

## PENGARUH *SMARTPHONE* TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK BALITA DI LINGKUNGAN KELUARGA PEGAWAI UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

<sup>1</sup>Arif Marsal, <sup>2</sup>Fitri Hidayati

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau,  
Jl. HR Soebrantas KM.18 Panam Pekanbaru – Riau

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Sosial, UIN Suska Riau,  
Jl. HR Soebrantas KM.18 Panam Pekanbaru – Riau

Email: <sup>1</sup>arif.marsal@uin-suska.ac.id, <sup>2</sup>fitri.hidayati@uin-suska.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini melakukan suatu kajian tentang pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial anak balita. Adapun objek dalam penelitian ini adalah keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang memiliki *smartphone* dan anak Balita dengan jumlah sampel sebanyak 91 orang. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang disebarikan sebanyak 91 kuesioner dan yang kembali sebanyak 86 kuesioner diperoleh hasil koefisien determinasi sebesar 0.402 atau 40.2 % dengan signifikan  $0.000 < 0.05$ . Hal ini membuktikan bahwa *Smartphone* berpengaruh terhadap pola interaksi sosial anak sebesar 40.2 % dan sisanya sebesar 59.8 % dipengaruhi faktor lain yang dapat mempengaruhi pola interaksi anak Balita Untuk itu perlu pertimbangan bagi orang tua yang memiliki anak balita agar jangan terlalu dini dalam pemberian *Smartphone* kepada anak yang dapat mengakibatkan pengaruh terhadap pola interaksi anak.

**Kata Kunci:** pengaruh, *smartphone*, Pola interaksi anak Balita.

### A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam bidang telekomunikasi pada saat ini berkembang pesat dan mengalami perubahan teknologi sangat cepat. Salah satu teknologi yang terlihat dan banyak digunakan masyarakat adalah *handphone* yang digunakan sebagai alat untuk melakukan komunikasi. Kebutuhan akan menggunakan *handphone* seakan menjadi kebutuhan dasar bagi masyarakat sehingga pengguna sampai ke generasi terkecil yaitu anak-anak balita.

*Handphone* pada masa sekarang ini sudah mengalami perubahan teknologi yang cepat yaitu berubah menjadi *smartphone*. Peralihan menuju *smartphone* sendiri memberikan banyak kelebihan dari pada *handphone* jenis biasa atau model lama. yaitu tersedianya fitur – fitur yang terhubung menggunakan jaringan internet.

Perkembangan teknologi *smartphone* menunjukkan perkembangan jaringan internet yang sangat cepat dimulai dari jaringan 2G, 3G, bahkan sekarang sudah diterapkan 4G *Long Term Evolution* (LTE). Secara teoritis LTE memiliki mampu memberikan kecepatan dalam hal transfer data, sehingga dengan kecepatan akses yang tinggi memberikan kemudahan kepada pengguna *smartphone* dalam mendapatkan kenyamanan berinternet.

Kehadiran *smartphone* dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat tentunya akan memiliki dampak tersendiri terhadap pengguna baik dampak positif ditimbulkan maupun dampak negatif yang diberikan terutama terhadap tumbuh kembang anak sebagai pengguna *smartphone*. Pemberian *smartphone* terlalu dini terhadap anak

memberikan pengaruh terhadap tumbuh kembang anak salah satunya pola interaksi sosial.

Untuk itu dibutuhkan peranan orang tua dalam menyikapi perkembangan teknologi *smartphone* yang bisa diakses oleh anak dan dapat mengetahui pengaruh yang ditimbulkan terhadap anak seperti pengaruh terhadap kehidupan sosial anak.

Penelitian terkait tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap anak banyak ditemukan di beberapa penelitian diantaranya yang berjudul pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi anak kepada orang tua (studi kasus di kalangan murid sekolah dasar di Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten). Hasil penelitian menunjukkan semakin tinggi penggunaan *smartphone* maka semakin rendah interaksi anak kepada orang tua, demikian pula sebaliknya jika penggunaan *smartphone* semakin rendah maka interaksi anak kepada orang tua semakin tinggi. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak-anak usia dini dapat memberikan dampak kepada interaksi anak dengan orang tuanya [1].

Kemudian penelitian yang berjudul pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih memilih gadget dari pada berinteraksi dengan siswa baru, kemudian hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi lupa waktu [3].

Selanjutnya penelitian yang berjudul alasan penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa politeknik Negeri Bandung. Adapun hasil

penelitiannya menyatakan alasan pengguna *smartphone* dikalangan mahasiswa POLBAN adalah untuk media sosial dan pemanfaatan multimediana sebagai sarana mencari informasi, belajar, ataupun sekedar menjadi hiburan bagi penggunaannya [6]

Menurut perspektif Islam, memenuhi kebutuhan anak merupakan tanggung jawab setiap orang tua termasuk pendidikan anak. Pendidikan anak adalah proses mendidik, mengasuh dan melatih jasmani dan rohani mereka yang dilakukan orang tua sebagai tanggung jawabnya terhadap anak dengan berlandaskan nilai baik dan terpuji bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah. Bahkan dalam Islam sistem pendidikan keluarga dipandang sebagai penentu masa depan anak yang melahirkan anak yang menjadi generasi insan yang rabbani yang beriman, bertaqwa dan beramal shaleh adalah tanggung jawab orangtua.

Peranan orangtua bertanggung jawab atas anak-anaknya, karena anak adalah amanah Allah Swt yang harus dijaga dan dipelihara dengan sebaik-baiknya. Kewajiban ini harus dilakukan sejak anak dalam kandungan sampai tutup usia. Hanya dalam beberapa hal, seperti tempat tinggal, pemberian makan dan jaminan kesehatan tidak lagi diberikan setelah anak dewasa dan mandiri. Namun kewajiban membimbing, menasehati dan mengingatkan harus tetap dilakukan sepanjang orangtua masih hidup. Allah berfirman dalam Al-Quran:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ  
Artinya: Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan Sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar.  
(QS. Al-Anfal (8) :28)

Anak adalah sumber kebahagiaan keluarga, tetapi disisi lain pula Ayat di atas menjelaskan tentang kedudukan anak sebagai batu ujian keimanan. Itulah sebabnya setiap orangtua hendaklah benar-benar bertanggung jawab terhadap amanah yang diberikan Allah Swt sekaligus menjadi batu ujian yang harus dijalankannya. Jika anak yang dididik mengikuti ajaran Islam maka orangtua akan memperoleh ganjaran pahala yang besar dari hasil ketaatan mereka.

Nyatanya, perkembangan teknologi turut mempengaruhi tata pola asuh orang tua terhadap anaknya. Demi kepentingan yang beragam, orang tua terkadang memberikan fasilitas teknologi berupa *smartphone* kepada anaknya yang nota bene belum beranjak dari usia balita, diantaranya demi memenuhi keinginan sang anak, demi menjawab tuntutan perkembangan, demi kemudahan dalam pengasuhan anak, sehingga anak cenderung bersifat individu, tertutup, dan kurang peduli kepada apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya dalam pola interaksi sosial.

Penelitian ini melakukan suatu kajian tentang pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial anak balita. Adapun objek dalam penelitian ini adalah keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### B.1. Interaksi Sosial

Pengertian Interaksi Sosial Menurut Homans mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

Pengertian Interaksi sosial menurut Bonner merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya [3].

### B.2. Teknologi dan Pengaruh terhadap Interaksi Sosial

Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*) [6].

Aspek sosial telepon selular paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat [9].

### B.3. Teknologi *Smartphone* dan Interaksi Sosial

*Smartphone* adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, "Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan. Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini [4].

*Smartphone* atau ponsel pintar berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah sebagai perangkat untuk *viewer, editing*, pembuat file atau dokumen dalam format Word, TXT, dan PDF, ketiga *smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan *Push E-Mail* secara cepat, Keempat ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, Kelima *smartphone* atau ponsel pintar adalah berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan 3G, HSDPA, plus Wi-Fi dan terakhir atau yang ke Enam ponsel pintar (*smartphone*) adalah saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti PC *desktop* atau komputer.

#### B.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap tumbuh kembang anak banyak ditemukan seperti penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi anak kepada orang tua (studi kasus di kalangan murid sekolah dasar di Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten). Hasil penelitian tentang analisis korelasi product moment diperoleh nilai korelasi  $-0,522$ , artinya semakin tinggi penggunaan *smartphone* maka semakin rendah interaksi anak kepada orang tua, demikian pula sebaliknya jika penggunaan *smartphone* semakin rendah maka interaksi anak kepada orang tua semakin tinggi. Kemudian analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi anak kepada orang sebesar 27,2%, hasil tersebut berarti bahwa penggunaan *smartphone* pada anak-anak usia dini dapat memberikan dampak kepada interaksi anak dengan orang tuanya [1].

Kemudian penelitian yang berjudul pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. Hasil penelitian adalah didapatkannya gambaran pola interaksi sosial, siswa lebih memilih menggunakan gadget dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud, bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan gadget dapat menjadi dua, proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi menggunakan gadget, siswa banyak melakukan kerjasama mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, bertukar informasi, sedangkan proses disosiatif yaitu konflik, tidak pernah ada konflik yang serius, yang terjadi hanya sebatas perbedaan pendapat serta salah paham yang dapat diselesaikan langsung oleh siswa. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi lupa waktu [3].

Selanjutnya penelitian yang berjudul alasan penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa politeknik negeri Bandung. Adapun hasil

penelitiannya menyatakan alasan pengguna *smartphone* dikalangan mahasiswa POLBAN adalah untuk media sosial dan pemanfaatan multimediana sebagai sarana mencari informasi, belajar, ataupun sekedar menjadi hiburan bagi penggunanya [6]

### C. METODOLOGI PENELITIAN

#### C.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada orang tua yang memiliki anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

#### C.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau baik Dosen maupun Pegawai PNS maupun NON PNS yang berjumlah 1100 orang, sedangkan sampel diambil menggunakan metode *purposive random sampling* dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pegawai dan Dosen yang sudah menikah
2. Pegawai dan Dosen yang memiliki anak balita dengan umur sampai 5 tahun.

Adapun jumlah sampel yang diambil menggunakan rumus *slovin* dengan taraf signifikan  $\alpha$  10% dan teknik pengambilan sampel secara *random sampling* [10].

#### C.3. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil penelitian secara empirik melalui penyebaran kuesioner kepada keluarga pegawai UIN SUSKA Riau yang memiliki balita. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi diantaranya diperoleh data tentang jumlah orang tua yang memiliki anak balita yang diperoleh dari data kepegawaian UIN SUSKA Riau.

Sumber data yang diperoleh menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi  
Pengambilan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap penggunaan *smartphone* pada anak balita di Lingkungan keluarga pegawai UIN SUSKA Riau.
2. Kuesioner  
Suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat daftar pertanyaan kepada responden yang berisi tentang indikator pola interaksi sosial anak balita. Menyebarkan kuesioner ini dimaksudkan untuk mendapatkan data deskriptif guna menguji hipotesis dan model kajian.

#### C.4. Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert dengan memberikan pembobotan (skor) 5 sampai 1. Skala ini dibuat dalam kuesioner untuk mengukur tanggapan responden. Dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Interval rata-rata item pertanyaan berdasarkan kategori

Interval	Kategori
4,20 – 5,00	Sangat Setuju/Baik/Penting
3,40 – 4,19	Setuju/Baik/Penting
2,60 – 3,39	Cukup Setuju/Baik/Penting
1,80 – 2,59	Tidak Setuju/Baik/Penting
1,00 – 1,79	Sangat Tidak Setuju/Baik/Penting

#### C.5. Uji Realibilitas

Reliabilitas alat ukur adalah kesesuaian alat ukur dengan yang diukur, sehingga alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan [2]. Uji reliabilitas atau kehandalan suatu instrumen penelitian (dalam hal ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang terkandung didalam kuesioner penelitian) perlu dilakukan pengujian diawal suatu analisa sebelum dilakukan pengujian-pengujian tahap berikutnya. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas adalah jika  $\alpha > r$  tabel maka butir atau variabel tersebut *reliable*, sebaliknya jika  $\alpha < r$  tabel maka butir atau variabel tersebut tidak *reliable* [11].

#### C.6. Uji Validitas

Validitas adalah akurasi alat ukur terhadap yang diukur walaupun berkali-kali dan dimanamana [2]. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah disusun dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Validitas suatu instrumen akan menggambarkan tingkat kemampuan alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran. Jika  $r$  hasil  $> r$  tabel dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan valid, sebaliknya jika  $r$  hasil  $< r$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan tidak valid [11].

#### C.7. Analisis Data

##### C.7.1. Statistik Deskriptif

Dalam hal ini analisis deskriptif untuk memberikan gambaran tentang perolehan bobot dari *item* pertanyaan, nilai interval kelas rata-rata jumlah tanggapan responden terhadap item pertanyaan, dan nilai rata-rata total variabel penilaian gambaran dari nilai interval kelas rata-rata variabel berdasarkan dari bobot pengkodean nomor 5 sampai 1.

##### C.7.2. Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji permasalahan yang sudah dirumuskan. Pengujian tersebut menggunakan path analisis.

Hasil penelitian ini menjelaskan pola hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Pola hubungan berkaitan dengan pengaruh suatu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Dengan demikian akan diperoleh tentang seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, baik dilihat secara parsial maupun secara simultan. Disamping itu, juga akan dilihat variabel bebas mana yang mempunyai pengaruh langsung dan tidak langsung terhadap variabel terikat. Kemudian seyogyanya pengaruh dimaksudkan haruslah signifikan/bermakna, sehingga model yang dihasilkan dapat digunakan bagi suatu keperluan praktisi dan akademis.

#### C.7.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat kekuatan variabel penentu terhadap interaksi sosial dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Adapun bentuk model yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + E$$

Keterangan:

$Y$  = Interaksi Sosial

$\alpha$  = Konstanta

$X_1$  = *Smartphone*

$\beta_1$  = Koefisien Regresi

$E$  = *Error term* (kesalahan Pengganggu)

#### C.7.4. Koefisien Determinasi

Koefisien ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi antara 0 hingga 1. jika nilai kecil berarti bahwa kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat relatif terbatas. Dan jika nilai detrminasi ini mendekati 1 maka variabel-variabel bebas mampu memberikan hampir keseluruhan informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat. Secara umum koefisien determinasi untuk data silang (*Cross Section*) relatif rendah, hal ini disebabkan adanya variasi yang besar antara masing-masing pengamatan, sedangkan untuk data *time series* biasanya memiliki nilai determinasi yang tinggi [9].

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### D.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui Pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak balita dilingkungan keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Oleh karena itu penyajian data pada bab ini adalah hasil dari kuesioner yang disebarkan pada Pegawai dan Dosen dilingkungan UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang berjumlah 91 orang, sedangkan yang mengembalikan kuesioner berjumlah 86 orang.

## D.2. Identitas Responden

Identitas responden yang dipaparkan dalam penelitian ini berdasarkan fakultas, umur, jabatan dan jenis kelamin. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 2 sampai Tabel 5.

Tabel 2. Distribusi responden berdasarkan fakultas

No	Unit Kerja	Frekuensi	Persentase (%)
1	Fakultas Ushuluddin	4	4.65
2	Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum	8	9.30
3	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	17	19.76
4	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	13	15.11
5	Fakultas Sains dan Teknologi	15	17.44
6	Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial	10	11.62
7	Fakultas Psikologi	7	8.14
8	Fakultas Pertanian dan Pertanian	5	5.81
10	Rektorat	7	8.13
Jumlah		86 Orang	100 %

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan umur

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1	21-30 tahun	28	32.55
2	31-40 tahun	48	55.81
3	41-50 tahun	10	11,62
4	50 tahun keatas	-	-
Jumlah		86	100

Tabel 4. Distribusi responden berdasarkan jabatan

No	Jabatan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Staf Umum	45 Orang	52.32
2.	Staf Akademik	26 Orang	30.23
3.	Staf Keuangan	15 Orang	17.44
Jumlah		86 Orang	100

Tabel 5. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	37 Orang	43.03%
2	Perempuan	49 Orang	56.977%
Jumlah		86 Orang	100 %

## D.3. Tanggapan Responden

### D.3.1. Deskriptif Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel independen yang digunakan adalah *Smartphone* sedangkan variabel dependen adalah Pola Interaksi Sosial. Untuk keseluruhan dari responden penelitian berjumlah 86 orang.

### D.3.2. Deskriptif Tanggapan Responden

Dalam penelitian ini akan di rekap hasil tanggapan responden, yang dapat dilihat pada Tabel 6 sampai Tabel 9.

Tabel 6. Rekapitulasi tanggapan responden mengenai item pernyataan *smartphone*

No	<i>Smartphone</i>	Jawaban				
		5	4	3	2	1
SP 1	<i>Smartphone</i> menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap orang	12	37	17	15	5
SP 2	Sebagai orang tua saya memberikan izin terhadap penggunaan <i>smartphone</i> kepada anak	4	21	31	26	4
SP 3	Fitur layanan yang diberikan <i>smartphone</i> sangat lengkap dan anak saya menyukainya	6	36	31	11	2
SP 4	Setiap hari anak saya membutuhkan <i>smartphone</i> untuk bermain	2	21	14	33	16
SP 5	Layanan fitur yang diberikan <i>smartphone</i> sangat mudah digunakan oleh anak saya	10	36	22	14	4
SP 6	Disamping penggunaan <i>smartphone</i> bermain, anak saya juga menggunakan untuk	14	40	21	6	5
SP 7	Memberikan <i>smartphone</i> merupakan metode yang cepat dalam menambah	10	30	22	18	6
SP 8	<i>Smartphone</i> merupakan perangkat telekomunikasi yang canggih pada zaman	12	31	28	12	3

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai Rata-rata Item Pernyataan *Smartphone*

Item	N	Minimum	Maksimu	Rata-rata
SP 1	86	1	5	3.42
SP 2	86	1	5	2.94
SP 3	86	1	5	3.38
SP 4	86	1	5	2.53
SP 5	86	1	5	3.40
SP 6	86	1	5	3.60
SP 7	86	1	5	3.23
SP 8	86	1	5	3.43
<i>SMARTPHONE</i>				3.24

Tabel 8. Rekapitulasi tanggapan responden mengenai item pernyataan pola interaksi sosial

No	Pola Interaksi Sosial	Jawaban				
		5	4	3	2	1
PIS 1	<i>Smartphone</i> mengubah kebiasaan komunikasi anak saya dalam berkomunikasi langsung menjadi serba menggunakan <i>Smartphone</i>	7	29	17	26	7
PIS 2	Anak saya banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan <i>Smartphone</i>	6	27	12	26	15
PIS 3	Anak saya lebih menyukai bermain <i>smartphone</i> dibandingkan dengan berinteraksi/bermain dengan orang tua, sesama teman dan keluarga	7	22	13	29	15

No	Pola Interaksi Sosial	Jawaban				
		5	4	3	2	1
PIS 4	Ketika anak saya menggunakan <i>Smartphone</i> kurang memberikan respon terhadap kehadiran teman, keluarga dan orang lain.	9	26	17	22	12
PIS 5	Ketika anak saya menggunakan <i>Smartphone</i> cenderung bersifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan.	7	32	17	20	10
PIS 6	Penggunaan <i>Smartphone</i> menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak saya	6	39	19	18	4
PIS 7	Kehadiran <i>smartphone</i> memberikan rasa nyaman bagi anak saya dan sangat mempengaruhi pola kegiatan anak saya	2	26	26	20	12
PIS 8	Ketika bermain smarphone anak saya sangat susah untuk disuruh berhenti.	10	26	15	21	14

Tabel 9. Rekapitulasi nilai rata-rata item pernyataan pola interaksi sosial

Item	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata
PIS 1	86	4	5	3.03
PIS 2	86	4	5	2.80
PIS 3	86	4	5	2.74
PIS 4	86	3	5	2.98
PIS 5	86	3	5	3.07
PIS 6	86	3	5	3.29
PIS 7	86	3	5	2.84
PIS 8	86			2.97
<b>POLA INTERAKSI SOSIAL</b>				<b>2.96</b>

### D.3.3. Uji Asumsi Klasik

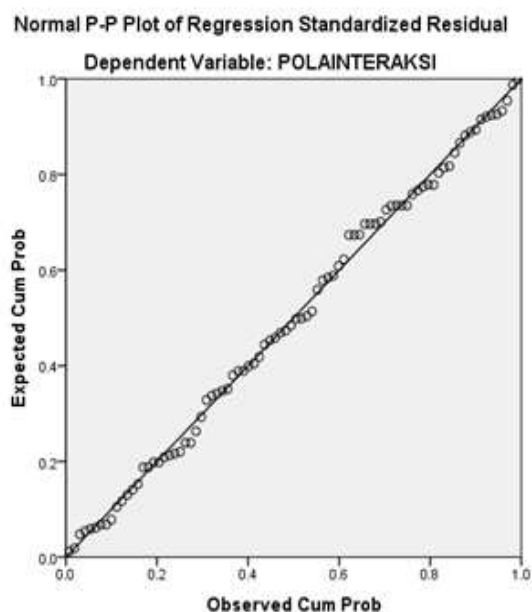
Hasil uji asumsi klasik dengan distribusi normal data dan multikolinieritas dapat dilihat pada Gambar 1 dan Tabel 10.

### D.4. PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini bermaksud untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial anak pada balita, salah satu *factor* yang diteliti adalah penggunaan *smartphone*. *Smartphone* salah satu *factor* yang mempengaruhi terhadap pola interaksi sosial anak pada balita. Hal ini terlihat pada hasil jawaban kuesioner responden yang menunjukkan bahwa pola interaksi sosial pada anak balita yang mereka miliki paling tinggi dipengaruhi oleh *smartphone*, karena menurut responden *smartphone* menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak dan merupakan salah satu alat yang mempengaruhi anak untuk memiliki sifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan.

Selain itu *smartphone* juga mengubah kebiasaan komunikasi anak dalam berkomunikasi

langsung menjadi serba menggunakan *smartphone* dan anak lebih menghabiskan waktu untuk bermain dengan menggunakan *smartphone*.



Gambar 1. Distribusi normal data

Tabel 10. Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant) SKP	1.000	1.000

### E. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *Smartphone* berpengaruh signifikan terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Balitas sebesar 40.2 % atau dengan tingkat signifikansi  $0.000 < 0.005$ .
2. Penggunaan *Smartphone* selain untuk bermain, bisa bermanfaat untuk belajar. Hal ini dikarenakan *Smartphone* salah satu bentuk teknologi canggih saat ini dan sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang (hasil jawaban kuesioner).
3. Penggunaan *Smartphone* menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak balita, sehingga penggunaan *Smartphone* cenderung membuat anak balita bersifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan (hasil jawaban kuesioner).

### REFERENSI

- [1] Roesy, Djananjaya dan Panji, Mahardeka. 2014. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi anak kepada orang tua (studi kasus di kalangan murid sekolah dasar di kecamatan klaten utara kabupaten klaten). Thesis. UPN Veteran Yogyakarta.

- [2] Bungin, Burhan. 2005. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- [3] Haryanto, Doni Utomo., Cahyo, Budi dan Budi Tjaturahono. 2015. Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang ”Journal of educational social studies (JESS). 4(1): 1-5. UNNES Semarang.
- [4] Gary B. Shelly., Thomas J. Cashman, dan Misty E. Vermaat, 2007. Discovering Computer: Fundamentals, 3rd. Jakarta: Selemba Infotek.
- [5] Hassan, Fuad. 1999. Teknologi dan Dampak penggunaannya: Tantangan Dalam Laju Teknologi. Orasi Ilmiah dies Natalis Institut Pertanian Bogor sepuluh November ke-39 tahun 1999. Surabaya.
- [6] Lutfi, Parmuarip., Muslim, Wildan dan Mulyani, Yeni. 2015. Alasan penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa politeknik negeri Bandung. Politeknik Bandung.
- [7] Neki, Jocom, 2013. Peran *smartphone* dalam menunjang kinerja Karyawan Bank Prismadana (Studi Pada Karyawan Bank Prismadana Cabang Airmadidi). Journal Acta Diurna. 1(1): 1-24.
- [8] Budyatna, Muhammad. 2005. Pengembangan Sistem Informasi: Permasalahan Dan Prospeknya. Komunika. 8(1): 13-19.
- [9] Simanjuntak, Fritz. Aspek Sosial Telepon Selular. www.kompas.com. 13 Mei 2004.
- [10] Sugiyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [11] Santoso, Singgih. 2006. Menggunakan SPSS untuk Statistik Non Parametrik. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.