J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.1, Desember 2024

Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara Tahun 2022

Marini*, Yusnika Damayanti, Yessy Syahradesi Br Tambunan
Universitas Nurul Hasanah Kutacane
E-mail : marinisajuda10@gmail.com
yusnikadamayanti9@gmail.com, yessysyahradesi1@gmail.com

Article History:
Received: 16 November 2024
Revised: 01 Desember 2024
Accepted: 04 Desember 2024

Keywords: *Dampak Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial Anak*

Abstract: *Anak usia 5-6 tahun merupakan periode emas bagi orangtua untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal.Sehingga pertumbuhan dan perkembangan sosial anak dapat berkembang dengan maksimal. Ketika anak-anak berada di usia emas semua informasi akan diserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang dapat diandalkan, mereka lebih pintar dari yang kita kira, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif mereka. Tujuan penelitian dimaksudkan untuk mengetahui, menganalisis dan mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara Tahun 2022. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey analitik dengan pendekatan cross sectional, dengan spesifikasi penelitian yang bersifat analisis kuantitatif, menggunakan data primer dan data sekunder, instrument penelitian menggunakan kuesioner dan wawancara dengan jumlah populasi 40 anak dan sampel 36 anak. Analisa data menggunakan analisis univariat, bivariat dengan uji chi square. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak dapat mempengaruhi sosial anak seperti kesehatan anak, pertumbuhan anak, perkembangan anak, dan interaksi sosial anak serta dapat menurukan daya konsentrasi dan mengakibatkan kecanduan jika pikiran, perasaan dan perilaku mereka terpaku pada gadget.*

PENDAHULUAN

Anak usia 5-6 tahun merupakan periode emas bagi orangtua untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal.Sehingga pertumbuhan dan perkembangan sosial anak dapat berkembang dengan maksimal. Ketika anak-anak berada di usia emas semua informasi akan diserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang dapat diandalkan, mereka lebih pintar

dari yang kita kira, lebih cerdas dari yang terlihat danakan menjadi dasar pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif mereka (Chusna, P. 2017).

Perkembangan sosial pada anak prasekolah adalah perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan dalam perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan kesulitan dalam menyesuaikan diri, terutama dengan tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, sehingga pembentukan konsep diri dari seorang anak terganggu seperti bermain gadget (Triastutik, 2018).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usiaprasekolah mengalami gangguan perkembangan sosial seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial (Gunawan, 2017).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat dilakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet anak-anak lebih fokus waktunya bermain gadget sehingga anak suka marah karena terganggu saat bermain gadget, malas makan dan harus disuapi, pengaruh gadget dapat juga menurunkan daya konsentrasi belajar, akses dalam gadget yang menampilkan segala sesuatu yang tidak boleh dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang berdampak pada psikologi terutama krisis kepercayaan diri serta perkembangan fisik anak tidak melihat kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa atau menjawab sapaan tidak dilakukan (Chusna, 2017).

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar.Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan yang cepat saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak tersebut. Anak-anak tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepaham dengan penggunaan gadget, serta menjadi kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya. Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan gadget serta enggan untuk berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral” (Amrillah, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara Tahun 2022.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian ini kuantitatif dengan metode survey analitik

pendekatan Cross sectional. Penelitian ini dilakukan di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara. Populasi penelitian ini adalah semua anak-anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara dengan jumlah 40 anak. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dari populasi. Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan rumus sampel slovin (Nursalam, 2017) yaitu :

$$n = \frac{N}{1+n(e)^2}$$

Berdasarkan rumus diatas maka, jumlah sampel yang akan diambil dari populasi adalah 36 orang.

HASIL PENELITIAN

Hasil Univariat

a. Penggunaan Gadget

Tabel 1 Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	21	58.3	58.3	58.3
	Rendah	15	41.7	41.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 36 responden menunjukkan bahwa pengguna gadget tinggi sebanyak 21 orang (58.3%) dan pengguna gadget rendah sebanyak 15 orang (41.7%).

b. Perkembangan Sosial

Tabel 2 Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	22	61.1	61.1	61.1
	Rendah	14	38.9	38.9	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 22 (61.1%) anak yang memiliki perkembangan sosial tinggi dan terdapat 14 (38.9%) anak yang memiliki perkembangan sosial rendah.

Analisa Bivariat

Tabel 3Analisa Bivariat

Penggunan Gadget	Perkembangan Sosial				Total		p
	Tinggi		Rendah				
	N	%	N	%	N	%	
Tinggi	17	47.2%	4	11.1%	21	58.3%	0.004
Rendah	5	13.9%	10	27.8%	15	41.7%	

Total	22	61.1%	14	38.9%	36	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 36 responden. Terdapat 21 anak yang menggunakan peggunaan gadget tinggi 17 (47.2%) anak diantaranya menunjukkan dampak perkembangan sosial yang tinggi sebanyak 4 (11.1%) anak menunjukkan dampak perkembangan sosial yang rendah. Sedangan penggunaan gadget rendah sebanyak15 dengan 5 (13.9%) anak diantaranya menunjukkan dampak perkembangan sosial tinggi dan yang memiliki dampak perkembangan sosial rendah sebanyak 10 (27.8%) anak.

Dari hasil analisis menggunakan uji chi square dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$ ($p<\alpha$) di dapat nilaip = 0.004. Hal ini menunjukkan bahwa Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat dampak antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara. Penelitian ini menggunakan uji chi square.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan".Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya.Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Manumpil, dkk. 2015).

Penggunaan gadget pada anak usia golden age biasanya dipakai untuk bermain game, menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Hanya sedikit yang menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat vidio pembelajaran.

Menurut Madani HA, (2018) Anak-anak dapat dikatakan kecandungan gadget jika pikiran, perasaan dan perilaku mereka terpaku pada gadget, tak bisa lepas dari gadget dan sudah tak terkendali. Artinya, pikiran dan perasaannya selalu terbayang-bayang tentang hal yang berbau gadget, ingin selalu menyentuh dan bermain gadget meski tidak membutuhkan, hingga akhirnya bermasalah pada hubungannya dengan lingkungan.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain gadger sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan gadget untuk anak usia golden age. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak.Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan youtube.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anak usia dini di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara memiliki kebiasaan bermain gadget dengan usia yang paling banyak bermain gadget pada usia 6 tahun dibandingkan dengan 5 tahun dengan persentase hasil usia 6 tahun 55.6% dan usia 5 tahun dengan persentase 44.4%. Banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain gadget, salah satunya berdasarkan jenis kelamin. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas jenis kelamin diketahui dari 36 anak, yang paling banyak adalah yang berjenis kelamin laki-laki yaitu 22 anak (61.1%) dan 14 anak (38.9%) berjenis kelamin perempuan.

Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal.Perkembangan berlangsunng dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa.Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dan tidak dapat diulangkembali (Suhada, Idad. 2016).

Berdasarkan penelitian, didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara cenderung banyak yang rendah dibawah rata-rata dengan presentase 38,9% atau sebanyak 14 dari 36 responden, sedangkan yang tinggi sebanyak 22 dengan persentasi 61,1%. Dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner yang telah diisi oleh responden, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa mereka akan marah dan menangis jika tidak di izinkan bermain gadget, anak tidak suka meminjamkan gadget kepada teman, anak akan marah apabila disuruh membereskan mainan. Selain itu setuju suka bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebaya, bermain game, setuju bermain gadget untuk belajar mengenal huruf dan menulis atau membaca.dan bermain gadget menjadi hobi setiap hari.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya yaitu pola asuh dan bimbingan dari orang tua.Ada hubungan antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.Sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah tingkat pendidikan seseorang (Afriani dan Pratiwi, 2015).

World Health Organization (WHO) sebelumnya juga pernah melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan, sedangkan di Indonesia sendiri angka kejadian masalah perkembangan pada anak-anak antara 13-18%.

Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memilik kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Awalnya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur fitur yag ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilakuyang sesuai tuntutan sosial.Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal.Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya zaman sekarang.Hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial

Analisa data penelitian ini menggunakan uji Chi Square pada tabel 5.5 dengan tingkat kesalahan (alpha) 5% atau 0,05. Setelah dilakukan perhitungan, didapatkan nilai Chi Square (p = 0,004) yang berarti p value < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada dampak antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit TusamKabupaten Aceh Tenggara.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinta (2018) yang meneliti "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Tahun 2018" yang menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun,Jovita Maria Ferliana, M.Psi menyatakan, dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi kebeberapa tahap usia. Untuk anak dibawah usia 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara.

Namun hasil penelitian ini sejalan dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Titik Mukarromah (2019) yang meneliti "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak". Di dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya dampak penggunaan gadget dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. pengaruh perkembangan sosial anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan sosial yaitu televisi. Televisi pada umumnya hanya sekedar media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai disitu saja.Gadget dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas maka kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunanya terutama anak-anak.

Hasil penelitian Meta Anindya dkk (2017) mengemukakan perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak dengan yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 jam setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak.Selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016) yang menyatakan bahwa pengenalan gadget terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Dari hasil penelitian ini didapatkan penggunaan gadget dapat mempengaruhi sosial anak seperti kesehatan anak, pertumbuhan anak, perkembangan anak, dan interaksi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Afrani, Pratiwi Dian, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Berpola Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Aisyiyah II Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*, Fkip-Prodi PGPAUD, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Amrillah, H.M. Taufik. (2017). Memahami Psikologi Perkembangan Anak Bagi Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.Jurnal An-Nahdhah, Vol. 11, No.2.

C. B. Brauner and C. B. Stephens, (2006) "Estimating the prevalence of early childhood serious emotional/behavioral disorders: Challenges and recommendations," Public Health Rep., vol. 121, no. 3, pp. 303–310,

Chusna. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Retrieved Januari 31, 2019, from Online: https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330.

Gunawan, M. A. (2017). *Hubungan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto.* Banyumanik: Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.

Manumpil, M. D. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejoural Keperawatan, 3* (2).

Meta, Anindya. 2017. Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial anak.

Semarang: UNNES

Novitasari, W., Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PAUD Teratai. 5(3): 1-4.

Nursalam (2017). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis. cetakan ke. Diedit oleh Peni Puji Lestari. Jakarta: Salemba Medika

Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VI Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Titik Mukarromah. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas : Tarbiyah dan ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Triastutik. (2018). *Hubungan Bermain Gadgeat Dengan Tingkat Perkembangan Usia 4-6 Tahun*. Jombang: Insan Cendakia Medika.