



Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak

Filda Nuraini^{1✉}, Junita Dwi Wardhani¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.4198](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi anak prasekolah yang menggunakan gadget secara berlebihan sehingga berdampak buruk pada perkembangan sosial emosional. Anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, susah diatur dan mudah marah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian menggunakan penelitian observasional analitik dengan desain penelitian *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan jumlah sampel 30 siswa. Analisis data menggunakan uji Univariat dan Uji Bivariat dengan menggunakan korelasi *Rank Spearman*. Hasil analisis membuktikan terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional. Peneliti berharap agar pihak sekolah berkoordinasi dengan orang tua terkait dampak negatif gadget sehingga tidak mengganggu proses perkembangan anak.

Kata Kunci: *gadget; perkembangan sosial emosional; anak usia dini.*

Abstract

This research was motivated by preschoolers who use gadgets excessively so that it has a negative impact on social emotional development. The Children find it difficult to socialize and interact with others, children become closed individuals, like to be alone, unruly and irritable. This study aims to determine whether there is a relationship between the duration of gadget use with the social-emotional development of children aged 4-5 years. This type of study uses analytical observational research with a cross-sectional research design. The sampling technique uses total sampling with a sample of 30 Group A students. Data analysis using Univariate test and Bivariate Test using Spearman Rank correlation. The results that there is a relationship between the duration of gadget use and social emotional development. Researcher hope that the school coordinates with parents regarding the negative impact of gadgets so that they do not interfere with the child's development process.

Keywords: *gadgets; social emotional development; early childhood.*

Copyright (c) 2023 Filda Nuraini & Junita Dwi Wardhani

✉ Corresponding author : Filda Nuraini

Email Address : a520190040@student.ums.ac.id (Surakarta, Indonesia)

Received 7 February 2023, Accepted 25 March 2023, Published 25 April 2023

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi di era modern sangat menguntungkan berbagai kalangan usia, khususnya untuk orang dewasa, tak terkecuali anak usia dini. Teknologi tersebut diantaranya komputer, telepon genggam, laptop dan berbagai jenis gadget lainnya. Gadget merupakan teknologi yang paling terkenal dikalangan masyarakat. Gadget adalah seperangkat elektronik yang mempunyai tujuan sebagai alat komunikasi, dokumentasi, jejaring sosial, dan sarana hiburan (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Dilansir dari IDN TIMES (31/01/2018) yang berdasarkan pada *The Spectator Index*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pengguna gadget terbesar di dunia dengan memperoleh urutan ke-6 yaitu sebanyak 236 juta pengguna dari 261 juta penduduk (Santiya, 2020). Data diatas membuktikan bahwa negara Indonesia memberikan kebebasan dalam pemakaian dan pemanfaatan teknologi elektronik seperti telepon genggam kepada penduduknya, bahkan kepada anak prasekolah.

Pemakaian gadget yang semakin tinggi harus dalam pengawasan orang tua sehingga tidak menimbulkan dampak negatif secara psikis maupun fisik. Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menyampaikan untuk anak new born sampai dengan usia 2 tahun agar tidak dikenalkan gadget, sementara anak kisaran usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam penggunaan, kemudian untuk usia lebih dari 6 tahun diberi batasan 2 jam perhari (Radliya et al., 2017). Para ahli tidak merekomendasikan anak usia dini untuk bermain gadget karena dapat mengganggu tumbuh kembangannya, namun jika digunakan secara bijak akan berdampak positif bagi pemakainya (T. P. Sari & Mitsalia, 2016). IDAI merekomendasikan untuk orang tua agar membatasi anak didepan layar, mengawasi dan memberikan pendampingan dari penggunaan media digital yang digunakan oleh anak, serta mencari informasi terkait dampak baik dan buruknya penggunaan gadget dan internet (Mulyantari et al., 2019).

Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu menjadi mudah dan praktis dalam berkomunikasi jarak jauh, sebagai sarana hiburan, terdapat banyak video pembelajaran yang edukatif dalam menunjang proses belajar anak, kemampuan anak dalam berimajinasi semakin baik dan terasah, anak menjadi lebih kreatif, serta aplikasi yang ada pada gadget membantu anak dalam pembelajaran menghafal, mengenal warna dan bentuk, mengenal angka dan huruf, serta mengenal berbagai jenis binatang dan tumbuhan. Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget itu sendiri antara lain, sakit mata karena terpapar gadget terlalu lama, anak menjadi lebih fokus pada gadgetnya dibanding dengan lingkungan sekitar, dimana pada masa golden age seharusnya anak dalam masa-masa bermain dengan teman-temannya. Menurut Cris Rowan dampak buruk penggunaan gadget bagi anak yaitu, perkembangan otak yang terlalu cepat, mengalami gangguan perkembangan, mengalami obesitas karena jarang beraktifitas, pola tidur yang tidak teratur, gangguan mental, menjadi agresif dan adiksi, serta masalah lainnya akibat radiasi gadget (Pagestu, 2017). Adanya aplikasi yang menarik didalam gadget membuat anak betah dirumah dan memilih bermain gadget dibanding bermain diluar bersama temannya, serta tayangan yang ada di gadget akan mudah ditiru oleh anak. Salah satu dampak terbesar dalam menggunakan gadget secara berlebihan yaitu anak akan mengalami hambatan disetiap tahapan perkembangannya baik secara langsung maupun tidak langsung, hambatan tersebut diantaranya perkembangan moral, kognitif, bahasa, motorik, dan perkembangan sosial emosionalnya (Widiawati et al., 2014).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Goleman membuktikan bahwa anak generasi sekarang banyak mengalami kemerosotan dalam sosial emosionalnya, bahkan cenderung lebih agresif, impulsif, pemurung, mudah gugup dan cemas (Nasrudin, 2013). Anak usia dini yang mengalami hambatan perkembangan sosial emosional sudah terjadi diseluruh penjuru dunia bahkan sudah menjadi fenomena global (Mashar, 2015). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan sekitar 16% atau 0,4 juta jiwa anak usia 0-5 tahun di Indonesia menghadapi masalah perkembangan. Masalah perkembangan tersebut diantaranya terganggunya perkembangan motorik, masalah pendengaran, keterlambatan berbicara, dan masalah sosial emosional (Kemenkes, 2014). Peneliti lain mengemukakan sekitar 8% - 9% anak

usia 3-6 tahun menghadapi gangguan psikososial terutama masalah sosial emosional, seperti halnya sulit beradaptasi, merasa gelisah, sulit diatur, dan berperilaku agresif.

American Academy of Pediatrics (AAP) *Pediatrics* (2001) mendefinisikan perkembangan sosial emosional sebagai keterampilan seseorang untuk mengontrol dan menyatakan emosi positif ataupun negatif, serta keterampilan seseorang dalam bersosialisasi, dan aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Maria & Amalia, 2018). Mekanisme pembelajaran sosial dilaksanakan melalui pengamatan, mendengarkan, dan menirukan. Perkembangan sosial emosional pada masa kanak-kanak hanya sebatas bersosialisasi yaitu dengan belajar mengenal norma dan perilaku yang ada di masyarakat (U.S. Department of Education, 2013). Kemampuan dalam memahami diri (*sense of self*), memiliki tanggung jawab kepada orang lain maupun dirinya sendiri, dan memperlihatkan moral sosial merupakan tujuan utama dari perkembangan sosial emosional. Sejalan dengan Permendikbud Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD terkait perkembangan sosial emosional, yang mendefinisikan sebagai perubahan karakter secara berkelanjutan dari faktor genetik dan lingkungan, serta meningkatnya berbagai aspek perkembangan seperti, kesadaran diri, tanggung jawab, dan perilaku prososial (Kemendikbud, 2014). Displin, mandiri, tanggung jawab, berani unjuk diri, terus terang (jujur), sayang sesama teman, dan bertoleransi merupakan perilaku baik yang diharapkan muncul dari perilaku sosial emosional.

Penelitian oleh Santiya (2020) membuktikan bahwa anak yang mengalami ketergantungan pada gadget cenderung mudah marah, memukul, dan menangis ketika keinginan untuk bermain gadget tidak terpenuhi. Kasus lain dalam penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa anak lebih sering menangis dan rewel ketika berangkat ke sekolah karena ingin bermain gadget, anak juga sering bertengkar dengan saudara karena berebut bermain gadget, serta sulit memaafkan dan tidak menerima nasihat dari orang lain. Penelitian lain di RA Baiturahman Kecamatan Cipedas yang diteliti oleh Radliya et al (2017) membuktikan bahwa dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan akan mempengaruhi kemampuan interaksinya sehingga anak lebih suka menyendiri, dan ada beberapa anak yang menirukan adegan kekerasan seperti bertengkar dengan temannya dan saling pukul akibat tontonan pada gadgetnya, beberapa anak juga mengalami gangguan mata seperti tidak terlihatnya objek pada jarak jauh dan membaca buku dengan jarak yang dekat.

Penelitian oleh Febriati & Fauziah (2020) mendapatkan hasil bahwa anak yang secara bebas bermain gadget menjadikan anak enggan untuk beraktivitas dan memilih untuk bermain gadget dibanding bermain dengan teman-temannya sehingga lambat laun anak akan melupakan kegiatan bermain, hal tersebut akan berdampak buruk terhadap kesehatan dan juga kemampuan sosialnya. Dampak negatif lainnya yaitu anak tidak mau mengalah mapun meminta maaf atas kesalahannya, anak juga tidak mau bekerja sama dengan temannya, apabila keinginannya tidak terpenuhi anak akan marah dan membanting barang. Penelitian oleh Keke (2023) mendapatkan hasil bahwa ada beberapa anak yang kurang bersosialisasi dengan lingkungannya dan menjadikan anak kurang memiliki rasa simpati dan empati kepada temannya, hal tersebut dikarenakan orang tua tidak memberi batasan dalam bermain gadget sehingga anak bebas bermain gadget. Kasus lain dalam penelitian ini yaitu anak memiliki rasa sosialisasi yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, mudah diatur dan senang bermain bersama temannya serta memiliki rasa simpati dan empati, hal tersebut dikarenakan orang tua membatasi penggunaan gadget dan mengarahkan anak untuk beraktifitas diluar rumah.

Metode penelitian oleh penelitian Keke (2023) menggunakan metode kualitatif, sementara penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sehingga hasil yang diperoleh oleh peneliti dapat ditulis secara kuantitatif. Perbedaan penelitian sebelumnya juga ditemukan pada subjek penelitian yang dilakukan oleh Febriati & Fauziah (2020) yaitu anak Kelompok B di RA Kabupaten Sleman yang berjumlah 17 orang, sedangkan subjek pada penelitian ini yaitu

30 orang siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari. Perbedaan penelitian juga ditemukan pada penelitian Radliya et al (2017) yang terletak pada jenis penelitiannya, yaitu menggunakan *ex post facto*, berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan *cross sectional*. Teknik analisis statistik uji regresi linier sederhana digunakan dalam penelitian sebelumnya, sementara pada penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan uji korelasi *rank spearman*.

Pengawasan orang tua sangat penting dalam memberikan batas waktu bermain gadget pada anak, pengawasan tersebut merupakan salah satu bentuk pencegahan supaya anak terhindar dari informasi yang seharusnya tidak dilihat oleh anak seusianya, seperti hasil penelitian Deotama & Lestari (2021) yang menyebutkan bahwa anak yang mengalami ketergantungan pada gadget akan membuat anak sulit dinasihati, mudah tersinggung, mengalami perubahan perasaan yang tidak menentu, sulit berinteraksi dengan lingkungannya dan menganggap gadget adalah bagian dari hidupnya. Mengembangkan karakter anak dilingkungan masyarakat merupakan tujuan yang harus dicapai dari perkembangan sosial emosional, sehingga anak dapat diterima baik oleh lingkungannya (Hakim et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara kepada guru kelas Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari, menyatakan bahwa terdapat sebagian anak yang kurang bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya, ia memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri. Ada juga anak yang tantrum dengan menangis dan melempar barang ketika keinginannya tidak terpenuhi, terkadang anak menangis ketika sudah sampai di sekolah karena tidak mau bersekolah. Menurut informasi dari orang tua, anak terlalu sering bermain handphone ketika berada di rumah dan jarang bermain keluar sehingga anak jarang berinteraksi. Untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya, peneliti melakukan penelitian di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari untuk mencari tahu apakah durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak saling berhubungan ataukah tidak. Masih rendahnya perkembangan sosial emosional anak Kelompok A akibat pengaruh dari gadget itu sendiri menjadi latar belakang peneliti untuk menjadikan subjek penelitian. Harapan dari penelitian ini yaitu agar orang tua dapat secara bijak mengatur batas waktu dalam bermain gadget sehingga penggunaan gadget tidak mengganggu perkembangan anak, terutama perkembangan sosial emosionalnya.

Metodologi

Penelitian ini dilakukan di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari pada bulan November sampai bulan Desember tahun 2022. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *observasional analitik* dengan desain penelitian yaitu menggunakan *cross sectional*. Peneliti menggunakan desain penelitian *cross sectional* karena ingin mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel dengan melakukan pengukuran atau pengamatan dalam satu waktu yang bersamaan (Nursalam, 2015). Rancangan penelitian disajikan dengan bagan pada gambar 1.

Sebanyak 30 orang tua atau wali murid dari siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari dipilih menjadi populasi penelitian. Pada penelitian ini menggunakan Teknik *Non Probability* dengan Teknik Sampling yang digunakan yaitu Total Sampling sebanyak 30 orang. Peneliti memilih total sampling dikarenakan populasi yang sedikit atau kurang dari 100 orang responden, maka semua populasi dijadikan sampel penelitian. Kriteria inklusi untuk menjadi responden yaitu orang tua/wali murid dari siswa kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah yang tidak berkebutuhan khusus, bisa membaca dan menulis, dan anaknya yang setiap hari bermain gadget.

Data primer digunakan dalam pengumpulan data penelitian yaitu dengan penyebaran kuesioner atau angket kepada orang tua/wali murid dari siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari secara langsung yang kemudian hasilnya diolah dengan analisis statistik. Kuesioner atau angket dapat diartikan sebagai kumpulan pertanyaan maupun

pernyataan tertulis yang nantinya akan dijawab oleh responden dan untuk mengukur jawaban dari setiap pertanyaan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan instrument yang dirumuskan berdasarkan definisi operasional terkait durasi bermain gadget dan perkembangan sosial emosional anak usia 4 tahun yang sebelumnya sudah di uji validitas terlebih dahulu, kemudian di uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* 5% atau (0,05). Jika nilai *Alpha Cronbach* > *r table* (0,468), maka dapat disimpulkan angket tersebut reliabel atau dapat dipercaya. Hasil dari uji reliabilitas variabel perkembangan sosial emosional mendapatkan nilai 0,920 yang berarti > *r table* (0,468), dan untuk uji reliabilitas durasi penggunaan gadget mendapatkan nilai 1.000 yang berarti > *r tabel* (0,468), maka dapat disimpulkan angket untuk variabel dependent dan independent diatas reliabel dan dapat dipercaya.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu dengan penyebaran kuesioner atau angket kepada orang tua atau wali murid dari siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari secara langsung yang kemudian hasilnya diolah dengan analisis statistik. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan dijawab oleh responden dan untuk mengukur jawaban dari setiap pertanyaan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2017).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan definisi operasional terkait durasi penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak usia 4 tahun yang sebelumnya sudah di uji validitas terlebih dahulu, kemudian di uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* 5% atau (0,05). Jika nilai *Alpha Cronbach* > *r table* (0,468), maka dapat disimpulkan angket tersebut reliabel atau dapat dipercaya. Hasil dari uji reliabilitas variabel perkembangan sosial emosional mendapatkan nilai 0,920 yang berarti > *r table* (0,468), dan untuk uji reliabilitas durasi penggunaan gadget mendapatkan nilai 1.000 yang berarti > *r tabel* (0,468), maka dapat disimpulkan angket untuk kedua variabel tersebut reliabel atau dapat dipercaya.

Tabel 1. Indikator Durasi Penggunaan Gadget

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
Perkembangan Sosial Emosional	A. Kesadaran Diri	Mengendalikan perasaan	1, 7, 9, 12
		Menunjukkan rasa percaya diri	2, 10, 13
		Memahami peraturan dan disiplin	3, 8, 15
	B.Rasa Tanggung jawab	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	11, 17
	C. Perilaku Prososial	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	4, 18
		Menghargai Orang lain	6, 16
		Menunjukkan rasa empati	5, 14

Kuesioner durasi penggunaan gadget diukur berdasarkan penelitian dari Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa anak yang berusia 3-5 tahun boleh bermain gadget dengan durasi 1 jam per harinya (Radliya et al., 2017). Kuesioner perkembangan sosial emosional anak diukur berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang terdiri dari aspek kesadaran diri, rasa tanggung jawab dan perilaku prososial (Kemendikbud, 2014). Angket atau kuesioner dari indikator penggunaan gadget hanya terdapat 1 item pertanyaan terkait durasi penggunaan gadget perharinya. Responden dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan memberikan centang pada kolom penggunaan gadget kurang dari 1 jam atau lebih dari 1 jam. Indikator dalam instrumen perkembangan sosial emosional dapat dilihat pada tabel 1. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis bivariat menggunakan uji *Rank Spearman* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Hubungan antar variabel yang dimaksud yaitu hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan distribusi frekuensi dari variabel dependent dan variabel independent. Variabel dependent yang dimaksud adalah perkembangan sosial emosional dan variabel independent yaitu batas waktu penggunaan gadget.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase %
1.	Laki-laki	13	43,3
2.	Perempuan	17	56,7
	Jumlah	30	100

Pada tabel 3, merupakan penyebaran jumlah anak di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari pada siswa Kelompok A berdasarkan jenis kelaminnya. Pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa anak perempuan lebih dominan atau bisa dikatakan lebih banyak dari pada anak laki-laki.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget

No	Durasi penggunaan gadget	Frekuensi	Persentase %
1.	Kurang dari 1 jam per hari	14	46,7
2.	Lebih dari 1 jam per hari	16	53,3
	Jumlah	30	100

Pada penelitian ini batas waktu bermain gadget berpedoman pada Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada yang menyebutkan anak new born sampai dengan usia 2 tahun supaya tidak dikenalkan dengan gadget, sementara untuk anak yang berusia 3-5 tahun boleh diperkenalkan gadget dengan durasi 1 jam perhari. Anak yang berusia 6-18 tahun hanya diperkenankan untuk bermain gadget sekitar 2 jam perharinya. Pada tabel 4 diatas menunjukkan bahwa seluruh siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari telah mengenal dan menggunakan gadget. Tabel 4 diatas juga menjelaskan bahwa sebanyak 16 orang anak kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari menggunakan gadget lebih dari 1 jam perharinya. Hal itu bertentangan dengan yang direkomendasikan oleh Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada. Berdasarkan wawancara kepada beberapa orang tua dan wali murid, mereka memang membebaskan anak dalam

menggunakan dan bermain gadget, dikarenakan anak akan tantrum ketika gadgetnya diambil.

Batasan kepada anak dalam bermain gadget harus diterapkan oleh orang tua, penerapan tersebut hendaknya sesuai dengan aturan yang dikemukakan diatas, akan lebih baik apabila orang tua ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain dan belajar anak, sehingga anak lupa akan gadgetnya dan terbiasa tanpa gadget. Pada dasarnya rangsangan sensori motorik seperti memegang dan meraba permukaan halus dan kasar, berlari, melompat, bergerak bebas, mendengarkan berbagai jenis suara, serta bersosialisasi dengan orang lain dapat mengoptimalkan perkembangan otak anak (Imron, 2018).

Tabel 4. Kategori Perkembangan Sosial Emosional

Rentang Skor	Kriteria
< 27	Kurang
27 - 53	Cukup
> 53	Baik

Kriteria penilaian untuk perkembangan sosial emosional anak usia 4 sampai dengan 5 tahun dapat dilihat pada tabel 4. Penjumlahan dari skor angket yang telah diisi oleh orang tua kemudian diolah dan dijadikan sebagai kriteria penilaian perkembangan sosial emosional.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Emosional

No	Perkembangan sosial emosional	Frekuensi	Persentase
1.	Perkembangan Baik	6	20,0
2.	Perkembangan Cukup	19	63,3
3.	Perkembangan Kurang	5	16,7
Jumlah		30	100

Kesimpulan dari tabel 5 yaitu, sebanyak 19 orang (63,3%) siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari memiliki perkembangan sosial emosional baik. Menurut M. Rahmawati & Latifah (2020), perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses berkembangnya keterampilan anak dalam menempatkan dan menyesuaikan diri dengan masyarakat dan lingkungannya. Tahap perkembangan ini bertujuan agar anak dapat memahami diri sendiri maupun memahami orang lain, hal tersebut berarti anak mampu mengidentifikasi apa yang ada dipikirkannya, apa yang dirasakan dan yang diinginkan, serta mampu menempatkan diri dari kaca mata orang lain.

Wawancara dengan beberapa orang tua yang anaknya memiliki perkembangan sosial emosional kurang, mereka mengatakan bahwa benar anak tidak mau lepas dari gadgetnya, bahkan ketika ada teman yang mengajaknya bermain, ia menolak dan memilih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget. Sependapat dengan penelitian oleh Pebriana (2017) yang mengemukakan bahwa dibandingkan harus bermain dengan temannya, anak lebih tertarik untuk bermain gadget, hal itu dikarenakan banyak games yang dapat diunduh dengan mudah dan lebih menyenangkan sehingga anak tidak tertarik oleh permainan yang ada disekitarnya. Dari pernyataan diatas mengakibatkan rapuhnya hubungan sosial anak dengan teman, masyarakat, dan lingkungannya. Hasil penyebaran angket didapatkan ada beberapa anak yang sering berselisih dengan temannya, bahkan dengan saudaranya sendiri akibat berebut bermain gadget dan tidak jarang anak melempar barang-barang apabila ada kendala di gadgetnya seperti batrai habis, jaringan internet jelek, dan kalah bermain games.

Analisis Bivariat

Peneliti menggunakan analisis bivariat dengan tujuan untuk melihat hubungan atau keterkaitan antara variabel durasi bermain gadget dengan variabel

perkembangan sosial emosional anak yang berusia 4-5 tahun. Uji *Rank Spearman* digunakan dalam menganalisis data yaitu dengan bantuan program SPSS.

Tabel 6. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4 tahun

Perkembangan Sosial Emosional	Durasi Penggunaan Gadget				Total	%	p value
	< 1 jam	%	> 1 jam	%			
Baik	6	20,1	0	0	6	20,1	0,000
Cukup	8	26,9	11	36,4	19	63,3	
Kurang	0	0	5	16,6	5	16,6	
Total	14	47	16	53	30	100	

$\alpha = 0,05$

Dapat diketahui dari tabel 6 bahwa dari 16 anak (53%) siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari yang bermain gadget lebih dari 1 jam, terdapat 5 orang anak (16,6%) yang perkembangan sosial emosional kurang. Hal itu membuktikan bahwa bermain gadget dengan durasi yang lama memiliki dampak buruk pada anak sehingga dapat menurunkan daya konsentrasi serta meningkatkan ketergantungan pada gadget. Penelitian oleh Damayanti et al., (2020) mengatakan bahwa bermain gadget secara efektif menjadikan anak lebih emosional dan agresif saat diganggu ketika bermain gadget, malas belajar, dan dapat mempengaruhi hubungan sosialnya, anak juga merasa terasingkan oleh lingkungan sekitar karena jarang berinteraksi, serta menjadikan anak tidak peduli dan kurang responsif terhadap lingkungan sekitarnya.

Hasil angket yang sudah diisi orang tua sesuai dengan penelitian diatas, hasil angket tersebut menyatakan anak sering melamun saat belajar dan tidak fokus ketika diajari oleh orang tua, serta ada beberapa anak yang mau belajar asalkan dipinjami gadget. Pentingnya keterampilan perkembangan sosial emosional pada anak prasekolah perlu digali agar mereka dapat menyesuaikan diri di lingkungan sosial yang semakin luas. Keterampilan yang diharapkan yaitu anak dapat mengontrol emosi dan berinteraksi dengan orang lain secara luwes, tanpa keterampilan tersebut anak akan kesulitan dalam menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan tersebut dapat membantu anak dalam mencari jati diri dan kedudukannya didalam keluarga dan lingkungannya.

Pada tabel 6 dapat diketahui penggunaan gadget yang sesuai anjuran memiliki dampak baik pada perkembangan sosial emosional anak. Sependapat dengan pernyataan diatas, penelitian oleh Imron (2018) mengemukakan bahwa anak dengan perkembangan sosial emosional baik diyakini sanggup bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan baik pula. Sebaliknya, anak dengan perkembangan sosial emosional kurang, dipastikan tidak sanggup bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya bahkan tidak mampu mengendalikan berbagai masalah emosional dan juga masalah sosialnya. Tujuan pengembangan sosial emosional anak ditujukan pada keterampilan anak yang diharapkan dimiliki oleh anak, keterampilan sosial emosional tersebut diantaranya yaitu, (1) Keterampilan berkomunikasi; (2) Meningkatkan *sense of humor*; (3) Menjalin hubungan persahabatan; (4) Berperan aktif dalam kelompok; (5) Memiliki tata krama.

Hasil output uji korelasi *Rank Spearman* dapat dilihat pada tabel 7, yang membuktikan adanya hubungan dan keterkaitan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut dibuktikan dari nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu memperoleh nilai 0,000. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. *Correlation Coefficient* mendapat nilai 0,613 yang berarti tingkat kekuatan atau keeratan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak berkorelasi kuat. Pernyataan tersebut berlandaskan pada pedoman kekuatan hubungan (*Correlation Coefficient*) yang menyatakan

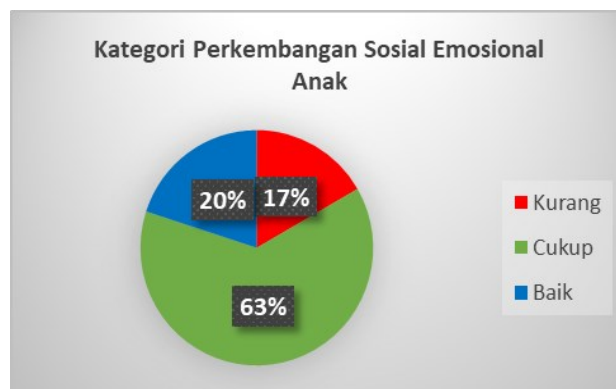
bahwa jika nilai signifikansi berada pada rentang nilai 0,51 - 0,75 maka tingkat hubungan antar variabel berkorelasi kuat.

Tabel 7. Hasil Output Uji Korelasi Rank Spearman

Correlations			Durasi_gadg et	Perkembanga n_osem
Spearman's rho	Durasi_gadget	Correlation Coefficient	1.000	.613**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	30	30
	Perkembangan_osem	Correlation Coefficient	.613**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pernyataan diatas sesuai dengan penelitian Deotama & Lestari (2021) yang meneliti terkait gadget dan perkembangan sosial emosional dan mendapatkan hasil 9% siswa dari 48% siswa memiliki hambatan dalam perkembangan sosial emosional, seperti halnya mementingkan diri sendiri, iri atau cemburu, mudah marah dan sering membantah, berselisih dengan teman dan tidak mau bekerja sama. Sebanyak 52% siswa memiliki perkembangan sosial emosional yang baik dikarenakan mendapat pengawasan bermain gadget dari orang tua. Hasil uji regresi menyatakan tingkat dalam menggunakan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional sebesar 90,9% dan faktor lainnya sebesar 9,1. Hal tersebut membuktikan terdapat korelasi antara tingkat penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional. Adanya kesamaan dari penelitian sebelumnya dan dari teori-teori terkait penggunaann gadget, serta teori-teori perkembangan sosial emosional anak, peneliti merumuskan bahwa benar terdapat hubungan.



Gambar 2. Kategori Perkembangan Sosial Emosional

Gambar 2 menjelaskan bahwa sebagian besar siswa Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari aspek perkembangan sosial emosionalnya cukup baik yang berada dipersentase 63%, meskipun ada sebagian anak yang lebih dari 1 jam bermain gadget. Perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses dalam berkembangnya keterampilan sosial dan emosi seseorang, keterampilan sosial merupakan kepandaian anak dalam menempatkan diri dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, sedangkan emosi merupakan aspek yang mendorong suatu tindakan (Rahmawati & Latifah, 2020). Penggunaan gadget secara berlebihan dapat membatasi anak dalam melakukan aktivitas fisik sehingga anak kurang mendapat stimulus untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Sujianti (2018) penggunaan gadget yang berlebihan akan mengganggu proses perkembangan, kesulitan dalam beradaptasi dan bergaul dikarenakan

tidak mampu menjalin emosi yang mengakibatkan kesulitan dalam merespon sesuatu baik secara emosi maupun verbal.

Dampak buruk lainnya dari penggunaan gadget yaitu kurangnya bersosialisasi, anak lebih memilih bermain dengan gadgetnya dibandingkan harus bermain permainan tradisional bersama temannya. Oleh karena itu, banyak kita temui anak yang kesulitan dalam berkonsentrasi yang dikarenakan otak anak sudah dikuasai oleh dunia digital (Ameliola & Nugraha, 2013). Oleh sebab itu, orang tua berperan aktif untuk mengamati dan mengontrol anak dalam perkembangan teknologi yang sangat cepat, tanpa pengawasan orang tua akan menimbulkan beberapa dampak negatif seperti halnya menurunkan keterampilan interpersonal dan anak lebih mengandalkan gadget daripada kemampuan dirinya sendiri (Nafaida et al., 2020). Berikut merupakan saran agar anak terhindar dari dampak negatif gadget, yaitu dengan memberi batasan waktu sesuai yang direkomendasikan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP), menemani anak ketika menggunakan gadget dan mengontrol tontonan yang dilihat anak, mengajak anak untuk bermain permainan yang bermanfaat untuk tumbuh kembangnya, serta hindari bermain gadget didepan anak (Rahayu et al., 2021).

Rekomendasi penggunaan gadget menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) yaitu untuk tidak mengenalkan gadget pada anak yang berusia dibawah 18 bulan, dan gadget boleh dikenalkan saat anak berusia 18-24 bulan namun dianjurkan untuk menonton program yang berkualitas, selanjutnya tidak disarankan menggunakan gadget lebih dari 1 jam perhari untuk anak kisaran usia 2-5 tahun, sementara anak yang berusia 6 tahun keatas penggunaan gadget tetap dibatasi sehingga tidak mengganggu aktivitas dan kebiasaan yang lain (I. Y. Sari, 2019). Berdasarkan wawancara kepada beberapa orang tua/wali murid dari siswa Kelompok A, mereka mengatakan bahwa anak tidak menggunakan gadget untuk kegiatan akademis, tetapi untuk bermain games ataupun menonton vidio youtube. Oleh sebab itu, orang tua harus mendampingi anak saat bermain gadget, mengarahkan untuk membuka fitur yang sesuai dengan usianya. Penggunaan gadget yang sesuai porsinya seperti halnya untuk menonton video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan anak dan meningkatkan berbagai aspek perkembangan, seperti meningkatnya kognisi, bahasa, dan meningkatnya perkembangan sosial emosional anak (Ayu et al., 2020).

Simpulan

Anak yang menggunakan gadget dengan durasi kurang dari 1 jam memiliki perkembangan sosial emosional yang baik, sedangkan anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam mengalami hambatan perkembangan sosial emosional. Pemakaian gadget dengan durasi yang berlebihan akan berdampak buruk pada aspek perkembangan sosial emosional anak. Dampak buruk yang dimasud yaitu anak kurang bersosialisasi dengan temannya dan lebih suka menyendiri, mudah marah dan egois, serta mempunyai perilaku impulsif dan agresif. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, guru dapat berkoordinasi dengan orang tua mengenai batas waktu penggunaan gadget agar pemakaian gadget tidak berdampak buruk terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Tanjungsari yang telah membantu pengambilan data guna menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak. *Inetrnational Conference on Indonesian Studies*, 362–371.

- <https://adoc.pub/perkembangan-media-informasi-dan-teknologi-terhadap-anak-dal.html>
- Ayu, I. M., Titik, R., & Yuli, S. (2020). Preschoolers' mental health status based on their mobile gadget usage. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1), 8–14. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012054>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Deotama, F. H., & Lestari, G. D. (2021). Hubungan Antara Tingkat Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak di Pg/Tk Asa Cendekia Pepe, Kec. Sedati, Kab. Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 10(1), 408–418. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/44252>
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sosial Emosional Anak. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12. <https://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid/article/view/196>
- Hakim, arif rahman, Zohrani, Z., Yazid, M., Kudsiah, M., & Alwi, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA*, 7(1), 157. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/3841>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Keke, M. (2023). Dampak Penggunaan Gadget di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/2736>
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014*. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>
- Kemenkes, 2014. (2014). Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan, dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak. *Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1524*, 365. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/154776/permenkes-no-66-tahun-2014>
- 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*, 1–15. <https://www.studocu.com/id/document/universitas-veteran-bangun-nusantara/social/1-perkembangan-aspek-sosial-ina-edited/37598029>
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.29313/jiks.v1i1.4213>
- Nafaida, R., N., & N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Nasrudin, N. (2013). Hubungan Fungsi Afektif Keluarga Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja. *Jurnal EduHealth*, 3(2), 89–96. <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/eduhealth/article/view/329/0>
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis* (4th ed.). Salemba

- Medika. <https://adoc.pub/metodologi-penelitian-ilmu-keperawatan.html>
- Pagestu, R. (2017). Ratna Pangastuti. *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*, 2, 165–174. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v2i2.69>
- 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>
- Pediatrics, A. A. of. (2001). Committee on Public Education. *AAP Coding Webinars*, 107(2), 423–426. <https://doi.org/10.1542/peds.107.2.423>
- Radliya, N. R., Apriliya, 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>
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 202–210. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Santiya, A. (2020). Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Yang Mengalami Alone Together. *Journal Information*, 1–26. <https://repository.unair.ac.id/102041>
- Sari, I. Y. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018. *Jurnal Kesehatan*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.35913/jk.v7i1.128>
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13, 72–78. <https://doi.org/10.26576/profesi.124>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. 54–65. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- U.S. Department of Education. (2013). *The Creative Curriculum ® for What Works Clearinghouse*™. March, 1–25.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 4(10), 106–112. <https://idoc.pub/queue/dampak-perkembangan-gadget-x4e60rgiw3n3>