
Pengaruh Bermain Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Aud di Desa Wonorejo

Endah Mujiati

Institut Pesantren Mathali'ul Falah

endahmirza01@gmail.com

Laili Zumrotul Badriyah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah

lailizumrotul027@gmail.com

Liya Ummil Jaziroh

Institut Pesantren Mathali'ul Falah

liyaummil@gmail.com

Lilis Thoatun Ni'mah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah

lilisthoatunnimah@gmail.com

Nurul Fitriyah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah

fitriyahnurul256@gmail.com

ABSTRACT

In an increasingly modern era, the development of science and technology is also unstoppable. Many countries are innovating with technology. Like the creation of gadgets. A device is a small one-hand-held device that has a lot of functions ranging from communication tools, getting information, entertainment, or even as a lifestyle. With so many functions presented, many people are deceived, especially parents. Parents give devices to their children with the intention of providing technology-based learning, but instead they are misused by others. Many children prefer to watch or play games with their devices rather than study. Not even a few children are less sensitive to their environment. This is what underlies the author to conduct research in Wonorejo Village, Tlogowungu District. In this study, the author used quantitative methods, namely methods that use numbers, starting from collecting data, interpretation of the data obtained, and exposure of the results. In data collection, the authors used population and sample techniques. The author took 33 samples from the total population, namely 250 early childhood children in Wonorejo Village, Tlogowungu District. The results of this study also use regression correlation techniques, namely by how far the correlation or relationship of a variable with one another variable which is then proven by the results of the T test.

Keywords: *gadget, social emotional, early childhood*

Abstrak

Di zaman yang semakin modern, perkembangan IPTEK juga tidak dapat terbendung lagi. Banyak negara-negara yang berinovasi dengan teknologi. Seperti penciptaan gawai. Gawai merupakan suatu alat kecil satu genggam tangan yang mempunyai fungsi yang sangat banyak sekali mulai dari alat komunikasi, mendapatkan informasi, hiburan, atau bahkan sebagai gaya hidup. Dengan banyaknya fungsi yang disajikan, banyak pula masyarakat yang terkecoh terutama para orang tua. Orang tua memberikan gawai terhadap anak-anak mereka dengan maksud memberikan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi justru malah disalahgunakan lain. Banyak anak-anak yang lebih suka menonton atau bermain game dengan gawai mereka ketimbang belajar.

Bahkan tidak sedikit anak yang kurang peka terhadap lingkungannya. Hal inilah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif yaitu metode yang menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik populasi dan sampel. Penulis mengambil 33 sampel dari total populasi yaitu 250 anak usia dini yang ada di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu.

Hasil penelitian ini juga menggunakan teknik korelasi regresi yaitu dengan seberapa jauh korelasi atau hubungan suatu variabel satu dengan variabel lain yang kemudian dibuktikan dengan hasil uji T.

Kata Kunci: *gawai, sosial emosional, anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Anak yang lahir di masa kini adalah anak yang lahir sebagai *native digital generations* yaitu anak-anak yang lahir di era digital dan sudah berinteraksi dengan berbagai perangkat digital sejak dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Lancaster dan Stillman dalam (Sujana, I. P., Sukadi, S., Cahyadi, I. R., & Sari, 2021) yang berpandangan bahwa generasi *digital native* adalah sebagai generasi yang mempunyai sikap yang realistis, memiliki jiwa toleran yang tinggi, lebih memilih bekerja sama daripada menerima perintah dari atasan, dan berpikiran pragmatis dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengakses internet terbesar di dunia. Menurut Hidayat dalam (Supratman, 2018) Indonesia menduduki peringkat ke enam terbesar di antara sekitar 3,6 miliar jumlah pengakses internet dunia. Dari remaja, orang tua bahkan anak – anak. Hampir sebagian besar Anak – anak suka bermain gawai bahkan hingga dapat mengakibatkan anak kecanduan. Mereka lebih memilih bermain gawai daripada bermain dengan teman sebaya nya. Karena bermain gawai dianggap lebih menarik dan tidak membosankan. Bahkan tidak sedikit orang tua yang memberikan gawai kepada anak – anaknya dengan alasan jika diberikan gawai anak – anak akan lebih anteng dan tentunya orang tua merasa lebih ringan pekerjaannya. Jika hal ini dibiarkan berlangsung terus menerus tanpa adanya pengawasan, tentu akan mempengaruhi perkembangan si kecil, terutama perkembangan sosial emosionalnya tidak terkontrol. Anak menjadi ketergantungan dan dapat mengganggu perkembangan anak.

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan. Karena hal tersebut merupakan bekal anak - anak untuk mengelola emosi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya. Tanpa kemampuan mengelola emosi dan kemampuan berinteraksi sosial yang baik, anak akan kesulitan beradaptasi dengan lingkungannya dan cenderung anak menjadi pendiam, pemalu. Kemampuan ini juga akan membantu anak menemukan jati dirinya dan penyelesaian masalah yang dihadapi anak kelak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Sucipto, Huda, 2016). Mereka menemukan fakta bahwa hampir setengah anak yang menggunakan gawai suka menyendiri dan kurang berinteraksi dengan orang lain. Disini peran orang tua lah yang paling dibutuhkan. Orang tua hendaknya dapat memberikan pendampingan ketika anak bermain gawai. Karena bagaimanapun, anak adalah tanggung jawab orang tua

yang harus dijaga dan didik sesuai dengan tahap - tahap perkembangannya. Menurut (Zuhra, H., Husnaini, N., & Imran, 2022) pemberian nasihat dan pengertian kepada anak harus tetap dilakukan oleh orang tua, karena anak adalah sosok individu yang berada pada masa dimana anak sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat memberi pengaruh pada tahap kehidupan anak selanjutnya.

Keadaan tersebut terjadi pada Anak Usia Dini di desa Wonorejo, yang mana anak- anak lebih suka menonton video melalui gawai daripada bermain dengan teman sebayanya. Dari penggunaan gawai tersebut berdampak pada perilaku anak yang susah diajak komunikasi, kurang merespon ketika diajak bicara, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan lebih suka menyendiri dibandingkan bermain dengan teman-temannya. Hal tersebut yang menjadikan alasan peneliti untuk melakukan penelitian apakah benar penggunaan gawai pada anak usia dini akan menimbulkan dampak yang relatif merugikan daripada dampak yang menguntungkan terhadap perkembangan sosial emosional anak - anak.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada permasalahan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya (Krisnan, 2021). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel x dan satu variabel y. Yaitu variabel X (pengaruh bermain gawai) dan variabel Y (perkembangan sosial emosional anak usia dini). Data yang dikumpulkan nantinya akan diolah peneliti kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel.

Teknik pengumpulan data

1. Angket/ kuesioner

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data tersebut nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi, keterangan dan bahan penelitian yang diperlukan dalam proses penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner. Angket di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebut dengan daftar pertanyaan

tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket sama dengan kuesioner yaitu suatu alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi, atau bisa juga disebut sebagai daftar pertanyaan (Salmaa, 2021) Angket yang digunakan adalah angket tertutup, artinya alternatif jawaban dari pertanyaan sudah disediakan. Responden hanya memilih salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pendapatnya. Terdapat empat alternatif jawaban yaitu : Selalu dengan skor nilai 4, Sering dengan skor nilai 3, serta kadang - kadang dan tidak pernah yang masing - masing memiliki skor nilai 2 dan 1. Peneliti telah menyebar 33 angket secara acak ke orang tua anak yang ada di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu. Angket tersebut berisikan 29 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Peneliti sudah memberikan alternatif jawaban untuk mempermudah pengisian angket.

2. Populasi dan Sampel

Sugiyono dalam (Imron Imron, 2019) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian populasi di atas, maka yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang ada di desa Wonorejo kecamatan Tlogowungu yang jumlahnya kurang lebih ada 250 anak yang terkumpul dalam rentang umur 1 - 5 tahun. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Imron Imron, 2019). Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 33 anak usia dini yang terdapat di desa Wonorejo kecamatan Tlogowungu dari keseluruhan populasi sebesar 250 anak.

Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, pearson correlation dan regresi. Regresi digunakan untuk menentukan dasar ramalan dari suatu distribusi data yang terdiri dari variabel kriterium (Y) dan satu variabel prediktor (X) yang memiliki bentuk hubungan yang linier. Setelah melakukan penghitungan hasil regresi

maka akan dihitung pula hasil Uji T. Hasil Uji T ini untuk menguji kebenaran suatu hipotesis.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Gawai menurut wikipedia adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, 2017). Sedangkan Menurut Ma'ruf dalam (Oktavia, N., 2019) gawai merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disosialisasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Definisi gawai adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Jadi secara umum, gawai dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaannya yang cukup praktis serta memiliki fungsi yang khusus seperti sebagai alat komunikasi, mempermudah pekerjaan serta sebagai media hiburan. Senada dengan (Hidayat, 2022) yang menyebutkan bahwa Secara umum fungsi gadget adalah untuk mempermudah atau membantu aktifitas kita dalam kehidupan sehari-hari dengan perangkat (alat) yang lebih praktis dengan ukuran yang kecil atau praktis (mudah dibawa-bawa). Hidayat mengatakan bahwa selain sebagai media komunikasi, gawai juga berfungsi sebagai sarana informasi serta sebagai media hiburan dan yang lebih dari itu adalah gawai sebagai gaya hidup.

2. Perkembangan sosial emosional menurut Hurlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku (Lubis, 2019). Sedangkan menurut (Purwanti, 2020). Pengertian perkembangan sosial emosional yang 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”.

3. Anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) (Pebriana, 2017). Sedangkan menurut Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 Pengertian anak usia dini adalah anak yang berusia 0 bulan (sejak lahir) hingga usia enam tahun (Purwanti, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati. Pada penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket yang berisi 29 pertanyaan kepada 33 responden yang diambil secara acak. Tiap – tiap responden harus mengisi angket sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Angket – angket tersebut kemudian dikumpulkan dan direkap untuk diolah datanya. Berdasarkan olah data tersebut di dapatkanlah hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Nila Korelasi

Regression Statistics	Nilai
Multiple R	0,5137686
R Square	0,2639582
Adjusted R Square	0,2402149
Standard Error	9,4257358
Observations	33

Nilai korelasi yang didapat sebesar 0,513. Ini berarti bahwa hubungan bermain gawai dan perkembangan sosial emosional mempunyai hubungan yang cukup. Nilai R square pada tabel sebesar 0,263. Ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen yaitu bermain gawai terhadap variabel dependen (perkembangan sosial emosional) adalah cukup. Hal ini berarti pula bahwa kemampuan variabel independen atau bermain gawai dalam menjelaskan variabel

dependen atau perkembangan sosial emosional masih terbatas. yaitu sebesar 26,3 %. Sedangkan 73,7 % lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

Analisis selanjutnya yaitu menghitung regresi

Tabel 2. Regresi

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>
Intercept	29,494798	6,769804	4,35682
var x	0,9348922	0,2803912	3,33424

Berdasarkan rumus $Y=a+bX$, maka akan didapatkan hasil $Y = 29,494 + 0,934x$. Angka 29,494 adalah nilai konstan, ketika nilai bermain gawai adalah konstan maka nilai rata rata yang didapat pada perkembangan sosial emosional adalah sebesar 29,494. Sedangkan 0,934 adalah nilai yang didapatkan variabel Y, ketika variabel X naik satu satuan yaitu ketika bermain gawai meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan pula perkembangan sosial emosional 1 satuan.

Untuk meyakinkan bahwa masing - masing variabel x dan y yaitu bermain gawai berpengaruh pada perkembangan sosial emosional, maka akan dilakukan pengujian dengan uji T.

Tabel 3. Thitung

Thitung	T Tabel	kesimpulan
17,303	1,693	ada pengaruh signifikan

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa nilai T hitung yang didapat sebesar 17,303 sedangkan nilai T tabel adalah 1,693. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa hasil dari T hitung lebih besar daripada T tabel. Yaitu $17,303 > 1,693$, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara bermain gawai dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Perkembangan sosial emosional yang terbentuk pada anak -anak di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu cukup dipengaruhi oleh bagaimana anak - anak tersebut menggunakan gawai.

Berdasarkan hasil penyebaran angket/kuesioner untuk orang tua, mayoritas orang tua menjawab selalu pada pertanyaan yang menyatakan bahwa anak menggunakan gawai lebih dari satu jam selama sehari semalam. Dan mayoritas orang tua menjawab sering pada pertanyaan yang menyatakan bahwa anak sering menggunakan gawai untuk bermain *game* dan menonton video youtube, dan jawaban kadang – kadang untuk belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radliya dkk yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari bermain gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini (Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, 2017). Pengaruh yang ditimbulkan tersebut dapat berupa pengaruh yang positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gawai di Desa Wonorejo yaitu anak dapat berkembang dalam hal motorik halus nya. selain itu bermain gawai juga dapat melatih konsentrasinya dan juga terdapat nilai seni di dalamnya. selain itu dampak negatif yang dapat timbul dari bermain gawai pada anak - anak di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu adalah anak menjadi lebih egois, beberapa ada yang bermain menirukan adegan kekerasan yang ada pada games seperti bermain pukul-pukulan dengan temannya, dan juga ada beberapa anak yang kemampuan interaksi sosialnya kurang sehingga anak lebih senang menyendiri, dan anak yang kurang bersimpati terhadap temannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil uji hipotesis diatas didapatkan fakta berdasarkan data yang ada bahwa hasil uji T hitung lebih besar dari Uji T dalam tabel yaitu $17,303 > 1,693$. Dari penelitian ini dapat kita simpulkan bahwa bermain gawai mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan emosional sosial anak di Desa Wonorejo Kecamatan Tlogowungu. Anak cenderung lebih egois dan kurang peduli terhadap temannya. bahkan ada beberapa anak yang kemampuan interaksi sosialnya kurang sehingga anak lebih senang menyendiri, dan anak yang kurang bersosialisasi dengan lingkungannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan artikel jurnal ini dan pembimbing skripsi yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, C. (2022). *Pengertian Gadget*.
<https://itkampus.com/pengertian-gadget/>
- Imron Imron. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 5(1), 19–28.
- Krisnan. (2021). *Berikut Ini 4 Pengertian Metode Kuantitatif Menurut Para Ahli*. <https://meenta.net/metode-kuantitatif/>
- Lubis, M. Y. (2019). MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN. *GENERASI EMAS*, 47–58.
- Oktavia, N., & M. (2019). GAWAI DAN KOMPETENSI SIKAP SOSIAL SISWA MI (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS V MIN 2 KOTA

MATARAM). *ELMIDAD*, 11(1), 19–40.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *JURNAL OBSESI Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Purwanti, M. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN. *AZZAHRA*, 53–64.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *AGAPEDIA*, 1(1), 1–12.
- Salmaa. (2021). *Angket Penelitian: Pengertian, Prinsip, Jenis, Langkah-langkah, dan Contohnya*. <https://penerbitdeepublish.com/angket-penelitian/>
- Sucipto, Huda, & N. (2016). POLA BERMAIN ANAK USIA DINI DI ERA GADGET SISWA PAUD MUTIARA BUNDA SUKODONO SIDOARJO. *Fenomena*, 3(6), 285–298.
- Sujana, I. P., Sukadi, S., Cahyadi, I. R., & Sari, N. W. (2021). PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK GENERASI DIGITAL NATIVE. *JURNAL PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNDIKSHA*, 9(2), 518–524.
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47–60.
- Zuhra, H., Husnaini, N., & Imran, K. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *KIDDO Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1–15.