

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Resty Rahayu¹, Aprezo Pardodi Maba², Ika Ariyati¹

¹Universitas Ma'arif Lampung

²University of Queensland, Australia

rahayuresty2425@gmail.com*

Abstrak

Penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan berdampak buruk pada pola perilaku anak dalam kesehariannya sehingga, menjadikan anak ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*. Maka dari itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu mendapatkan perhatian khusus dari para orangtua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana yang dilakukan di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar dengan melibatkan sampel sebanyak 10 siswa dari jumlah populasi 30 siswa. Pengambilan sampel menggunakan tehnik *simple random sampling*. Penelitian ini menunjukkan nilai koefisien determinasi .533 dengan tingkat signifikansi $.281 > 0.05$ korelasi sebesar .730 dan *Alfa Crombach* sebesar (.94). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini di TK Widya Bhakti di Terbanggi Besar.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Gadget*, Perkembangan Sosial

Abstract

Continuous use of gadgets will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily lives, thereby making children dependent on using gadgets. Therefore, the use of gadgets in early childhood needs special attention from parents. This research aims to find out how gadgets influence social development in early childhood. This research method uses quantitative research with simple linear regression analysis with a quantitative approach carried out at the Widya Bhakti Terbanggi Besar Kindergarten involving a sample of 10 students from a population of 30 students. Sampling used simple random sampling technique. This research shows a coefficient of determination value of .533 with a significance level of $.281 > 0.05$, a correlation of .730 and a Crombach's alpha of (.94). Based on the research results, it shows that there is an influence of gadgets on the social development of early childhood at Widya Bhakti Kindergarten in Terbanggi Besar.

Keywords: Early Childhood, *Gadgets*, Social Development

PENDAHULUAN

Era digital ialah tantangan yang besar bagi orang tua dalam mendidik anak. Kita sebagai orangtua dihadapkan pada hal yang sangat penting yaitu menjadikan anak sebagai manusia yang bermartabat, berkarakter, bersosial dan dapat beradaptasi dengan lingkungan sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan dan menjadi generasi penerus yang tangguh. Diketahui bahwa periode perkembangan anak yang paling sensitif ialah pada usia 1-5 tahun atau tak jarang disebut dengan masa *The Golden Age* (Hidayati, 2020). Di masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, baik itu kecerdasan intelektual, emosi, serta

spiritual akan mengalami perkembangan yang luar biasa sebagai akibat yang dapat mempengaruhi dan menentukan perkembangannya selanjutnya (Fuadia, 2022).

Ketika anak berada pada masa *The Golden Age* tersebut, anak akan menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita kira, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan dianggap remeh anak pada usia tersebut. Apabila anak usia dini tersebut diberikan mainan *gadget* tanpa adanya pengawasan, maka akan berpengaruh pada perkembangan sosial sehingga menjadikannya pribadi yang tidak peduli terhadap lingkungan sekitar baik dalam lingkungan keluarga maupun tempat tinggal (Novitasari, 2019).

Pengaruh dapat berasal dari berbagai sumber antara lain lingkungan media, orang lain, atau faktor internal diri sendiri (Marweli et al., 2022). Sugiyono berpendapat bahwa pengaruh memiliki efek positif maupun negatif tergantung pada konteksnya. Pengaruh yang positif dapat mendorong individu agar menjadi lebih baik sedangkan pengaruh yang negatif akan mengarahkan pada perilaku yang tidak baik/tidak diinginkan (Saputra et al., 2017).

Kamil mengungkapkan bahwa pengaruh merupakan perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan (Marpaung, 2018). Jadi, Pengaruh diartikan sebagai perubahan penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap serta tindakan seseorang sebagai dampak penerima pesan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh atau dampak ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk tabiat, kepercayaan/agama, atau perbuatan seorang (Hawa et al., 2020). Surakhmad menyatakan pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberi perubahan dan dapat membentuk kepercayaan atau perubahan (Wicaksono et al., 2019). Maka Pengaruh juga diartikan sebagai daya yang ditimbulkan dari sesuatu, baik itu orang ataupun benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perilaku seseorang. Pengaruh merupakan suatu keadaan timbal balik dari hubungan sebab-akibat antara apa yang mempengaruhi dan dipengaruhi. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Rahmawati, 2020).

Gadget sendiri dapat berupa *computer* atau laptop, tablet, dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Novitasari, 2019). Penggunaan *gadget* pada kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada orang dewasa saja, namun anak-anak pun tidak luput terkena dampaknya. sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media *Gadget* menjadi alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar aktivitas komunikasi seseorang atau hubungan sosial antara satu dengan yang lain (Putra, 2017).

Sesuai perkembangannya saat ini penggunaan *gadget* lebih banyak dipergunakan oleh anak-anak usia dini karena bagi mereka *gadget* tidak hanya alat elektro yang dipergunakan untuk media komunikasi, tetapi pula untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan seperti bermain game. *Gadget* pula bisa berdampak positif bagi penggunaannya, yakni berkembangnya daya khayalan anak, melatih kecerdasan, menaikkan rasa percaya diri, dan berbagi kemampuan memecahkan dilema, sebaliknya *gadget* juga berdampak negatif diantaranya dapat menurunkan interaksi sosial, dapat menurunkan prestasi belajar, bahkan dapat menghambat kesehatan fisik (contohnya pada mata) serta merusak mental penggunaannya (Wahyuliarmy & Sari, 2021). Dampak lain penggunaan *gadget* diantaranya yaitu pada emosional, pemberontakan anak saat sedang asyik bermain game, anak menjadi malas mengerjakan tugas dan yang lebih di khawatirkan lagi, apabila mereka tidak lagi memperdulikan orang lain yang ada disekitarnya, bahkan menyapa yang lebih tua pun enggan (Indra & Sari, 2022).

Gadget juga dapat berdampak terhadap kepribadian anak seperti sebagai berikut; anak menjadi temperamental, acuh, pola pikir anak tidak berkembang pada tahapan yang sesuai, sehingga perlu adanya peran orang tua atau keluarga sebagai pembimbing dan pengingat untuk berperan aktif dalam membantu anak dalam proses perkembangannya (Hidayat et al., 2021). Adapun akibat positif penggunaan *gadget* yaitu

berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan keinginan untuk membaca, berhitung, dan memudahkan dalam pemecahan masalah (Agustina et al., 2022). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teknologi mirip *gadget* perlu adanya restriksi dan pengawasan dari orang tua ketika anak memakai *gadget* dimana saja. Perkembangan sosial pada anak usia dini merupakan sebagai bentuk kematangan anak dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dari hubungan sosial yang dilakukannya (Agustina et al., 2023)

Perkembangan sosial adalah perubahan yang terjadi dari masa konsepsi dan terus berlangsung disepanjang kehidupan manusia yang berorientasi pada proses mental, fisik, emosi, kognitif, dan sosial (Intan & Yarni, 2024). Perkembangan merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu secara bertahap menuju kematangan atau kedewasaan yang berlangsung secara teratur, progresif dan berkesinambungan, dengan baik terhadap psikis maupun fisik (Kamelia, 2019). Perubahan perkembangan yang terjadi disetiap individu secara bertahap menuju kematangan kedewasaan secara teratur, makin terorganisasi dan terspesialisasi.

Oleh sebab itu, tujuan dari perkembangan sosial anak yakni untuk membantu mempermudah anak dalam memulai berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya yaitu seperti kepada orang tua, guru, saudara, dan teman sebaya, dan juga untuk membantu anak dapat bergaul dengan lingkungan baru tempat dia tinggal (Setyaningsih & Wahyuni, 2018). Menurut Ahmad Susanto (2018) mengutip pendapat Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara 1 sampai 5 tahun. Pengertian ini didasarkan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhoof*) berusia 0 hingga 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1 hingga 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) (Almalachim et al., 2020). Menurut para ahli, anak yang berada di usia dini tersebut dikatakan sebagai usia masa emas, karena pada masa ini anak sedang berkembang dengan pesat dan luar biasa (Hasanah, 2016). Oleh karena itu setiap anak ialah individu yang unik. Setiap anak tidak boleh diperlakukan sama dengan yang lainnya, hendaklah orang dewasa dapat memahami setiap anak sekaligus pada karakteristiknya.

Pada hakikatnya anak ialah makhluk yang bisa membentuk sendiri pengetahuannya, serta anak dapat belajar melalui hubungan sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya. Proses perkembangan anak tidak selalu berlangsung sesuai yang diharapkan. Kiprah keluarga, orang tua atau pengasuhan anak sangat penting untuk proses perkembangan dan pembentukan sikap anak. Sebab keluarga atau orang tua ialah lingkungan yang paling dekat serta merupakan tempat yang memberikan pendidikan paling awal terhadap anak. Secara teoritis dapat dipastikan bahwa pengasuhan yang baik akan berpengaruh baik jua terhadap perkembangan anak begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan keterangan dari para orang tua siswa TK Widya Bakhti ditemukannya faktor yang mempengaruhi anak cenderung dalam penggunaan *gadget* yaitu diantaranya anak dibebaskan untuk bermain *gadget* tanpa ada pengawasan dan kontrol orangtua, tidak adanya batas waktu dalam penggunaannya, dengan diberikannya *gadget* orangtua menganggap anak menjadi tidak rewel dan orangtua lebih mudah dalam mengerjakan pekerjaan yang lain. Maka penulis memilih tema *gadget* sebagai permasalahan perkembangan sosial pada anak usia dini karena di masa sekarang seperti ini anak cenderung asyik bermain dengan *gadget* nya sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya. Selain itu, akibat tidak adanya batasan penggunaan *gadget* banyak dari orang tua yang mengeluh dengan keadaan anaknya karena setiap hari anak hanya ingin bermain *gadget* dan ketika *gadget* tersebut di ambil oleh orang tua, anak akan menangis, marah dan berbicara dengan membentak-bentak.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan temuan yang disajikan oleh Imron (2020), dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak pra-sekolah memiliki dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Penelitian ini menegaskan pentingnya kewajiban orang

tua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak serta membatasi waktu yang dihabiskan di depan layar. Masa pra-sekolah dianggap sebagai periode kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas, sehingga pengasuhan yang tepat dari orang tua menjadi kunci dalam meminimalkan dampak buruk dari penggunaan *gadget* berlebihan. Oleh karena itu, perlunya kesadaran dan tindakan orang tua dalam membatasi akses anak-anak terhadap *gadget* serta memberikan pengalaman sosial yang lebih bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Oleh karena itu, orangtua diharapkan untuk dapat mengambil peran aktif dengan menginisiasi penggunaan *gadget* termasuk jenis konten yang akan diakses oleh anak-anak mereka, waktu yang dihabiskan dalam penggunaannya. Diskusi yang melibatkan pertanyaan dan jawaban tentang konten yang diakses oleh anak-anak melalui *gadget* ini bertujuan untuk mengubah waktu bermain menjadi kesempatan pembelajaran yang bernilai. Selama interaksi tersebut, anak-anak memiliki kesempatan untuk meniru perilaku orang dewasa, memperluas imajinasi mereka, dan mengembangkan kreativitas. Orang tua perlu mengalokasikan energi ekstra untuk menjaga kesehatan fisik dan mental anak-anak serta mendorong penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab.

Akan tetapi, masih banyak orangtua yang memberikan *gadget* kepada anaknya agar tenang ketika orangtua sedang melakukan aktifitas sehari-hari. Sehingga dibutuhkan sebuah literatur yang mendukung proses parenting pada para orangtua khususnya pada anak usia dini di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Sehingga tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* Terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Pada penelitian ini, akan digunakan suatu analisis regresi linear sederhana antara pengaruh *gadget* anak usia dini dan perkembangan sosial anak usia dini di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini dengan harapan orangtua bisa berperan aktif dalam meningkatkan mutu dan pendampingan anak sejak dini pada tahap perkembangan sosialnya.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian analisis regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Penelitian ini dilakukan di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar, dengan sampel sebanyak 10 orang dari 30 siswa, dimana responden adalah para orangtua dari siswa/siswi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* yang dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Puspita, 2019).

INSTRUMEN

Adapun instrumen penelitian ini berupa kuesioner menggunakan skala likert. Skala likert berasal dari nama seorang psikolog bernama Rensis Likert tahun 1932 (Rosiana et al., 2023). Pada penelitian ini menggunakan dua skala pengukuran, yaitu skala pengaruh *gadget* sebagai variabel independen dan skala perkembangan sosial anak usia dini sebagai variabel dependen. Skala pengaruh *gadget* yang digunakan merupakan adopsi dari hasil studi Astuti (2021). Penyusunan skala ini berdasarkan teori dampak *gadget* oleh Kimberly young dari *center for internet addiction*, orang yang kecanduan *gadget* akan merasa tidak nyaman bila jauh dari *gadget* nya, lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *gadget*, lebih banyak berinteraksi dengan *gadget* dari pada dengan orang lain, dan tidak mampu mengontrol kebiasaannya tersebut. Skala pengaruh *gadget* terdiri dari 31 butir pernyataan. Adapun contoh pernyataan penelitian ini diantaranya, 1) penggunaan *gadget* pada anak dapat membantu dalam pengasuhan anak agar lebih tenang dan anteng, 2) penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak, 3) orang tua harus menemani anak ketika mereka menggunakan *gadget*, 4) orang tua mengontrol konten-konten yang dilihat oleh anak, 5) anak

acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Pernyataan tersebut terdapat pernyataan positif dan negatif dengan 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Sedangkan skala perkembangan sosial anak usia dini yang diadopsi dari hasil studi Febia Kontesa yang diterbitkan tahun 2022. Penyusunan ini dikategorikan menjadi dua, yaitu kesadaran diri dan perilaku sosial. Skala perkembangan sosial anak usia dini terdiri dari 30 butir pernyataan. Adapun contoh pernyataan dalam skala instrumen ini ialah, 1) anak senang bermain dengan teman sebaya, 2) anak bereaksi negatif terhadap orang baru, 3) anak tidak dapat fokus pada satu kegiatan, 4) anak kurang dapat mengontrol emosi, 5) anak dapat membantu orang tua dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang ringan. Pernyataan tersebut terdapat pernyataan positif dan negatif dengan 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam penelitian ini telah dilakukan uji validitas yang menghasilkan 31 butir skala instrumen yang dianggap valid. Adapun taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% dengan sampel 10 orang, sehingga nilai r_{tabel} diperoleh .5760. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar skala instrumen dianggap valid, dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Selain itu dilakukan uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach alpha* sebesar .964 > 0.50.

PROSEDUR

Penelitian ini berlangsung pada bulan februari hingga maret 2024. Tahap pertama yakni tahap persiapan untuk menentukan instrumen penelitian yang akan dilakukan, menentukan teknis-teknis dan cara pengambilan data serta membuat kuesioner. Tahap kedua yakni tahap pelaksanaan, peneliti membagikan kuesioner dan mengumpulkan hasil data yang telah diberikan kepada para responden dimana responden adalah wali dari siswa. Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu evaluasi dari hasil pengolahan data yang kemudian diberikan kesimpulan dan interpretasi.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, maka digunakan metode statistik yang relevan yaitu menggunakan analisis regresi linear sederhana guna mengetahui pengaruh antara variabel independen (pengaruh *gadget* pada anak usia dini) dengan variabel dependen (perkembangan sosial pada anak usia dini). Langkah-langkah melakukan analisis regresi linear sederhana mencakup beberapa uji pra syarat, seperti uji validitas dan realibilitas untuk memastikan bahwa asumsi dasar analisis regresi terpenuhi.

DATA ANALISIS

Pada analisis regresi sederhana digunakan untuk menemukan pengaruh antara *gadget* dan perkembangan sosial pada anak usia dini. Untuk mencari dengan regresi ini maka digunakan rumus $Y=a+bX$, dimana Y adalah perkembangan sosial anak usia dini, X adalah pengaruh *gadget* pada anak usia dini, a adalah harga konstanta atau (nilai konstanta) dan b adalah nilai koefisien regresi. Jika nilai signifikansi (Sig) deviation from linearity melebihi 0.05 maka hubungan kedua variabel dianggap valid. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup penggunaan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. Data yang digunakan merupakan hasil dari kuesioner yang diisi oleh orangtua siswa di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Penelitian ini berfokus pada mencari pengaruh dan peran dari kedua variabel.

Beberapa batasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian ini termasuk keterbatasan sampel yang mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi secara keseluruhan. Selain itu penggunaan kuesioner sebagai alat pengumpulan data juga memiliki potensi untuk menghasilkan kesalahan

dalam pengisian. Faktor lain seperti lingkungan atau genetik yang tidak mempertimbangkan dalam penelitian ini juga dapat mempengaruhi validitas hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa uji statistik untuk mengevaluasi hubungan antara pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. Perama uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk yang menunjukkan nilai signifikansi $.065 > 0.05$ sehingga nilai residual data terdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini	.920	23	.065
perkembangan sosial anak	.920	23	.066
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Selanjutnya dilakukan uji Homogenitas dengan menggunakan *One way Anova* menunjukkan nilai signifikansi $.281 > 0.05$. Hal ini menyatakan bahwa hasil dari uji homogenitas kedua variabel adalah homogen yakni H_0 diterima, maka H_a ditolak. Rincian hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Sig.
Hasil	<i>Based on Mean</i>	.251
	<i>Based on Median</i>	.336
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.336
	<i>Based on trimmed mean</i>	.281

Kemudian dilakukan uji Regresi Linear Sederhana yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil uji Regresi linear sederhana diperoleh nilai $.000$ yang artinya lebih kecil dari 0.05 , menandakan bahwa nilai ini mempengaruhi kriteria model persamaan regresi atau memiliki keterikatan diantara kedua variabel yakni Pengaruh *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil uji regresi terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	179.543	21.249		8.449	.000
	Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini	-.968	.198	-.730	-4.892	.000
a. Dependent Variable: perkembangan sosial anak						

Terakhir pada hasil uji Hipotesis peneliti memakai uji *korelasi product moment*, berdasarkan tabel menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar $-.730$, maka hubungan antara dua variabel tergolong lemah dan berpengaruh jika hasilnya negatif maka keterangannya, bahwa jika X negative maka Y akan naik dan jika Y naik X akan naik menunjukkan terdapat pengaruh namun berpengaruh lemah, hal ini karena $-.730$ terletak pada interval $.60.799$. Hal ini bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel. 4 Hasil Uji Hipotesis

Correlations			
		Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini	perkembangan sosial anak
Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini	Pearson Correlation	1	-.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	23	23
perkembangan sosial anak	Pearson Correlation	-.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	23	27
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Hal ini menunjukkan bahwa Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini terhadap perkembangan sosial anak berbanding terbalik, artinya apabila penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini meningkat maka perkembangan sosial anak akan meningkat juga.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* memiliki hubungan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Ditemukan bahwa sebagian besar pernyataan dalam instrumen pengaruh *gadget* pada anak usia dini dan perkembangan sosial pada anak usia dini dianggap valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Ketercapaian nilai Reliabilitas yang tinggi pada kedua skala menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dianggap konsistensi dan dapat dipercaya. Hal ini meningkatkan validitas internal dari penelitian ini. Selain itu nilai residual dari kedua instrumen berdistribusi dengan normal, antara variabel hubungan pengaruh *gadget* dengan variabel perkembangan sosial pada anak usia dini, dan kedua data dianggap homogen dalam memberikan dukungan lebih lanjut terhadap validitas dan reliabilitas data yang digunakan.

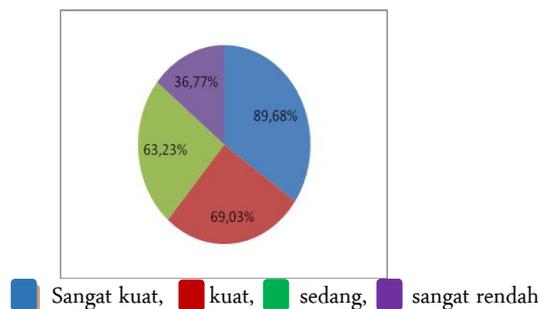
Selanjutnya, pada hasil uji Regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai ini memenuhi kriteria model persamaan regresi atau memiliki keterikatan diantara kedua variabel yakni pengaruh gadget pada Anak Usia Dini terhadap perkembangan sosial anak. Temuan ini konsisten dengan teori Agustina (2023) bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini akan berdampak pada perkembangan sosial

mereka. Dengan faktor tidak adanya pengawasan serta pemantauan dari kedua orang tua terhadap anak ketika diberikan mainan *gadget*. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mendalami hubungan antara pengaruh dari *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia dini, serta mengulik lebih jauh faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial tersebut.

Analisis penelitian ini memberikan gambaran bahwa adanya pengaruh hubungan yang signifikan antara perkembangan sosial pada anak usia dini di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kontesa, Rahmawati, dan Nur.DS menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* mendekati dampak terhadap perkembangan sosial seseorang, semakin sering seseorang bergantung pada *gadget* maka akan berpengaruh pada perkembangan sosialnya. Anak-anak yang memiliki kecanduan terhadap *gadget* cenderung menunjukkan perilaku sosial negatif, seperti ketergantungan terhadap *gadget* (Introvert), sulit konsentrasi, terganggunya fungsi otak pada anak, dan dapat mengganggu perkembangan anak. Temuan ini menekankan pada pentingnya mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik terutama pada anak usia dini dimasa *The Golden Age* (Subarkah, 2019).

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain berkembangnya imajinasi anak dengan melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan, melatih kecerdasan yakni anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar, yang dapat membantu melatih proses belajar serta dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, berhitung, dan pemecahan masalah lainnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah menurunkan daya konsentrasi saat belajar, turunnya kemampuan bersosialisasi dan dapat menimbulkan gangguan pada kesehatan. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Anak yang mendapat dukungan sesuai dengan usia tumbuh kembangnya akan menjadikan anak yang siap lahir dan batin untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Anak akan dapat berkembang secara optimal jika distimulus atau didukung sesuai dengan usianya.

Berdasarkan hasil pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini menunjukkan bahwa *gadget* mendominasi terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. Hasil pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar diagram pengaruh *gadget* perkembangan sosial anak usia dini

Pada gambar menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar cenderung sangat kuat dengan nilai 89,68%, sedangkan anak dengan persentase kuat sebesar 69,03%, anak dengan pengaruh sedang sebesar 63,23%, dan anak dengan pengaruh sangat rendah sebesar 36,77%. Hal ini menunjukkan bahwa, *gadget* memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. Penelitian tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia dini. R square 53,3% menunjukkan bahwa variabel pengaruh *gadget*

mempengaruhi perkembangan sosial anak sebesar 53,3%. Korelasi negatif sebesar .730 menunjukkan bahwa tingginya tingkat pengaruh *gadget* maka semakin rendah perkembangan sosial pada anak usia dini.

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah dan orang tua agar lebih mengawasi, mengontrol, dan memperhatikan segala aktivitas anak. Mengawasi dan memperhatikan tumbuh kembang anak dalam aktivitasnya sehari-hari akan membantu mengurangi anak agar tidak terlalu berfokus pada *gadget*, serta anak akan melihat dan belajar melalui orang tua terkhususnya siswa di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini, sehingga memperbanyak pengetahuan dan ilmu bagi orang tua dan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini di TK Widya Bhakti Terbanggi Besar. Analisis menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* maka akan semakin menurun pula perkembangan sosialnya pada anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan R Square sebesar 53,3% dan arah hubungan yang negatif. sehingga pengaruh antara *gadget* terbukti signifikan dalam mempengaruhi perkembangan sosial pada anak usia dini Tk Widya Bhakti Terbanggi Besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Aprezo Pardodi Maba, M.Pd. dan Ibu Ika Ariyati, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini terlaksana melalui skema penelitian kolaborasi dosen dan mahasiswa penyelesaian tugas akhir yang dibiayai oleh LP3M Universitas Ma'arif Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Febriyanti, F., Oktamarina, L., & Muhtarom, M. (2023). Analisis Perkembangan Kemampuan Sosial Anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5547–5554. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.7150>
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Almalachim, A. C., Fauziyah, N., & Maulana, A. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an Dan Psikologi. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 153–181. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.27>
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hawa, H., Sahabuddin, C., & Muthmainnah, M. (2020). Pengaruh Media Movie Maker Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Tinambung. *Journal Pegguruang*, 2(2), 370–373. <https://doi.org/10.35329/jp.v2i2.1419>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: Studi kasus pada siswa 'X.' *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>

- Hidayati, R. (2020). Peran orang tua: Komunikasi tatap muka dalam mengawal dampak gadget pada masa golden age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2). <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Indra, N., & Sari, V. P. (2022). Pengaruh Media Gagged Pada Perkembangan Karakter anak-anak Remaja Zaman Sekarang di Desa Sungai Jambu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2345–230. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5790>
- Intan, S., & Yarni, L. (2024). Psikologi Perkembangan Prantal, Usia Dini, Dan Anak: Hakikat Perkembangan Dan Pertumbuhan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 317–328. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.475>
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) stppa tercapai di ra harapan bangsa maguwoharjo condong catur yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112–136. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Marweli, M., Sowanto, S., & Erdiansyah, B. (2022). Pengaruh Mathematics Anxiety Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dengan Strategi Rolling Class pada Siswa SMA di Era New Normal. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 64–78. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i1.726>
- Novitasari, N. (2019a). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/IJECE.V3I1.53>
- Novitasari, N. (2019b). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/IJECE.V3I1.53>
- Puspita, A. M. I. (2019). Peran Budaya Literasi Pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 105–113. <https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.353>