

HUBUNGAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI

Anggun Astari¹, Syahrul Ismet²

^{1,2}PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

1anggunastari9@gmail.com , 2syahrul@fip.unp.ac.id,

ABSTRACT

In this era of rapid and sophisticated development of technology and communication, it is undeniable that early childhood also mingles with technology, especially in the field of communication, namely gadgets. The study aims to see the relationship of gadgets to early childhood social development. The method used is quantitative with a correlational approach. The sample of this study was 53 children with total sampling. Data were collected using observation, documentation and questionnaires. Normality test, linearity, and hypothesis testing are the data analysis techniques used. The results of the study found the relationship of gadgets to the social development of young children.

Keywords: Gadget use, Social development, Children

ABSTRAK

Pada era perkembangan teknologi dan komunikasi yang berjalan dengan pesat dan canggih ini tidak dipungkiri anak usia dini juga berbaaur dengan teknologi, khususnya dalam dalam bidang komunikasi yaitu *gadget*. Penelitian bertujuan untuk melihat hubungan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Metode yang digunakan kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian ini merupakan sebanyak 53 anak dengan total sampling. Data dikumpulkan menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Uji normalitas, linearitas, dan uji hipotesis ialah teknik analisis data yang digunakan. Hasil penelitian ditemukan hubungan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan sosial, Anak

A. Pendahuluan

Masa usia dini adalah fase individu berada di tingkat usia 0-8 tahun, tingkat ini anak dalam perkembangan dan pertumbuhan dengan cepat . Masa *golden age* (emas) ialah tahapan peka terhadap rangsangan dari luar. Perkembangan

dan pertumbuhan anak pada tahap ini terjadi dalam segala aspek. Maka dari itu, untuk perkembangan yang optimal anak harus diberikan rangsangan yang tepat. Untuk memaksimalkan tumbuh dan kemajuan anak maka diperlukan. Pendidikan anak usia dini adalah memberikan binaan kepada

anak awal kelahiran hingga enam tahun agar pertumbuhan dan perkembangan optimal supaya siap untuk melanjutkan tingkat pendidikan selanjutnya (Suryana,2016).

Pendidikan mempunyai peran penting untuk meningkatkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan sosial. Perkembangan sosial adalah suatu potensi yang dimiliki seseorang dalam bertingkah laku sesuai dengan aturan sosial. Prilaku kepada orang, baik interaksi dengan sebaya, orang tua atau orang dewasa dan manusia lain ialah persyaratan sosial (Putri dan Khadijah, 2024).

Sejalan dengan Teori psikososial oleh Erikson, teori psikososial berhubungan dengan perkembangan psikologi dan perkembangan sosial. Erikson menyatakan kepribadian yang berasal dari pengalaman sosial yang berlangsung seumur hidup. Dalam teori Erikson membagi delapan tahap perkembangan, usia prasekolah berada pada tahap ketiga yaitu *initiative vs guilt* (Insiatif vs rasa bersalah) dimana anak sudah mandiri dan mampu ikut serta dalam kegiatan fisik serta psikis dan mau berinisiatif (Khadijah dan Zahraini,2021).

Aspek yang perlu diperhatikan dari perkembangan sosial adalah kerjasama, menunggu giliran, kepemimpinan, saling tolong menolong, kedisiplinan dan mau ikut serta (Zahriani, 2021). Saat sekarang perkembangan teknologi menjadi salah satu hal yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

Pada zaman sekarang tidak dapat dipungkiri anak usia dini sudah berbaur dengan teknologi seperti *gadget*. *Gadget* merupakan suatu alat yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh manusia seperti *computer*, *handphone* dan lainnya (Abdullatif dan Lestari, 2021). Saat sekarang bagi dewasa baik anak-anak *gadget* telah menjadi kebutuhan terpenting. *Gadget* dapat membantu dalam berkomunikasi dan berbagai aktivitas. Orang tua sering memberikan *gadget* kepada anaknya sehingga *gadget* sudah berperan menjadi teman main anak menggantikan orang tua.

Penelitian Afdalia dan Gani (2023) menyatakan penggunaan *gadget* itu sendiri dapat berdampak bagi anak usia dini. Dampak positifnya yaitu *gadget* dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak, meningkatkan kepercayaan diri anak.

Namun disamping *gadget* memiliki sisi negative bagi anak yaitu anak jadi malas beraktivitas dan memilih diam menggunakan *gadget* sehingga lambat laun tumbuh dan kembangnya terganggu, menggunakan *gadget* lebih menarik bagi anak sehingga anak kurang memperdulikan sekitarnya dan membuat interaksi sosial anak berkurang

Sejalan dengan penelitian Oktilien dan Zulkarnaen (2024) bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan mempengaruhi perkembangan sosial seperti interaksi sosial, anak manja dan tidak mendengarkan orangtua saat dipanggil.

Berdasarkan observasi awal, orang tua yang sibuk bekerja dijadikan alasan untuk anak diberikan *gadget*, agar anak tidak keluar rumah dan tetap diam serta orangtua merasa aman dengan memberikan *gadget* secara bebas kepada anak agar anak tidak berkeliaran dan mengganggu aktivitas orangtua. Anak menjadi candu dan bergantung dengan *gadget* serta anak menjadi malas bermain dengan temannya.

Ditemukan anak yang malas untuk pergi kesekolah dikarenakan ingin bermain *gadget* lebih lama, dan

pergi kesekolah jika orangtua menjanjikan saat pulang sekolah diberikan *gadget*. Selain itu, hasil observasi ditemukan anak yang lebih banyak diam dan tidak mau berinteraksi dengan teman dan guru disekolah. Ditemukan juga ada anak yang tidak mau berteman dan memilih-milih teman disekolah.

Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, penggunaan *gadget* menjadi salah satu pengaruh besar untuk perkembangan anak dan orang tua yang kurang berperan dalam memberikan pengawasan saat anak menggunakan *gadget*. Tidak hanya itu, minimnya kepedulian dan pemahaman orang tua terhadap pengaruh *gadgett* sehingga memberikan keleluasaan kepada anak untuk terus menerus menggunakannya.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Sampel yang dipakai adalah sebanyak 53 orang anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Tigo Nagari. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket dengan skala likert, observasi, angket dan dokumentasi.

Sebelum dipakai angket di uji terlebih dahulu kepada 20 anak di sekolah lain serta sudah melewati uji validitas dan reliabilitas. Uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis memakai bantuan SPSS versi 25 digunakan sebagai teknik analisis data

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun variabel dalam penelitian yaitu variabel *gadget* (X) dan variabel perkembangan sosial (Y). Instrumen yang digunakan kuisisioner yang terdiri 11 pernyataan untuk variabel *gadget* dan 16 pernyataan untuk perkembangan sosial. Deskripsi data menampilkan informasi mengenai frekuensi penggunaan *gadget* serta hubungannya dengan perkembangan sosial. Distribusi data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Penggunaan Gadget Anak

Data variabel dependen (X) diperoleh menggunakan kuisisioner sebanyak 11 pernyataan yang telah di uji validitas dan reabilitas. Kuisisioner dibagikan pada 53 wali murid sebagai partisipan. Dari pengumpulan data nilai tiap indikator penggunaan *gadget* selanjutnya

dikelompokkan sesuai tingkatannya. Berikut adalah Kesimpulan dari uji frekuensi untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai berikut:

**Tabel 1 Uji Frekuensi Penggunaan
Gadget**

Penggunaan Gadget	Jumlah Anak	F
Tidak menggunakan	7	13,2 %
Kadang- kadang	33	62,3 %
Selalu menggunakan	13	24,5 %

Berdasarkan tabel di atas frekuensi penggunaan *gadget* anak di atas disimpulkan bahwa sebagian besar anak sudah menggunakan *gadget* dengan tingkatan terlihat bervariasi. Sebagian besar anak menggunakan *gadget* dalam kategori selalu menggunakan *gadget* yaitu sebanyak 13 anak (24,5%) sedangkan kadang-kadang yaitu sebanyak 38 anak (62,3%), selebihnya 7 anak (13,2%) tidak bermain *gadget*.

Perkembangan Sosial Anak

Pengumpulan data mengenai perkembangan sosial (Y) melalui kuisisioner sebanyak 16 pernyataan yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kuisisioner diberikan kepada 53 orangtua anak untuk partisipan.

Tabel 2. Kesimpulan Uji frekuensi Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial	Jumlah	F
Kurang baik	27	50,9 %
Baik	12	22,6%
Sangat baik	14	26,4%

Berdasarkan tabel uji frekuensi dihasilkan bahwa dari 53 anak hanya 14 anak (26.4%) yang memiliki perkembangan sosialnya sangat baik. Tingkat perkembangan sosial yang baik ada 12 anak (22,6%) dan pada kategori kurang baik mencakup 27 anak (50,9%).

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan dengan aplikasi SPSS 25 melalui uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi 0,05. Hipotesis yang diuji berikut ini:

H_a : data berdistribusi normal

H_0 : data berdistribusi tidak normal

Keputusan didasarkan pada nilai *signifikansi (Sig.)*. H_a diterima serta data berdistribusi dengan normal ketika nilai *Sig* > 0,05. Sebaliknya data tidak berdistribusi dengan normal dan H_a ditolak ketika nilai *Sig.* < 0,05.

Tabel 3. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		53
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.09471548
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.098
	Negative	-.046
Test Statistic		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan mean 0,0000. Untuk standar deviasi 10,09 dan nilai signifikansi residual 0,002 Maka berdasarkan pengambilan keputusan sesuai Sig. > 0,05, dapat dilihat 0,200 > 0.05 maka artinya H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Maka dinyatakan variabel dalam penelitian ini berdistribusi dengan normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas berguna untuk melihat hubungan linear tidaknya diantara *gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Uji ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 25, berdasarkan tabel ANOVA Table yaitu berikut ini:

Tabel 4. Uji Linearitas

ANOVA Table					
		Sum of Squares	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Sosial * Gadget	Between Groups	8909.962	1494.960	4.816	.000
	Linearly	7105.558	17105.558	69.133	.000
	Deviation from Linearity	1804.404	1106.174	1.033	.451
	Within Groups	3494.567	3102.748		
	Total	12404.528			

Berdasarkan tabel di atas maka diketahui *Sig. deviation from linearity* 0,451 > 0,05 artinya ada hubungan linear dari variabel dependen dan independen. Dapat dinyatakan gadget dengan perkembangan sosial berhubungan linear.

Uji Hipotesis

Hipotesis menggunakan uji korelasi melalui aplikasi SPSS 25. Hipotesis yang di uji adalah “terdapat hubungan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini”. Berdasarkan perhitungan diperoleh korelasi variabel dependen terhadap

independen. Peneliti menggunakan uji korelasi yaitu *uji rank spearman* dengan uji *statistic* SPSS 25, data dihasilkan skala likert dan data ordinal kemudian di uji dengan uji korelasi *spearment*. Tabel berikut ini adalah hasil uji korelasi:

Tabel 14. Uji Korelasi

Correlations			
		Perkembangan Gadget	Sosial
Spearman's rho	Gadget	Correlation1.000	-.776**
		Coefficient	
		Sig. (2-tailed)	.000
	N	53	53
Perkembangan Sosial	Gadget	Correlation-.776**	1.000
		Coefficient	
		Sig. (2-tailed)	.000
	N	53	53

Sesuai dengan hasil output di atas, maka diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* 0,000, apabila nilai *Sig.< 0,05* berarti penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak mempunyai hubungan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan hubungan dengan kekuatan yang kuat yaitu korelasi dengan arah yang negatif yaitu F_{hitung} *Correlation Coefficient* – 0,776 maka

dapat dinyatakan *gadget* berhubungan terhadap perkembangan sosial anak, artinya ketika meningkatnya penggunaan *gadget* maka perkembangan sosial anak mengalami penurunan, sebaliknya begitu penggunaan *gadget* anak menurut maka perkembangan sosial pada anak akan mengalami peningkatan.

Sejalan dengan pendapat Oktlenia dan Zulkarnaen (2024) bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan mempengaruhi perkembangan sosial anak apalagi interaksi sosial, anak menjadi kurang mandiri dan tidak mendengarkan orangtua saat dipanggil. Kurang menariknya berinteraksi bagi anak serta kebiasaan penggunaan *gadget* membuat anak menjadi lebih sering menyendiri dan jarang berinteraksi dengan teman sebaya.

Teori Vygotsky mengatakan perkembangan anak dipengaruhi oleh hubungan sosial anak. Perkembangan dan pembelajaran dalam konteks sosial, yakni lingkungan yang dipenuhi oleh individu-individu yang sudah berhubungan sejak dilahirkan. Perkembangan pada anak tidka

hanya tentukan oleh permainan yang digunakan, akan tetapi juga bisa ditentukan bagaimana hubungan dengan manusia lainnya (Fadhilah:2024)

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan peneliti sebelumnya Putri dan Khadijah (2024) yang menyatakan bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak dengan kategori hubungan yang kuat serta pengaruh bernilai negatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dihasilkan bahwa *gadget* berhubungan dengan perkembangan sosial anak usia dini. Uji persyaratan dan uji korelasi menunjukan H_0 ditolak dan H_a diterima ini buktikan dengan Sig. (2-tailed) < 0,05, berarti ada kesignifikan antara hubungan variable dependen dan variable independen. Dengan kekuatan hubungan yang kuat. Hasil menunjukan Correlation Coefficient – 0,776 dengan nilai Fhitung negatif dengan kekuatan yang kuat. Disimpulkan terdapat hubungan yang berlawanan arah pada *gadget* dengan perkembangan sosial. Ketika pemakaian *gadget* anak semakin

sering maka perkembangan sosial anak semakin menurun. Begitu juga sebaliknya, ketika semakin jarang anak bermain *gadget* maka semakin bagus pula perkembangan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490-1494.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87-96.
- Devindah, T. O., & Zulkarnaen, Z. (2024). Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 357-365.
- Fadhilah, N. C. (2024). Pengaruh Gadget Pada Perilaku Anak Usia Dini di Pantan Labu. *Sagoe Literasi*, 1(2), 80-98.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal*
- Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan, 16(1), 60-70.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145-153.
- Putri, A., & Khadijah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 364-373.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Zahraini, K. dan nurul. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5–20. [http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB%20II.pdf)