

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Mengidentifikasi Intensitas Penggunaan Gadget Anak Pra Sekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan intensitas penggunaan gadget di TK Aisyiyah 20 Surabaya adalah dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan bahwa sebagian besar intensitas penggunaan gadget dengan kategori pengukuran waktu sedang dalam seminggu yakni 91 menit – 360 menit sebanyak 37 responden (50.7%).

Menurut The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batasan waktu dalam penggunaan gadget, yakni satu atau dua jam per hari dan untuk mencegah media screen pada anak pra sekolah (Ishwidharmanjaya 2014). Pada penelitian Al-Ayouby (2017) intensitas penggunaan gadget dilihat dari seringnya anak menggunakan gadget dalam waktu satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan berapa hari dalam seminggu. Sedangkan, menurut Tanjung (2017) menunjukkan hasil penelitiannya bahwa sebagian anak prasekolah menggunakan gadget > 2 jam setiap hari dan mengakibatkan anak tidak cukup aktif dalam melakukan aktivitas fisik.

Selain itu, Trinika (2015) menambahkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini yang tergolong tinggi ialah lebih dari 45 menit dengan frekuensi lebih dari 3 kali dalam sehari. Pada anak usia dini penggunaan

gadget yang baik ialah tidak lebih dari 30 menit dengan frekuensi 1-2 kali sehari.

Berdasarkan hasil penelitian ini dengan konsep teori yang ada anak prasekolah yang intensitas penggunaannya sering dengan durasi yang lama dan secara terus menerus mengakibatkan anak prasekolah menyibukkan dirinya dengan gadgetnya. Sehingga dalam penggunaan gadget anak akan menambah rasa ingin tahu untuk dan mencari wawasan baru tentang hal-hal yang ada di gadgetnya.

5.2 Mengidentifikasi Kemampuan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan kemampuan sosial di TK Aisyiyah 20 Surabaya termasuk dalam kategori kemampuan sosial yang kurang sesuai dengan usianya. Hal tersebut ditunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan sosial dengan kategori anak kurang sesuai usianya sebanyak 41 responden (56.2%).

Pada hasil kuisioner yang telah di isi oleh responden dengan 8 kategori yang disesuaikan dengan kuisioner VSMS pada usia 4-5 tahun berjumlah 39 responden yang diantaranya untuk self help general (kemampuan menolong diri sendiri : makan dan berpakaian sendiri) dicapai 12%, self help eating (mampu makan sendiri) 13%, self help dressing (mampu berpakaian sendiri) 15%, self help direction (mampu memimpin dirinya sendiri : misalnya mengatur keuangan dan memikirkan tanggung jawab sendiri) 11%, Occupation (mampu

melakukan pekerjaan untuk dirinya, menggunting, menggunakan pensil) 8%, Communication (mampu berkomunikasi seperti berbicara, tertawa dan membaca) 16%, Locomotion (Gerakan motorik) 10%, Socialization (mampu bersosialisasi) 15%. Dan untuk kuisioner usia 5-6 tahun dengan jumlah responden 34 diantaranya self help general (kemampuan menolong diri sendiri : makan dan berpakaian sendiri) dicapai 17%, self help eating (mampu makan sendiri) 15%, self help dressing (mampu berpakaian sendiri) 15%, self help direction (mampu memimpin dirinya sendiri : misalnya mengatur keuangan dan memikirkan tanggung jawab sendiri) 10%, Occupation (mampu melakukan pekerjaan untuk dirinya, menggunting, menggunakan pensil) 8%, Communication (mampu berkomunikasi seperti berbicara, tertawa dan membaca) 12%, Locomotion (Gerakan motorik) 8%, Socialization (mampu bersosialisasi) 15%.

Hubungan yang dilakukan dengan orang lain disebut kemampuan sosial, biasanya hubungan orang lain dilakukan dengan teman sebaya, guru, orang tua, saudara-saudaranya dan dengan orang disekitar kita (Febriani, 2014). Di lapangan anak-anak masih belum menunjukkan kemampuan sosial dalam hal bekerja sama saat diberikan tugas, anak terlihat sibuk sendiri, anak tidak memiliki sikap gigih dalam mengerjakan tugas saat diberi pertanyaan, anak tidak bersemangat dan cenderung diam, anak kurang tepat dalam mengekspresikan emosi yang sesuai dengan suasana misal saat anak memiliki kesalahan dan guru menegur tetapi anak mengekspresikannya dengan tertawa bukan dengan wajah sedih atau merasa bersalah, anak senang memberi ejekan

kepada temannya karena anak cenderung tidak menghargai hasil karya temannya (Astuti, 2015). Dalam Penelitian Gunawan (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa sekitar 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial terutama pada masalah perkembangan sosial-emosional misalnya masalah yang paling sering muncul pada anak usia prasekolah ialah perilaku agresif, dan dalam bentuk yang lain ialah kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, dan anak sulit diatur. Dari hasil penelitian Mayar (2013) dapat dilihat pula bahwa 2 dari 42 anak yang sering bermain gadget memiliki perkembangan sosial yang normal. Hal tersebut dikarenakan perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak faktor. Perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak.

Teori Erickson anak prasekolah memasuki tahap yang ketiga yaitu Inisiatif versus rasa bersalah, yang terjadi selama periode prasekolah. Ketika anak prasekolah memasuki dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi lebih banyak tantangan daripada ketika mereka masih bayi. Perilaku anak yang aktif bertujuan sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan ini. Di tahap ini anak diminta untuk memikirkan tanggung jawab terhadap tubuh, perilaku, mainan, dan hewan peliharaan mereka. Mengembangkan rasa tanggung jawab dan meningkatkan inisiatif. Meskipun demikian, rasa bersalah yang tidak nyaman dapat muncul, jika anak tidak bertanggung jawab dan dibuat merasa sangat cemas.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian responden mengalami kemampuan sosial yang kurang sesuai usia, semestisnya dalam usia-usia tersebut mereka mampu mencapainya. Hal ini menunjukkan perilaku anak dalam melakukan aktivitasnya sendiri, anak masih membutuhkan bantuan sebagian dari orang tuanya maupun pengasuhnya. Responden terbanyak dalam penelitian ini menunjukkan kemampuan sosial yang kurang sesuai usia adalah anak dengan jenis kelamin laki-laki. Hurlock dalam Trinswati (2013) menyatakan bahwa anak perempuan mampu berkembang dan mencapai kedewasaan dari pada laki-laki, dan Werdiningsih dalam Trisnawati (2013) mengatakan dua anak sebaya dengan jenis kelamin yang berbeda maka personal sosialnya juga berbeda pada aspek tertentu misalnya anak perempuan mampu memakai baju dan mengancingkannya tetapi belum bisa bermain ular tangga, sedangkan anak laki-laki mampu bermain ular tangga dan memakai baju namun belum mampu mengancingkan baju.

Perkembangan anak ditinjau dari aspek psikososial yang dikemukakan oleh Erikson, mengatakan bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial untuk mencapai kematangan kepribadian pada anak (Gunawan, 2017). Tugas psikososial utamapada tahap prasekolah adalah menguasai rasa inisiatif.. Mereka bermain, bekerja, dan hidup sepenuhnya serta merasakan rasa kepuasan dalam aktivitas yang anak lakukan. Namun, anak akan mengalami rasa bersalah jika anak tidak mampu melampaui atau bertindak dengan benar sesuai yang anak harapkan. Perasaan bersalah,

cemas, dan takut akan muncul ketika pikiran anak merasa berbeda apa yang dilakukan dengan yang anak harapkan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menunjukkan kemampuan sosial anak kurang sesuai dengan usianya. Hal tersebut dibuktikan dalam hasil dari kuisioner yang telah dibagikan. Maka dari itu peran orang tua, teman sebaya dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam kemampuan sosial.

5.3 Analisa Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya

Berdasarkan tabel 4.6 uji statistik dengan spearman rank (ρ) menggunakan spss 16 didapatkan nilai $p = 0.044$ yang berarti $p < \alpha = 0.05$ maka dari itu H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap kemampuan sosial anak prasekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya. Dengan koefisien korelasi 0.236 yang dikategorikan rendah atau termasuk kategori rendah (0.02-0.03). Artinya ada hubungan intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak prasekolah di TK Aisyiyah Surabaya.

Untuk penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu, kehidupan anak cenderung hanya mempedulikan gadgetnya daripada bermain di luar rumah. Dengan kategori intensitas penggunaan tinggi 75-120 menit lebih dari 3 kali per hari, sedang 40-60 menit 2-3 kali per hari, rendah 5-30 menit max 1-2 kali per hari menurut Al-Ayouby (2017).

Sedangkan menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa lebih baik anak usia 0-2 tahun tidak terpapar oleh gadget, sedangkan pada usia 3-5 tahun diberi batasan bermain gadget sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Tetapi faktanya banyak anak-anak di Indonesia yang menggunakan gadget 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Novitasari (2016) menyatakan bahwa pengenalan gadget terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Penggunaan gadget yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme. Pada penelitian Trinika (2016) bahwa sejak anak prasekolah menggunakan gadget, kemampuan sosial anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering badmood dan tidak mendengarkan nasehat orang tua. Hal ini tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan gadget, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orang tuannya, lingkungan. Dan anak akan kehilangan ketrampilan sosial untuk berinteraksi dengan orang lain, serta kehilangan kegembiraan bersama keluarga yang hakikatnya disebabkan oleh penggunaan gadget (Sari, 2016).

Dari hasil penelitian ini terlihat pada responden yang intensitas penggunaan gadgetnya terbilang tinggi yakni dengan akumulasi durasi dan

frekuensi penggunaan lebih dari 360 menit dalam seminggu sebanyak 20 responden, untuk yang terbilang sedang dengan akumulasi durasi dan frekuensi 91 menit – 360 menit sebanyak 37 responden, dan untuk yang terbilang rendah dengan akumulasi durasi dan frekuensi 30 menit – 90 menit sebanyak 16 responden. Hasil tersebut menunjukkan responden dengan hasil intensitas penggunaan gadget rendah (30 menit – 90 menit) maka untuk hasil kemampuan sosialnya yang dengan kriteria kurang sesuai usia sebanyak 5 responden, diatas rata-rata sebanyak 5 responden, dan untuk kriteria tinggi sebanyak 3 responden. Untuk hasil intensitas penggunaan gadget dengan kategori sedang (31 menit – 90 menit) menunjukkan hasil kemampuan sosial dengan kriteria kurang sesuai usia sebanyak 17 responden, diatas rata-rata sebanyak 14 responden dan tinggi sebanyak 6 responden. Serta pada kategori tinggi (> 360 menit) untuk hasil kemampuan social yang kurang sesuai usia sebanyak 16 responden, diatas rata-rata 3 responden, dan tinggi hanya 1 responden.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan paparan teori yang ada, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak pra sekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya hubungannya erat meskipun dengan nilai coofisien korelasinya rendah. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi pertumbuhan perkembangan anak pada masanya. Penggunaan gadget dengan intensitas yang sering mengakibatkan kemampuan sosial anak mengalami banyak ketertinggalan. Maka dari itu dibutuhkannya peran orang tua yang aktif dalam pengawasan ataupun edukasi yang dapat memotivasi anak untuk membatasi dalam penggunaan gadget setiap harinya.