

Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Cilame Kabupaten Bandung

Maulin Alya Rohmayani*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*maulinalya@gmail.com

Abstract. The main problem in this thesis is about the effect of using gadgets on children's social emotional development and how often children use gadgets. The purpose of this study was to determine how often children use gadgets and the effect of using gadgets on children's social emotional development, as well as measuring the duration of children using gadgets per day and the role of parents in accompanying children. This study uses a descriptive quantitative approach with a survey method. The population of this study In this study, the sampling technique used by the author is random sampling using the Slovin formula, which results when rounded up to 33 people. The subjects of this study were parents and children. The data collection technique in this study used a questionnaire or questionnaire technique. Based on the data that has been collected from 33 respondents, it shows that the use of gadgets is only for playing games, even though the use is less than 1 hour. The results showed that the influence of the use of gadgets on the socio-emotional development of children aged 4-5 years has a positive or negative influence so that it affects the level of child development.

Keywords: *Gadget Impact, Duration of Gadget Use, Role of Parents.*

Abstrak. Pokok permasalahan dalam skripsi ini yaitu mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak dan seberapa sering anak menggunakan gadget. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa sering anak menggunakan gadget dan pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak, serta mengukur durasi anak menggunakan gadget perharinya dan peran orang tua dalam mendampingi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survey. Populasi penelitian ini Dalam penelitian ini, Teknik sampling yang digunakan oleh penulis yaitu sampel random sampling dengan menggunakan rumus slovin yang hasilnya jika dibulatkan menjadi 33 orang. Subjek penelitian ini adalah orang tua dan anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik kuisisioner atau angket. Berdasarkan data yang telah di kumpulkan dari 33 responden menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget hanya untuk bermain game, meskipun penggunaan kurang dari 1 jam. Hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun memberikan pengaruh positif maupun negatif sehingga mempengaruhi tingkat perkembangan anak.

Kata Kunci: *Dampak Gadget, Durasi penggunaan Gadget, Peran Orangtua.*

A. Pendahuluan

Pendidikan informal semua dimulai dari orang tua ataupun keluarga serta akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Ketika menuju perkembangan sosialnya, anak akan mengalami pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Kita ketahui bahwa WHO telah melaporkan 5-25% dari anak-anak usia prasekolah atau anak usia dini menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak pra sekolah memiliki masalah perkembangan social emosional yang berdampak negative terhadap pertumbuhan dan perkembangan dalam kesiapan sekolahnya.

Maka dari situlah memunculkan salah satu faktor stimulus yang mempengaruhi perkembangan anak, yakni kebiasaan anak dalam bermain gadget. Berasal dari gadget, anak akan sering melihat game atau video yang ada di gadget, hal tersebut biasanya untuk menolong anak ketika lagi rewel atau tida bisa berhenti menangis. Dari kebiasaan itulah, akan membuat anak menjadi penasaaran akan isi dari gadget secara lebih.

Terlihat dari persentase sebanyak 72% anak usia 2-6tahun sudah mengenal gadget dan 27% diantaranya mengenal gadget pada usia kurang dari 2 tahun. Lamanya durasi penggunaan gadget pada anak relatif cukup tinggi. Lebih dari separuh anak usia 3-6tahun menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama.

Dari situlah perkembangan emosional anak cenderung mengekspresikannya secara bebas dan terbuka. Dengan memperlihatkan perkembangan tingkah laku dalam menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengadakan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tida merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya.

Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya

Hal tersebut tentu berdampak negatif atau berdampak buruk bagi mengakibatkan anak akan sangat ketergantungan dan menjadi kegiatan yang rutin harus dilakukan oleh anak dalam kegiatannya sehari-hari.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang sudah saya jelaskan sebelumnya. Peran orang tua di sini sangat penting, yakni dalam penelitian ini saya mengajak orang tua untuk berdiskusi agar anak dapat memanfaatkan gadget dengan sebaik mungkin.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif lebih menekankan fenomena-fenomena objektif, dan maksimalisasi objektivitas, desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. Berdasarkan permasalahan yang dibahas peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian cause and effect. Penelitian cause and effect adalah hubungan sebab akibat, bila X maka Y. Biasanya dilakukan untuk mengkaji kemungkinan hubungan sebab akibat antara faktor tertentu yang mungkin menjadi penyebab gejala yang diselidiki. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menguji pengaruh gadget terhadap perkembangan social emosional anak usia 4-5 tahun.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, maka penelitian dilaksanakan di Bukit Rahmah Permai Desa Cilame, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat sebagai populasi, dengan teknik sampling yang digunakan adalah Teknik probability sampling. Sampel penelitian diambil sesuai wilayah dan termasuk kedalam klasifikasi keluarga pra sejahtera yang mempunyai anak

usia 4-5 tahun. Jumlah sampel yang diambil yaitu sebanyak 33 responden. Penelitian ini dilakukan sejak bulan Agustus tahun 2021 hingga bulan Maret tahun 2022.

Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan penyebaran angket, dimana responden merupakan orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun. Angket pertama yaitu angket yang berisikan variabel pengaruh gadget yang berjumlah 15 butir soal item pernyataan dan angket kedua berisikan variabel perkembangan sosial emosional anak 4-5 tahun yang berjumlah 15 butir itm pernyataan.

Tabel 1. Hasil Penelitian

No	Pernyataan atau Pertanyaan	Selalu		Sering		Kadang-Kadang		Jarang		Tidak Pernah	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak lebih dari 1jam	2	6%	4	12%	9	27%	16	48%	2	6%

Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 33 responden terkait pemanfaatan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak memanfaatkan gadget untuk hal positif lain selain game (9%).

Berdasarkan hasil penelitian yang terkait durasi dalam penggunaan gadget menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak menggunakan gadget kurang dari 1 jam dan biasanya penggunaan gadget lebih lama dilakukan pada hari libur dan di rumah kakek dan neneknya.

Hasil penelitian terkait frekuensi dalam penggunaan gadget menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak dilakukan setiap hari (45%). Namun diberikan saat anak sulit tidur (42%)

Hasil penelitian terkait pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget menunjukkan hanya sebagian kecil orang tua tidak melakukan monitoring dan pengawasan anak dengan mengetahui apa saja yang dilihat saat bermain gadget (9%) namun semua orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget.

Perkembangan Sosial Emosional

Tabel 2. Perkembangan Sosial Emosional

No	Pernyataan atau Pertanyaan	Selalu		Sering		Kadang-Kadang		Jarang		Tidak Pernah	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak senang mendengarkan cerita ketika temannya sedang bercerita	2	6%	22	67%	6	18%	2	9%	0	0%

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa semua anak senang mendengarkan cerita ketika temannya sedang bercerita dan hanya 2% anak tidak merasa sedih ketika melihat temannya sedang sedih. Begitupula pada saat teman membutuhkan pertolongan, menunjukkan bahwa semua anak menolong temannya

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya dan dapat mentaati aturan sekolah dan dirumah.

Selain itu juga sebagian besar anak bersikap kooperatif (kerja sama) dengan temannya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan sebagian besar anak akan marah ketika pada saat mengetahui baterai game/alat/gadget yang sedang dimaikannya habis begitupula diganggu saat bermain, anak akan marah. Dan sebagian besar anak juga akan marah saat tidak diberikan izin untuk bermain

Namun pada saat anak merasa tidak nyaman di tempat bermain sebagian besar anak tidak meninggalkan tempat bermain dan sebagian besar anak-anak dapat bermain dengan teman sebayanya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang diperoleh mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak 4-5 tahun di Bukit Rahmah Permai Desa Cilame, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh gadget dengan perkembangan sosial emosional anak 4-5 tahun di Bukit Rahmah Permai Desa Cilame, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat tahun 2022 dengan diketahui nilai sig untuk hubungan variabel X dan variabel Y adalah sebesar $0,00 < 0,05$.

Pemanfaatan gadget pada anak usia 4-5 tahun di Bukit Rahmah Permai Desa Cilame, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat hanya untuk bermain game meskipun penggunaannya kurang dari 1 jam. Pengawasan dan monitoring yang dilakukan oleh orang tua di Bukit Rahmah Permai Desa Cilame, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat pada anak usia 4-5 tahun saat bermain gadget juga masih kurang meskipun selalu melakukan pendampingan saat bermain gadget.

Perkembangan social emosional pada anak usia 4-5 tahun di Bukit Rahmah Permai Desa Cilame, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat menunjukkan bahwa anak dapat mengekspresikan perasaanya, anak merasa anak senang mendengarkan cerita ketika temannya sedang bercerita, merasa sedih ketika melihat temannya sedang sedih dan marah pada saat diganggu bermain.

Selain itu anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya dan dapat mentaati aturan sekolah dan dirumah dan juga memiliki sikap kooperatif dengan teman sebayanya. Berdasarkan data yang telah dicantumkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun dalam penggunaan gadget masih belum berkembang dengan sesuai. Ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun

Daftar Pustaka

- [1] (Trinika, 2015)afdila, Iaili, & Sodik, M. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/65mk4>
- [2] Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- [3] Fauzi, H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Pengaruh Sosial Emosi Aud Dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 50. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i1.819>
- [4] Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2017). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15–28.
- [5] Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- [6] Radliya, N. R., Aprilia, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- [7] Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019)
- [8] Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan

- Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.
- [9] Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret), 72–78. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
- [10] Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, D. B. (2020). MELALUI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN.
- [11] Damayati, T. Y., Zainal, A., & Jasma, S. (2020). Korelasi Antara Penggunaan Gadget Di Rumah Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Paud Dellia Creative School. *Journal Of Lifelong Learning*, 3(1), 52–63. <https://doi.org/10.33369/joll.3.1.52-63>
- [12] Eko Aris Setiawan, & Nurhidayah, D. A. (2021). Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Edupedia*, 5(2), 145–
- [13] Amada, Nadya Zahra, Hakim, Arif. (2022). *Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital*. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 2(1), 8-14.