

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DENGAN POLA ASUH DAN TEMAN SEBAYA

Tinny Akay¹, Don Kabo², Gemma Raфра³

¹Dosen Fakultas Keperawatan Universitas Sariputra Indonesia Tomohon

²Dosen Universitas Politeknik Negeri Manado Jurusan Teknik Sipil

³Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Sariputra Indonesia Tomohon

akaytinny20@gmail.com

Abstract- *Gadgets are the result of advanced technology in this modern era. Gadgets make it easier for us to communicate and find the literature we need. In the psychology of early childhood development, child is aged 0-6 years. Parenting is a pattern of behavior that is applied to children and is relatively consistent from time to time. Peers in the Big Indonesian Dictionary are defined as friends or people who work together. The purpose of this study was to determine the relationship between the use of gadgets in early childhood with parenting and peers in Kakaskasen Tiga Village, Tomohon City. The research method used was quantitative research with a cross sectional research design. The sample was amounted to 143 respondents. The results of the Spearman Rho test for the use of gadgets and the parenting showed a correlation coefficient $r_{count} = 0.492$, the use of gadgets and peers showed a correlation coefficient of $r_{count} = -0.404$. Based on the interpretation guidelines the correlation coefficient was at a value of 0.40-0.599 which means that the three variables have a correlation in moderate category, and for a significant value it was found that $p = 0.000 < \alpha 0.05$, which means that H_0 was rejected and H_1 was accepted. The conclusion shows that there is a strong correlation between the use of gadgets and parenting patterns and peers with a moderately strong relationship.*

Keywords: *Early Childhood Gadget Use, Parenting, Peers*

Abstrak- *Gadget adalah hasil olah teknologi canggih pada zaman modern ini. Gadget memudahkan kita untuk berkomunikasi, mencari literatur yang dibutuhkan. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Teman sebaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sahabat atau orang yang sama-sama bekerja. Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget pada anak usia dini dengan pola asuh dan teman sebaya di Kelurahan Kakaskasen Tiga Kota Tomohon. Metode Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *cross sectional*. Sampel berjumlah 143 responden menggunakan teknik *sampling*. Hasil Penelitian menggunakan uji *spearman rho* variabel penggunaan gadget dengan pola asuh dan didapati nilai koefisien korelasi $r_{hitung} = 0.492$, variabel penggunaan gadget dan teman sebaya didapati nilai koefisien korelasi $r_{hitung} = -0.404$ berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi berada pada nilai 0.40-0.599 artinya adalah ketiga variabel memiliki hubungan dengan kategori sedang, dan untuk nilai signifikan didapati $p = 0.000 < \alpha 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan menunjukkan adanya kekuatan hubungan variabel penggunaan gadget dengan pola asuh dan teman sebaya dengan tingkat hubungan sedang kuat.*

Kata kunci: *Penggunaan Gadget anak usia dini, Pola asuh, Teman Sebaya*

PENDAHULUAN

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa computer, laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau handphone (Marpaung

2018). *Gadget* sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan *gadget* tersendiri. *Gadget* memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia misalnya ada instagram, facebook, twitter yang bisa digunakan untuk dapat terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia.

Menurut catatan *Internet World Statistics*(2017), Amerika Utara adalah pengguna akses gadget terbesar di dunia dengan mencapai 78,6%, Australia/Oseania 67,8%, Eropa mencapai 63,5%, Amerika Latin/Karibia 43%, Timur Tengah 40,2%, Asia 27,5%, dan terakhir adalah Afrika 15,6%. Jumlah totalnya mencapai sekitar 2,4 miliar orang atau lebih dari sepertiga penduduk dunia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marinding (2020) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia penggunaan media *gadget* pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat pesat pada tahun 2015 menjadi 80%. Alasan dari mereka yaitu *gadget* hanya digunakan sebagai media bermain, 23% orang tua yang memiliki anak usia prasekolah mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan *gadget* tanpa ada batas waktu, sedangkan 82% orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka menggunakan *gadget* hanya untuk hiburan semata atau bisa dikatakan digunakan hanya dalam waktu yang singkat (Rideout, 2016 dalam Gunawaman MAA, 2017). Berdasarkan survey awal yang dilakukan di Kelurahan Kakaskasen Tiga pada bulan November tahun 2021, terdapat 143 anak usia dini, setelah di lakukan wawancara didapati 20 orang anak yang menggunakan gadget dan kebanyakan

orang tua tidak membatasi jam bermain gadget pada anak.

Secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengontrolan penggunaan *gadget* pada anak. “Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Setianingsih, 2018).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dengan Pola Asuh dan Teman Sebaya”.

TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui hubungan pengguna an *gadget* pada anak usia dini dengan pola asuh dan teman sebaya di Kelurahan Kakaskasen Tiga Kota Tomohon.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan jenis penelitian kuantitatif, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Nursalam, 2017).

Penelitian ini adalah jenis *Cross-Sectional*. Penelitian *Cross Sectional* adalah jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat. Tentunya tidak semua subjek penelitian harus diobservasi pada hari atau pada waktu yang sama, akan tetapi variabel independen dan variabel dependen dinilai hanya satu kali saja (Nursalam, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	84	58.7
Perempuan	59	41.3
Jumlah	143	100

Tabel 1 menunjukkan responden terbanyak dengan jenis kelamin laki-laki 84 orang (58.7%).

Tabel 2. Karakteristik responden berdasarkan umur.

Umur	Frekuensi	Presentase (%)
4 tahun	34	23.8
5 tahun	48	33.6
6 tahun	61	42.7
Jumlah	143	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa umur responden terbanyak pada umur 6 tahun yaitu 61 orang (42.7%).

Tabel 3. Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Presentase (%)
Jarang	22	15.4
Sering	52	36.4
Selalu	69	48.3
Jumlah	143	100

Tabel 3 menunjukkan responden dengan penggunaan *gadget* yang ada pada kategori selalu yaitu 69 orang (48,3%).

Tabel 4. Karakteristik responden berdasarkan pola asuh

Pola Asuh	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	31	21.7
Cukup	71	49.7
Kurang	41	28.7
Jumlah	143	100

Tabel 4 dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan pola asuh pada kategori cukup 71 orang (49,7%)

Tabel 5. Karakteristik responden berdasarkan teman sebaya

Teman Sebaya	Frekuensi	Presentase (%)
Jarang	92	64.3
Sering	36	25.2
Selalu	15	10.5
Jumlah	143	100

Tabel 5 dapat dilihat bahwa responden dengan teman sebaya yang ada pada kategori jarang yaitu 92 orang (64,3%).

2. Analisis Bivariat

Tabel 6. Tabulasi silang Penggunaan *Gadget* dengan Pola asuh.

Variabel	Pola Asuh				
	Kategori	Baik	Cukup	Kurang	Total
Penggunaan <i>Gadget</i>	Jarang	8 5,6	11 7,7	3 2,1	22 15,4
	Sering	22 15,4	25 17,5	5 3,5	52 36,4
	Selalu	1 0,7	35 24,5	33 23,1	69 48,3
Total	31 21,7	71 49,7	41 28,7	143 100	

Signifikan p = 0.000 < 0.05
Koefisien Korelasi r = 0.492

Tabel 6 tabulasi silang Penggunaan *Gadget* dengan Pola Asuh pada anak usia dini menunjukkan bahwa dari 143 responden yang paling besar persentasenya yaitu penggunaan *gadget* selalu dengan pola asuh cukup pada anak usia dini 35 responden dengan persentase 24,5%. Berdasarkan hasil uji *spearman rho* hubungan antara Penggunaan *gadget* dengan pola asuh diperoleh nilai signifikan $p=0.000 < \alpha 0.05$ dan nilai koefisien korelasi $r = 0.492$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat

hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pola asuh pada anak usia dini.

Tabel 7. Tabulasi silang Penggunaan Gadget dan Teman Sebaya.

Variabel	Teman Sebaya				
	Kategori	Jarang n %	Sering n %	Selalu n %	Total n %
Penggunaan Gadget	Jarang	6 4,2	12 8,4	4 2,8	22 15,4
	Sering	29 20,3	15 10,5	8 5,6	52 36,4
	Selalu	57 39,9	9 6,3	3 2,1	69 48,3
	Total	92 64,3	36 25,2	15 10,5	143 100

Signifikan $p = 0.000 < 0.05$
Koefisien Korelasi $r = -0.404$

Tabel 7 tabulasi silang Penggunaan Gadget dengan Teman Sebaya pada anak usia dini di Kelurahan Kakaskasen Tiga, menunjukkan bahwa dari 143 responden yang paling besar persentasenya yaitu penggunaan *gadget* selalu dan teman sebaya jarang pada anak usia dini 57 responden dengan persentase 39,9%. Berdasarkan hasil uji *spearman rho* hubungan antara Penggunaan *gadget* dengan teman sebaya diperoleh nilai signifikan $p = 0.000 < \alpha 0.05$ dan nilai koefisien korelasi $r = -0.404$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pola asuh pada anak usia dini.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dan didapati hasil penelitian:

1. Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat melalui karakteristik responden yaitu umur, mayoritas anak usia dini yang ada di Kelurahan Kakaskasen Tiga adalah berumur 6 tahun sebanyak 61 responden dengan persentase 42,7%. Menurut Heni (2018), mengemukakan bahwa untuk anak

usia di atas 6 tahun, penggunaan *gadget* hanya boleh 2 jam maksimal per hari. Sedangkan untuk anak 2-6 tahun, penggunaan *gadget* hanya diperbolehkan maksimal 1 jam. Menurut asumsi peneliti anak usia dini perlu untuk di batasi penggunaan *gadget* di karenakan untuk mencegah dampak negatif yang akan menghambat perkembangan dan berpengaruh pada interaksi anak dengan orang lain yang cenderung akan menjadi pribadi yang tertutup. Yang sejalan dengan peneliti Nur (2020) Durasi yang disarankan misalkan selama 30 menit saat senggang atau penggunaan gadget dibatasi hari sabtu dan minggu. penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari, dapat mempengaruhi kondisi psikologis anak

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat melalui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, mayoritas anak usia dini di Kelurahan Kakaskasen Tiga adalah Laki-Laki sebanyak 84 responden dengan persentase 58,7%. Menurut Anggraeni (2019) terdapat perbedaan yang signifikan antara pria dan wanita dalam hal penggunaan internet, laki-laki lebih kecanduan daripada perempuan. Namun, mengenai kecanduan smartphone, pola ini terbalik karena perbedaan-perbedaan yang diamati, klasifikasi subyek menjadi subkelompok berdasarkan internet dan kecanduan smartphone dilakukan secara terpisah untuk masing-masing jenis kelamin.

2. Pola Asuh

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapati bahwa pola asuh orang tua pada anak dalam penggunaan *gadget* yang cukup yaitu 71 responden (48,7). Menurut Fitri (2022), Membiasakan Komunikasi dengan anak ialah Salah satu cara untuk dekat dengan anak adalah membiasakan diri untuk mengakrabkan dan berbincang dengan anak. Kita sebagai orang tua sebisanya

mungkin harus bisa memberikan rasa hangat dan nyaman ketika sedang berkomunikasi. Hal ini dapat meminimalisir anak dalam menggunakan *gadget*.

Dan hasil penelitian yang didapat bahwa komunikasi orang tua dan anak sangatlah diperlukan untuk mengurangi resiko dampak negatif yang ditimbulkan, dengan memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan *gadget* namun tidak lepas juga dari pengawasan orang tua serta pengaturan waktu dalam memainkan *gadget*.

3. Teman Sebaya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapati teman sebaya dalam penggunaan *gadget* pada kategori jarang 92 responden (64,3%). Menurut Hikmat (2017) kecanduan *gadget* pada anak akan mengakibatkan anak kurang bersosialisasi dan malas beraktivitas. Mereka akan memilih bermain *gadget* dibandingkan bermain diluar rumah bersama teman sebaya.

Dan hasil penelitian yang didapat bahwa anak yang menggunakan *gadget* akan lebih fokus bermain *gadget* di bandingkan bermain dengan teman sebaya, dikarenakan tersedia fitur-fitur game online.

4. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Pola Asuh Dan Teman Sebaya

Hasil analisa bivariat untuk hubungan penggunaan *gadget* dengan pola asuh menggunakan uji *spearman rho* di dapati nilai signifikan yaitu $(p)=0,000$ artinya $<\alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima atau dikatakan ada hubungan penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan pola asuh. Nilai koefisien korelasi $(r)=492$ menunjukkan hubungan berada dalam kategori sedang.

Hasil analisa bivariat untuk hubungan penggunaan *gadget* dengan teman sebaya menggunakan uji *spearman rho* di dapati nilai signifikan yaitu $(p)=0,000$ artinya $<\alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima atau dikatakan ada hubungan penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan pola asuh. Nilai koefisien korelasi $(r)=-404$ menunjukkan

hubungan negatif berada dalam kategori sedang. Menurut Ester (2021) Menyebutkan bahwa seseorang yang bermain game online terkadang juga meningkatkan hubungan dengan teman-teman sebayanya yang disebabkan teman yang sering bermain game online dapat membuat seseorang untuk ikut bermain karena tidak ingin dipandang berbeda oleh teman-temannya.

Jadi, dalam penelitian ini peneliti berpendapat bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat berhubungan erat dengan pola asuh dan teman sebaya. Karena penggunaan *gadget* sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* di bandingkan berinteraksi dengan temannya. Oleh karena itu peran dari orang tua sangat penting bagi anak usia dini saat menggunakan *gadget* harus pada waktu yang tepat untuk anak bermain, perlu adanya didikan atau pola asuh dari orang tua anak usia dini tersebut sehingga bisa membuat anak mengerti bagaimana dia harus menggunakan *gadget* dengan baik pada waktu yang tepat dan dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Maka secara otomatis bila penggunaan *gadget* jarang dilakukan pada anak usia dini maka anak pun mengerti dengan didikan orang tua dan akan menjadi lebih banyak bermain dengan teman sebayanya serta jarang menggunakan *gadget*, sedangkan anak dengan penggunaan *gadget* selalu akan berdampak pada anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* karena kurangnya didikan atau pola asuh dari orang tua dan anak jarang bermain dengan teman sebayanya.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, hasil penelitian, serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Kakaskasen Tiga berada pada kategori selalu.

2. Pola Asuh pada anak usia dini di Kelurahan Kakaskasen Tiga berada dalam kategori cukup.
3. Teman sebaya pada anak usia dini di Kelurahan Kakaskasen Tiga berada dalam kategori jarang.
4. Terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan pola asuh dengan kekuatan hubungan sedang kuat.
5. Terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan teman sebaya dengan kekuatan hubungan sedang kuat

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Tempat Penelitian
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi, tentang penggunaan *gadget* pada anak yang ada di Kelurahan Kaskasen III.
2. Bagi Institusi Pendidikan
Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai materi untuk pembaca berikutnya.
3. Bagi Peneliti
Kiranya penelitian ini dapat diteliti lebih dalam mengenai hubungan penggunaan *gadget* serta faktor yang mempengaruhinya misalnya faktor psikologis anak, durasi penggunaan, dll.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, Septi. 2019. "Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin." *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin* 6(2):64–68.
- Ester, Susilawati. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi Undayan*, 6(1) (2019)
- Heni, (2018) *Pengetahuan Tentang Dampak Gadget* dampak negatif yang akan menghambat perkembangan dan berpengaruh pada interaksi anak
- Hikmat, (2017). "Pengaruh Teman Sebaya

Sulistiyowati Budikunconingsih, FKIP, UMP, 2017 8." 8–39.

- Fitri, Sulidar. 2022. "Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak." *NATURALISTIC*: Hidayatul M, Fuji Ayu. 2018. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Singosari."

Heni, (2018) *Pengetahuan Tentang Dampak Gadget* dampak negatif yang akan menghambat perkembangan dan berpengaruh pada interaksi anak

- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2):55–64. doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.

Nur, N. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati. *Pernik Jurnal PAUD, Vol 2 No.2 September 2019* .

Nursalam. (2015).Metode penelitian ilmu keperawatan :pendekatan praktis (Edisi 3 ed). Jakarta: Salemba Medika

Nursalam. (2017).Metode penelitian ilmu keperawatan :pendekatan praktis (Edisi 4 ed). Jakarta: Salemba Medika