

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN

Elly Purwanti, Mashudah

ellypurwanti15.ep@gmail.com, Mashudah123@gmail.com

STAI Darussalam Lampung

Received: 25/07/2020	Revised: 25/09/2020	Aproved: 10/11/2020
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

The background of this research is that in this era it is familiar to us to see underage children already holding devices. Children born today are born as Native Digital Generations, namely children born in the digital era and interact with various digital devices. This phenomenon also occurred in RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru, an area of East Lampung district, where the RA students were more engaged and liked to watch videos. The aim of this research is to find out what kind of effect the use of gadgets in children aged 4-6 years old on the social emotional of students in RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru, East Lampung. This study uses a quantitative approach with research instruments in the form of questionnaires and analysis tools in the form of SPSS. From the table the regression results show a significance level of 0.11 which is greater than 0.05. This means that there is no significant effect of the use of gadgets on the social emotional of early childhood in RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru, East Lampung. It also shows that the use of devices affects the social emotional of early childhood by 20.7% and the other 79.3% is influenced by other variables outside the study. As for the impact of using the device as a whole, it has a moderate impact on the social emotional of early childhood, amounting to 18 people, high 6 and low 6 people.

Keywords: Children's Emotional Social Development, Use of Devices

Abstrak

Latar belakang penelitian ini ialah pada era ini sudah tidak asing lagi bagi kita untuk melihat anak-anak dibawah umur sudah memegang gawai. Anak yang terlahir di masa kini lahir sebagai *Native Digital Generations* yaitu anak-anak yang lahir pada era digital dan berinteraksi dengan berbagai perangkat digital. Fenomena tersebut juga terjadi juga di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru, daerah kabupaten Lampung Timur yang

mana anak-anak didik di RA tersebut lebih asyik dan suka menonton video. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk mengetahui seperti apa pengaruh dari penggunaan gawai pada anak usia dini 4-6 tahun pada sosial emosional anak didik di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru, Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrument penelitian yang berupa angket dan alat bantu analisis yang berupa SPSS. Dari tabel hasil regresi menunjukkan tingkat signifikansi senilai 0,11 yang lebih besar dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan gawai terhadap sosial emosional anak usia dini di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru Lampung Timur. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan gawai mempengaruhi sosial emosional anak usia dini sebesar 20,7% dan 79,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Adapun dampak penggunaan gawai secara keseluruhan berdampak sedang terhadap sosial emosional anak usia dini yang berjumlah 18 orang, tinggi 6 dan rendah 6 orang.

Kata kunci: Perkembangan Sosial Emosional Anak, Penggunaan Gawai

A. Pendahuluan

Seiring berjalannya arus globalisasi yang membawa banyak dampak terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di era ini membuat kehidupan masa kini makin canggih dan pesat dalam perkembangannya. Salah satu contoh dari pesatnya perkembangan di Indonesia ini adalah terciptanya alat pintar dan canggih yang kerap disebut gawai. Gawai sendiri di era ini merupakan alat komunikasi yang sangat populer dikalangan masyarakat Indonesia. Hal itu terjadi karena alat tersebut mampu memberikan efek komunikasi praktis, mempermudah dalam pencarian informasi, media hiburan dan bisa menjadi alat serba guna yang luar biasa kegunaannya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Novitasari & Khotimah¹ yang menyatakan bahwa di era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gawai. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan sampai lanjut usia. Lebih ironisnya lagi saat ini gawai mengakrabi kehidupan anak usia 0 sampai 6

¹ Novitasari, Wahyu, and Nurul Khotimah. "Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 4-6 tahun." (PAUD Teratai 5.3, 2016) h.1

tahun (anak usia dini) yang seharusnya belum layak menggunakan gawai. Hal tersebut dikarenakan bentuk dari desain gawai yang sangat menarik perhatian mulai dari bentuk, tampilan menu, aplikasi dan fitur-fitur pendukung lain yang membuat orang dewasa maupun anak-anak di Indonesia menyukai dan kerap merasa butuh terhadap benda tersebut. Hal tersebut berarti bahwa masyarakat Indonesia menyukai gawai baik dari kalangan orang dewasa hingga lanjut usia.

Anak yang terlahir di masa kini lahir sebagai Native Digital Generations yaitu anak-anak yang lahir pada era digital dan berinteraksi dengan berbagai perangkat digital sejak dini.² Berdasarkan Survei data dari Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014, Indonesia tergolong kedalam peringkat lima besar negara dengan pengguna gawai terbanyak, khususnya smartphone. Jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia adalah sekitar sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone (sebanyak 47 juta). Dari segi usia, persentase pengguna gawai termasuk dalam 3 kelompok usia anak-anak dan remaja di Indonesia tergolong tinggi yaitu sebanyak 79,5%³⁵.

Penggunaan gawai yang tinggi pada usia dini inilah yang dikhawatirkan dapat membuat anak ketergantungan dan mengganggu perkembangan anak, hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Vitrianingsih yang menyatakan durasi penggunaan gawai pada anak berhubungan dengan perkembangan anak. Hal tersebut juga ditakutkan berpengaruh pada sosial emosional anak secara langsung maupun tidak langsung. Durasi penggunaan gawai yang tinggi pada anak memiliki pengaruh terhadap interaksi ibu-anak dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Menurut Novitasari dan Khotimah³ penggunaan gawai yang tinggi juga berdampak negatif pada interaksi sosial anak. Sementara itu, anak yang menggunakan gawai dalam durasi yang tinggi memiliki perkembangan sosial-emosional yang rendah. Sucipto dan Huda⁴ juga menyebutkan bahwa

² Sufa, Feri Faila, and Heri Yuli Setiawan. "Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6

³ Novitasari, Wahyu, and Nurul Khotimah. "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun." (PAUD Teratai 5.3, 2016) h.13

⁴ Sucipto & Huda, N. "Pola bermain anak usia dini di era Gawai siswa PAUD Mutiara

sebanyak 43% anak yang menggunakan gawai lebih suka menyendiri dan 19% lainnya mulai jarang bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, anak usia dini yang menggunakan gawai juga menunjukkan perilaku susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon ketika diajak berbicara. Hal tersebut apabila dibiarkan dikhawatirkan anak akan mengalami ketergantungan pada gawai.

Fenomena tersebut juga terjadi juga di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru, daerah kabupaten Lampung Timur yang mana anak-anak didik di RA tersebut lebih asyik dan suka menonton video serta permainan yang ada di gawai daripada bermain bersama teman seusianya seusai sekolah. Padahal semestinya anak-anak usia TK yakni 4-6 tahun pada normalnya lebih suka bermain dan berinteraksi diluar. Studi Carsaro mengungkapkan bahwa disaat anak usia 4-6 tahun lebih suka berinteraksi dengan kelompok teman sebaya, saling berbagi (*sharing*) dalam dua hal. Pertama adalah berupa partisipasi sosial (*social participation*) yakni keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama atau berupaya mengikuti kegiatan kelompok teman yang sedang berlangsung. Kedua adalah berupa perlindungan terhadap kawasan pergaulan kelompok (*tahune protection of interactive space*). Yakni kecenderungan anak yang terlibat dalam suatu episode kegiatan bermain yang sedang berlangsung untuk menolak upaya atau gangguan dari anak lain yang sedang berpartisipasi.

Maka dari itu, tidak mengherankan sekarang ini anak usia dini juga menggunakan gawai yang penggunaannya tersebut berdampak pada perilaku anak yang susah ajak berkomunikasi, tidak peduli, kurang merespon ketika diajak berbicara, dan lebih suka menyendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman seusianya. Yang berarti hal tersebut berdampak pada sosial emosional anak-anak usia dini dan saat ini belum banyak penelitian tentang sejauh apa dampak dari penggunaan gawai itu sendiri terhadap sosial emosional anak pada usia dini khususnya 4-6 tahun. Hal tersebut yang menjadi alasan untuk menjadikan taman

Bunda Sukodono Sukoarjo". (Jurnal Ilmiah Fonema, 3(6) : 2016). h.5

kanak-kanak tersebut sebagai objek penelitian karena banyak anak yang bersifat acuh dan lebih senang bermain gawai. Peneliti ingin mengetahui secara signifikan seperti apa dampak penggunaan gawai pada usia dini dan pemilihan objek di tempat tersebut juga di latar belakang juga karena fenomena itu juga terjadi di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru Lampung Timur.

B. Pembahasan

1. Anak Usia Dini 4-6 Tahun

Pengertian anak usia dini pada pasal 1 ayat 14 UU SISDIKNAS Tahun 2003 mencantumkan pengertian anak usia dini sebagai anak yang berusia 0 bulan (sejak lahir) hingga usia enam tahun.⁵ Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 3 sampai 6 tahun. Usia ini juga termasuk kelompok anak usia dini atau usia kanak-kanak awal. Masa anak usia dini disebut juga sebagai masa awal kanak-kanan yang memiliki berbagai karakter atau ciri- ciri. Periode ini ditandai dengan semakin meningkatnya ketertarikan anak terhadap berbagai hal sehingga memicu anak untuk banyak bertanya dan mengeksplorasi berbagai hal. Melalui kegiatan eksplorasi tersebut, anak menjadi belajar dan mencoba hal-hal baru sehingga memicu anak mencapai berbagai keterampilan. Anak yang mendapatkan kesempatan melakukan hal- hal tersebut akan dapat berkembang dengan lebih baik karena mendapatkan stimulasi dan pengalaman baru. Selain itu, pada usia ini anak mulai dihadapkan

pada susunan emosi baru dan tuntutan sosial. Anak mulai menghadapi kemunculan emosi- emosi baru dan mulai mengenal lingkungan yang lebih luas. Bagi orang tua, masa kanak- kanal merupakan usia yang sulir, karena anak-anak berada dalam proses pengembangan kepribadian

Para ahli psikolog memiliki sebutan yang lain untuk anak usia dini. Bagi para ahli psikolog, anak usia dini disebut sebagai usia berkelompok yang

⁵Masher, Riana. 2015. "*Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*". (Kencana: Jakarta: 2015). H.10

dimengerti sebagai masa dimana anak-anak memperelajari dasar-dasar perilaku sosial untuk mempersiapkan diri mereka dalam kehidupan sosial yang lebih tinggi, misalnya dalam tingkatan sekolah lainnya¹². Usia dini juga disebut sebagai usia menjelajah atau usia bertanya. Sebutan ini dikenakan pada mereka karena mereka dalam tahap ingin tahu keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana peranannya serta bagaimana supaya anak menjadi bagian dari lingkungannya. Usia dini juga disebut usia meniru, yakni meniru pembicaraan dan tingkah laku orang lain⁶

2. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Secara yuridis, pengertian perkembangan sosial emosional tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu “Perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif yang meliputi berbagai aspek; kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial”. Usia lima tahun pertama adalah masa emas untuk perkembangan anak, karena usia ini anak mengalami masa peka dan kritis.

Masa peka (*sensitive periode*), merupakan periode dimana dimana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar. Pola perkembangan emosi anak dimulai sejak anak berada dalam kandungan (*prenatal*). Adapun variasi perkembangan emosi pada masing- masing anak berbeda-beda tergantung pada factor yang mempengaruhi. Beberapa factor tersebut diantaranya :

- a. Keadaan fisik anak
- b. Reaksi sosial terhadap perilaku emosional
- c. Kondisi lingkungan

⁶ Masher, Riana. 2015. “*Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*”. (Kencana: Jakarta: 2015). H.8

- d. Jumlah anggota keluarga
- e. Cara mendidik anak
- f. Status sosial ekonomi keluarga

3. Pengertian Gawai dan Dampak Penggunaannya

Gawai (dalam bahasa Inggris: *gadget*) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.⁷ Gawai memiliki bentuk yang bermacam-macam.

Gawai atau gadget merupakan alat yang penggunaannya harus dibatasi. Sebab, alat tersebut bisa bersifat adiktif yang akan mempengaruhi sistem tubuh. Psikolog anak, Raviando, mengatakan, "...pembatasan perlu dilakukan sejak usia dini. Sejak pemberian gadget pertama kali kepada anak, orangtua harus sudah mengetahui batasnya". Kemudian, Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada dalam jurnal yang ditulis Permata tahun 2015 mengungkapkan "anak usia 0-2 tahun sebaiknya sama sekali tidak terpapar smartphone. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun"

C. Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini untuk menguji pengaruh Variabel X (Penggunaan gawai) terhadap Y (Sosial Emosional anak usia dini 4-6 tahun). Sedangkan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

⁷ Dalam : <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Diakses pada 7 Desember 2019 jam 19.42

D. Pembahasan

1. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Berdasarkan Jenis Kelamin

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini menurut masing-masing jenis kelamin dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yakni perempuan dan laki-laki. Adapun jumlah persentase dari masing-masing jenis kelamin laki-laki 10 dan perempuan 20 responden.

Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini				
Pengaruh Menurut Jenis Kelamin	Laki-laki	2	5	2
	Perempuan	6	11	4
	n			

2. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Berdasarkan Usia

Penggunaan gawai pada anak usia dini 4-6 tahun berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru Lampung Timur dapat digolongkan dalam beberapa kategori usia seperti dibawah ini.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	4	13.3	13.3
	5	19	63.3	76.7

	6	7	23.3	23.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

(sumber : Data diolah 2020)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas didominasi responden berasal dari umur 5 tahun dengan frekuensi sebesar 19 responden dengan persentase 63,3%. Lalu selanjutnya pada kelompok usia 6 tahun dengan frekuensi 7 responden dengan persentase 23,3% dan terakhir kelompok usia 4 tahun sebesar 4 responden dengan persentase 13,3%

E. Kesimpulan

Kegiatan Adapun responden yang dipilih dalam penelitian ini ialah siswa RA Jami'atul Ikhwan yang berada di desa Mataram Baru, kabupaten Lampung Timur, provinsi Lampung. Adapun rata-rata usia responden ialah 4 sampai dengan 6 tahun. Dari tabel hasil regresi menunjukkan tingkat signifikansi senilai 0,11 yang lebih besar dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan gawai terhadap sosial emosional anak usia dini di RA Jami'atul Ikhwan Mataram Baru Lampung Timur. Dari hasil regresi menunjukkan hasil Rsquare 0,207 dapat diketahui bahwa setiap penambahan penggunaan gawai satu nilai, maka berdampak pada 0,207 nilai sosial emosional anak usia dini dan berarti bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap sosial emosional anak usia dini di RA Jamiatu Ikhwan Desa Mataram Baru. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan gawai mempengaruhi sosial emosional anak usia dini sebesar 20,7% dan 79,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Adapun dampak penggunaan gawai secara keseluruhan berdampak sedang terhadap sosial emosional anak usia dini yang berjumlah 18 orang, tinggi 6 dan rendah 6 orang.

DAFTAR PUSTAKA

Desmita. 2016. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Rosda.

Fatimah, Siti Kholijah, and Septiani Selly Susanti. 2019. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Ra Darul Isitiqomah 2 Desa Karang Anyar Lampung Timur". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 39-52. <http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/108> Hasan, Maimunah, Pendidikan Anak Usia Dini, cet. Ke-10, Yogyakarta: Diva Press, 2013.

Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. (Semarang: Badan Penerbit Undip)

Goleman, Daniel. (1999). *Working with Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi* (penerjemah Alex Tri Kantjo Widodo). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hapsari, Widyaning, and Itsna Iftayani. "Model Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Program Islamic Habituation." *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi* 1.2 (2017).

Martono, Nanang. *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis)*. RajaGrafindo Persada, 2010.

Masher, riana. 2015. "Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya". Kencana : Jakarta.

Martani, Wisjnu. Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *JURNAL PSIKOLOGI VOLUME 39, NO. 1, JUNI 2012: 112 - 120*112

Siti Fatimah, Novita Herawati, and Elly Purwanti. 2019. "Pengenalan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Menggunakan Media Gambar Pada Usia 5-6 Tahun Di Raudlatul Athfal Darul Isitiqomah 2 Karang Anyar". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 53-68. <http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/109>.

Siti Zulaikhakh, Nur Kholis, and Rina Wulandari. 2019. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah

Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 69-84.

<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/110>.

Suharso, Puguh. "Metode penelitian kuantitatif untuk bisnis: Pendekatan filosofi dan praktis." *Jakarta: Indeks* (2009).

Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media, 2016.

Tanzeh, Ahmad. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

Trimayang Anisa, Damanhuri, and Fitriyah. 2019. "Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Ra Ash-Shidiqi Srejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru". *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 19-38.

<http://www.ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/107>.

Umar, Husein. 2008. *Desain Penelitian MSDM dan Perilaku Karyawan, Seri Desain Penelitian Bisnis – No 1*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada).

