



HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI ERA 4.0

Iven Rahmawati¹, Dian Kristiana², M.Fadlillah³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email : rahmawatiiven21@gmail.com

Abstrak

Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 4.0. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0 di TK Kuncup Harapan Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana yang sebelumnya melakukan uji prasyarat normalitas, uji linearitas, uji Heteroskedastisitas. Teknik dari pengambilan sampel dengan cara non-probability sampling. Responden dalam penelitian adalah 20 anak TK Kuncup Harapan Ponorogo berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap peserta didik dan 20 orang tua dengan persepsi orang tua terhadap anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dengan instrument berupa skala gadget dan skala perkembangan sosial emosional. Data diperoleh secara langsung oleh peneliti yaitu pengisian angket dengan dibantu aplikasi *google form*. Teknik analisis yang dilakukan untuk mengetahui hipotesis penelitian. Analisis data dalam penelitian menggunakan bantuan perangkat software yaitu *SPSS 16 for Windows 8*. Dari hasil penelitian diperoleh nilai nilai signifikansi sebesar $0.013 < 0.05$ yang dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah ada Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0 yang bertempat di TK Kuncup Harapan Ponorogo.

Kata Kunci : gadget, perkembangan sosial emosional, anak usia dini

How to Cite. Iven Rahmawati (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 4.0. Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 4(2), 143-149.

© 2020 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2614-1434 (Print)

ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Indonesia 4.0 sudah tidak asing lagi terdengar di telinga kita. Awal mula dari istilah Indonesia 4.0 adalah terjadinya revolusi sebuah industri di seluruh dunia, yang mana merupakan sebuah revolusi industri yang keempat. Revolusi Industri 4.0 merupakan era dari pergantian system lama dengan system baru berbasis teknologi yang berupa *IoT (Internet of Things)*.

Lain ladang lain belalang, lain generasi lain pula mainannya. Dulu anak-anak bermain dan belajar dengan menggunakan media tradisional, sekarang media digital. Bila sebelumnya buku, tanah liat, bamboo, mainan tradisional menjadi pilihan, kini dengan kemajuan teknologi, *smartphone*, *tablet*, dan gadget lainnya menjadi teman alternatif anak untuk bermain dan belajar. (Dokter kita 2015:22). Pada masa kini anak-anak sangat menyukai gadget. Dahulu

gadget pada produk awal hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan dengan desain yang tidak menarik namun pada saat ini gadget berevolusi menjadi barang yang mempunyai desain menarik disertai penggunaan *touchscreen* yang semakin menarik perhatian. Gadget digunakan dimanapun tempatnya dan kapanpun digunakan. Gadget masa kini sudah berkembang dengan pesat yaitu berbagai macam aplikasi yang membuat pemiliknya untuk dapat mendownloadnya. Aplikasi menjadi salah satunya adalah Games yang sangat bervariasi mulai dari petualangan, pelajaran hingga games tentang perang. Aplikasi games disertai dengan warna dan karakter yang menarik perhatian anak sehingga membuat anak ingin terus-menerus untuk bermain pada layar gadget dan membuat anak menjadi kecanduan untuk selalu bermain gadget (Derry,2014:10). Penggunaan Gadget dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif untuk anak. Salah satunya berdampak bagi perkembangan anak usia dini. Dampak positif antara lain mengembangkan daya imajinasi anak, mengasah kecerdasan dan kreativitas anak serta mengurangi tingkat stress. Sedangkan dampak negatif antara lain anak menjadi malas beraktivitas dan bergerak atau biasa disebut dengan mager yaitu malas gerak. Mereka memilih untuk duduk terdiam dengan gadget yang ada digenggamannya dan terlalu asyik dengan game yang dimainkan sehingga tidak mempedulikan keadaan lingkungan sekitar (Derry,2014:24). Tentu saja, kebiasaan seperti ini dapat membawa dampak pada perkembangan anak. Seharusnya mereka banyak melakukan aktifitas atau kegiatan yang bersifat langsung tidak melalui perantara apapun. Lambat laun mereka akan melupakan kesenangan bermain dan

berkumpul dengan teman-temannya yang seumuran dan dengan anggota keluarganya. Akibat buruk lainnya adalah kesehatan dan perkembangan anak. Bagi kesehatan yaitu bahaya radiasi dari gadget dan dapat merusak mata jika terus menerus melihat gadget tanpa mengenal waktu. Sedangkan, dalam perkembangan anak akan berakibat ketika pembelajaran di kelas anak akan merasakan konsentrasi dalam memahami pelajaran yang berkurang karena dalam pemikirannya hanya main, main dan main dengan gadgetnya. Selain itu, mereka akan mudah menerima informasi yang tidak baik untuk dikonsumsi bagi anak usia dini dan anak akan dengan mudahnya menirukan apa yang dilihat di dalam gadgetnya.

Perkembangan sosial dan emosional adalah perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh manusia salah satunya Anak Usia Dini dalam proses pembentukan pribadi sosial melalui perasaan atau pikiran yang ada di dalam dirinya dengan dituangkan berbagai ekspresi wajah pada suatu keadaan yang dianggap penting olehnya.

Pentingnya sosial emosional anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gadget maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Peneliti memilih tema Gadget sebagai permasalahan perkembangan sosial emosional anak karena di masa sekarang seperti ini anak cenderung asyik bermain dengan gadget sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya dan banyak dari orang tua yang mengeluh karena setiap hari anak hanya bermain

gadget dan ketika gadget di ambil oleh orang tua anak akan marah dan berbicara dengan membentak-bentak.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2015 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ada enam aspek yaitu NAM (Nilai Agama dan Moral), FM (Fisik Motorik yaitu kasar dan halus), Bahasa, Kognitif dan Seni. Penelitian hanya mengembangkan indikator dari perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Indikator utama dalam penelitian ini 10 karakteristik yaitu Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar, mengatur diri sendiri, bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. Menggunakan hak / pendapat / karya orang lain, Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah, bersikap kooperatif dengan teman, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan keadaan yang ada, dan mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat,

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada waktu pembelajaran di dalam kelas pada tanggal 17 Februari 2020 ada anak yang kurang mempedulikan keadaan sekitar, kurang menerima pembelajaran dengan baik (konsentrasi belajar), perilaku anak yang kurang menyenangkan, dan terhambatnya proses berfikir anak.

Berdasarkan paparan di atas, pada penelitian ini rumusan masalahnya adalah apakah ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0 dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan gadget terhadap

perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di TK Kunci Harapan SKB Ponorogo dengan subyek penelitian berjumlah 20 anak. Penelitian dilaksanakan pada semester genap dua tahun 2019/2020. Penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode non-eksperimen karena peneliti tidak ada perlakuan terhadap variabel yang akan diteliti. Populasi di ambil dari keseluruhan Anak Usia Dini TK Kunci Harapan Ponorogo yang berada di Jalan HOS Cokroaminotono 78 Bangunsari Kecamatan Ponorogo. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak – anak yang berjumlah 20 anak. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 10 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Non Probability Sampling* yaitu Sampel Jenuh. Variabel penelitian ada 2 yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian adalah Gadget. Sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan sosial emosional anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan skala *guttman*. Instrumen penelitian berupa skala gadget dan skala perkembangan sosial emosional anak. Data diperoleh secara langsung oleh peneliti yaitu pengisian angket dengan dibantu aplikasi *google form* yang mempermudah responden dalam menjawab dari pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji yang digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0 adalah menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas serta menggunakan hipotesis yaitu uji regresi linear sederhana. Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut :

Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data yang artinya sebelum melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian harus di uji kenormalan distribusinya (Subana, dkk 2015 : 130).

Uji Prasyarat dilakukan menggunakan *software* Program *SPSS 16 for Windows 8*. Pengujian normalitas dilakukan dengan Uji Kolmogrov-Smirnov Test. Data berdistribusi normal apabila $\text{sig} >$ dan sebaliknya $\text{sig} <$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil Uji Kolmogrov-Smirnov Test dengan nilai signifikansi adalah 0.200. Nilai dari signifikansi $>$ 0.05, kesimpulannya bahwa data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara variabel yang sedang diteliti (Wibowo, 2012 : 72). Pengujian linearitas menggunakan nilai *Deviation from Linearity*. Nilai *Deviation from Linearity* $\text{sig} <$ 0.05 maka tidak ada hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan, nilai *Deviation from Linearity* $\text{sig} >$ 0.05 maka ada hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil dari pengujian $\text{sig} >$ 0.05 yaitu 0.213. Dapat disimpulkan bahwa data ada

hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Uji Heteroskedastisitas

Menurut Wibowo (2012:93) Uji Heteroskedastisitas merupakan uji yang digunakan menguji apakah data yang dimiliki peneliti ada atau tidak gejala ketidaksamaan varian dari residual pada pengamatan model regresi. Hasil dari Uji Heteroskedastisitas adalah nilai signifikansinya adalah $0.013 <$ 0.05 maka terindikasi Heteroskedastisitas atau ada gejala Heteroskedastisitas pada model regresi ini.

Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya, masih perlu diuji. Hipotesis sebagai saran pemecahan masalah yang memiliki arti hasil penelitian yang akan membenarkan ditolak atau diterimanya. Penelitian terdapat dua hipotesis yaitu hipotesis satu (H_a) adalah ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0. Sedangkan, hipotesis kedua (H_0) adalah tidak ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0.

Nilai korelasi (R) yaitu 0.546 dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.299 yang artinya bahwa ada hubungan variabel bebas (gadget) terhadap variabel terikat (perkembangan sosial emosional anak) adalah sebesar 29,9%. Nilai dari (a) sebesar 6.425 dan koefisien (b) sebesar 1.003. Persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 6.425 + 1.003 X$$

Keterangan :

- a. Konstanta sebesar 6.425 yaitu variabel sosial emosional.

- b. Koefisien regresi X sebesar 1.003 yang artinya ada hubungan variabel bebas terhadap variabel Y.

Maka, berdasarkan langkah selanjutnya dengan mengambil keputusan yaitu sebagai berikut :

1. Pada tabel *Coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.013 < 0.05$ dapat disimpulkan variabel gadget (X) berpengaruh terhadap variabel sosial emosional (Y).
2. Uji t : diketahui nilai t_{hitung} (2.768) $>$ t_{tabel} (2.100) yang artinya ada Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0.

Cara menghitung t_{tabel} sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= (/2 ; n-k-1) \\ &= (0.05/2 ; 20-1-1) \\ &= (0.025 ; 18) \\ &= 2.100 \end{aligned}$$

3. Hasil Uji Hipotesis dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima Kesimpulannya adalah ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0.

Pengambilan dari hasil melalui penyebaran angket pertanyaan dengan dibantu pengisian jawaban dari *google form* dengan link <http://forms.gle/oE1DMe5SYDoaQ3Xh7> . Pertanyaan terdiri dari 10 yang menjadi variabel bebas yaitu gadget dan 20 pertanyaan yang menjadi variabel terikat yaitu sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Hal ini menguatkan hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan

oleh Masrinda Mar'atul Jannah, Muhibudin Fadhli, Dian Kristiana (2019) dengan penelitian yang berjudul "Hubungan Intensitas Menonton Youtube dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 Tahun". Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan dengan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar ($r = 0,665$) dengan taraf signifikansi ($p = 0,000 < 0,05$) yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada hubungan positif antara intensitas menonton Youtube dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Tempuran.

Hasil penelitian juga diperkuat dengan yang dilakukan oleh Wahyu Novita sari, Nurul Khotimah "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa setelah pengambilan keputusan berdasarkan nilai (sig) $< 0,05$ H_0 ditolak sedangkan jika nilai (sig) $> 0,05$ H_0 diterima Nilai (sig) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya penggunaan gadget memberikan dampak interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini juga berdasarkan teori yaitu Dodge dkk (dalam Indrijati 2016) menyatakan bahwa berbicara tentang perkembangan sosial emosional selama tahun-tahun prasekolah berarti berbicara tentang sosialisasi yaitu proses ketika anak belajar tingkah laku dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat. Dengan kemajuan teknologi yaitu gadget yang ada di genggamannya dan mereka terlalu asyik dengan game yang di mainkan sehingga tidak mempedulikan keadaan lingkungan sekitar (Derry, 2014 : 24).

Tentu saja, kebiasaan seperti ini dapat membawa perubahan tingkah laku pada perkembangan anak.

Analisis dari penelitian adalah ada hubungan dan signifikansi antara gadget dengan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0. Peneliti menemukan realita bahwa orang tua tidak bermasalah dengan gadget karena dengan gadget anak menjadi lebih berkemajuan dan mengetahui segala aplikasi yang ada di gadget. Sedangkan peneliti melihat ketika di sekolah anak seolah-olah berada dalam game dan menirukan apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, peneliti juga pernah melihat anak secara langsung benda yang dipegangnya adalah seolah-olah menjadi gadget dan memainkan dengan imajinasi anak. Ketika di sekolah anak juga masih ada yang suka berteriak ketika di dalam kelas.

SIMPULAN

Variabel gadget (X) ada hubungan dengan variabel sosial emosional (Y). Hasil Uji Hipotesis dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah Ada Hubungan Penggunaan Gadget terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di Era 4.0.

DAFTAR RUJUKAN

Amalia Siti, Gani Irwan. 2018. *Alat Analisis Data*. Yogyakarta: Andi

Fadlillah.M, 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media Group

Fauziah Nurul, Sari Indria Ratna, Melinda.2015. *Temprint Dokter Kita*, edisi 1 hlm 22-30

Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Jakaria, Yaya. 2015. *Mengolah Data Penelitian Kuantitatif Dengan SPSS*. Alfabeta : Bandung

Jannah Mar'atul Masrinda, Kristiana Dian, Fadhli Muhibbudin 2019 Hubungan Intensitas Menonton Youtube dengan perkembangan social emosional anak usia 5-6 tahun *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo* 3(2) : 116

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2018.*Seri Pendidikan Orang Tua : Mendidik Anak di Era Digital*.Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Senayan : Jakarta

Novitasari Wahyu. 2016.Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun *Jurnal PAUD Teratai* Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186

Nugraha Ali, Rachmawati Yeni.2015.*Metode Pengembangan Sosial Emosional* Tangerang Selatan.Universitas Terbuka

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2015 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.2015. Jakarta : Kemendikbud

Subana, dkk. 2015. *Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia

Sukardi. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta : Bumi Aksara

Sukmadinata Nana.2017.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung : Rosd

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Trimotius, Kris. 2017. *Pengantar*

Metodologi Penelitian. Yogyakarta:

Andi (anggota IKAPI)

V Wiratna, Sujarweni. 2014. *SPSS untuk*

Penelitian. Pustaka Baru Press:

Yogyakarta

Wahana Komputer. 2017. *Ragam Model*

Penelitian dan Pengolahannya

dengan SPSS. Semarang: Andi

Yogyakarta