

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH DI DESA CIKULUR TAHUN 2022

Rahmadyanti Rahmadyanti
Jamilah Jamilah

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdi Nusantara
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdi Nusantara

Perkembangan sosial emosional adalah salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada periode prasekolah. Perkembangan sosial emosional yang tidak optimal sejak usia dini akan berdampak pada kematangan sosial dan emosi di masa remaja dan dewasa. Banyak faktor yang berpengaruh dalam perkembangan sosial emosional anak. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga pada anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di Desa Cikulur tahun 2022.

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2022, merupakan penelitian analitik menggunakan rancangan Cross sectional. Populasi penelitian adalah seluruh murid TK/PAUD yang terdapat di Desa Cikulur Kecamatan Cikulur Kabupaten Lebak sebanyak 84 orang. Di Desa Cikulur terdapat 1 buah TK yaitu TK Riyadul Muslimin dan 2 buah PAUD yaitu PAUD Karya Mulya dan PAUD Mutiara Kalam. Teknik sampling yang digunakan adalah Total Populasi dengan jumlah sampel sebanyak 84 responden. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji Chi Square.

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional dengan nilai p-value 0,000 dan nilai odd ratio (OR) 13,529 yang artinya anak dengan penggunaan gadget kategori tinggi akan mempunyai risiko 13,529 kali untuk memiliki perkembangan sosial emosional kurang baik.

Kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah.

PENDAHULUAN

Masa pra sekolah dimaknai sebagai masa persiapan anak untuk memasuki kehidupan sekolah (Oktaviani & Suri, 2019). Anak yang pada awalnya hanya memperoleh pendidikan informal dari keluarganya, akan mulai bergaul dengan lingkungan yang lebih luas yaitu teman sebaya mereka disekolah. Dalam periode ini karakter anak dibentuk. Satu di antaranya adalah karakter sosial atau pergaulan (Imron, 2018).

Perkembangan sosial emosional ialah satu dari sekian elemen perkembangan yang begitu krusial di masa prasekolah (Tusyana & Trengginas, 2019). Di mana perkembangan tersebut di masa prasekolah akan mempengaruhi kemampuan sosial emosional di masa dewasa. Tidak maksimalnya

perkembangan sosial emosional pada anak usia dini akan memberi pengaruh yang negatif terhadap kematangan sosial emosional pada masa remaja dan dewasa. Sabintoe & Soetjningsih (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perilaku agresif akan semakin tinggi jika kematangan emosional anak semakin rendah.

Perkembangan sosial-emosional adalah mekanisme belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan (Susilawati, 2021). Di permulaan masa prasekolah, anak-anak mulai belajar tentang nilai dan perilaku yang dapat diterima secara sosial. Proses pembelajaran pada titik ini mempengaruhi perkembangan pada periode berikutnya. Tahapan perkembangan anak hingga sekolah dasar merupakan landasan belajar yang paling penting untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional agar anak siap mengikuti tahap perkembangan berikutnya yang lebih kompleks (Widodo, 2020). Dalam tahap krusial itulah saat yang tepat untuk menanamkan dasar bagi perkembangan keterampilan sosial-emosional di masa depan.

Ndari *et al.* (2019) mengemukakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak prasekolah ialah elemen krusial dalam pembentukan relasi sosial antara anak dengan kawan seusianya. Pada tahap ini, berbagai kemampuan seperti kemampuan berbahasa, kognisi, kreativitas dan perkembangan sosio-emosional terbentuk dengan sangat cepat dan akan menjadi dasar langkah-langkah perkembangan selanjutnya. Keterampilan perkembangan sosial dan emosional dasar yang dapat dipelajari anak prasekolah adalah kerja sama, pengendalian diri, dan kepedulian. Jika anak tidak mampu mencapai perkembangan sosial emosional dengan baik, dapat menimbulkan masalah dalam hubungan dengan lingkungan sosialnya baik keluarga, sekolah, maupun komunitas (Solichah & Syafi'i, 2021).

Menurut data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), 5-25% anak usia dini dilaporkan memiliki gangguan perkembangan. Beberapa tahun terakhir, berbagai gangguan perkembangan anak usia dini yang meliputi terlambatnya gerak, bahasa, dan perilaku sosial kian meningkat. Angka peristiwa gangguan perkembangan pada anak Indonesia adalah 13% hingga 18%. Sulastris & Rini (2022) memperkirakan bahwa setidaknya 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki permasalahan sosial dan emosional yang memiliki dampak buruk pada perkembangan dan persiapan sekolah mereka (Narullita, 2022).

Temuan Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 (RI, 2018), perkembangan sosial dan emosional anak Indonesia mengalami peningkatan hingga 69,9%. Angka ini masih di bawah Vietnam 91,2%, Kazakhstan 82,1%, dan Thailand 79,4%.

Ada banyak faktor yang memengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yakni faktor genetik/keturunan, lingkungan, interaksionisme/umumantara genetik dan lingkungan (Yulisetyaningrum, 2019).

Rahmawati (2022) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor pokok yang memberi pengaruh terhadap pertumbuhan sosial anak, yakni lingkungan internal keluarga dan eksternal keluarga. Mansur & Andalas (2019) kemudian melengkapi kedua faktor tersebut dengan faktor ketiga, yakni faktor pengalaman pertama yang didapatkan anak. Sedangkan perkembangan emosi anak menurut Fuady (2022) dipengaruhi oleh faktor kondisi dalam diri pribadi anak, berbagai konflik dalam proses perkembangan, dan berbagai faktor lainnya yang berasal dari lingkungan.

Selaras dengan berkembangnya zaman, pertumbuhan teknologi semakin mengalami perkembangan dengan pesat. Saat ini muncul beraneka ragam fitur teknologi yang merupakan media informasi dan teknologi yaitu *gadget*. Gadget ialah piranti elektronik kecil dengan fungsi tertentu, termasuk *smartphone* semacam iPhone dan BlackBerry dan *netbook* yang merupakan gabungan dari laptop seperti laptop dan internet.

Indonesia menduduki peringkat ke-4 sebagai negara pengguna *gadget* terbanyak, terutama *smartphone*. Menurut laporan e-Marketer, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia

meningkat dari 55 juta di tahun 2015 hingga mencapai 100 juta di tahun 2018 (Novalius, 2018). Pada saat ini *gadget* tidak sekadar dipakai oleh orang dewasa, tapi juga oleh anak usia prasekolah sudah mampu mengoperasikan gawai layaknya orang dewasa (Marpaung, 2018).

Temuan penelitian yang dilakukan Agustin (2019) memperlihatkan bahwa responden yang memakai gawai berdasarkan durasi penggunaan didapatkan sebanyak 79 orang (76,0%) menggunakan *gadget* > 60 menit/hari dari 104 responden yang diteliti.

Pemakaian *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan efek buruk, yaitu merusak kesehatan mata, mengganggu pola tidur, menimbulkan gangguan tidur, menjadi seseorang yang tertutup, lebih senang sendiri, menimbulkan tindakan kekerasan, mengurangi daya kreatif, paparan radiasi, meningkatkan ancaman *cyberbullying*, meningkatkan sifat egois dan sulit diatur, menyebabkan kecanduan *gadget*, dan lain-lain (Anastasya, 2021).

Di sisi lain, studi yang dilakukan Kontesa (2022) menemukan bahwa ada dampak pemakaian *gadget* atas perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hal ini terlihat jelas dari hasil pengujian hipotesis korelasional *product moment* diperoleh hasil r_{xy} sejumlah 0,381 dan r_{tabel} nilai koefisien *product moment* dari 28 ialah sejumlah 0,374 yang berarti nilainya lebih tinggi dari nilai r_{tabel} yaitu $0,381 \geq 0,374$.

Hal ini sejalan dengan temuan Imron (2018) yang menunjukkan terdapat korelasi antara pemakaian *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian bivariat melalui pengujian *chi square* yang memperlihatkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif analitik menggunakan rancangan penelitian *Cross sectional* yang mempelajari korelasi antara pemakaian *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional anak usia prasekolah. Pengambilan data dilakukan pada bulan November 2022.

Populasi dalam riset ini ialah seluruh murid TK dan PAUD yang terdapat di Desa Cikulur Kecamatan Cikulur sebanyak 84 orang, dimana di Desa Cikulur terdapat 1 buah TK yaitu TK Riyadul Muslimin dan 2 buah PAUD yaitu PAUD Karya Mulya dan PAUD Mutiara Kalam. Sampel yang ditetapkan dalam studi ini ialah semua populasi atau *total populasi* yang memenuhi kriteria inklusi. Responden dalam penelitian ini adalah orangtua/wali murid TK Riyadul Muslimin, orangtua/wali murid PAUD Karya Mulya dan orangtua/wali murid PAUD Mutiara Kalam.

Instrumen penelitian yang dipakai oleh peneliti guna memperoleh data ialah panduan angket (kuesioner) yang merupakan kumpulan pertanyaan yang dirancang untuk responden dengan bentuk pertanyaan tertutup. Kuesioner yang digunakan peneliti ini menjadi teknik pengumpulan data utama yang akan diberikan kepada responden yang kemudian hasilnya diolah dengan analisis statistik untuk menggali data tentang hubungan antara tingkat pemakaian gawai dengan perkembangan sosial-emosional anak usia prasekolah (Siregar et al., 2021).

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis secara univariat dan bivariat. Analisis univariat dilakukan terhadap setiap variabel penelitian yaitu penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial-emosional dan ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi. Sedangkan analisis bivariat dilakukan untuk melihat korelasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional. Analisis bivariat ini menggunakan uji *Chi Square* dengan taraf kepercayaan 95%. Hubungan bermakna bila p value berada di bawah nilai $\alpha=0,05$. Sedangkan untuk mengetahui keeratan korelasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional dinilai dari nilai *odd ratio* (OR). Bila nilai OR > 1, maka hal ini mengindikasikan adanya hubungan erat dan positif, OR < 1 mempunyai dampak perlindungan, sementara OR = 1 tidak mempunyai korelasi yang berarti.

HASIL

Gambaran Lokasi Penelitian

Riset ini dilakukan di TK Riyadul Muslimin, PAUD Karya Mulya dan PAUD Mutiara Kalam yang merupakan lembaga pendidikan anak usia prasekolah yang berada di Desa Cikulur Kecamatan Cikulur Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Tahun ajaran 2022/2023, TK Riyadul Muslimin memiliki 35 orang murid, PAUD Karya Mulya memiliki 35 orang murid dan PAU Mutiara Kalam memiliki 14 orang murid.

Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan gambaran penggunaan gadget sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase
Rendah	44	52.4
Tinggi	40	47.6
Total	84	100.0

Table 1.

Tabel diatas menunjukkan bahwa anak dengan penggunaan *gadget* kategori rendah berjumlah 44 orang atau sebesar 52,4% dan penggunaan *gadget* kategori tinggi berjumlah 40 orang atau sebesar 47,6%. Jadi dapat disimpulkan proporsi penggunaan *gadget* kategori rendah lebih banyak dibanding dengan penggunaan *gadget* kategori tinggi, atau mayoritas anak menggunakan *gadget* dengan kategori rendah.

Perkembangan Sosial Emosional

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan gambaran perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan Sosial & Emosional	Jumlah	Persentase
Baik	57	67.9
Kurang baik	27	32.1

Table 2.

Tabel diatas menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional baik berjumlah 57 orang atau sebesar 67,9% dan perkembangan sosial emosional kurang baik berjumlah 27 orang atau 32,1%. Jadi dapat disimpulkan bahwa proporsi anak mempunyai perkembangan sosial emosional baik lebih banyak dibanding anak yang mempunyai perkembangan sosial emosional kurang baik, atau mayoritas responden mempunyai perkembangan sosial emosional baik.

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional

Hasil analisis bivariat mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional sebagai berikut :

Tabel 3. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional

Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial Emosional				Total		OR	P Value
	Baik		Kurang Baik		N	%		
	n	%	n	%				
Rendah	40	90,9	4	9,1	44	100	13.529 (4.059-45.095)	0.000
Tinggi	17	42,5	23	57,5	40	100		
Total	57	71,4	27	28,6	84	100		

Table 3.

Dari tabel 3 tampak bahwa responden yang memakai *gadget* kategori rendah lebih banyak yang mempunyai perkembangan sosial emosional baik yakni sejumlah 40 orang (90,9%) dibandingkan dengan jumlah yang mempunyai perkembangan sosial emosional kurang baik yakni sejumlah 4 orang (9,1%). Sedangkan responden yang menggunakan *gadget* kategori tinggi lebih banyak yang memiliki perkembangan sosial emosional kurang baik yaitu sebanyak 23 orang (57,5%) dibandingkan dengan jumlah yang mempunyai perkembangan sosial emosional baik yakni sejumlah 17 orang (42,5%).

Pengujian statistik menggunakan uji *chi-square* memperlihatkan terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional dengan nilai p-value 0,000. Sedangkan untuk keeratan hubungan didapatkan nilai *odds ratio* (OR) dalam riset ini ialah 13,529 lebih dari 1, menunjukkan adanya hubungan erat positif. Artinya anak dengan penggunaan *gadget* kategori tinggi akan mempunyai risiko 13,529 kali lebih besar untuk memiliki perkembangan sosial emosional kurang baik dibandingkan dengan penggunaan *gadget* kategori rendah.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah

Gadget ialah piranti elektronik kecil dengan fungsi tertentu, termasuk *smartphone* semacam iPhone dan BlackBerry dan *netbook* yang merupakan gabungan dari laptop seperti laptop dan internet (Zulfahmi et al., 2022). Gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu. Gadget adalah bagian dari perkembangan teknologi, suatu perangkat atau instrumen elektronik yang ukurannya relatif kecil dan memiliki fungsi khusus serta nyaman digunakan (Novianti & Garzia, 2020).

Indonesia menduduki peringkat ke-4 sebagai negara pengguna *gadget* terbanyak, terutama *smartphone*. Menurut laporan e-Marketer, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia meningkat dari 55 juta di tahun 2015 hingga mencapai 100 juta di tahun 2018 (Novalius, 2018). Pada saat ini *gadget* tidak sekadar dipakai oleh orang dewasa, tapi juga oleh anak usia prasekolah sudah mampu mengoperasikan gawai layaknya orang dewasa.

Data pemakaian gawai dalam tabel 1 memperlihatkan bahwa dari 84 responden anak usia prasekolah di Desa Cikukur didapatkan 40 orang responden atau sebanyak 47,6% menggunakan gadget kategori tinggi. Angkanya cukup tinggi, dimana hal ini memberi arti bahwa 47,6% anak usia prasekolah di Desa Cikukur cukup aktif menggunakan *gadget* setiap harinya.

Penulis berpendapat bahwa temuan riset ini saling mendukung dengan penelitian lain, yang

membuktikan adanya kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan pada kelompok usia prasekolah. Dimana anak usia prasekolah banyak yang diberikan kebebasan untuk menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua yang memadai dan bebas mengakses fitur yang ada pada gadget seperti game.

Temuan penelitian ini selaras dengan riset yang dikerjakan Agustin (2019) yang membuktikan bahwa responden yang menggunakan *gadget* berdasarkan durasi penggunaan didapatkan sebanyak 79 orang (76,0%) menggunakan gadget > 60 menit/hari dari 104 responden yang diteliti.

Survei yang dilakukan oleh Indonesian Hottest Insight menunjukkan bahwa terdapat 40% anak di Indonesia sudah dapat mengoperasikan gadgetnya sendiri bahkan sebanyak 72% merupakan anak usia di bawah 8 tahun telah menggunakan gadget seperti smartphone, tablet, bahkan iPad. Terlihat kecenderungan pemakaian gadget pada usia tersebut untuk bermain game atau sekedar menonton berbagai macam video, baik film kartun maupun acara televisi (Ayuningsih et al., 2018).

Pada dasarnya, gadget berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih nyaman (Alawiyah et al., 2022). Bergantung pada jenis-jenisnya, beberapa fungsi utilitas dan manfaat gadget adalah sebagai media komunikasi yang memungkinkan setiap orang bisa terhubung dan saling berkomunikasi, sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi dari internet, sebagai media hiburan misalnya untuk mendengar musik dan membuka video, sebagai gaya hidup, *gadget* berpengaruh terhadap gaya hidup setiap penggunanya dan sebagai alat untuk menambah wawasan, dimana *gadget* akan menambah wawasan setiap penggunanya.

Di zaman serba digital, pemakaian gawai oleh anak kian sulit dihindari. Dihadapkan dengan kebutuhan untuk menguasai teknologi padamasanya, mendorong para orang tua untuk mengenalkan teknologi kepada anaknya sejak dini. Namun di sisi lain, penggunaan gadget tanpa panduan dapat menimbulkan kecanduan yang kemudian dapat berdampak negatif (Makarau & Suyadi, 2022).

Terdapat dampak positif penggunaan gadget bagi perkembangan anak yaitu antara lain berkembangnya fungsi adaptif anak, menambah pengetahuan anak, jaringan pertemanan anak yang semakin luas, mempermudah perkembangan komunikasi dan mengembangkan kreatifitas (Yannuansa et al., 2020).

Namun disisi lain gadget juga memiliki dampak negatif terutama jika digunakan secara berlebihan. Efek buruk pemakaian *gadget* menurut Yannuansa et al. (2020) pada anak antara lain meningkatnya ketergantungan *gadget*, menurunnya daya konsentrasi, akses informasi negatif, berkurangnya sosialisasi, paparan radiasi, gangguan fungsi PFC (Pre Frontal Cortex), dan dapat menyebabkan sikap introvert.

Pemakaian gadget yang berlebihan akan membawa efek buruk yaitu diantaranya merusak kesehatan mata, mengalami gangguan tidur, mengganggu pola tidur, menjadi individu yang tertutup, lebih senang sendiri, memicu tindakan kekerasan, menurunkan daya kreatif, paparan radiasi, meningkatkan ancaman cyber bullying, meningkatkan sifat egois dan sulit diatur, menyebabkan kecanduan gadget, dan lain-lain (Anastasya, 2021).

Melihat efek negatif dari pemakaian gadget yang berlebihan menunjukkan betapa pentingnya peranan orang tua dalam pengawasan dan pembatasan pemakaian gadget terhadap anaknya. Anak prasekolah belum memiliki kedewasaan yang memadai sehingga peranan orang tua dalam melakukan bimbingan dan pengawasan kepada anak ketika memakai gadget menjadi sangat penting.

Penggunaan perangkat berteknologi seperti gawai memerlukan pengendalian dan pengawasan orang tua saat anak memakai gawai. Pemakaian gawai pada masa kecil hanya untuk bermain game dan menonton youtube. Orang tua harus memastikan fitur game yang diakses anak adalah fitur yang

aman bagi anak.

Ada kekhawatiran bahwa memberikan perangkat kepada anak-anak tanpa pengawasan orang dewasa atau orang tua dapat menimbulkan efek buruk. Anak-anak akan mudah mengakses berbagai konten yang tidak layak ditonton. Maka, tentunya meningkatkan kesadaran anak akan penggunaan gadget sebagai media bermain dan berkomunikasi harus menjadi perhatian banyak pihak. Pertama dan utama dari lingkungan keluarga, orang tua sebagai pihak pertama dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak.

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah

Anak prasekolah ialah anak yang umurnya antara 3 sampai 6 tahun. Dalam periode ini, anak-anak suka melakukan imajinasi dan meyakini bahwa mereka mempunyai kekuatan. Selama di usia ini, anak mengembangkan pengendalian terhadap sistem tubuh, sebagai misal kemampuan menggunakan toilet, menggunakan pakaian, dan makan secara mandiri (Potts & Mandleco, 2018). Anak usia prasekolah ialah anak usianya antara 0 hingga 6 tahun yang lazimnya menjalani program *preschool* (Amseke et al., 2021).

Prasekolah adalah masa dimana anak mempersiapkan diri untuk memasuki dunia sekolah. Anak-anak yang awalnya hanya mengenyam pendidikan informal dari rumah mulai terhubung dengan lingkungan yang lebih luas: teman-teman sekolahnya. Pada masa ini karakter anak terbentuk salah satunya adalah suka bergaul atau suka berteman (Imron, 2018).

Anak prasekolah biasanya mempunyai emosi yang kuat. Anak-anak tersebut bersemangat, bahagia, dan bingung pada suatu saat, lalu benar-benar frustrasi pada saat berikutnya. Anak-anak prasekolah sedang melakukan pengembangan terhadap identitas mereka, mereka tahu mereka laki-laki atau perempuan. Anak-anak prasekolah menyukai interaksi satu lawan satu dengan orang tua mereka. Selama komunikasi interaktif, mereka belajar mengungkapkan ekspresi perasaan dan pikiran mereka. Anak-anak prasekolah belajar berbicara mengenai perasaan mereka dan orang lain.

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada masa prasekolah. Dimana perkembangan sosial emosional anak pada masa prasekolah akan mempengaruhi kemampuan sosial emosional di masa dewasa. Perkembangan sosial emosional yang tidak optimal pada anak usia dini akan berdampak negatif terhadap kematangan sosial emosional pada masa remaja dan dewasa. Sabintoe & Soetjningsih (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa semakin rendah kematangan emosi maka akan semakin tinggi perilaku agresif.

Data perkembangan sosial emosional dalam tabel 2 memperlihatkan bahwa dari 84 responden anak usia prasekolah di Desa Cikulur tahun 2022 didapatkan 57 orang responden atau sebanyak 67,94% mempunyai perkembangan sosial emosional baik. Sedangkan 27 orang responden atau sebanyak 32,1% mempunyai perkembangan sosial emosional kurang baik.

Angka responden yang mempunyai perkembangan sosial emosional kurang baik cukup tinggi, dimana persoalan ini memberi arti bahwa 32,1% responden mempunyai perkembangan sosial emosional kurang baik. Persoalan ini cukup memprihatinkan mengingat pola perkembangan pada usia prasekolah dikhawatirkan akan mempengaruhi pola perkembangan selanjutnya.

Menurut data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), 5-25% anak usia dini dilaporkan memiliki gangguan perkembangan. Beberapa tahun terakhir, berbagai gangguan perkembangan anak usia dini yang meliputi terlambatnya gerak, bahasa, dan perilaku sosial kian meningkat. Angka peristiwa gangguan perkembangan pada anak Indonesia adalah 13% hingga 18%. Sulastris & Rini (2022) memperkirakan bahwa setidaknya 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki permasalahan sosial dan emosional yang memiliki dampak buruk pada perkembangan dan persiapan sekolah mereka.

Penulis berkeyakinan bahwa perkembangan sosio-emosional merupakan landasan bagi perkembangan kemampuan anak untuk berinteraksi secara lebih luas dengan lingkungan sekitarnya. Ketika berinteraksi dengan orang lain, individu tidak hanya dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain, tetapi juga dapat mengendalikan diri dengan baik. Ketidakmampuan individu untuk mengendalikan dirinya dapat menyebabkan banyak masalah sosial dan emosional dengan orang lain. Anak dengan keterampilan psikososial yang baik akan mampu beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan, keluarga, sekolah dan teman.

Menurut Rahmawati (2022), terdapat dua faktor pokok yang mempengaruhi terhadap pertumbuhan sosial anak, yakni lingkungan internal keluarga dan eksternal keluarga. Mansur & Andalas (2019) kemudian melengkapi kedua faktor tersebut dengan faktor ketiga, yakni faktor pengalaman pertama yang didapatkan anak. Sedangkan perkembangan emosional anak menurut Fuady (2022) dipengaruhi oleh faktor kondisi dalam diri pribadi anak, berbagai peristiwa dalam prosedur pengembangannya, dan berbagai faktor lainnya yang berasal dari lingkungan.

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional

Hasil analisa data mengenai korelasi pemakaian *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini pada tabel 3 memperlihatkan adanya korelasi yang substansial antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional dengan nilai $p\text{-value } 0,000 < \alpha 0,05$. Sedangkan untuk keeratan hubungan antara variabel independen dan dependen nilai odd ratio (OR) pada penelitian ini adalah 13,529, yang berarti mempunyai hubungan erat positif. Artinya anak dengan penggunaan *gadget* kategori tinggi akan berpeluang 13,529 kali lebih besar mengalami perkembangan sosial emosional kurang baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden yang memiliki perkembangan sosial emosional kurang baik lebih banyak terdapat pada responden yang menggunakan *gadget* kategori tinggi (57,5%). Dan responden dengan penggunaan *gadget* kategori tinggi akan berisiko lebih besar mengalami perkembangan sosial emosional kurang baik.

Temuan riset ini selaras dengan gagasan Rahmawati (2022), Mansur & Andalas (2019) dan Fuady (2022) bahwa terdapat beberapa faktor yang memberi pengaruh atas perkembangan emosi dan sosial anak, yakni faktor internal keluarga dan eksternal keluarga, faktor pengalaman pertama yang diperolehnya, faktor kondisi dalam diri mereka sendiri, faktor peristiwa dalam mekanisme perkembangannya, dan alasan-alasan lainnya yang berasal dari lingkungan.

Studi yang dikerjakan Kontesa (2022) menemukan bahwa ada dampak pemakaian *gadget* atas pengembangan sosial emosional anak usia dini. Hal ini terlihat jelas dari hasil pengujian hipotesis korelasional *product moment* diperoleh hasil r_{xy} sejumlah 0,381 dan r_{tabel} nilai koefisien *product moment* dari 28 ialah sejumlah 0,374 yang berarti nilainya lebih tinggi dari nilai r_{tabel} yaitu $0,381 \geq 0,374$. Sehingga hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada teknik pengambilan data dan cara uji korelasional, dimana penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data dengan cara observasi, angket dan dokumentasi dan uji korelasionalnya menggunakan rumus korelasi produk moment. Sedangkan penulis menggunakan teknik pengambilan data dengan kuesioner dan uji korelasional dengan uji chi square.

Temuan riset ini sejalan dengan riset yang dilakukan Deotama & Lestari (2021) yang menyatakan terdapat korelasi tingkat pemakaian *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak yang dibuktikan dengan hasil pengujian Korelasi Pearson menemukan r hitung sejumlah 0.756 antar variabel Y_1 dengan Y_2 , serta r hitung sebesar 0.702 untuk perhitungan antara variabel X dengan variabel Y_1 serta 0.666 untuk perhitungan antara variabel X dengan variabel Y_2 . Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada cara uji korelasional, dimana penelitian ini menggunakan uji korelasi Pearson sedangkan penulis menggunakan uji chi square.

Rahmawati & Latifah (2020) dalam penelitiannya dengan menggunakan uji regresi linear berganda memperlihatkan bahwa meningkatnya tingkat ketergantungan anak pada gawai dapat menurunkan perkembangan sosial-emosional anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada variabel yang diteliti dan cara uji korelasional, dimana penelitian ini meneliti penggunaan gawai dan interaksi Ibu-Anak, serta cara uji regresi linear berganda sedangkan penulis hanya meneliti penggunaan gadget dan uji korelasional dengan uji chi square.

Menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua berpengaruh negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Hal ini dikarenakan waktu yang mereka habiskan untuk bermain lebih banyak daripada belajar dan berinteraksi dengan orang lain dan orang tua. Berbeda dengan saat anak menggunakan gadget di bawah pengawasan orang tua, terjadi pembagian waktu antara penggunaan gadget dan waktu anak berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya, sehingga perkembangan psikososial anak berkembang. Peran orang tua dan lingkungan anak sangat penting bagi perkembangan anak.

Penelitian yang dikerjakan oleh Wulandari (2020) dengan judul "Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak Prasekolah". Desain analitik dan pendekatan cross sectional diaplikasikan dalam penelitian ini. Temuan pengujian statistik mendapat p -value sejumlah $0,05 < \alpha$ (0.028). Ini berarti H_0 tidak diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat korelasi antara pemakaian gawai dengan pengembangan emosi anak prasekolah. Analisis korelasi dua variabel memperlihatkan nilai OR 4,0 (95% CI: 1,13-4,18). Ini berarti pemakaian gawai oleh anak prasekolah akan berisiko empat kali mengalami permasalahan perilaku emosional ketimbang anak yang menggunakan gawai secara normal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada variabel yang diteliti, dimana penelitian ini meneliti perkembangan emosi sedangkan penulis meneliti penggunaan gadget dan uji korelasional dengan uji chi square.

Melihat adanya persamaan dengan teori yang dikemukakan dan adanya kesesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian sejenis yang dilakukan peneliti sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah. Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya kecenderungan perkembangan sosial emosional yang kurang baik pada anak usia pra sekolah yang menggunakan *gadget* secara berlebihan.

Pemberian *gadget* pada anak usia prasekolah tetap diperbolehkan mengingat adanya manfaat positif dari gadget bagi perkembangan anak. Munculnya gadget sebagai bagian dari kemajuan teknologi menyebabkan anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga, anak yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi bisa dikategorikan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara baik.

Namun mengingat adanya dampak negatif dari penggunaan *gadget* bila digunakan secara berlebihan, maka penggunaannya harus dibatasi dan di bawah pengawasan orang tua atau orang dewasa di sekitarnya. Orang tua maupun orang dewasa di sekitar anak harus memastikan bahwa fitur ataupun aplikasi yang diakses anak adalah fitur yang aman. Selanjutnya perlu ada batasan waktu penggunaan gadget oleh anak setiap harinya untuk menghindari kecanduan pada *gadget* dan anak tetap berinteraksi secara wajar dengan lingkungan sekitarnya.

Imron (2018) menunjukkan dalam penelitiannya, terdapat korelasi antara pemakaian *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis bivariat melalui pengujian *chi square* yang memperlihatkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$).

KESIMPULAN

Proporsi responden yang menggunakan *gadget* kategori tinggi lebih sedikit (47,6%) dibandingkan

dengan responden yang menggunakan *gadget* kategori rendah (52,4%). Namun angkanya cukup tinggi mengingat penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini bisa memberikan dampak buruk terhadap perkembangan anak.

Proporsi responden yang mempunyai perkembangan sosial emosional kurang baik lebih sedikit (67,9%) dibandingkan dengan responden yang mempunyai perkembangan sosial emosional baik (71,4%). Namun angka ini cukup tinggi mengingat perkembangan sosial emosional kurang baik pada anak usia prasekolah dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada tahap perkembangan selanjutnya.

Terdapat korelasi yang substansial antara penggunaan gawai dengan Perkembangan sosial emosional dengan nilai $p\text{-value } 0,000 < \alpha 0,05$ dengan keeratan korelasi antara variabel independen dan dependen nilai *odds ratio* (OR) adalah 13,529, yang berarti mempunyai hubungan erat positif. Artinya anak dengan penggunaan *gadget* kategori tinggi akan berpeluang 13,529 kali lebih besar untuk memiliki perkembangan sosial emosional kurang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, R. P. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Preschool. *Skripsi tidak diterbitkan (Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya)*.

Alawiyah, D., Mulkiyan, M., & Erwin, M. (2022). Problematika dan Pendampingan Anak yang Mengalami Gangguan Gadget. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 8(1), 36-53. <https://doi.org/10.47435/mimbar.v8i1.890>

Amseke, F. V., Wulandari, R. W., Nasution, L. R., Handayani, E. S., Sari, N. R. S., Kep, M., Reswari, A., Purnamasari, R., Khaidir, M. A., & Diarfah, A. D. (2021). *Teori dan Aplikasi Psikologi Perkembangan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Anastasya, M. (2021). *Pengertian Gadget : Sejarah, Jenis, Manfaat, Dampak Positif dan Negatif*. [adammui.com](https://adammui.com/gadget/). <https://adammui.com/gadget/>

Ayuningsih, R., Fajarini, Y. I., & Hermawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Aplikasi Game Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Stikes Dutagama Klaten*, 10(2), 20-30. <https://doi.org/10.5737/v10i2.428>

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. *J+Plus Unesa (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah)*, 10(1), 408-418.

Fuady, A. (2022). *Perkembangan Psikologis Anak: Panduan Praktis Pengasuhan dan Pendidikan Anak dari Sudut Pandang Psikologi*. Jakarta: PT Human Persona Indonesia.

Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>

Kontesa, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Skripsi tidak diterbitkan (Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu)*.

Makarau, N. I., & Suyadi, S. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai Pada Anak. *Jurnal GoldenAge*, 6(1), 32-40. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.4610>



- Mansur, A. R., & Andalas, U. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Padang: Andalas University Pres.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Narullita, D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses kajian Keperawatan)*, 1(1), 27-33.
- Ndari, S. S., Vinayastri, A., & Masykuroh, K. (2019). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Novalius, F. (2018). *Indonesia Pengguna Smartphone Ke-4 Dunia, Begini Tekad Menperin Dongkrak Industri Telematika*. <https://economy.okezone.com/read/2018/02/17/320/1860752/indonesia-pengguna-smartphone-ke-4-dunia-begini-tekad-menperin-dongkrak-industri-telematika>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak: Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 289841. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.406>
- Potts, N. L., & Mandleco, B. L. (2018). *Pediatric Nursing Caring for Children and Their Families* (3 ed.). New York: Delmar Cengage Learning.
- Rahmawati, I. (2022). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 13(1), 75-86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- RI, K. (2018). *Hasil Utama Riskesdas 2018*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Sabintoe, D., & Soetjningsih, C. (2020). Hubungan antarakematangan emosi dengan perilaku agresif pada siswa smk. *Psikologi Konseling*, 17(2), 707-715. <https://doi.org/10.24114/konseling.v17i2.22073>
- Siregar, M. H., Susanti, R., Indriawati, R., Panma, Y., Hanaruddin, D. Y., Adhiwijaya, A., Akbar, H., Agustiawan, D. P. N., & Renaldi, R. (2021). Metodologi Penelitian Kesehatan. In *Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Solichah, E. N., & Syafi'i, I. (2021). Asessmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 83-88. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3108>
- Sulastri, S., & Rini, S. H. S. (2022). Hubungan Jenis Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di Kecamatan Weleri. *Jurnal Surya Muda*, 4(2), 118-132. <https://doi.org/10.38102/jsm.v4i2.201>
- Susilawati, W. O. (2021). *Perkembangan Sosial AUD Berbasis Karakter*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.



Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 18-26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>

Widodo, H. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Alprin.

Wulandari, E. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak Prasekolah. *Skripsi tidak diterbitkan (Prodi DIV Kebidanan Magelang: Poltekkes Kemenkes Semarang)*.

Yannuansa, N., Mutrofin S, A., Samudra, A., Ramadhani, R., & Kurniadi W, H. (2020). *Pengaruh Gadget pada Anak-anak*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.

Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221-228. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>

Zulfahmi, Z., Putriana, D., & Haq, A. F. (2022). Upaya Orang tua dalam Pengasuhan mencegah dan menghadapi anak yang Kecanduan Gadget. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(1), 21-30. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.35>