

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun (Prasekolah) Di Raudathul Athfal Miftahurrahman Kota Tasikmalaya

Ervi Nur Apriani Dewi^{1*}, Asep Setiawan¹, Tatang Kusmana¹, Ubad Badrudin²

¹Prodi Sarjana Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya 46191, Indonesia

²Prodi Bimbingan Konseling, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya 46191, Indonesia



SENAL: Student Health Journal

Volume 2 No.1 Hal 98-103

©The Author(s) 2025

DOI: 10.35568/abogkd34

Article Info

Submit : 25 Januari 2025

Revisi : 10 Februari 2025

Diterima : 27 Februari 2025

Publikasi : 11 Maret 2025

Corresponding Author

Nama : Ervi Nur Apriani Dewi*

ervinurdewi02@gmail.com

Website

<https://journal.umtas.ac.id/index.php/SENAL>

P-ISSN : -

E-ISSN :3046-5230

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* dimasa sekarang ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi anak usia prasekolah juga yang belum layak sudah menggunakannya. Tidak hanya penggunaanya saja, terkait durasi yang digunakan anak prasekolah melebihi dari batas waktu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun (prasekolah) di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya. Metode penelitian kuantitatif desain penelitian deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi seluruh orang tua/wali siswa di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya, dengan *total sampling* didapatkan jumlah sebanyak 45 sampel. Data di analisis menggunakan distribusi frekuensi dan uji chi-square. Hasil penelitian didapatkan durasi penggunaan *gadget* normal 22 responden (48,9%) dan durasi penggunaan *gadget* lama 23 responden (51,1%), sedangkan untuk perkembangan sosial sesuai sebanyak 38 responden (84,4%) dan perkembangan sosial meragukan sebanyak 7 responden (15,6%). Hasil uji chi square hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial value 0,100 (p value > 0,05), hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun (prasekolah) di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil penelitian disarankan untuk para orangtua lebih memantau serta membatasi akses anak-anak dalam penggunaan *gadget*.

Kata Kunci: Anak, Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial

PENDAHULUAN

Gadget merupakan salah satu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, seperti *smartphone*, *iphone*, *computer* dan *tab*.

Smartphone menjadi salah satu jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki *smartphone*. Karena kecanggihannya, *gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa ataupun anak-anak. Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *gadget* ini bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiarkannya dengan cara memberikan *gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama-kelamaan anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan dari orang tua juga memberikan *gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah (Manumpi dalam Anggraeni, 2019).

Berdasarkan data WHO pada tahun 2020 Prevalensi di seluruh dunia terdapat 5-25% anak usia pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak pra-sekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negative terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Keterlambatan perkembangan motorik, linguistik, dan sosial-emosional pada anak-anak menjadi lebih umum akhir-akhir ini. Terdapat 0,4 juta (16%) anak di Indonesia saja yang memiliki kelainan perkembangan, antara lain gangguan bicara, pendengaran, perkembangan sosial-emosional,

sertamotorik halus dan kasar. Diperkirakan 8 hingga 9% anak pra-sekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan sosial emosional, yang meliputi kecemasan, sulit menyesuaikan diri, sulit bersosialisasi, sulit berpisah dengan orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia berkisar antara 13-18% (Sofyan & Mujiyanti, 2023).

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Nasional tahun 2018, jumlah keseluruhan perkembangan anak pada usia 4-6 tahun di Indonesia mencapai 88,3% dengan jumlah keseluruhan perkembangan sosial-emosional mencapai 69,9%, perkembangan fisik mencapai 97,8%, dan perkembangan kemampuan menulis dan membaca mencapai 64,6%. Dari data tersebut perkembangan sosial-emosional yang dialami anak pada usia 4-6 tahun cukup tinggi, yakni berada di urutan ke dua setelah perkembangan fisik anak kemudian setelah itu baru diikuti dengan perkembangan kemampuan menulis dan membaca (Putri, 2019).

Efek jangka pendek, tanpa disadari oleh anak sekarang mudah kecanduan menggunakan gawai. Kecanduan ini adalah salah satu efek negatif yang paling mengesankan. Dalam jangka panjang, menggunakan gawai lebih dari 60 menit dapat mengganggu perkembangan anak karena tidak memberikan interaksi lebih banyak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak-anak yang memakai gawai tidak dapat bersosialisasi dengan baik dan tidak dapat memahami arti emosi seperti simpati, sedih atau gembira. Mereka juga dapat mengalami masalah kesehatan fisik, seperti obesitas, gangguan tidur, berbahaya bagi otak anak, gangguan penglihatan, mengganggu imunitas tubuh anak-anak, untuk melelahkan anak-anak. Jenis penggunaan internet lainnya, seperti *cyberbullying*, paparan konten pornografi, dll., juga dapat berdampak negatif pada anak-anak. (Interprofesi et al., 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah

dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2024 di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya, dari 136 RA di Kota Tasikmalaya disini penulis menemukan masalah di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya karena setelah dilakukan wawancara dengan kepala sekolah ditemukan adanya masalah terkait penggunaan *gadget* pada anak, salah satu faktor tersebut orang tua mengatakan sibuk dengan pekerjaannya sehingga ketika anak bermain *gadget* hal tersebut tidak terpantau. Setelah itu penulis mewawancarai 2-3 orang tua wali murid ketika diwawancarai terdapat keluhan dari orangtua bahwa ketika anaknya menggunakan *gadget* suka lupa waktu, susah diingatkan, anak menjadi pendiam dan kurang bicara di rumah, anak cenderung asyik bermain *gadget* terus dibandingkan bermain dengan lingkungan sekitarnya, untuk durasi penggunaan *gadget* pada anak berbeda-beda ada yang menggunakan *gadget* lebih kurang dan lebih dari 1 jam, lebih dari 2 jam dan yang lebih parahnya ada juga yang kecanduan ketika sudah menggunakan *gadget* anak akan terus focus bermain dengan *gadget* nya. Jika hal ini semakin lama dibiarkan maka akan berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak terutama pada perkembangan sosialnya. Karena perkembangan sosial aspek penting dalam tumbuh kembang anak prasekolah bisa melalui interaksi sosial, anak belajar berbagai keterampilan penting, seperti : dalam berkomunikasi anak belajar bagaimana menyampaikan ide, perasaan, kemudian dalam menyelesaikan masalah anak belajar bagaimana menyelesaikan konflik serta dalam pengendalian diri anak belajar bagaimana mengendalikan emosinya dan berperilaku sesuai dengan norma sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini orangtua/wali siswa di Raudathul Athfal Miftahurrahman Kota Tasikmalaya sebanyak 45 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu 45 responden. Teknik

pengambilan sampel *total sampling*. Penelitian ini dilakukan di Raudathul Athfal Miftahurrahman Kota Tasikmalaya pada 25 Juli 2024. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP).

HASIL

Tabel 5. 1 Distribusi frekuensi durasi penggunaan *gadget* pada siswa RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya

No	Durasi Penggunaan Gadget	F	%
1	Normal < 1-2 jam	22	48,9
2	Lama > 2 jam	23	51,1
Total		45	100,0

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa dari 45 responden yang merupakan orang tua dari siswa RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya didapatkan hasil bahwa mayoritas anak-anak sering bermain *gadget* yaitu kurang dari 1-2 jam (< 1-2 jam) dalam setiap harinya dengan total 22 responden (48,9 %), sedangkan anak yang bermain *gadget* lebih dari 2 jam (> 2 jam) dalam setiap harinya dengan total 23 responden (51,1%).

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi perkembangan sosial pada siswa RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya

	Perkembangan Sosial	F	%
	Perkembangan Meragukan	7	15,6
	Perkembangan Sesuai	38	84,4
	Total	45	100,0

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa dari 45 responden yang merupakan orang tua dari siswa RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya, didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial anak-anak dominan dengan perkembangan meragukan yaitu sebanyak 7 responden (15,6%).

Tabel 5.3 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya

Variabel	Perkembangan Sosial Anak Prasekolah				Total		P	OR
	Meragukan		Sesuai					
	F	%	F	%	F	%		
Durasi Penggunaan Gadget								
Normal	3	13,6	19	86,4	22	100,0	0,100	0,750
Lama	4	17,4	19	82,6	23	100,0		
Total	7	15,6	38	84,4	45	100,0		

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa hubungan durasi *gadget* dengan perkembangan sosial pada sampel yang bermain *gadget* durasi normal dengan perkembangan sosial meragukan 3 responden (13,6%) sedangkan dengan perkembangan sosial sesuai 19 responden (86,4%). Adapun sampel bermain *gadget* durasi lama dengan perkembangan sosial meragukan 4 responden (17,4%) sedangkan dengan perkembangan sosial sesuai 19 responden (84,4%).

PEMBAHASAN

Durasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam yaitu sebanyak 23 (51,1%) dan anak yang menggunakan *gadget* kurang dari 1-2 jam sebanyak 22 (48,9%). Dari data tersebut terlihat jelas bahwa di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya anak-anak lebih banyak penggunaan *gadget*nya itu lebih dari 2 jam.

Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa penyebab anak yang menggunakan *gadget*

lebih dari 2 jam, hal ini diketahui bahwa kebanyakan orang tua tidak mengawasi anak-anaknya ketika sedang bermain *gadget*. Pengawasan orang tua sangat penting dalam memberikan batas waktu bermain *gadget* pada anak, pengawasan tersebut merupakan salah satu bentuk pencegahan supaya anak terhindar dari informasi yang seharusnya tidak dilihat oleh anak seusianya.

Seperti hasil penelitian Deotama & Lestari (2021) yang menyebutkan bahwa anak yang mengalami ketergantungan pada *gadget* akan membuat anak sulit dinasihati, mudah tersinggung, mengalami perubahan perasaan yang tidak menentu, sulit berinteraksi dengan lingkungannya dan menganggap *gadget* adalah bagian dari hidupnya. Mengembangkan karakter anak dilingkungan masyarakat merupakan tujuan yang harus dicapai dari perkembangan sosial emosional, sehingga anak dapat diterima baik oleh lingkungannya (Hakim et al., 2021).

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 instrument 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).

Menurut peneliti, sebaiknya setiap orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak anaknya dalam penggunaan *gadget* tersebut. Orang tua juga harus membatasi waktu penggunaan *gadget* dan lebih cerdas dalam memilih-milih aplikasi yang terdapat di *gadget* anak mereka. Orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* (Imron, 2017).

Perkembangan Sosial Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya didapatkan bahwa sebagian besar anak memiliki perkembangan sesuai sebanyak 38 responden (84,4%) dan perkembangan meragukan sebanyak 7 responden (15,6%). Dari data tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak sebagian besar memiliki perkembangan yang sesuai.

Menurut Rahmawati (2022), 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.

Selain itu juga perkembangan sosial-emosional dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor: faktor bawaan, keluarga, dan daerah. Orang tua merupakan salah satu faktor keluarga. Artinya, orang tua yang pertama kali berinteraksi dengan anaknya dalam keluarga guna mengembangkan keterampilan anaknya melalui stimulasi dll. Stimulasi yang diberikan secara tepat akan membantu proses tumbuh kembang anak, sedangkan stimulasi yang tidak tepat, dalam hal ini stimulasi yang diberikan melalui media gadget misalnya akan mengganggu proses tumbuh kembang anak. Pembagian media gadget kepada anak harus sesuai dengan usia anak agar penggunaan gadget tersebut tidak berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak (Lisa Sepriana et al., 2023).

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Hasil penelitian didapatkan bahwa anak yang memiliki durasi penggunaan gadget normal dengan perkembangan meragukan sebanyak 2 responden (9,5%) dan anak yang memiliki durasi penggunaan gadget lama dengan perkembangan sesuai sebanyak 19 responden (90,5%). Sedangkan anak yang memiliki durasi penggunaan gadget normal dengan perkembangan meragukan sebanyak 4 responden (16,7%) dan anak yang memiliki durasi penggunaan gadget lama dengan

perkembangan sesuai sebanyak 20 responden (83,3%). Hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus uji *Chi-Square* diperoleh p value = 0,670 yaitu lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka hipotesis pada analisis ini H_a ditolak dan H_o diterima yang berarti tidak terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial di RA Miftahurrahman Kota Tasikmalaya. Anak yang bermain gadget durasi normal berpeluang 0,526 kali anak dengan perkembangan sesuai dibandingkan dengan anak yang bermain gadget durasi normal dengan perkembangan meragukan.

Hasil penelitian Novitasari W dan Khotimah N (2016) menunjukkan bahwa apabila tidak ada penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun maka interaksi sosial anak akan tetap berkembang. Tetapi jika ada penambahan 1 hari penggunaan gadget, maka nilai interaksi sosial bertambah 0,159 artinya penggunaan gadget akan berpengaruh terhadap interaksi sosial anak (Sujianti, 2018).

Orang tua harus mendampingi anaknya saat bermain gadget, selain itu penggunaan gadget jangan sampai menjauhkan anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan aplikasi yang tepat untuk pendidikan anak sangat dianjurkan, tetapi jangan sampai salah pilih aplikasi. Orang tua membatasi penggunaan gadget pada anak tidak lebih dari 30 menit persatu kali bermain, jeda sejenak dengan berjalan, bergerak, ke toilet yang menggerakkan tubuh atau memandang ke arah jauh untuk relaksasi mata. (Wijanarko J, 2017). Tidak adanya hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kemungkinan karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya adalah asah asih asuh (Sujianti, 2018).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil uraian penelitian dan pembahasan mengenai hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun (prasekolah) di RA

Miftahurrahman Kota Tasikmalaya, didapatkan hasil penelitian menunjukkan sebagian besar durasi penggunaan *gadget* pada anak sebanyak 23 responden (51,1%) lebih dari 2 jam. Perkembangan sosial pada anak yang meragukan didapatkan hasil sebagian besar responden sebanyak 38 responden (84,4%). Tidak terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun (prasekolah) di RA Miftahurrahman dengan p value 0,100.

Disarankan kepada para orangtua lebih memantau serta membatasi akses anak-anak dalam penggunaan *gadget*.

REFERENSI

- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial. *Jurnal Keperawatan*, XIII (2), 150-153.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Mumtazah, S. A., Sari, P. M., & Jayanti, N. D. (2023). HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK TK ABA NOTOYUDAN YOGYAKARTA. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(2), 2620-2627.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245-2256.
- Prayitno, S., Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional pada anak usia prasekolah (4-6 tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5), 2229-2238.
- Purwadi, H., & Fitriyani, L. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 3(9), 2682-2690.
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80-86.
- Nurhidayah, I., Gunani, R. G., Ramdhanie, G. G., & Hidayati, N. (2020). Deteksi dan stimulasi perkembangan sosial pada anak prasekolah: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 42-58.
- Ramadhan, A. P., & Septimar, Z. M. (2024). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Ketergantungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah TK Taman Buah 1 & 2. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES)*, 2(1), 15-23.
- Rahmadyanti, R., & Jamilah, J. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di Desa Cikurur Tahun 2022. *Health Information: Jurnal Penelitian*, e951-e951.
- Rusawalsep, E. R., Wulan, S., & Usman, H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP KESIAPAN MENULIS ANAK. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 292-303.
- Salsabila S. Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. Banda Aceh; 2016
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 12(80)

