

REGULASI DIRI DAN INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL

RINA SYAFRIDA

STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Jl. Tgk Chik Di Tiro, Peuniti–Banda Aceh. *Email:* rinaryafrida@gmail.com

Abstract: *This research background is because 3rd grade students at SDS Jatisampurna Bekasi have low social skill. The students maintain relationship with their same age friends, many students dont want to get involve in group activity, but they prefer to do individual activity. The aims of this research are to find out the influence the intensity of using smartphone toward social skill, influence of self regulation toward social skill and the influence of self regulation toward the intensity of using smartphone. Variables of this research are the intensity of using smarphone (X1), self regulation (X2) and social skill (X3). This research was using quantitative approach, survey method, and path analysis technique. This research had been done to 3rd grade students at SDS Jatisampurna Bekasi with total sampling 50 students. The result of this reseach showed that the intensity of using smartphone is positively influencing directly toward social skill. Self regulation is positively influencing directly toward social skill. Self regulation is positively influencing directly toward the intensity of using smartphone.*

Key word: *Self Regulation, Intensity of Using Smartphone, Social Skill*

Abstrak: Penelitian dilakukan karena rendahnya keterampilan social anak kelas III pada SDS di Kelurahan Jatisampurna Bekasi. Anak-anak tidak mau terlibat dalam kegiatan kelompok teman sebaya dan lebih suka melakukan kegiatan yang bersifat individual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap keterampilan sosial, pengaruh regulasi diri terhadap keterampilan sosial dan pengaruh regulasi diri terhadap intensitas penggunaan *smartphone*. Variable penelitian yaitu: Intensitas penggunaan *smartphone* (X1), Regulasi diri (X2) dan keterampilan sosial (X3). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode survey dan teknik analisis jalur. Sampel populasi adalah kelas III SDS, Kelurahan Jatisampurna Bekasi sebanyak 50 anak. Hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh langsung positif terhadap keterampilan sosial. Regulasi diri berpengaruh langsung positif keterampilan sosial. Regulasi diri berpengaruh langsung positif terhadap intensitas penggunaan *smartphone*.

Kata Kunci: *Regulasi diri, Smartphone, Keterampilan Sosial*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia yang sangat penting untuk meletakkan dasar-dasar kepribadian. Dasar kepribadian ini yang akan memberi warna ketika dewasa. Pertumbuhan standar moral dan pencapaian identitas berada pada usia dini, sehingga sikap, kebiasaan, dan perilaku yang dibentuk pada tahun-tahun awal akan menentukan seberapa jauh seseorang berhasil dalam menyesuaikan diri dalam kehidupan ketika dewasa. Potensi, kecenderungan serta kepekaan seseorang akan mengalami aktualisasi apabila mendapat rangsangan yang tepat. Salah satunya adalah keterampilan sosial, karena keterampilan sosial akan mengantarkan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Jika seorang anak memiliki keterampilan sosial yang bagus, maka akan mudah bergaul. Namun sebaliknya, jika anak memiliki keterampilan sosial yang tidak matang, anak akan cenderung menjadi individu yang anti sosial dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Keterampilan sosial akan berkembang dengan baik dengan cara

menjalinkan interaksi sosial melalui permainan, komunikasi serta kegiatan yang bersifat kebersamaan. Masa usia dini adalah masa anak-anak bermain dan bereksplorasi dengan lingkungan, karena pada saat bermain anak akan membangun pengetahuan dan belajar tentang banyak hal. Pada saat ini di era modern, kegiatan bermain bersama tidak lagi menjadi hal yang utama bagi anak.

Berdasarkan hasil survey awal di salah satu SD di Kelurahan Jatisampurna, perkembangan sosial anak kelas III pada SD di Kelurahan Jatisampurna masih rendah. Anak-anak tidak mau terlibat dalam kegiatan kelompok. Anak-anak lebih suka melakukan kegiatan yang bersifat individual, dan rasa simpati serta empati (kepedulian) terhadap teman atau orang lain masih kurang. Hasil pengamatan ini terlihat ketika ada seorang anak terjatuh pada saat bermain, anak lain menertawakan dan hanya satu anak yang memiliki inisiatif untuk membantu anak tersebut. Keterampilan sosial anak dapat dikembangkan dengan cara menjalin interaksi sosial melalui permainan,

komunikasi serta kegiatan yang bersifat kelompok.

Konsep yang harus dibangun dalam diri anak usia dini adalah konsep regulasi diri yang merupakan salah satu penentu akan menjadi apa anak dimasa mendatang. Jika regulasi diri anak berkembang dengan baik, maka anak akan tumbuh menjadi anak yang memiliki konsep diri yang bagus, dapat mengontrol emosi, dan memiliki disiplin diri yang tinggi. Namun sebaliknya, jika anak tidak memiliki regulasi diri yang bagus, maka anak akan mengalami banyak permasalahan yang akan menghambat prestasi anak di sekolah.

Konsumsi *smarthphone* di Indonesia menunjukkan angka yang sangat mencengangkan, informasi yang diperoleh dari *Portal Techn Asia* sampai dengan saat ini sudah mencapai 15 juta lebih pengguna *smarthphone* bermerek *Blackberry*. Angka tersebut hanya menunjukan 15% dari pengguna *Blackberry* seluruh dunia. Hasil survey yang dilakukan menunjukkan bahwa penduduk Indonesia menjadi konsumen utama *smarthphone*, tidak hanya

orang dewasa, tapi juga anak usia dini menjadi konsumen *smarthphone*. Anak-anak dapat menghabiskan waktu berjamjam dengan bermain *smarthphone* dan tenggelam dalam dunianya sendiri. Fenomena ini sangat umum ditemukan di kota-kota besar seperti Jakarta pada umumnya dan bahkan di daerah pedesaanpun juga sudah ditemuin banyak anak-anak yang menggunakan *smarthphone*. Kemajuan teknologi menjadi konsumsi masyarakat disemua kalangan ekonomi. Hal ini terutama terlihat pada anak usia dini dari golongan menengah ke atas sangat akrab dengan *smarthphone*. Beberapa orang tua juga menjadikan *smarthphone* sebagai *reinforcement* positif bagi buah hati mereka jika sang anak berhasil meraih suatu prestasi.

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial sangat dibutuhkan ooleh anak usia dini untuk mendukung kelangsungan hidupnya dan untuk melakukan komunikasi sosial dengan orang lain, baik itu orang dewasa maupun teman sebaya. Keterampilan sosial pada anak usia

dini adalah keterampilan untuk menilai apa yang terjadi dalam situasi sosial, memahami, mengoreksi serta menaf-sirkan tindakan dan kebutuhan anak-anak dalam kelompok bermain, serta keterampilan untuk membayangkan tindakan yang mungkin terjadi memilih salah satu yang paling sesuai (Rogers and Ross, 2007: 23). Combs and Slaby lebih menekankan manfaat keterampilan untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sosial dalam kegiatan sosial yang memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain (Combs and Slaby, 1994: 3). Keterampilan sosial juga dijelaskan oleh Rinn and Markel bahwa sikap verbal dan nonverbal (*social skill*) yang dilakukan oleh anak yang akan mendapat tanggapan dari orang-orang yang berada dilingkungan mereka (teman sebaya, guru, orang tua dan saudara) (Rinn and Markel, 2009: 62). Melalui interaksi, anak dapat belajar untuk berbaur dengan atau beradaptasi dengan lingkungan, serta belajar memecahkan masalah sehingga mendapatkan pengakuan dari orang-orang yang ada di lingkungan anak.

Elliot, Raccini and Busse mendefinisikan keterampilan sosial itu sebagai “*social acceptable learned behavior that enabled a person to interact with others in ways that elicit positive responses and assist the respon in avoiding negative responses*” (Elliot, Raccini and Busse, 1995: 1009). Tingkahlaku yang dipelajari dan diterima secara sosial memungkinkan interaksi seseorang dengan orang lain dan mendapat tanggapan positif sehingga menghindari tanggapan negatif (Hersen and Bellack, 2004: 4). Keterampilan sosial lebih menekankan kepada bagaimana anak mengekspresikan perasaan yang dirasakan oleh anak dalam konteks sosial tanpa ada paksaan maupun penguatan sosial. Keterampilan sosial pada anak usia dini adalah keterampilan yang dimiliki oleh anak dalam berinteraksi serta berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal dengan lingkungan anak baik lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat sehingga anak memiliki pengalaman sosial yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain serta dapat

membentuk anak menjadi pribadi yang memiliki kecakapan hidup dibidang sosial.

Kesuksesan dan keberhasilan dalam menjalin kehidupan sosial sangat dipengaruhi oleh kecerdasan emosional dan intelektual. Sebanyak 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosional dan 20% dipengaruhi oleh kecerdasan intelektual (Goleman, 2010: 22). Kecerdasan emosional bukanlah kecerdasan statis yang diperoleh karena warisan orang tua, namun kecerdasan emosi dapat tumbuh dan berkembang dengan belajar. Masa terbaik untuk dapat memaksimalkan perkembangan kualitas emosional adalah pada usia dini sehingga anak terbiasa mengontrol kondisi emosionalnya hingga usia dewasa dan akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki kecerdasan emosional yang bagus. Dalam menjalin hubungan sosial, anak harus memiliki kontrol diri yang baik, mengetahui kapan harus situasi serta kondisi (waktu) untuk mengemukakan pendapat, kapan harus menjadi pendengar, kapan harus membantu orang lain dan kapan harus mendahu-

lukan kepentingan pribadinya. Semua hal diatas dapat tercapai dengan baik jika anak memiliki regulasi diri yang tinggi.

Regulasi Diri

Regulasi diri menjadi point penting dalam menanamkan karakter dan perilaku anak. Erikson menjelaskan regulasi diri pada anak adalah bagaimana anak-anak meraih kontrol terhadap emosi dan perilaku sosial anak dalam memainkan perannya sebagai makhluk sosial dalam lingkungan masyarakat (Erikson, 2006: 14). Sedangkan Pianta menjelaskan regulasi diri mengacu kepada keterampilan anak dalam memusatkan perhatiannya, mengatur pikiran dan emosinya serta mengurangi perilaku dominan (Pianta, 2012: 366). Regulasi diri juga sebagai keterampilan untuk mengatur sikap, emosi dan pikiran sesuai dengan keadaan (Bodrova & Leong, 2012: 368). Regulasi diri sebagai keterampilan untuk memodulasi perilaku sesuai dengan kognitif, emosi dan tuntutan sosial sesuai dengan situasi tertentu (Posner & Rothbart, 2004: 314).

Sedangkan Thompson menjabarkan lebih detail tentang regulasi diri yang mengacu pada keterampilan intrinsik dan ekstrinsik yang bertanggungjawab dalam memantau, mengevaluasi serta memodifikasi reaksi emosi yang akan ditunjukkan dalam mencapai suatu tujuan (Thompson, 2003: 50).

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa regulasi diri pada anak merupakan keterampilan yang dimiliki oleh anak dalam manajemen diri dan bersikap sebagai hasil dari kontrol emosi dan sikap yang ada di dalam diri anak, kemudian diekspresikan melalui emosi dan tindakan-tindakan dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

Smarthphone

Smarthphone merupakan ponsel pintar yang memiliki keterampilan layaknya sebuah komputer yang mendukung tersedianya jaringan internet dan organizer lain yang memudahkan penggunaannya (Ali Zaki, 2009: 81). Pengertian *Smarthphone* lebih rinci dijelaskan oleh John W Rittinghouse and James F Ransome yaitu sebagai perangkat telepon

portable yang merupakan versi modern dari sebuah komputer yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana (Rittinghouse and Ransome, 2010: 236). *Smarthphone* memiliki banyak model dan berbagai sistem operasi standar yang mendukung akses internet, email serta fitur lain yang tidak dimiliki oleh ponsel biasa. Senada dengan pendapat di atas Michael Juanto mengemukakan *Smarthphone* merupakan sebuah telepon genggam yang memiliki fungsi layaknya sebuah komputer yang mendukung untuk pencarian data, pengiriman pesan instant, pemutar lagu, dan video game (Juanto, 2005: 1). *Smarthphone* sebagai kelas baru dari sebuah perangkat telepon genggam yang memiliki banyak fasilitas berfungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam berkomunikasi serta memiliki spesifikasi layaknya sebuah komputer (Pei zheng, Lionel Ni, 2006: 4).

Tobias Himmelsbach memandang *Smarthphone* dari segi fleksibilitasnya sebagai perangkat komunikasi *portable* yang terintegrasi dalam sebuah telpon genggam yang

memiliki fungsi *all in one* (Himmelsbach, 2011: 8). *Smartphone* juga mengalami perkembangan secara terus-menerus. Berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* merupakan alat komunikasi portable yang memiliki fungsi layaknya sebuah komputer dan memiliki sistem operasi yang menunjang kebutuhan penggunanya serta mengalami kemajuan secara terus menerus.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode survey dan teknik analisis jalur. Penelitian dilakukan pada kelas III SDS di Kelurahan Jatisampurna Bekasi pada bulan Maret-Juni, tahun 2014. Populasi target penelitian adalah anak kelas III SDS di kelurahan Jatisampurna yang berjumlah 50 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk menjelaskan dan menjawab rumusan hipotesis awal. Oleh karena itu, hasil

penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* terhadap keterampilan sosial

Hasil pemerolehan data di lapangan di temukan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh langsung positif terhadap keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan angka $H_0 : \beta_{31} < 0$, $H_1 : \beta_{31} > 0$, sehingga H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hasil perhitungan analisis jalur, pengaruh langsung intensitas penggunaan *smartphone* terhadap keterampilan sosial, dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,464 dimana nilai koefisien t_{hitung} sebesar 3,627. Nilai Koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ sebesar 2,40. Nilai koefisien t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil perhitungan ini menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara langsung terhadap keterampilan sosial.

Hasil analisis hipotesis pertama diperoleh hasil bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh

ruh secara langsung positif terhadap keterampilan sosial anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi secara langsung positif oleh intensitas penggunaan *smarthphone*. Meningkatnya intensitas penggunaan *smarthphone* akan mengakibatkan peningkatan pada keterampilan social anak.

2. Pengaruh Regulasi Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa regulasi diri berpengaruh langsung positif terhadap keterampilan sosial. Hal ini ditunjukkan melalui data di lapangan dengan perhitungan analisis jalur bahwa $H_0 : \beta_{32} < 0$, $H_1 : \beta_{32} > 0$, sehingga H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hasil perhitungan analisis jalur di atas menjelaskan bahwa ada pengaruh langsung antara regulasi diri terhadap keterampilan sosial. Nilai koefisien jalur sebesar 0,546 dan nilai koefisien t_{hitung} sebesar 3,627, sedangkan nilai koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ sebesar 2,40. Hasil perhitungan data yang diperoleh di lapangan menunjukkan nilai koefisien t_{hitung} lebih

besar dari pada nilai koefisien t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menjelaskan bahwa regulasi diri berpengaruh secara langsung terhadap keterampilan sosial. Hasil analisis hipotesis kedua menghasilkan temuan bahwa regulasi diri berpengaruh secara langsung positif terhadap keterampilan sosial.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi secara langsung positif oleh regulasi diri. Meningkatnya regulasi diri seorang anak, maka akan mengakibatkan peningkatan pada keterampilan sosial.

3. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smarthphone* terhadap Regulasi Diri Anak

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa regulasi diri berpengaruh langsung positif terhadap intensitas penggunaan *smarthphone*. Hal ini ditunjukkan oleh data di lapangan dengan hasil perhitungan analisis jalur $H_0 : \beta_{21} < 0$, $H_1 : \beta_{21} > 0$, sehingga H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil perhitungan analisis jalur menjelaskan bahwa data yang

diperoleh di lapangan menunjukkan adanya pengaruh langsung antara intensitas penggunaan *smarthphone* terhadap regulasi diri. Nilai koefisien jalur sebesar 0,350 dimana nilai koefisien t_{hitung} sebesar 4,516 dan nilai koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ sebesar 2,40. Oleh karena nilai koefisien t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga intensitas penggunaan *smarthphone* berpengaruh secara langsung terhadap regulasi diri.

Hasil analisis hipotesis ketiga memberikan hasil penelitian bahwa intensitas penggunaan *smarthphone* berpengaruh secara langsung positif terhadap regulasi diri. Dengan demikian disimpulkan bahwa regulasi diri dipengaruhi secara langsung positif oleh intensitas penggunaan *smarthphone*. Meningkatnya intensitas penggunaan *smarthphone* pada anak akan mengakibatkan peningkatan pula pada regulasi diri anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan hasil

penelitian, maka diperoleh kesimpulan penelitian, sebagai berikut:

- a. $H_0 : \beta_{31} < 0$, $H_1 : \beta_{31} > 0$, sehingga H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu terdapat pengaruh langsung positif antara intensitas penggunaan *smarthphone* terhadap keterampilan sosial anak
- b. $H_0 : \beta_{32} < 0$, $H_1 : \beta_{32} > 0$, sehingga H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu terdapat pengaruh langsung positif antara regulasi diri terhadap keterampilan sosial anak
- c. $H_0 : \beta_{21} < 0$, $H_1 : \beta_{21} > 0$, sehingga H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu terdapat pengaruh langsung positif antara intensitas penggunaan *smarthphone* dan regulasi diri

DAFTAR PUSTAKA

- Bellack, Harsen “*Social Skills Training For Schizophrenia*”. New York: The Guilford Press, 2004.
- Combs dan Slaby. “*Effective Skills For Child*”. Boys Town: Tom Dowd, 1994.
- Golemen, Danniell, “*Kecerdasan Emosional*”. Jakarta: Ummi, 2010.
- Himmelsbach, Tobias. “*A survey Today’s Smartphone Usage*”. Germany: Grin Verlag, 2011.

- Juanto, Michael. *"Smartphone Hack"*. USA: O`reilly Media Inc, 2005.
- Zheng, Pei, Ni Lionel. *"Smartphone And Next Generation Mobile Computing"*. San Fransisco: Morgan Kaufman, 2006.
- Pianta, C Robert .*"Handbook of Early Childhood Education"*. New York: The Guidford Press, 2012.
- Rittinghouse, W John dan Ransome, F James. *"Cloud Computing"*. USA: CRC Press, 2010.
- Ross and Rogers. *"Early childhood education education: preschool through primary grades six edition"*. USA: Guilford Press, 2007.
- Markel, Rinn. *"Behavioral Methods In Social Welfare"*. USA: second paper back,2009.
- Zaki, Ali. *"E-Life Style, Beragam Perangkat Teknologi Digital"*. Jakarta: Salemba Infotek, 2009.