



Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Canggai Putri Karimun

Iratul Mirad^{1*}, Mira Agusthia², Rachmawaty Rachmawaty³
¹⁻⁷ Universitas Awal Bros, Indonesia

Alamat: Jl. Abulyatama, Kelurahan Belian, Kecamatan Batam Kota

Korespondensi penulis: ratulmirad07@gmail.com^{1*}, agusthiamira@gmail.com²,
rachmawaty1977@gmail.com³

Abstract. *Social Development means the acquisition of the ability to behave in accordance with social demands. Becoming a person capable of socializing requires three processes. Among them are learning to behave in a socially acceptable manner, playing acceptable social roles, and the development of social traits. One of the factors that influences children's social development is the continuous use of gadgets which has a negative impact on children. This research aims to analyze the relationship between the intensity of gadget use and the social development of preschool-aged children at the Canggai Putri Karimun State Kindergarten. Method: This type of research is quantitative research with a cross sectional approach, and uses a questionnaire as an instrument. The sampling technique used was total sampling with a sample size of 80 respondents. The results of this study showed that as many as (37.5%) children used gadgets with an intensity of > 75 minutes/day and (62.5%) children had disturbed social development. The results of the chi-square correlation test obtained a p-value of 0.015 ($p < 0.05$), which means there is a significant relationship between the intensity of gadget use and the social development of preschool age at the Canggai Putri Karimun State Kindergarten. Based on the research results, it is recommended that parents be more selective in providing toys to their children and need supervision and firmness in giving children limits when playing with gadgets.*

Keywords: *Development, Gadgets, Preschool Children*

Abstrak. Perkembangan Sosial berarti Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan bersosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (sosialized) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu penggunaan gadget secara terus-menerus yang berdampak negatif bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Canggai Putri Karimun. Metode: Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross sectional., serta menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling dengan jumlah sampel 80 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak (37,5%) anak menggunakan gadget dengan intensitas > 75 menit/hari dan (62,5%) anak memiliki perkembangan sosial terganggu. Hasil uji korelasi chi-square didapatkan p-value 0,015 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial usia prasekolah di Tk Negeri Canggai Putri Karimun. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget.

Kata kunci: Anak Prasekolah, Gadget, Perkembangan

1. LATAR BELAKANG

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya teknologi pada zaman sekarang. Gadget adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk memudahkan kehidupan manusia, baik dalam hal komunikasi, hiburan, produktivitas, atau pendidikan. Penggunaan gadget sendiri tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semu kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan

setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget (Pebriana, 2018).

Berdasarkan data Newzoo (2022) terlihat jumlah penggunaan smartphone di China mencapai 910,14 juta orang, India urutan ke 2 dengan jumlah pengguna smartphone sebanyak 647,53 juta orang, Amerika Serikat dengan 249,29 juta pengguna smartphone, Indonesia tercatat ada 192,15 juta pengguna smartphone di dalam negeri sepanjang tahun lalu, Brazil sebanyak 138,85 juta, Rusia sebanyak 105,9 juta dan Jepang tercatat sebanyak 97,23 juta orang. Badan Pusat Statistik (BPS) 2021 mencatat mayoritas anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia sudah mengakses internet untuk media sosial mencapai 88,99%, untuk mengakses informasi dan berita 66,13% ,untuk hiburan sebanyak 63,08%, mengerjakan tugas 33,04%, untuk keperluan pembelian barang/jasa 16,25%, untuk mengakses fasilitas finansial 7,78%, dan penjualan barang/jasa 5,33% dan lainnya 4,74% (Sadya, 2023).

Menurut The Asianparent Insights , pada kawasan Asia Tenggara dengan melibatkan lebih kurang 2.417 orang yang mempunyai gadget pada anak yang berusia 3-8 tahun dengan jumlah 3.917 anak pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Didapatkan hasil 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget. Diantaranya 67% menggunakan gadget orang tua, 18% menggunakan gadget milik sendiri (E. O. Putri et al., 2020). Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler berusia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5 %, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Sebanyak 12% anak-anak prasekolah paling besar dalam menggunakan gadget yaitu 20,1% (Jhonwilson Neno. Antonius, 2019).

2. KAJIAN TEORITIS

Penggunaan gadget pada anak usia 3-5 tahun bisa dilihat seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau bisa dilihat setiap minggunya anak menggunakan gadget. Penggunaan gadget yang baik yaitu dengan durasi rendah kurang 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (ERNA, 2021). Menurut Starbuser (2011) mengatakan durasi penggunaan gadget pada anak-anak hanya bisa berada di depan layar maksimal 1 jam setiap hari. Orang tua yang memiliki anak usia 18 hingga 24 bulan yang ingin memperkenalkan media digital kepada anak harus memilih program yang berkualitas tinggi dan didampingi pada saat anak-anak menggunakannya untuk membantu memahami apa yang mereka lihat. Anak usia 2-5 tahun harus dibatasi penggunaan gadget yaitu 1 jam perhari (E. O. Putri et al., 2020). Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak terhadap

perkembangan anak usia 3-5 tahun memiliki dampak positif dan dampak negatif yaitu: Dampak positifnya antara lain menambah pengetahuan anak, membangun pola pikir, kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan dan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan aktifitas susah dalam berinteraksi kepada sekitar (Ariston & Frahasini, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Desain atau rancangan penelitian adalah suatu yang sangat penting dalam penelitian memungkinkan pengontrolan maksimal beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil yang akurat. Selain itu desain juga bisa digunakan sebagai petunjuk dalam perencanaan atau pelaksanaan penelitian untuk mencapai suatu tujuan atau menjawab suatu pertanyaan penelitian (Aulia, 2022). Jenis penelitian yang digunakan dalam rancangan penelitian ini adalah dengan metode pengumpulan data kuantitatif dan desain penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional yaitu penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada saat itu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Pekerjaan Orang Tua di TK Negeri Canggai Putri Karimun

No.	Karakteristik responden	F	%
Usia			
1.	3 Tahun	15	18,8
	4 Tahun	29	36,3
	5 Tahun	36	45,0
Total		80	100.0
Jenis Kelamin			
2.	laki-laki	39	48.8
	Peireimpuan	41	51.2
Total		80	100.0
Pekerjaan			
3.	Ibu Rumah Tangga	19	23,8
	Peigawaii Neigeirri Siipiil	29	36,3
	Wiraswasta	21	26,3
	Honoreir	9	11,3
	Buruh Hariian Leipas	2	2,5
Total		80	100.0

Berdasarkan dari table 1 didapati distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia: mayoritas responden terbanyak usia 5 tahun dengan jumlah 36 responden

(45,0%). Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin: mayoritas jenis kelamin terbanyak ialah perempuan dengan jumlah 41 responden (51,2%). Dan distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua: mayoritas pekerjaan terbanyak ialah Pegawai Negeiri Sipil (PNS) dengan jumlah 29 responden (36,3%).

A. Hasil Analisa

1. Analisa Univariat

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada bulan juli 2023 dengan jumlah responden 80 orang, dengan judul hubungan intensitas penggunaan gadget perkembangan sosial anak usia prasekolah di Tk Negeri Canggai Putri Karimun.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget

No	Variabel	Frekuensi	%
1.	Rendah	24	30,0
2.	Sedang	19	23,8
3.	Tinggi	37	46,3
Total		80	100,0

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa intensitas penggunaan gadeit dengan kategori Tinggi sebanyak 37 responden (46,3%), kategori Sedang 19 responden (23,8%) dan kategori Rendah 24 responden (30,0%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial

No	Variabel	Frekuensi	%
1.	Tidak terganggu	30	37,5
2.	Tergannggu	50	62,5
Total		80	100,0

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial dengan kategori terganggu sebanyak 50 responden (62,5%) dan kategori tidak terganggu sebanyak 30 responden (37,5%).

2. Analisa Bivariat

Tabel 4 Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Canggai Putri Karimun
Perkembangan sosial

Variabel Intensitas penggunaan gadget	Tidak Terganggu		Terganggu		Total	P Value
	n	%	n	%		

Rendah	15	18,8	9	11,3	24	100,0	
Sedang	5	6,3	14	17,5	19	100,0	0,010
Tinggi	10	12,5	27	33,8	37	100,0	
Total	30	37.5	50	62.5	80	100,0	

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa dari 80 responden didapatkan hasil bahwa hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah berada dalam kategori tidak terganggu sebanyak 30 responden (37,5%), sedangkan total intensitas penggunaan gadget kategori sedang dengan perkembangan sosial terganggu sebanyak 50 responden (62,5%).

Hasil analisis bivariat menggunakan uji chi- square didapatkan value person chi square asymp. Sig dan exact sig (2-sided) $0,001 < 0,05$ yang dapat diartikan nilai $P < \alpha (0,05)$ berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak yaitu terdapat hubungan yang signifikan p-value $0,010 < 0,05$ antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK Negeri Canggai Putri Karimun tahun 2023.

5. KESIMPULAN

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah di Tk Negeri Canggai Putri Karimun sebagai berikut:

1. Lebih dari separuh (46,3%) responden mengalami intensitas tinggi dalam penggunaan *gadget*.
2. Lebih dari separuh (62,5%) responden mengalami perkembangan sosial terganggu.
3. Hasil analisa dengan menggunakan uji statistic *Chi Square* di dapatkan hasil *p value* = 0,010 artinya $p < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan anantara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK Negeri Canggai Putri Karimun.

6. SARAN

Saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian adalah:

1. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua/wali lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua

dalam memberikan batasan intensitas dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang berdampak bagi tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya.

2. Bagi institusi keperawatan

Diharapkan para perawat terutama bidang keperawatan anak mampu memberikan pendidikan kesehatan atau penyuluhan terkait tumbuh kembang anak, terkait pengenalan tahap tumbuh kembang si anak dan dapat memberikan dampak positif. Agar para orang tua lebih selektif dan peduli lagi terhadap tumbuh kembang anak-anak mereka.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a) Sebagai sumber informasi dasar atau referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan metode penelitian yang lebih baik berkaitan dengan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah.
- b) Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya dengan menambah variabel lainnya atau faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak

DAFTAR REFERENSI

- Ade Heryana, SST, M. (2020). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Penerbit Erlangga, Jakarta, June*, 1–188. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31268.91529>
- Anggreni, D. (2022). *Penerbit STIKes Majapahit Mojokerto buku ajar*.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Asti. (2019). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Samarinda*. <https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/1671>
- Ayumita, N. K. (2022). Gambaran Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Azizah, S. N. F. (2021). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Dewi, D. A. N. N. (2018). Modul Uji Validitas Dan Hormonal. *Universitas Diponegoro, October*, 14. <https://www.researchgate.net/publication/328600462>

- ERNA, E. (2021). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. *Skripsi*, 45–46. <http://repository.radenintan.ac.id/14815/>
- Erna Yuniasari. (2018). Gambaran Tumbuh Kembang Usia Balita (18-24 Bulan) Diwilayah Kerja Puskesmas Ibrahim Adjie Kota Bandung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Garaika, D., & Darmanah, S.E., M. (2019). Metodologi Penelitian. In 8. http://mercubuana.ac.id/files/MetodologiPenelitianIII/METLIT_8_Reabilitas_Validitas-ok.pdf
- Gunawan, M. A. A. (2021). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyunyamik*, 1–127.
- Hardianti, N. (2018). Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit. *Energies*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Imron, R. (2019). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN emosional*. XIII(2), 148–154.
- Indraswari, P. pratiwi. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkung Kota Makassar. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Jhonwilson Neno. Antonius. (2019). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pad Anak Usia 4-6 Tahun. *Education Jurnal*, 2(1), 1–15.
- Kusumaningtyas, N., & Pusari, R. W. (2019). Analisis Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Manfaat Bermain Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Islam Hidayatullah Semarang. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 110–118.
- Mandala, M. A. B. S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMP Negeri 41 Palembang. *The Proceeding of the 7th ...*, 1–9. http://repository.um-surabaya.ac.id/4610/3/JURNAL_KEPERAWATAN.pdf
- Mariana, M. (2019). Inspirasi Kisah Dalam Menstimulasi Character Building Anak Usia Dini. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(01), 58–66. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i01.43>
- Mukarromah, T. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *9 Mei, 17*(Dampak Gadget), 65.
- Nanndo Yannuansa, Humaidillah Kurniadi W, Akmam Mutrofin, Rahma Ramadhani, & Agung Samudra. (2020). Pengurangan Pengaruh Negatif Gadget Pada Remaja Dan Anak

- Melalui Workshop. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 49–53.
<https://doi.org/10.33752/abidumasy.v1i1.656>
- Ni Luh Made Asri Dewi, I. B. C. W. M. (2022). Pengetahuan Orang Tua tentang Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan*, 14, 443–448.
- Novia, R., & Arini, L. (2021). Efektivitas Terapi Bermain (Mewarnai) Terhadap Penurunan Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Dirawat Di Rumah Sakit Harapan Bunda Batam. *Medihealth: Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Sains*, 1(1), 41–52.
- Nur Sri Rhayu, Elan, sima M. (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>
- Pebriana, P. H. (2018). 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>
- Potto, A. U. (2021). Gambaran Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah Di Wilayah Kerja Puskesmas Batua Kota Makassar. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Purwati, N. H., Sutini, T., Apriliawati, A., Rayasari, F., & Astuti, A. (2019). Peningkatan Pengetahuan Orangtua Dan Screening Kumbuh Kembang Anak Di Paud Cempaka Kecamatan Kemayoran Jakarta Pusat. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, September 2019*, 1–6.
- Putri, D. A. (2019). Pengaruh Lama Pengguna Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah di TK Negeri Pembima 3 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80.
- Putri Miranti, L. D. P. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55.
<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sadya, S. (2023). *Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022*.
<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>
- SARI, M. A. P. (2021). Hubungan Durasi Bermain Gadget Pada Anak Prasekolah Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua Di RT. 06 Jagakarsa, Jakarta Selatan Tahun 2021. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Sari, S. D. P. (2020). Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial dan bahasa pada anak usia prasekolah (3-6 Tahun) di TK R.A AL-JIHAD Kota Malang. *Skripsi*, 5(3), 248–253.

- Sulistiawati, Y., Supratman, V. A., & Nugroho, T. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness and Healthy Magazine*, 1(2, Agustus), 255–260. <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh>
- Tasya, A., Alini, & Erlinawati. (2023). *Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun*. 11(1), 69–78.
- Wandella, A. D. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Al- Islah Malang*. 1–23.