

ABSTRAK

Maslikha, Chandra.2019. *Hubungan Pola Bermain Game Pada Gawai Dengan Tingkat Kepercayaan Diri Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) Di TK Muslimat NU 8 Kota Malang*. Tugas Akhir, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng. (2) Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M. Kep.

Anak-anak usia prasekolah saat ini sudah terpapar gawai yang digunakan untuk bermain *game*. Bermain *game* menggunakan gawai merupakan permainan pasif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Desain penelitian menggunakan metode analitik observasional, dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik *total sampling* sehingga jumlah sampel dalam penelitian 57 responden. Pengambilan data menggunakan kuesioner pola bermain *game* dan kuesioner kepercayaan diri anak. Hasil analisa data menggunakan uji *spearman rank* diperoleh nilai *p value* 0,426 (*p value* > 0,005), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri. Rekomendasi: diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian lebih dalam mengenai pola bermain *game* dengan menganalisis faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak khususnya kepercayaan diri anak usia prasekolah.

Kata kunci: pola bermain *game*, gawai, kepercayaan diri, anak usia prasekolah

ABSTRACT

Maslikha, Chandra.2019. *Correlation Between Playing Game Patterns of Gadget with The Self-Confidence of Preschooler Children (5-6 years old) in at kindergarten school of Muslimat NU 8 Malang. Tugas Akhir, Nursing Program, Faculty of Medicine, Universitas Brawijaya. Mentor: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng. (2) Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M. Kep.*

Preschoolers it is been now, make use of gadgets to play games. Playing games using gadgets is a passive play that can improve self confidence. The research to analyze the correlation between playing game patterns in gadget and the self-confidence in preschooler (5-6 years old) in at kindergarten school of Muslimat NU 8 Malang. The research used Observational analytic, with cross sectional method. Sampel were 57 respondents with total sampling method. Research instrumen used were playing game patterns and the level of self-confidence. Data analysis technique used Spearman Rank tes. The results showed p value 0.426 (p value $>$ 0,005) which mean there was a no significant correlation between playing game patterns the level of self confidence. Recommendation: Further research is expected to be able to continue their research in the deferent of a playing game patterns with analyzing factors other affecting child development especially self confidence.

Keywords: *playing game patterns, gadget, self-confidence, preschoolers*

Pendahuluan

Gawai merupakan suatu teknologi moderan yang digunakan oleh semua orang untuk berkomunikasi. Saat ini gawai tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan atau bermain untuk orang dewasa maupun anak-anak. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, pengguna internet di Indonesia sebanyak 54,68%. (143,26 juta jiwa dari total penduduk Indonesia), jika dilihat dari jenis kelamin pengguna internet terbanyak adalah laki-laki yaitu 51,43% sedangkan pada perempuan 48,57%.

Banyak orang tua yang memberikan akses penggunaan gawai kepada anaknya, 86% anak menggunakan komputer dan 95% anak menggunakan *handphone* untuk bermain *game* (Chen, Goh, Bay, & Chen, 2015). Berbagai fitur dan aplikasi menarik yang terdapat pada gawai, seringkali dimanfaatkan oleh orang tua sebagai salah satu alternatif dalam pendamping dalam mengasuh anaknya. Orang tua sering beranggapan bahwa gawai dapat menjadi teman bermain untuk anak karena lebih aman dan mudah dalam pengawasannya, sehingga peran orang tua sebagai teman bermain sering tergantikan dengan adanya gawai (Chusna, 2017).

Gawai memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak dimana didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi mulai dari aplikasi tentang pembelajaran, sosial media, video dan gambar maupun *game*, sering kali anak-anak menggunakan gawai untuk bermain. Aktivitas bermain dapat merangsang dan mengembangkan perkembangan fisik maupun psikologis anak. Banyak permainan/*game* yang terdapat pada gawai yang bersifat mendidik, sehingga orang tua tidak memberikan aturan waktu dalam menggunakan gawai (Chen et al., 2015).

Penggunaan gawai pada anak usia prasekolah dapat dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan

gawai diantaranya mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan membaca, berhitung dan menyelesaikan masalah. Dampak negatifnya meliputi menurunkan kemampuan bersosialisasi, mengakibatkan kecanduan, gangguan kesehatan, menghambat kemampuan kognitif dan bahasa serta mempengaruhi perilaku (Xing & Isaacowitz, 2006).

Kegiatan bermain dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak. Permainan ular tangga edukatif merupakan permainan yang bersifat mendidik karena dapat mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya kepercayaan diri, dimana dalam permainan tersebut anak dibiasakan untuk tampil didepan kelas mengerjakan tugas dan menunjukkan kemampuannya dihadapan guru serta teman-temannya (Fadilah, 2016).

Bermain *game* menggunakan gawai dapat meningkatkan kepercayaan diri karena ketika anak dapat menyelesaikan tantangan dalam *game* tersebut anak akan merasa bangga dan yakin akan kemampuannya. Namun juga dapat membuat kepercayaan diri rendah karena dengan bermain *game* menggunakan gawai anak menjadi fokus terhadap gawainya sehingga anak kurang bersosialisasi dengan orang lain secara langsung. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Chairine, 2018 di ruang perawatan anak, terapi bermain *game* berbasis *smartphone* dapat menurunkan perilaku tidak terkontrol, melawan, pemalu, tegang dan merengek. Hal tersebut dibuktikan dengan anak selalu menjawab pertanyaan perawat dengan baik, mengungkapkan dan bercerita apa yang dirasakan kepada perawat dan dengan senang hati menerima setiap tindakan perawatan dengan baik dan antusias.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di TK Muslimat NU 08 dengan mewawancarai beberapa guru, didapatkan bahwa anak-anak usia prasekolah sudah terpapar gawai, anak-anak juga sering menggunakan gawai untuk bermain *game*, selain itu juga terdapat beberapa

anak yang menunjukkan perilaku agresif, tidak kooperatif, penakut, cengeng dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "Hubungan Pola Bermain *Game* pada Gawai dengan Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang".

Metode

Penelitian ini menggunakan metode analitik observasional, dengan pendekatan *cross sectional* untuk menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik *total sampling* sehingga jumlah sampel dalam penelitian 57 anak.

Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pola bermain *game* terdiri dari 9 pertanyaan dan kuesioner kepercayaan diri anak terdiri dari 18 pertanyaan. Kuesioner tersebut dibuat oleh peneliti dan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Spearmen rank*.

Hasil

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di TK Musimat NU 8

Karakteristik	f (n=57)	Presentase (%)
Usia		
5 tahun	9	15,8
6 tahun	48	84,2
Jenis Kelamin		
Laki-laki	27	47,4
Perempuan	30	52,6

Berdasarkan tabel dapat diketahui sebagian besar anak berusia 6 tahun sebanyak 48 orang (84,2%). Pada jenis kelamin diketahui sebagian besar anak perempuan sebanyak 30 orang (52,6%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Responden di TK Muslimat NU 8

Karakteristik	f (n=57)	Presentase (%)
Usia		
17-25 tahun	1	1,8
26-35 tahun	33	57,9
36-55 tahun	23	40,4
Pendidikan		
SD	2	3,5
SMP	10	17,5
SMA	29	50,9
Akademi/PT	16	28,1
Pekerjaan		
IRT/tidak bekerja	33	57,9
PNS	3	5,3
Wiraswasta	5	8,8
karyawan swasta	16	28,1

Berdasarkan tabel dapat diketahui usia orang tua paling banyak yaitu usia 26-35 tahun sebesar 33 orang (57,9%). Pada pendidikan orang tua paling banyak yaitu SMA sebesar 29 orang (50,9%). Pada pekerjaan orang tua paling banyak yaitu ibu rumah tangga/tidak bekerja sebesar 33 orang (57,9%).

Tabel 3 Distribusi Karakteristik Pola Bermain *Game* Responden di TK Muslimat NU 8

Karakteristik	f (n=57)	Presentase (%)
Usia Mulai Bermain Gawai		
1 tahun	3	5,3
2 tahun	4	7,0
3 tahun	18	31,6
4 tahun	14	24,6
5 tahun	18	31,6
Cara Bermain		
Sendiri	40	70,2
Bersama teman sebaya	2	3,5
Bersama orang tua	15	26,3
Cara mengakses <i>Game</i>		
Tersedia digawai	12	21,1
Diunduh anak sendiri	17	29,8
Diunduh orang tua	28	49,1



Jenis Game		
Offline	33	57,9
Online	5	8,8
Offline dan online	19	33,3
Pendampingan Orang tua		
Selalu	16	28,1
Jarang	35	61,4
Tidak Pernah	6	10,5
Waktu bermain		
Hari libur	36	63,2
Hari sekolah	3	5,3
Setiap hari	18	31,6
Frekuensi dan durasi		
1 jam (1x)	14	24,6
1 jam (2-3x)	16	28,1
1 jam (>3x)	4	7,0
2 jam (1x)	8	14,0
2 jam (2-3x)	3	5,3
2 jam (>3x)	5	8,8
3 jam (>3x)	1	1,8
3 jam (>3x)	1	1,8
3 jam (>3x)	5	8,8

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui anak mulai bermain gawai paling banyak pada usia 3 dan 5 tahun sebesar 18 orang (31,6%). Pada cara bermain game paling banyak yaitu bermain sendiri sebesar 40 orang (70,2 %). Pada cara mengakses game paling banyak yaitu game diunduh orang tua sebanyak 28 orang (49,1%). Pada jenis game paling banyak yaitu bermain offline sebanyak 33 orang (57,9%). Pada pendampingan orang tua paling banyak yaitu jarang didampingi orang tua sebesar 35 orang (61,4%). Pada waktu bermain game paling banyak yaitu dilakukan pada hari libur sebanyak 36 orang (63,2%). Pada frekuensi dan durasi paling banyak yaitu bermain 1 jam dengan frekuensi 2-3x sebanyak 16 orang (28,1%).

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Data Kesesuaian Pola Bermain Game Anak di TK Muslimat NU 8

Kategori	f (n=57)	Presentase (%)
Sesuai	44	77,2
Tidak sesuai	6	10,5
Sangat tidak sesuai	7	12,3
Total	57	100

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa pola bermain game pada gawai anak yaitu sesuai sebanyak 44 responden (77,2%).

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Data Indikator Pola Bermain Game

	Pola Bermain game					
	Sesuai		Tidak sesuai		Sangat tidak sesuai	
Jenis game	f	%	f	%	f	%
Frekuensi dan Durasi	48	84,2	8	14,0	1	1,8
Frekuensi dan Durasi	34	59,6	16	28,1	7	12,3

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator jenis game pada gawai yaitu sesuai 48 responden (84,2%) dengan frekuensi dan durasi yang sesuai 34 responden (59,6%).

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Data Kesesuaian Tingkat Kepercayaan Diri Anak di TK Muslimat NU 8

Kategori	f (n=57)	Presentase (%)
Tinggi	44	77,2
Sedang	8	14,0
Rendah	5	8,8
Total	57	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat kepercayaan diri anak yaitu tinggi sebanyak 44 responden (77,2%).

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Indikator Tingkat Kepercayaan Diri

	Tingkat Kepercayaan diri					
	Tinggi		Sedang		Rendah	
	f	%	f	%	f	%
Mengungkapkan perasaan	37	64,9	19	33,3	1	1,8
Yakin	38	66,7	19	33,3	-	-
Bangga	32	56,1	22	38,6	3	5,3
Berani berpendapat	35	61,4	18	31,6	4	7,0

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki kepercayaan diri dilihat dari berbagai aspek seperti mengungkapkan perasaan 37 responden (64,9%), yakin 38 responden (66,7%), bangga 32 responden



(56,1%), berani berpendapat 35 responden (61,4%) dan aktivitas mandiri 38 responden (66,7%)

Tabel 8 Hasil Uji Spearman rank Pola Bermain Game pada Gawai dengan Tingkat Kepercayaan Diri Responden di TK Muslimat NU 8

Kategori	Kepercayaan diri						
	Tinggi		Sedang		Rendah		
Pola bermain game	S	f 35	% 61,4	f 7	% 12,3	f 2	% 3,5
	TS	3	5,3	1	1,8	2	3,5
	STS	6	10,5	0	0	1	1,8

P value = 0,426 koefisien korelasi = -0,107

*S = sesuai
 TS = tidak sesuai
 STS = sangat tidak sesuai

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil analisa data diperoleh nilai sig. = 0,426, angka tersebut menunjukkan bahwa nilai p value > 0,05 maka H₀ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain game pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri.

Pembahasan

Gambaran Pola Bermain Game

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 57 responden anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, didapatkan mayoritas responden yaitu 48 responden (84,2%) berusia 6 tahun. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin memiliki jumlah yang hampir sama yaitu 30 responden (52,6%) perempuan dan 27 responden (47,4%) laki-laki. Permainan pada anak laki-laki dan perempuan berbeda karena adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari dalam media bermain (Supartini, 2004). Pada usia sekolah biasanya anak laki-laki malu bermain dengan perempuan, mereka sudah bisa membentuk komunitas sendiri, dimana anak perempuan bermain

sesama perempuan. Tipe dan alat permainan akan berbeda (Riyadi, 2009).

Hasil penelitian pada pola bermain anak menunjukkan bahwa 44 responden (77,2 %) melakukan pola bermain game pada gawai yang sesuai. Pola bermain game pada gawai dikatakan sesuai karena pemilihan jenis game sudah tepat sesuai usianya, serta durasi 1 jam per hari dengan frekuensi tidak lebih dari 3 kali per hari dalam bermain game. Sesuai dengan yang direkomendasikan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP), bahwa batasan waktu penggunaan media berbasis layar untuk anak yaitu kurang dari 1 sampai 2 jam per hari. Dengan kapasitas penggunaan gawai pada anak 5 tahun rata-rata 1-2 kali per hari dengan lama 1-2 jam per hari (Sujiati, 2018).

Selain melihat usia dan jenis kelamin anak, karakteristik responden juga dapat dilihat dari orang tua responden seperti tingkat pendidikan dan pekerjaan orang tua. Hasil penelitian didapatkan tingkat pendidikan orang tua responden sebagian besar yaitu SMA 29 responden (50,9%) dan Akademik/Perguruan tinggi 16 responden (28,1%). Pendidikan orang tua yang tinggi membuat mereka memiliki pengetahuan yang cukup tinggi tentang penggunaan gawai maupun jenis permainan, sehingga membuat mereka lebih selektif dalam memilihkan game untuk dimainkan anaknya. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia (2015) didapatkan bahwa sebanyak 55,8% orang tua memiliki pendidikan yang tinggi yaitu sarjana. Semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua, memiliki pengetahuan yang cukup tinggi tentang dampak yang ditimbulkan dari bermain gawai. Sehingga orang tua akan melakukan antisipasi dengan mengontrol dan mengawasi penggunaan gawai pada anak, selain itu orang tua lebih cerdas dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan anak.

Berdasarkan pekerjaannya, didapatkan sebagian hasil besar orang tua responden yaitu 33 responden (57,9%) tidak bekerja (ibu rumah tangga). Selain itu hasil penelitian didapatkan cara mengakses game sebagian besar yaitu



game yang diunduh oleh orang tua sebanyak 28 orang (49,1%). Pentingnya pengawasan orang tua dalam memilihkan permainan yang sesuai dengan anak dapat mengurnagi dampak negatif dari penggunaan gawai (Sujati 2018).

Gambaran Tingkat Kepercayaan Diri

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 8 kepada 57 responden, menunjukkan bahwa 44 responden (77,2%) mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Tingkat kepercayaan diri yang tinggi ini diperoleh observasi perilaku anak selama di rumah maupun di sekolah. Hal ini sesuai dengan teori, menurut Lauster dalam Ghufron (2010) Kepercayaan diri yang tinggi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan keluarga, pendidikan formal dan pendidikan non formal.

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian didapatkan waktu bermain game paling banyak 36 responden (63,2%) dilakukan pada hari libur. Pada indikator kepercayaan diri didapatkan bahwa keyakinan anak terhadap kemampuannya sebanyak 38 anak (66,7%) dan mampu melakukan aktivitas mandiri 38 anak (66,7%). Penggunaan gawai yang hanya dilakukan pada hari libur, membuat anak lebih sering bermain aktif pada hari-hari sekolah. Selain itu di sekolah menerapkan metode pembelajaran berpusat pada anak atau pendekatan pembelajaran sentra yang merupakan alternatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak. Terlihat sebagian besar anak memiliki keyakinan yang tinggi terhadap kemampuan yang dimilikinya serta mampu melakukan aktivitasnya secara mandiri dengan penuh tanggung jawab.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Adhita (2013) didapatkan bahwa 5 dari 11 anak menunjukkan kepercayaan diri yang cukup tinggi, kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain aktif yang dilakukan disekolah dapat meningkatkan kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun). Pada penelitian tersebut

dijelaskan bahwa pada indikator kemampuan dalam mengerjakan tugas secara mandiri dan keberanian tampil didepan umum, semua anak mampu menunjukkan kemampuannya dengan sangat baik. Sehingga metode pembelajaran sentra yang diterapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri anak usia prasekolah.

Tugas psikososial pada usia prasekolah adalah menguasai rasa inisiatif, anak berada dalam stadium belajar energik. Anak bermain, bekerja dan hidup sepenuhnya dalam aktivitas yang anak lakukan. Namun anak akan merasa bersalah jika tidak mampu melampui atau bertidak dengan benar sesuai harapan anak. Perasaan bersalah, cemas dan takut akan muncul ketika pikiran anak merasa berbeda dengan harapan anak (Wong, 2008).

Selain melihat waktu bermain anak, peran orang tua juga sangat penting dalam memantau perkembangan anak. Dari hasil penelitian didapatkan tingkat pendidikan orang tua sebagian besar yaitu SMA 29 responden (50,9%) dan Akademik/Perguruan tinggi 16 responden (28,1%). Tingkat pendidikan orang tua yang cukup tinggi, memiliki pengetahuan yang cukup baik dalam memantau pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini ini sesuai pendapat Pangestu (2014) bahwa pengetahuan berkaitan dengan pendidikan dimana seseorang dengan pendidikan tinggi maka seseorang tersebut akan semakin luas pengetahuannya, begitu pula dalam memantau pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

Hubungan Pola Bermain Game dengan Tingkat Kepercayaan Diri Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun)

Hasil uji statistik menggunakan *spearman rank*, didapatkan nilai $p \text{ value} = 0,426$ (nilai $p \text{ value} > 0,05$), artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain game pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8. Pola bermain game pada gawai yang sesuai memiliki tingkat kepercayaan diri

yang tinggi yaitu 35 anak (61,4%), tetapi pola penggunaan gawai yang sangat tidak sesuai juga memiliki kepercayaan diri yang tinggi yaitu 6 anak (10,5%). Hal ini berarti bahwa tidak ada hubungan antara pola bermain game dengan tingkat kepercayaan diri, karena meskipun pola bermain *game* pada anak tidak sesuai tetapi masih memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujati (2018) bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara lama dan frekuensi penggunaan gawai dengan perkembangan anak prasekolah. Hal ini dipengaruhi oleh pola asuh keluarga yang mendukung perkembangan anak, sehingga lebih selektif dalam memberikan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar anak mulai menggunakan gawai pada usia 3 tahun. Waktu bermain *game* banyak dilakukan pada hari libur dengan durasi 1 jam dengan frekuensi 2-3x. Jenis *game* paling banyak dipilih anak yaitu permainan *game* secara *offline*. Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan batasan waktu penggunaan media berbasis layar untuk anak yaitu kurang dari 1 sampai 2 jam per hari. Disarankan tidak memberikan gawai pada anak-anak kurang dari 2 tahun, untuk mencegah paparan media berbasis (America Academy of Pediatrics, 2013).

Berdasarkan penelitian diketahui dalam memilih *game* paling banyak diunduh oleh orang tua. Pada saat bermain *game* sebagian besar dilakukan secara sendiri dan jarang mendapatkan pendampingan orang tua. Dalam merancang dan melaksanakan suatu permainan, terdapat beberapa syarat bermain dan permainan anak salah satunya yaitu teman bermain. Anak harus merasa yakin bahwa mempunyai teman bermain jika memerlukan teman bermain ditentukan oleh anak sendiri apakah orang tua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri maka akan kehilangan kesempatan untuk belajar dari teman-temannya, akan tetapi jika anak terlalu banyak bermain dengan orang lain maka

dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebahagiaannya sendiri (Elfiadi, 2016).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Okky (2015) didapatkan hasil bahwa penggunaan gawai yang tergolong kategori sedang, namun eksistensi permainan tradisional masih ada, dapat diartikan meskipun anak bermain gawai belum tentu anak tidak bermain atau melupakan permainan tradisional, karena anak masih bermain permainan tradisional dengan teman-temannya pada saat disekolah maupun hari libur sekolah. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan kepribadian dan sosial anak, karena anak belum dapat mengontrol dirinya sendiri. Sehingga perlu adanya kontrol dari orang tua supaya tidak terjadi kecanduan gawai pada anak (Cheol Park and Ye Rang Park, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan tingkat kepercayaan diri anak masuk dalam kategori tinggi, karena orang tua memiliki banyak waktu untuk berinteraksi bersama anak dan mendampingi anak saat bermain *game* membuat anak merasa diperhatikan sehingga anak mampu mencapai tahap perkembangannya. Hal ini didukung dengan banyaknya orang tua yang tidak bekerja/ ibu rumah tangga. Pemakaian gawai yang diimbangi dengan anak lebih bergaul dengan teman-temannya dan orang tua lebih banyak bersama anak dengan bermain, bercerita maupun mendongeng, maka pengaruh gawai yang kuat bisa menjadi rendah dan sangat rendah bahkan sebagian tidak berpengaruh bila dalam pola asuh dan pola pendidikan yang tepat (Adek Diah, 2018). Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, Kota Malang.

Kesimpulan

1. Pola bermain *game* pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, sebagian besar sudah sesuai
2. Tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, sebagian besar tinggi
3. Korelasi antara pola bermain *game* dan tingkat kepercayaan diri berdasarkan uji *spearman rank* didapatkan hasil $p \text{ value} > \alpha$ ($0,426 > 0,05$) yang artinya H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8.

Saran

1. Perlu adanya peran orang tua dalam mengawasi dan memilihkan penggunaan gawai untuk bermain *game*, sehingga memberikan dampak yang baik untuk perkembangan anak.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam mengenai pola bermain *game* dengan menganalisis faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak khususnya kepercayaan diri anak usia prasekolah, maupun menggunakan sampel yang lebih banyak dan juga dengan memberikan perlakuan.