

Pengaruh Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Studi Kasus Di TK GKST Sion Sangele

Kristinayanti Tindaha^{*1}, Sepryanus Ranoputra Tudjuka², Agustanti Ruagadi³

¹⁻³Program Studi PG-PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena
email: kristinayanti874@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this study is to examine the impact of gadget use on the social-emotional development of early childhood students at TK GKST Sion Sangele. The research was conducted from May to July 2024, involving a population of 49 children aged 3–6 years who were selected as the study sample. Data collection methods included questionnaires and observations, followed by analysis using validity testing, reliability testing, simple linear regression, and the coefficient of determination test. The results indicated that gadget use did not have a significant effect on the social-emotional development of children at TK GKST Sion Sangele. This was evidenced by the simple regression analysis, which yielded a regression coefficient of -0.198, indicating a weak negative correlation between gadget use and children's social-emotional development. The result was further supported by a t-value of -1.192, which was lower than the critical t-table value of 1.67655. The determination coefficient (R Square) was calculated at 0.009, suggesting that gadget use accounted for only 0.9% of the variance in social-emotional development, while the remaining 99.1% was influenced by factors beyond the scope of this study. It is recommended that parents continue to limit gadget use among children to avoid potential negative impacts.

Keywords : Gadget, Social-Emotional Development, Children.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK GKST Sion Sangele. Penelitian ini dilaksanakan dari Mei hingga Juli 2024 dengan populasi sebanyak 49 anak usia 3-6 tahun yang dipilih sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK GKST Sion Sangele. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis regresi sederhana dengan koefisien regresi sebesar -0,198, yang mengindikasikan adanya hubungan negatif yang lemah antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak. Yang didukung oleh nilai t hitung (-1,192) yang lebih rendah dari nilai t tabel (1,67655). Perhitungan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,009 menunjukkan bahwa penggunaan gadget hanya mampu menjelaskan 0,9% dari variasi dalam perkembangan sosial emosional anak, sedangkan 99,1% lainnya dijelaskan oleh faktor-faktor di luar penelitian ini. Disarankan agar orang tua tetap membatasi penggunaan gadget pada anak-anak untuk menghindari dampak negatif.

Kata kunci : Gadget, Perkembangan Sosial Emosional, Anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang dapat membantu proses pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak dapat mempersiapkan diri dengan baik dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal

Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Perkembangan anak adalah sebuah proses dimana seorang anak berubah dari waktu ke waktu. Perkembangan anak juga merupakan suatu proses perubahan kecakapan, kematangan fisik, emosi, dan pikiran seseorang menuju dewasa. Namun pada dasarnya perkembangan emosi dan pikiran akan terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Salah satu dari perkembangan anak adalah perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan anak untuk sepenuhnya mengelola dan mengekspresikan emosi anak positif maupun negatif. Anak-anak juga dapat belajar secara aktif dengan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka dan menjelajahi lingkungan mereka (Kusuma, 2020)

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak salah satunya yaitu dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang dengan sangat pesat, Seperti penggunaan gadget (smartphone).

Pada era globalisasi seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antara satu dan yang lainnya tidak lah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain. Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (Amala, M. R. (2020). Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau handphone (Santoso & Sari, 2019).

Menurut Wijayanti & Hartati (2021) anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gadget sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa anak akan menjadi suka menyendiri, anak suka berbicara sendiri dan anak suka marah.

Menurut Rahmawati (2018) dalam Aminingrum, A. (2023) bahwa gelombang elektromagnetik merupakan gelombang yang terbentuk dari perpaduan antara medan listrik dan medan magnet. Setiap benda elektronik yang dialiri listrik dapat memancarkan radiasi elektromagnetik. Pada kasus ini jaringan otak dan syaraf pada anak-anak akan lebih mudah ditembus oleh radiasi elektromagnetik, karena perkembangan tulang tengkorak pada anak yang masih belum mencapai tahap sempurna. Paparan radiasi elektromagnetik yang terlalu sering dari gadget terhadap anak usia dini dapat menyebabkan sakit kepala, gangguan tidur, pelepasan neurotransmitter (unsur senyawa kimia dalam tubuh yang membawa pesan dari satu sel saraf ke berbagai jaringan tubuh lainnya), perubahan plastisitas sinaptik, dan siklus sel syaraf.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK GKST SION SANGELE".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Tk GKST Sion Sangele yang ada di kelurahan Sangele, Kecamatan Pamona Puselemba, Kabupaten Poso. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024 sampai dengan bulan Juli 2024.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket bagi guru dan dalam bentuk observasi kepada peserta didik berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun oleh peneliti. kisi-kisi instrumen tersebut divalidasi oleh Dosen Pembimbing. Validitas ini untuk memperoleh data secara akurat dan dapat diterima mengenai isi dari angket dan observasi yang digunakan.

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014). Pernyataan-pernyataan yang dibuat dalam bentuk angket tersebut berdasarkan pada indikator yang telah dibuat berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Anak Usia Dini di TK GKST Sion Sangele adapun yang mengisi angket adalah orang tua atau wali peserta didik kelas TK GKST Sion Sangele. Berikut ini merupakan spesifikasi dan prosedur yang di sebutkan di atas:

Instrumen dalam usulan penelitian ini dikonstruksi dengan aspek-aspek yang diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Ahli yang dimaksud adalah mereka yang telah berperan dibidangnya. Namun, karena keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu, maka instrument dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk selanjutnya diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun itu. Sehingga dari masukan-masukan tersebut instrument dalam penelitian ini dirumuskan dalam angket dengan bentuk-bentuk pernyataan yang akan disetujui oleh dosen pembimbing.

Analisis data pada tahap ini merupakan analisis data tahap akhir, yakni dengan menggunakan teknik Person Product Moment (PPM). Pengujian hipotesis ini dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Uji reabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Cronbach Alpha untuk mengidentifikasi seberapa baik item-item dalam questionnaire berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Teknik ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(k/(k-1))(1 - (\sum s_i^2) / [st]^2)}{[st]^2}$$

Keterangan :

r_{11} = reabilitas instrumen

k = banyaknya item angket

$\sum s_i^2$ = jumlah varian butir/item

$[st]^2$ = varian skor total

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik yang disesuaikan dengan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam melaksanakan analisis data untuk pengujian hipotesis ada tiga tahapan yang dilalui yaitu:

Tahap deskripsi data pada penelitian ini, data-data mengenai variabel-variabel yang diteliti dianalisis dengan statistik sederhana, yakni tabulasi data dalam bentuk distribusi frekuensi, rata-rata, modus, median dan simpangan baku data setiap variabel yang diteliti. Dengan tujuan untuk melihat kecenderungan data yang ada pada kedua variabel tersebut.

Uji Normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel resitu memiliki distribusi normal atau tidak. Perhitungan menggunakan rumus Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 20. Sedangkan, Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X dan variabel Y memiliki hubungan linear atau tidak.

Untuk menguji hipotesis penelitian ini digunakan analisis regresi sederhana. Pengujian hipotesis ini dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya oleh peneliti.

Uji keberartian regresi ini digunakan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh berarti atau tidak berarti, dengan kriteria pengujian bahwa regresi sangat berarti apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan hipotesis statistic:

$$H_0: \beta=0$$

$$H_1: \beta \neq 0$$

Kriteria pengujian:

Tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka regresi berarti

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka regresi tidak berarti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis literatur yang dilakukan, integrasi *flipped classroom* dalam pembelajaran matematika di sekolah inklusif menunjukkan potensi signifikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pendidikan yang lebih inklusif, sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan STEM dan STEAM. Berikut adalah temuan utama yang diperoleh dari sintesis literatur:

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Suryani, P. (2019) Menuliskan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini salah satunya adalah Faktor hereditas yang di istilahkan sebagai nature. Faktor hereditas merupakan karakteristik bawaan yang diturunkan dari orang tua biologis atau orang tua kandung kepada anaknya. Faktor hereditas berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orang tua kepada anak cucunya. Faktor hereditas merupakan pemberian biologis sejak lahir

Dalam perspektif hereditas, perkembangan seorang anak dipengaruhi hal-hal sebagai berikut:

1. Bakat

Anak dilahirkan dengan berbagai macam bakat sebagai pembawanya, seperti bakat musik, seni, host (pembawa acara) dan lainnya. Bakat yang dimiliki oleh anak tersebut diwarisi oleh orang tuanya baik ayah atau ibunya.

2. Sifat-sifat keturunan

Sifat-sifat keturunan yang diwariskan oleh orang tua kepada anak berupa fisik maupun psikis. Fisik seperti bentuk hidung, bentuk badan dan penyakit.

3. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan disebut dengan istilah nurture. Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum dan sesudah ia lahir

Konsep-konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Hidayati, L. N. (2021)., anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini di dasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhood) yang berusia 0-1 tahun, usia dini (early childhood) yang berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood), berusia 6-12 tahun.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UURI No. 20/2003 BAB II Pasal 3).

3. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Coople (Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018) adalah sebagai berikut ;

- a. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
- b. Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan.

- c. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antara anak dan bidang pengembangan diri masing-masing fungsi.
- d. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- e. Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi, dan terinternalisasi.
- f. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk.
- g. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- h. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- i. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
- j. Perkembangan akan mengalami pencapaian bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
- k. Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe Visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.
- l. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam komunikasi yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.

Pengaruh Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, dan sosial emosional anak.

Gadget bermanfaat agar anak mengetahui teknologi sejak dini, namun diperlukan kehati-hatian agar anak tidak terpengaruh dan kecanduan menggunakan gadget karena dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan mata serta tumbuh kembang anak (Frinda, F. N, 2023).

1. Menambah pengetahuan
2. Mempermudah komunikasi

3. Memperluas jaringan pertemanan

Selain itu, gadget dapat memberikan dampak buruk bagi anak - anak antara lain :

- a. Penurunan interaksi sosial
- b. Merusak pengelihatan
- c. Postur tubuh buruk
- d. Gangguan tidur
- e. Perilaku kekerasan
- f. Terpapar radiasi
- g. Ancaman cyberbullying

Resiko Penggunaan Gadget

Pada hakikatnya, anak-anak belum saatnya mengenal gadget, mereka masih memerlukan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosial emosional, Bahasa dan moral. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang dalam mendisiplinkan sangat di butuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak (Warisyah, Y. 2019)

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK GKST Sion Sangele. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien regresi sebesar - 0,198 yang menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat lemah antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak.

Saran

1. TK GKST Sion Sangele:

- a. Pengelolaan Penggunaan Gadget: Mengingat hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak, TK GKST Sion Sangele sebaiknya tetap memperhatikan penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Sebaiknya penggunaan gadget diatur dengan lebih ketat dan dipadukan dengan kegiatan interaktif yang lebih menstimulasi perkembangan sosial emosional anak.
- b. Program Pengembangan Sosial Emosional: TK GKST Sion Sangele dapat mengembangkan program-program khusus yang berfokus pada peningkatan keterampilan sosial emosional anak, seperti kegiatan bermain bersama,

bercerita, dan kegiatan kelompok. Program ini bisa menjadi alternatif dari penggunaan gadget, yang mungkin belum memberikan dampak signifikan dalam konteks sosial emosional anak.

- c. Pelatihan bagi Guru dan Orang Tua: Mengadakan pelatihan dan workshop untuk guru dan orang tua mengenai penggunaan gadget yang bijaksana serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Ini akan membantu menciptakan kesadaran dan strategi untuk memaksimalkan perkembangan anak baik di rumah maupun di sekolah.

2. Pembaca:

- a. Perhatian Terhadap Studi Lanjutan: Para pembaca yang tertarik pada topik ini disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, seperti lingkungan keluarga, interaksi sosial di luar sekolah, dan media lain selain gadget.
- b. Penggunaan Hasil Penelitian: Pembaca dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk lebih memahami dampak penggunaan gadget pada anak usia dini, namun tetap dengan kesadaran bahwa hasil ini spesifik untuk sampel dan konteks penelitian di TK GKST Sion Sangele.

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya:

- a. Peningkatan Variabel Penelitian: Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain yang mungkin lebih berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak, seperti intensitas interaksi dengan orang tua, jenis konten yang diakses melalui gadget, dan faktor-faktor lingkungan lainnya.
- b. Penelitian dengan sampel lebih besar: Untuk meningkatkan validitas dan generalisasi hasil, peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan di lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal golden age*, 2(01), 25-34.
- Frinda, F. N., Sambuardi, R., Fadli, K., Seriwahyuni, W. S., Matondang, R. J., & Lestari, I. (2023). Petunjuk Penyusunan Makalah untuk Hawa: *Jurnal Edukasi Organisasi dan Pencegahan Penggunaan Gadget Pada Anak di SDN 002 Meral Barat Desa Pangke Karimun*. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 45-52.
- Hidayati, L. N. (2021). Prinsip-Prinsip Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Studi Komparasi Pemikiran Maria Montessori Dan Abdullah Nashih Ulwan
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE) (Vol. 3, pp. 265-278).
- Suryani, P. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MELALUI MEDIA BUTTONS PUZZLE UNTUK MENGEMBANGKANKETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK (Penelitian Pada Anak Didik Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Seruni IX Nampurejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Utami, R. D., Nofianti, R., & Febriana, D. (2023). URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI PADA KELUARGA SINGLE PARENT. Penerbit Tahta Media.
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In Seminar Nasional Pendidikan 2015 (pp. 130-138).