatkan peran serta orangtua melalui kegiatan *parenting* belum dapat dikatakan baik atau dikatakan masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi beberapa indikator sosial emosional anak yang diukur masih menunjukkan perilaku yang tidak stabil, dan anak masih sering menunjukkan sikap negatif. Selain itu, hasil angket juga memperkuat temuan observasi peneliti dengan data yang menunjukkan tingkat perkembangan sosial emosional anak berdasarkan pandangan orangtua melalui pengisian angket juga masih dipandang rendah dan belum dapat dikatakan baik. (Suhati & Islami, 2018)

Perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak usia dini. Intinya, anak usia dini cenderung senang dengan hal-hal baru yang ia dapatkan melalui aktivitas dengan bermain. Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi (Erna, 2009). Mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan gadget. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu dengan menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. (Pebriana, 2017)

Hurlock (Hurlock, 2002) mengemukakan bahwa antara usia dua dan tiga tahun, anak menunjukkan minat yang nyata untuk melihat anak-anak lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka. Kemampuan sosialisasi anak usia dini merupakan bentuk perkembangan sosial anak. Seiring dengan bertambahnya usia, pada anak yang berusia tiga tahun sudah mampu menyesuaikan diri bermain dengan anak lain dalam kelompok bermain.

Pada zaman era sekarang banyak kedua orang tua memfasilitasi anak mereka untuk bermain Gadget dibandingkan bermain keluar rumah bersama teman-teman sebayanya, sehingga anak-anak pada saat ini cenderung memiliki kecanduan untuk bermain Gadget dibandingkan bermain bersama temannya, hal ini akan berpengaruh buruk bagi perkembangan anak (Irwan, 2013). Hal ini akan membentuk kepribadian anak lebih cenderung diam dan kurang bersosialisasi bersama teman sebayanya. Serta anak sering pasif ketika dalam proses kegiatan belajar disekolah serta sibuk dengan gadgetnya saja.

Dampak penggunaan Gadget secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan Gadget akan sangat tergantung dengan Gadget, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain Gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan untuk bersosialisasi dan mengenal tentang sekitarnya semakin buruk (Hafiz, 2017).

Penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya. (Marpaung, 2018)

Walaupun mempunyai dampak positif yang besar khususnya dalam bidang pendidikan dan komunikasi, penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi anak juga menimbulkan beberapa dampak negatif. Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan, dalam tulisannya di *Huffington Post*, mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada usia anak di bawah 12 tahun karena dapat mengakibatkan pertumbuhan otak terlalu cepat, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, agresif serta pikun digital. (Palar, 2018)

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tentang pengaruh buruk pemberian *gadget* pada anak di SD Prima Cendikia Desa Wonoasri Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri berlangsung lancar, penuh antusiasme anak. Kegiatan ini berhasil melakukan penyuluhan terhadap 38 anak. Dari hasil wawancara didapatkan intensitas penggunaan *gadget* masih tahap normal. Hal ini tidak lepas dari peran orang tua. Orang tua harus tegas atau tidak boleh memanjakan anaknya yang umurnya dibawah 12 tahun untuk menggunakan *gadget*. Karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan *gadget*. Salah satu dampak negatif yang terjadi ialah dapat membuat anak menjadi malas, mengganggu kesehatannya dan juga dapat menyalah gunakan fungsi *gadget*. (Setiyarini & Andarini, 2019)

Fenomena di lapangan ditemukan permasalahan pada kemampuan bersosialisasi yang tampak sebagai berikut yaitu: 1) masih ada anak yang tidak mau di tinggalkan oleh orang tuanya ketika akan memasuki kelas untuk belajar, dan orang tua memberikan Gadget untuk dibawa anak ke sekolah 2) sebagian besar anak menunjukkan sikap tidak mau bermain dengan teman yang baru dikenalnya dan cenderung lebih menyendiri pada jam istirahat dengan menggunakan Gadget.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia 5-6 Tahun Yang Mengalami Kecanduan Dengan Yang Tidak Kecanduan *Gadget* Di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya. Berdasarkan tujuan yang telah disebutkan di atas bahwa penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kontribusi terhadap mahasiswa calon guru yang ingin melakukan praktek mengajar di sekolah-sekolah. Harapan dari penelitian ini dapat memberikan ilmu yang baru terhadap guru dalam menghadapi anak yang ketergantungan gadget.

Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif komparatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (Sugiyono, 2014) bahwa penelitian Komparasi adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian komparasi dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta dan sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran. Penelitian ini berusaha membandingkan kemampuan bersosialisasi anak yang mengalami kecanduan dengan yang tidak kecanduan terhadap Gadget. Penelitian terdiri dari tiga tahap yang pertama persiapan, yang kedua pelaksanaan dan yang ketiga yaitu penyelesaian. Tahap pertama pada penelitian ini dimulai dari persiapan menyiapkan lembar penilaian sesuai dengan kemampuan kompetensi guru, yang kedua yaitu lembar observasi praktek mengajar dan yang ketiga lembar penilaian kompetensi mahasiswa praktek.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014). Dalam hal ini angket diberikan kepada guru. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup, dan diberikan kepada responden sehingga responden hanya mengisi jawaban dengan jujur dan sesuai dengan pendapatnya. Keperluan analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode statistik dan data yang dibutuhkan dengan skala dengan cara memberikan nilai pada setiap jawaban, pemberian nilai berdasarkan skala likert. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014)

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengumpulan data perbedaan Kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel 1. Dari data tabel 1 maka dapat ditentukan rentang skor kategori sebagaimana pada tabel 2.

Untuk mengetahui tingkat Kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya, dilihat dari perbandingan nilai rata-rata anak usia dini yang kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan data pada Tabel 3 dapat dijelaskan perbandingan Kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya. Kemandirian anak yang tidak kecanduan gadget nilai maksimum yang diperoleh yaitu 59, nilai minimum yaitu 49 dan nilai rata-rata yaitu 55,10. kemampuan bersosialisasi anak yang kecanduan gadget nilai maksimum yang diperoleh yaitu 57, nilai minimum 41 dan rata-rata 48,27. Berdasarkan data tersebut menunjukkan setiap nilai anak yang tidak kecanduan terhadap gadget pada kemampuan bersosialisasinya lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kemampuan bersosialisasi pada anak yang kecanduan gadget, namun perbedaan kedua nilai tersebut tidak begitu besar, secara rata-rata anak yang kecanduan gadget dapat mengimbangi kemampuan bersosialisasi anak yang tidak kecanduan gadget. Hal ini mengindikasikan bahwa walau lebih baik kemampuan bersosialisasi anak yang tidak kecanduan gadget namun hal tersebut tidak menjadi patokan, dimana anak yang

kecanduan gadget pada kemampuan bersosialisasinya juga menunjukkan nilai yang tinggi, walau keduanya tetap adanya perbedaan pada kemampuan bersosialisasinya.

Tabel 1 Perbandingan Perbedaan Kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya.

No	tidak kecanduan gadget		No	tidak kecanduan gadget	
	Kecanduan Gadget	Kecanduan Gadget		Kecanduan Gadget	Kecanduan Gadget
1	59	52	16	53	42
2	58	50	17	54	48
3	57	54	18	55	52
4	53	52	19	54	51
5	57	52	20	57	45
6	54	51	21	57	41
7	56	45	22	58	55
8	57	44	23	51	41
9	59	46	24	57	46
10	52	42	25	55	50
11	56	48	26	55	48
12	52	49	27	56	45
13	57	49	28	56	46
14	49	42	29	54	57
15	54	53	30	51	52
Jumlah			1653	1448	

Tabel 2 Perbandingan Rentang Skor Kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya

No	Kategori	Yang Tidak Kecanduan Gadget		Kecanduan Gadget	
		f	%	f	%
		1	BB	0	0.0
2	MB	0	0.0	0	0.0
3	BSH	5	16.7	26	86.7
4	BSB	25	83.3	4	13.3
Jumlah		30	100	30	100

Tabel 3 Perbandingan Skor Rata-Rata Kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya

Nilai	Tidak kecanduan terhadap gadget	Kecanduan gadget
Nilai Maksimum	59	57
Nilai Minimum	49	41
Nilai Rata-rata (Mean)	55.10	48.27

Seberapa Besar Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya

Sebelum data dilakukan untuk mengetahui besar perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya maka terlebih dahulu di berikan uji- t

(Uji Beda), maka data diuji normalitas dan homogenitas. Hasil di kedua uji tersebut sebagaimana pada tabel 4 dan 5.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa sebaran data berdistribusi normal. Hasil perhitungan terlampir.

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas dengan SPSS
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Tidak gadget	gadget
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	55.1000	48.2667
	Std. Deviation	2.49620	4.38598
Most Extreme Differences	Absolute	.143	.103
	Positive	.090	.097
	Negative	-.143	-.103
Test Statistic		.143	.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.118 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Output SPSS 2020

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya sebesar 0.118 dan 0.200 > 0.05, dikatakan normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diketahui bahwa data homogen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variances				
TPA				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	2.926	30	30	.320

Dari hasil pada tabel 4 dan 5, dapat diketahui signifikansi sebesar 0,320. Karena signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya berdistribusi homogen.

Untuk mengetahui Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya, peneliti menggunakan program SPSS versi 22,0. Hasilnya disajikan pada tabel 6.

Kemudian hasil Analisis Independent samples test skor Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya menunjukkan thitung sebesar 7.416. Pada taraf signifikansi 0,000 dan df sebesar $(n-2) = (60-2) = 58$ diperoleh ttabel sebesar 2.00. Dengan demikian thitung $(7.416) > ttabel (2.00)$ dan nilai signifikansi $(0,000) < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Artinya bahwa ada terdapat perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya.

Analisis independent Sampel T Test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0.05 (secara default SPSS sudah menggunakan tingkat 0.05). berikut adalah langkah-langkah pengujiannya.

**Tabel 6 Hasil Uji t dengan SPSS
 Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
bersosialisasi Equal variances assumed	10.989	.002	7.416	58	.000	6.83333	.92137	4.98901	8.67766
Equal variances not assumed			7.416	46.003	.000	6.83333	.92137	4.97871	8.68796

Merumuskan hipotesis

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya

Ha : Ada perbedaan rata-rata Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya

Menentukan t hitung dan signifikansi

Dari out put didapat nilai thitung adalah 5.424 dan signifikansi 0.000

Menentukan t tabel

ttabel dicari pada signifikansi 0.05: 2 = 0.025 (Uji dua sisi) dengan derajat kebebasan, df (n-2) 60-2 = 58. Hasil yang diperoleh untuk ttabel sebesar 2.00

Kriteria pengujian:

- a) Jika -t tabel < t hitung ≥ t tabel, maka Ho diterima
- b) Jika -t tabel < t hitung < t tabel, maka Ho ditolak

Berdasarkan Signifikansi

- a) Jika signifikansi > 0.05, maka Ho diterima
- b) Jika signifikansi < 0.05, maka Ho ditolak

Membuat Kesimpulan:

Karena t hitung > t tabel, (7.416>2.00 dan signifikansi < 0.05 (0,000< 0.05), maka Ho ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya.

Menentukan seberapa besar perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya yakni rata-rata kemampuan bersosialisasi anak yang tidak kecanduan

gadget 55.10 di kurang dengan kemampuan bersosialisasi anak yang kecanduan gadget yakni 48.27 ($55.10 - 48.27$) = 6.83%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya, dimana anak yang tidak kecanduan gadget lebih baik dibandingkan dengan anak yang kecanduan terhadap gadget pada kemampuan bersosialisasi. Hal ini terlihat misalnya pada kemampuan bergaul atau berteman. Anak yang tidak kecanduan gadget dengan mudah dan cepat dapat akrab dengan teman-temannya yang lain, sedangkan yang kecanduan gadget cenderung lebih menyendiri dan terkadang sulit untuk berkomunikasi secara langsung dengan para teman-temannya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan perbandingan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya.

Kemampuan bersosialisasi anak yang tidak kecanduan gadget nilai maksimum yang diperoleh yaitu 59, nilai minimum yaitu 49 dan nilai rata-rata yaitu 55.10 Sedangkan kemampuan bersosialisasi anak yang kecanduan gadget nilai maksimum yang diperoleh yaitu 57, nilai minimum 41 dan rata-rata 48,27. Berdasarkan data tersebut menunjukkan setiap nilai kemampuan bersosialisasi anak yang tidak kecanduan gadget lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kemampuan bersosialisasi anak yang kecanduan terhadap gadget. Hal ini mengindikasikan bahwa anak yang tidak kecanduan gadget lebih baik dibandingkan dengan anak yang kecanduan gadget dalam hal kemampuan bersosialisasi. Namun hasil perbedaan tersebut menunjukkan tidak begitu besar perbedaannya sebagaimana perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang kecanduan dan yang tidak terhadap gadget hanya mencapai 3.8%. Hal ini menunjukkan tidak semua anak yang kecanduan gadget rendah kemampuan bersosialisasinya ada beberapa anak yang tidak kecanduan gadget yang tinggi begitu juga yang tidak kecanduan gadget juga terdapat beberapa anak yang rendah kemampuan bersosialisasinya.

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 sosial 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. (Syahyudin, 2019)

Anak-anak dapat dengan mudah juga mengunduh aplikasi-aplikasi game online. Game online ini tentunya banyak menuai kontra di kalangan orang tua. Ketika anak-anak tersebut fokus terhadap gadget nya (sedang bermain game online) mereka akan mengabaikan orang-orang di sekitarnya dan tidak mendengarkan seseorang berbicara bahkan ketika pembicaraan tersebut tertuju kepada dirinya. Mereka akan lebih cenderung untuk menjadi sosok individualis yakni tidak mempedulikan lingkungan sekitar. (Maola & Lestari, 2021)

Sebagaimana hal tersebut juga telah dijelaskan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Trinataliswati (2017) yang menyebutkan bahwa adanya perbedaan kemampuan bersosialisasi anak dari riwayat PAUD dengan yang tidak, dimana jika ada riwayat PAUD anak akan lebih baik kemampuan bersosialisasi, sedangkan anak yang tidak ada riwayat PAUD akan lebih cenderung menyendiri sebab biasanya anak pada saat ini lebih cenderung asik bermain dengan gadgetnya ketika tidak ada sekolah di PAUD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa adanya singgungan terhadap gadget, hal ini menunjukkan bahwa anak yang sering bermain gadget kemampuan bersosialisasinya akan rendah dibandingkan anak yang tidak gadget dengan memiliki riwayat sekolah PAUD (Widianti et al., 2022).

Berdasarkan hasil Analisis independent Sampel T Test skor Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak

terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya menunjukkan thitung sebesar 7.416 Pada taraf signifikansi 0,05 dan df sebesar $(n-2) = (60-2) 58$ diperoleh ttabel sebesar 2.00 Dengan demikian thitung $(7.416) > ttabel (2.00)$ dan nilai signifikansi $(0,000) < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Artinya bahwa ada terdapat perbedaan Kemampuan Bersosialisasi pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya.

Setiap anak akan mengalami tahap perubahan sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap tahap perkembangan menunjukkan ciri-ciri atau karakteristik perilaku tertentu sebagai harapan sosial yang harus dicapai (Suhati & Islami, 2018). Krisis perilaku prososial dialami oleh semua lapisan masyarakat. Seperti yang telah disampaikan oleh (Rosen dkk, 2010) bahwa dengan adanya perilaku prososial akan mengurangi adanya perilaku agresif, yang mana perilaku agresif ini akan menghambat keberhasilan seseorang dalam hidupnya (Islami & Gustiana, 2020).

Perbedaan ini terlihat ketika anak bergaul dengan temannya dimana anak yang tidak kecanduan dengan mudah akrab dan berbicara dengan teman-teman yang lain, sednagkan yang kecanduan gadget lebih cenderung menyendiri dan sulit berkomunikasi ketika bersama-sama dnegan teman. Kebanyakan *gadget* yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan (Pebriana, 2017).

Berdasarkan teori (Harfiyanto, 2015) dan jurnal penelitian tersebut tentunya ada beberapa aspek yang perlu menjadi perhatian dalam hal peningkatan kemampuan bersosialisasi, salah satunya yakni anak yang kecanduan gadget secara teori lebih rendah kemampuan bersosialisasinya dibandingkan dengan anak yang tidak kecanduan gadget. Namun teori tersebut apabila terjadi dilapangan memang benar adanya hal tersebut namun perbedaan tersebut tidak begitu besar. Sebagaimana hasil penelitian hanya 3.8% perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang kecanduan gadget dengan yang tidak. Hal ini menunjukkan adanya anak yang tidak kecanduan gadget kemampuan bersosialisasinya rendah, begitu juga anak yang kecanduan gadget ada juga yang kemampuan bersosialisasinya tinggi.

Simpulan

Perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget di PAUD Se-Kecamatan Bukit Raya di tunjukan dari hasil uji t menunjukkan thitung $(7.416) > ttabel (2.00)$ dan nilai signifikansi $(0,000) < \alpha (0,05)$ artinya H_0 diterima H_0 ditolak. Adapun besarnya perbedaan antara anak yang kecanduan dengan yang tidak terhadap gadget yakni mencapai 6.83%

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan untuk seluruh pihak yang membantu terlaksananya penelitian dan publikasi ini.

Daftar Pustaka

- Erna, T. A. (2009). *Kemampuan Bersosialisasi pada Anak Usia Pra Sekolah ditinjau dari Jenis Pendidikan*. Jurnal Pendidikan, 3(6).
- Hafiz, A. A. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Skripsi: Universitas Lampung.
- Harfiyanto, D. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hurlock, E. (2002). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Irwan. (2013). *Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Jurnal An-Nafs, 8(2).

- Islami, C. C., & Gustiana, E. (2020). *Layanan Bimbingan dan Konseling AUD Berbasis Tugas Perkembangan untuk Meningkatkan Perilaku Prososial*. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(2), 70-78. <https://doi.org/10.37411/jecej.v2i2.161>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. *EduPsyCouns Journal*, 3(1).
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. *Jurnal KOPASTA*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Palar, J. E. (2018). *Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara*. *Ejournal Keperawatan (e-Kp)*, 6(2).
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Setiyarini, A. D., & Andarini, A. S. (2019). *Penyuluhan Pengaruh Buruk Penggunaan Gadget pada Anak*. *Journal of Community Engagement and Employment*, 01(01), 1-5.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Suhati, & Islami, C. C. (2018). *Pengaruh Peran Orangtua Melalui Kegiatan Parenting Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*. *Jurnal Pelita Paud*, 3(1), 58-65.
- Syahyudin, D. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. *GUNAHUMAH Jurnal Kehumasan*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Warisyah, Y. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Anak Usia Dini*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan"*.
- Widianti, E., Hendiana, S. A. N., & Adistie, F. (2022). *Gambaran Kematangan Sosial Anak Usia Prasekolah di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Terpadu Fullday Kota Bandung*. *Jurnal Ilmiah Permas*, 12(1).