

# WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE

Volume 1, Nomor 2, Agustus 2019, p. 255 – 260  
ISSN 2655-9951 (print), ISSN 2656-0062 (online)

## Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung

Yuni Sulistiawati<sup>1\*)</sup>; Vida Artha Supratman<sup>2</sup>; Tri Adi Nugroho

<sup>1\*)2</sup> Universitas Aisyah Pringsewu  
Email: ysulistiawati80@gmail.com <sup>1\*)</sup>

---

### ARTICLE INFO

#### Kata Kunci:

Gadget, perkembangan sosial, anak prasekolah

\*) corresponding author

### ABSTRACT

*The development of communication technology today brings many social changes. Not only changes in mindset in addressing something, but also has an impact on changing behavior socially. Changes that occur are not always positive because on the other hand it also has a negative effect on users. This condition is especially true for children who are unable to filter negative impacts such as lack of social interaction with the environment so that there are delays in social development, Social development is defined as the process of learning to conform to group norms, morals, and traditions, merged into a single communicating and working together. Results Health Research (RISKESDAS) child development in 2018 it was reported that the social emotional development of Indonesian children reached 69.9% lower when compared to Vietnam 91.2%, Vietnam countries, Kazakhstan 82.1%, 79.4% and Thailand. One of the factors or stimuli that can affect a child's social development, namely play habits of children in the gadget. The purpose of this study was to determine the effect of the use of gadgets to the social development of preschool children in kindergarten Bumi Agung subdistrict village Tegineneng Pesawaran District 2019.*

*The research design used in this study is a comparative analytic approach. The population in this study is whole preschoolers in TK ABA Sidobasuki and children in TK Dharma Wanita Masgar with the number of 119 children. The sampling technique is purposive sampling 75 respondents from TK ABA Sidobasuki and from TK Dharma Wanita Masgar. This study bivariate analysis using Mann Whitney test.*

*The results obtained by the majority of children who use gadgets have poor social development of 53.3% while the majority of children who don't use gadgets of social development are good at 56.7%. The results were obtained  $p\text{-value} < \alpha$  ( $0.049 < 0.05$ ) which means there is the influence of the use of gadgets to the social development of preschool children in Kindergarten Village Caravan Pesawaran District Court District of Lampung Tegineneng 2019. Based on the results, it is advisable for parents to be more selective in giving the toy to the child and the need for supervision as well as firmness in giving limits to children in a gadget play.*

---

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Masa pra sekolah merupakan masa dimana anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya di sekolah. Pada masa inilah mulai terbentuk karakter anak, salah satunya yaitu sosial atau pergaulan<sup>1</sup>. (Imron, 2017:148).

Menurut Yusuf 2017 perkembangan sosial diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama. Pada anak usia dini perkembangan sosial sangat dibutuhkan, karena merupakan kunci awal anak mampu menjalani kehidupan bermasyarakat kedepannya<sup>2</sup>

Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) perkembangan anak tahun 2018 dilaporkan bahwa perkembangan sosial emosional anak Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan mengalami keterlambatan apabila faktor pencetusnya tidak segera diatasi<sup>3</sup>. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah 2016, salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*<sup>4</sup> didukung oleh penelitian Pangastuti 2017 dalam *Islamic Early Childhood Education* mengatakan hasil penelitian anak-anak yang menggunakan *gadget* secara *overload time* dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan *gadgetnya* dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya<sup>5</sup>.

Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2015 menjelaskan dalam situs resminya bahwa Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh pengguna *handphone*. Pengguna *gadget* dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9%. Tidak salah jika *gadget* sangat digandrungi oleh anak-anak usia dini karena tampilan *gadget* masa kini lebih menarik terdapat banyak game yang bervariasi dan aplikasi *gadget* yang sangat beragam sehingga anak-anak pun betah berlama-lama memainkan *gadget*<sup>5</sup>.

Pada tahun 2013, Bill Gate (60tahun) menyatakan kepada NBC's Today bahwa 13 adalah usia yang tepat bagi anak untuk mulai mengenal teknologi *gadget*. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas California, anak-anak yang tidak bersentuhan dengan *gadget* selama 5 hari mampu berinteraksi dan memiliki "social skill" lebih baik. Hasil penelitian Sari dan Mitsalia 2016.<sup>6</sup> pemakaian *gadget* dikategorikan dengan durasi tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari, akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan durasi sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi antara 40-60 menit/hari, kemudian penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari. Akan tetapi, faktanya di Indonesia

masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK ABA Sidobasuki dan TK Dharma Wanita Masgar, anak-anak di kedua TK tersebut memiliki perbedaan ketika bersosialisasi bersama teman-teman sebayanya. Diperkuat dengan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2018 di TK ABA Sidobasuki, didapatkan hasil bahwa 4 dari 5 responden orang tua wali murid yang diambil secara acak mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget*. Hampir semua responden yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *gadget*, mengatakan bahwa anaknya suka bermain game, menonton video, ataupun hanya menonton foto-foto yang ada di *handphone*. Empat responden tersebut mengeluhkan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal *gadget*. Sehingga ketika sudah asyik bermain *gadget*, seringkali anak mengabaikan nasehat atau perintah orang tua untuk mandi ataupun makan. Studi pendahuluan yang sama dilakukan di TK Dharma Wanita BBIP Masgar tanggal 28 Januari 2019 kepada 5 responden yang diambil secara acak, 3 responden mengatakan anaknya tidak diberi *gadget* dan mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan tidak bermain *gadget* di depan anak, dan 2 responden lain mengatakan, anaknya menggunakan *gadget* tetapi selalu dengan pendampingan.

Beberapa orang tua ada yang sudah mengerti bahaya *gadget* bagi anak-anaknya, sehingga ketika sudah masuk waktu makan atau waktu tidur siang orang tua akan meminta *gadget*nya walaupun anak akan rewel dan menangis, tetapi ada juga orang tua yang belum mengerti dampak kepanjangan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan fenomena tersebut maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Desa Bumi Agung Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran Lampung.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di pesawaran. Pemilihan sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu TK ABA dan TK Dharma Wanita yang ada di pesawaran dengan metode *purposive*. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu yaitu pada bulan Mei 2018.

Penelitian ini jenis penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *komparatif*. Penelitian ini dilakukan dengan adanya kelompok yang terpapar *Gadget* dan kelompok yang tidak terpapar *Gadget*<sup>7</sup>

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah di TK ABA dusun Sidobasuki Kecamatan Tegineneng Pesawaran dengan jumlah 63 anak dan seluruh anak prasekolah di TK Dharma Wanita BBI Palawija Masgar dengan jumlah 56 anak. Sehingga jumlah total populasi penelitian 119 anak.

Variabel dependen pada penelitian ini adalah perkembangan sosial anak pra sekolah, sedangkan variabel independen adalah penggunaan gadget.

Melakukan uji untuk mengetahui perbedaan perkembangan sosial antara anak prasekolah yang terpapar *gadget* dengan anak prasekolah yang tidak terpapar oleh *gadget*. Analisis yang

dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney*. Pengujian ini memiliki beberapa asumsi yaitu penyebaran data normal, tipe data interval atau rasio dengan jumlah sampel data sedikit<sup>8</sup>.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini subjek penelitian berusia antara 15-18 tahun serta yang aktif dalam mengikuti proses penelitian

**Tabel 1.**  
**Distribusi Frekuensi Subjek Penelitian**

| Karakteristik     | n  | %    |
|-------------------|----|------|
| <b>Usia</b>       |    |      |
| 20-25 tahun       | 12 | 26,7 |
| 26-35 tahun       | 25 | 55,6 |
| >35 tahun         | 8  | 17,8 |
| <b>Pendidikan</b> |    |      |
| SD-SMP            | 25 | 55,5 |
| SMA-PT            | 20 | 44,4 |
| <b>Pekerjaan</b>  |    |      |
| Wiraswasta        | 13 | 28,9 |
| Karyawan          | 5  | 11,1 |
| IRT               | 21 | 46,7 |
| Buruh             | 6  | 13,3 |

Subjek pada penelitian ini lebih banyak rata-rata usia 26-35 yaitu sebanyak 25 orang (55,6%) dengan dengan pendidikan dasar (SD-SMP) sebanyak 25 orang (55,6) serta sebagian besar responden sebagai ibu rumah tangga 21 orang (46,7%).

**Tabel 2.**  
**Data Distribusi Frekuensi Anak Pra Sekolah Yang Menggunakan Gadget di TK ABA Sidobasuki dan Tidak Menggunakan Gadget TK Dharma Wanita BBI Palawija Masgar**

| Penggunaan Gadget | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------------------|-----------|----------------|
| <b>Ya</b>         | 45        | 60%            |
| <b>Tidak</b>      | 30        | 40%            |
| <b>Total</b>      | <b>75</b> | <b>100%</b>    |

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa anak pra sekolah yang menggunakan gadget di TK ABA Sidobasuki yaitu sebanyak 45 orang (60%) sedangkan anak pra sekolah yang tidak menggunakan gadget di TK Dharma Wanita Masgar sebanyak 30 orang (40%).

**Tabel 3.**  
**Hasil Uji Rata-rata Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Yang Menggunakan gadget di TK ABA Sidobasuki dengan yang Tidak Menggunakan Gadget di TK Dharma Wanita BBI Palawija Tahun 2019**

|                         |                          | Mean±SD    | P     |
|-------------------------|--------------------------|------------|-------|
| Kelompok Terpapar       | Menggunakan Gadget       | 12,49±3.20 | 0,049 |
| Kelompok Tidak Terpapar | Tidak Menggunakan Gadget | 11,33±2,97 |       |

Berdasarkan dari uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan uji *Man Whitney*, menunjukkan bahwa pada kelompok terpapar Gaget memiliki nilai mean lebih tinggi dari pada kelompok yang tidak terpapar Gaget, nilai signifikansi  $p\text{-value} = 0,049$ , sehingga  $p\text{-value} < \alpha$  ( $0,049 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Desa Bumi Agung Kec. Tegingeneng Kab. Pesawaran tahun 2019

Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan social dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Hasil analisis bivariat dengan uji *chi square* menunjukkan nilai  $p=0,001$  ( $p < 0,05$ ), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah<sup>1</sup>

Hasil tersebut menjelaskan bahwa perkembangan sosial pada anak yang menggunakan *gaget* hanya 46,7% yang memiliki perkembangan sosial baik, sedangkan pada kelompok anak yang tidak menggunakan *gaget* 56,7 % perkembangan sosialnya baik. Menurut peneliti, sebagian besar anak pra sekolah banyak yang menggunakan *gadget* dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya pengetahuan orangtua tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak prasekolah seperti berkurangnya interaksi sosial terhadap lingkungannya sehingga mempengaruhi perkembangan sisoal anak. Selain itu tingginya penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dipengaruhi oleh kesibukan orangtua. Pada penelitian ini didapatkan hasil orangtua yang bekerja sebesar 53,3%, anak-anaknya mayoritas memiliki perkembangan sosial kurang sebesar 53,3%. Orangtua yang bekerja beranggapan dengan memberikan *gadget* pada anak akan membuat anak tenang

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan social dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman *cyberbullying*.<sup>9</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, salah satunya yaitu pola asuh dan bimbingan dari orang tua yang mengatakan bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.<sup>10</sup> Sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah tingkat pendidikan orangtua. Seperti yang telah dijelaskan oleh dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh. Dari hasil distribusi frekuensi responden bahwa pendidikan orangtua anak prasekolah TK Dharma Wanita Masgar mayoritas memiliki pendidikan SMA yakni 43,3% dan mayoritas pekerjaan sebagai ibu rumah tangga sebesar 56,7%.<sup>11</sup>

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. Berdasarkan hasil kesimpulan yang didapat dalam penelitian maka penulis menyarankan agar orang tua diharapkan dapat membatasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dengan membuat kegiatan anak bersifat positif seperti mengaji di TPA, memberikan mainan kepada anak yang bersifat merangsang motorik seperti melukis benda-benda, sehingga anak tidak menghabiskan waktunya hanya dengan bermain *gadget* dan Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang

sesuai agar para peserta didik mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget* dengan mengajarkan metode belajar kreatif seperti belajar di luar ruangan menggunakan benda-benda yang ada disekitar, menambah permainan yang menarik dan merangsang motorik anak seperti playground.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Imron, Riyanti (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*. *Jurnal Keperawatan*, volume XIII, No.2, ISSN 1907-0357
- [2] Yusuf, Syamsu.(2017). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [3] Kemkes RI (2018). Hasil Riset Kesehatan/RISKESDAS *Perkembangan Anak Indonesia*. Kementerian Kesehatan Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan
- [4] Novitasari W & Khotimah N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. *J PAUD teratai* 5(3):182–6.
- [5] Pangastuti, Ratna (2017). *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*. *Indonesian Journal Of : Islamic Early Childhood Education*, Volume 2, No.2, P-ISSN: 2541-2418, E-ISSN: 2541-2434
- [6] Al-Youby, M.Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
- [7] Notoatmojo, Soekidjo. (2014). *Metodelogi penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- [8] Sugiyono, Prof.Dr. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Iswidharmanjaya D & Agency B.(2014). *Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- [10] Pratiwi, D., Indriyani, D., Komarudin. (2015). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah Di Tk Pertiwi Rambipuji Jember*. Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember
- [11] Kharmina, Niniek.(2011). *Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang