

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI MATARAM TAHUN 2021

Risha Ulfayana¹, Nurhasanah², Baik Nilawati Astini³, Ika Rachmayani⁴

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*e-mail: rishaulfayana99@gmail.com¹, nurhasanah@unram.ac.id², nilawati@unram.ac.id³,
ikarachmayani@unram.ac.id⁴

Riwayat Artikel

Diterima: 25 Juli 2021

Direvisi: 11 Agustus 2021

Publikasi: 20 Agustus 2021

Kata kunci: penggunaan gadget, perkembangan sosial anak, anak usia dini

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis korelasional. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram, sejumlah 28 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Alat pengumpulan data berupa kuisioner dengan menggunakan skala *Likert*. Teknik analisis berupa uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat analisis meliputi: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai $p (0,089) > 0,05$ artinya data bersifat normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai $p (0,287) > 0,05$ artinya data bersifat homogen. Hasil Uji linieritas menunjukkan nilai $p (0,162) > 0,05$ artinya data bersifat linier. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $p (0,022) < 0,05$ dan koefisien korelasi sebesar 0,432. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi ada hubungan positif antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram Tahun 2021 diterima dan tingkat hubungan antara kedua variabel dapat dikatakan sedang.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dibidang teknologi adalah suatu yang tidak bisa dihindari lagi di era digital ini. Kemajuan teknologi ini sangat memudahkan seseorang untuk melakukan komunikasi kapan pun dan di mana pun ia berada melalui alat komunikasi yang canggih yaitu gadget. Gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi (Garini dalam Oktia, 2017: 27). Tidak hanya sebagai alat komunikasi, gadget memiliki berbagai macam fungsi untuk melakukan beragam aktivitas lainnya. Terdapat beberapa macam dari gadget, di antaranya: smartpone, iphone, ipad. blackberry, netbook (Jaka Irawan dalam Puspita, 2013: 16).

Di dalam gadget ada begitu banyak hal yang dapat diakses. Berbagai macam hal bisa didapatkan melalui gadget yang tentunya akan memberi dampak kepada pemakainya. Dampak positif gadget yaitu komunikasi menjadi lebih praktis, anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif, mudahnya melakukan akses ke luar negeri dan manusia menjadi lebih

pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik (Yordi dalam Oktia, 2017: 35).

Berbagai dampak negatif pun dapat pula terjadi dalam penggunaan gadget. Dampak negatif penggunaan gadget yaitu menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014: 15). Tentunya, dampak negatif tersebut sangat rentan terjadi pada anak yang bermain gadget tanpa adanya pendampingan orang dewasa.

Dimasa pandemi ini, pembelajaran di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan. Hal ini menyebabkan anak lebih banyak belajar dan berinteraksi melalui gadget. Sementara, banyak orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurang intens memberikan pengawasan terhadap anaknya yang bermain gadget.

Padahal, pada usia 0-5 tahun, anak akan melewati masa *golden age*. Masa *golden age* adalah masa keemasan pada anak-anak di awal kehidupannya. Masa ini terjadi pada masa konsepsi yakni sejak manusia masih sebagai janin dalam rahim ibunya hingga beberapa tahun pertama (Uce, 2015: 77). Masa *golden age* merupakan masa terbaik yang tidak dapat diulang lagi. Masa ini hanya terjadi sekali dalam seumur hidup seorang anak.

Masa ini sangat penting diperhatikan oleh orang tua karena pada masa ini pertumbuhan anak sangat pesat salah satunya yaitu dalam aspek perkembangan sosialnya. Perkembangan sosial merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial (Susanto, 2014: 40).

Anak perlu banyak melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar untuk meningkatkan perkembangan sosial. Dengan cara bermain bersama dengan teman sebaya akan melatih dan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak (Musringati dalam Maria, 2018: 3).

Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempatnya sehingga interaksi sosial antara anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan menghilang (Ismanto dan Onibala dalam Sinta, 2018). Berkurangnya interaksi anak dengan lingkungan tersebut menyebabkan perkembangan sosialnya terhambat. Perkembangan sosial dapat diartikan dengan perkembangan yang mencakup pengembangan kemampuan anak berhubungan sosial atau berinteraksi dengan orang lain (Nurhasanah, 2016: 104).

Terdapat beberapa indikator perkembangan sosial anak yaitu anak memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya atau orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggung jawab (Wolfinger dalam Ananda, 2018: 21).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram. Hal tersebut perlu dilakukan karena berdasarkan pengamatan peneliti, 60% pembelajaran di sekolah tersebut dilakukan dalam jaringan sehingga mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar yang tentunya akan mempengaruhi perkembangan sosial anak.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2021 sampai dengan Juni 2021 di TK IT Anak Sholeh Mataram. Populasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini yaitu seluruh anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram, terdiri dari 4 kelas yaitu kelas B1, B2, B3, dan B4 dengan jumlah 111 anak dan diambil sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling* sehingga didapatkan 28 sampel. Masing-masing dari kelas B1 diambil 8 sampel, B2 diambil 8 sampel, B3 diambil 7 sampel dan B4 diambil 5 sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui angket dan dokumentasi. Teknik analisis berupa uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat analisis meliputi: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi dengan rumus korelasi *product moment*. Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan, maka dapat berpedoman pada ketentuan interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2015: 184).

Dalam perhitungan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogroff Smirnov* melalui program *SPSS for Windows 23.0 Version*. Kaidah yang digunakan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka sebarannya normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka sebarannya tidak normal.

Dalam uji homogenitas menggunakan uji *ANOVA* melalui program *SPSS for Windows 23.0 Version*. Kaidah yang digunakan adalah populasi dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$ tabel dan dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Dalam perhitungan uji linieritas menggunakan analisis varians melalui program *SPSS for Windows 23.0 Version*. Kaidah yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (p) $> 0,05$ maka terdapat hubungan linier dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan linier.

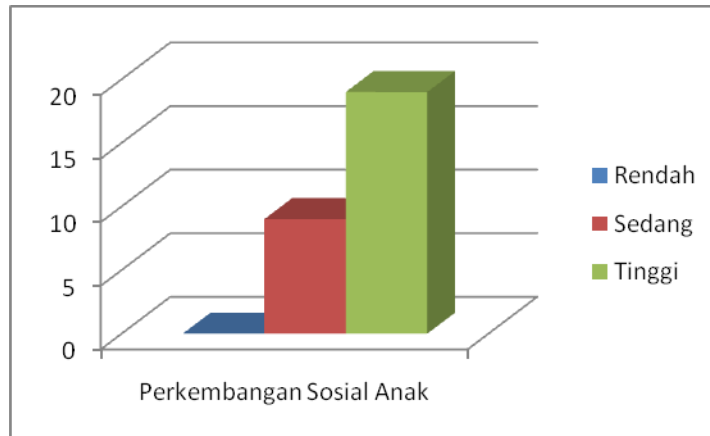
Dalam perhitungan analisis korelasi, menggunakan hipotesis, yaitu jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada hubungan positif antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram tahun 2021 dan jika $\text{sig} > 0,05$ H_a ditolak, artinya tidak ada hubungan positif antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram tahun 2021.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

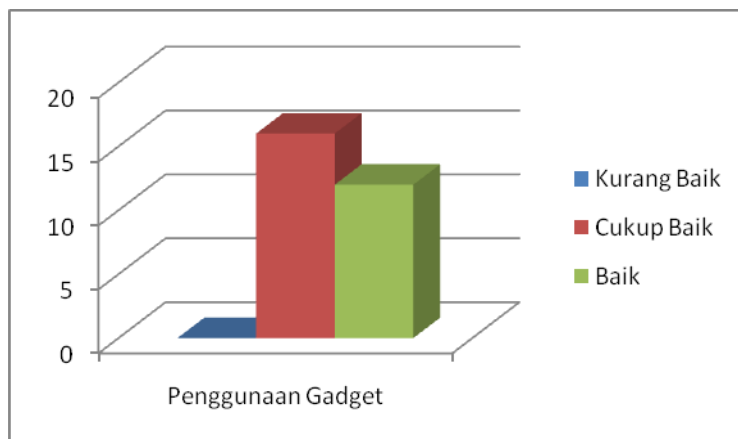
Dari penelitian yang sudah dilakukan di TK IT Anak Sholeh Mataram yang berlokasi di Jalan Batu Rakit No 18 BTN Kekalik, Mataram. menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B. Pengambilan data penelitian dilakukan selama 2 pekan dimulai dari tanggal 7 Juni sampai dengan 20 Juni 2021.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak kelompok B masuk dalam kategori cukup baik dengan persentase mencapai 57,1%. Adapun untuk perkembangan sosial anak masuk dalam kategori tinggi dengan persentase mencapai 67,9%.



Gambar 1. 1 Data Perkembangan Sosial Anak



Gambar 1. 2 Data Penggunaan Gadget

Dari total sampel sebanyak 28 anak, tidak ada anak (0%) dengan kategori penggunaan gadget yang kurang baik, 16 anak (57,1%) dengan kategori cukup baik, dan 12 anak (42,9%) dengan kategori baik. Adapun data hasil penelitian mengenai perkembangan sosial anak menyebutkan bahwa tidak ada anak (0%) dengan kategori perkembangan sosial rendah, 9 anak (32,1%) dengan kategori perkembangan sosial sedang, dan 19 anak (67,9%) dengan kategori perkembangan sosial tinggi. Data tersebut didapatkan berdasarkan jawaban dari kuisioner yang telah dibagikan.

Hasil Uji Normalitas

Nilai signifikansi variabel penggunaan gadget sebesar 0,200 dan nilai signifikansi variabel perkembangan sosial anak sebesar 0,089 artinya nilai signifikansi kedua variabel tersebut mempunyai nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Nilai signifikansi variabel penggunaan gadget dan variabel perkembangan sosial anak sebesar 0,287 artinya nilai signifikansi kedua variabel tersebut mempunyai nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan data bersifat homogen.

Hasil Uji Linieritas

Nilai signifikansi variabel penggunaan gadget dan variabel perkembangan sosial anak sebesar 0,162 artinya nilai signifikansi kedua variabel tersebut mempunyai nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan terdapat hubungan linier antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak.

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis korelasi, nilai koefisien korelasi sebesar 0,432 dan nilai signifikansi (p) antara variabel penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak sebesar 0,022 artinya nilai $p < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ada hubungan positif atau signifikan antara penggunaan gadget perkembangan sosial anak. Hasil perhitungan melalui program *SPSS for Windows 23.0 Version* sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Korelasi

		Perkembangan Sosial Anak	Penggunaan Gadget
Perkembangan Sosial Anak	Pearson Correlation	1	.432*
	Sig. (2-tailed)		.022
	N	28	28
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	.432*	1
	Sig. (2-tailed)	.022	
	N	28	28

Pembahasan

Hasil penelitian terkait tingkat perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram menunjukkan bahwa sebanyak 0% anak dengan kategori perkembangan sosial rendah, 32,1% anak dengan kategori perkembangan sosial sedang, dan 67,9% anak dengan kategori perkembangan sosial tinggi. Artinya, capaian perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram masuk dalam kategori tinggi yang menandakan bahwa anak memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya atau orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Hasil penelitian terkait tingkat penggunaan gadget pada anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram menunjukkan bahwa sebanyak 0% anak dengan kategori penggunaan gadget yang kurang baik, 57,1% anak dengan kategori penggunaan gadget cukup baik, dan 42,9% anak dengan kategori penggunaan gadget yang baik. Artinya, tingkat penggunaan gadget anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram masuk dalam kategori cukup baik. Anak tetap menggunakan gadget dengan tujuan untuk pembelajaran dan juga hiburan. Penggunaan gadget

pada anak mendapatkan pengawasan yang cukup dari orang tua sehingga tetap ada kontrol terkait dengan durasi penggunaannya dan konten apa saja yang dibuka sehingga anak terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget.

Hasil uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,089 artinya nilai $p > 0,05$ sehingga data bersifat normal. Hasil uji homogenitas data menggunakan uji *ANOVA* menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,287 artinya nilai $p > 0,05$ sehingga data bersifat homogen. Hasil Uji linieritas menggunakan analisis varians menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,162 artinya nilai $p > 0,05$ sehingga data bersifat linier.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan analisis korelasi menunjukkan bahwa antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak memiliki hubungan positif karena nilai signifikansi (p) sebesar 0,022 artinya $p < 0,05$ dan berdasarkan nilai koefisien korelasi yaitu sebesar 0,432 maka tingkat hubungan kedua variabel tersebut dapat dikatakan sedang.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat diartikan semakin baik atau bijak anak dalam menggunakan gadget, maka semakin tinggi perkembangan sosialnya. Begitu pula sebaliknya, semakin buruk penggunaan gadget pada anak, maka semakin rendah perkembangan sosialnya.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian oleh Sulistya Oktaviani (2019) bahwasannya penggunaan gadget pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Selain itu, hasil penelitian tersebut juga relevan dengan penelitian oleh Titik Mukarromah (2019) bahwa penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua.

Oleh karena itu, perhatian orang tua terhadap anaknya terutama ketika anak bermain gadget tidak dapat dianggap sepele. Penggunaan gadget pada anak memiliki hubungan terhadap perkembangan sosial anak sehingga orang tua harus tetap mengontrol penggunaan gadget anak misalnya seperti durasi penggunaannya dan konten apa saja yang dibuka oleh anak saat bermain gadget.

Orang tua tidak bisa asal memberikan gadget pada anak tanpa adanya batasan. Ketika anak selalu bermain gadget tanpa adanya kontrol, dikhawatirkan anak akan mengalami kecanduan terhadap gadget yang kemudian berakibat anak tidak mau berinteraksi dengan lingkungannya seperti misalnya tidak mau bermain dengan teman-temannya karena yang diinginkannya hanyalah gadget. Jika sudah terjadi seperti ini, perkembangan sosial anak akan sulit berkembang karena anak jarang bersosialisasi atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi: terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram Tahun 2021 diterima.

Pengambilan kesimpulan tersebut dapat dilihat dari nilai signifikansi (p) sebesar 0,022

artinya $p < 0,05$ dan koefisien korelasi 0,432 artinya tingkat hubungan kedua variabel tersebut dapat dikatakan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. & Fadhilaturrahmi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak KB*. Riau: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Iswidharmanjaya, Derry & Agency, B. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bogor: Bisakimia.
- Maria, I., & Amalia, E. R. 2018. *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto.
- Mukarromah, Titik. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*.
- Nurhasanah. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Lombok Barat: Arga Puji Press.
- Puspita, Marika. 2020. *Analisis Penggunaan Gadget dan Dampak Perilaku Sosial Anak Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy Palembang*.
- Oktaviani, Sulistya. 2019. *Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Balita*. Indonesia Jurnal Kebidanan: 3.
- Oktia, Chusna. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Program Studi Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sinta. 2018. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Program Studi PGPAUD. Universitas Tanjungpura.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Uce, Loeziana. 2015. *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. Aceh: UIN Ar-Raniry.