



Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi

¹Ade Krisna Ginting, ²Liana Riski Stiasih

Akademi Kebidanan Bhakti Husada Cikarang, Bekasi, Indonesia
Email: ¹adekrisna7777@gmail.com, ²liantariskisetiasih@gmail.com

Abstract

Background: The use of gadgets can no longer be separated in everyday life, without exception for children. The increasing number of gadget use in children will have an impact on increasing gadget addiction as well as mental disorders and children's psychosocial development. This can be seen from the high internet access of children aged 5 years and over in Indonesia for social media, the percentage reaches 88.99%. gadgets with children's psychosocial development. Methods: This research is quantitative with a cross sectional approach. The sample in this study was 126 respondents at SDN Karang Baru 04 Cikarang Utara, Bekasi Regency. Sampling in the study used a simple random sampling technique with a questionnaire. Conclusion: There is a relationship between the use of gadgets and the psychosocial development of children at SDN 04 Karang Baru, Bekasi Regency. It is hoped that schools can utilize and develop the use of gadgets in teaching and learning activities to improve children's critical thinking skills, creativity, and encourage children's ability to solve problems, in addition, schools must cooperate with parents so that they can supervise and limit the use of children's gadgets while at home.

Keywords: Use of gadgets, Psychosocial development, Children

Abstrak

Latar Belakang: Penggunaan *gadget* sudah tidak bisa dipisahkan lagi dalam kehidupan sehari-hari, tanpa terkecuali bagi anak-anak. Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak pada meningkatnya kecanduan *gadget* serta gangguan mental dan perkembangan psikososial anak. Hal itu terlihat dari tingginya akses internet anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia untuk media sosial, persentasenya mencapai 88,99%. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak. Metode: Penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel pada penelitian sebanyak 126 responden di SDN Karang Baru 04 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* dengan *kuisisioner*. Hasil: Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak dengan nilai p value = 0,004 ($\alpha < 0,05$) dengan OR: 3,028. Kesimpulan: Terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak di SDN 04 Karang Baru Kabupaten Bekasi. Diharapkan agar sekolah dapat memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas anak, serta mendorong

kemampuan anak dalam pemecahan masalah, selain itu sekolah harus bekerjasama dengan orangtua agar dapat melakukan pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget anak selama di rumah.

Kata Kunci :Penggunaan *gadget*, Perkembangan psikososial, Anak

PENDAHULUAN

Perkembangan psikososial adalah proses sepanjang kehidupan yang dimulai dari awal kelahiran sampai sepanjang hayat kehidupan. Apa yang telah dipelajari dan dilewati oleh seseorang maka hal tersebut akan membentuk kepribadian seseorang dikemudian hari. Oleh karena itu sejak dini harus di ajarkan kepada anak agar dapat berkembang sehingga kelak anak dapat memiliki kepribadian yang baik, bersikap positif terhadap banyak hal, seperti percaya diri dan dapat percaya kepada orang lain, selain itu dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. (Firmawati., Uyuun Nur I, Biahomo, 2021)

Perkembangan anak harus diperhatikan sejak anak usia dini, karena apa yang dia terima dan dia dapat sejak kecil akan mempengaruhi perkembangannya kelak dikemudian hari, oleh sebab orang tua harus mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan anak diantaranya faktor nutrisi, genetic, ekonomi dan lingkungan, dari faktor lingkungan tersebut salah satunya adalah penggunaan gadget. (Yuniartiningsih, 2012)

Gadget adalah suatu perangkat telekomunikasi elektronik baik berupa telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah yang bersifat *portable* sehingga dapat dibawa ke mana-mana serta tidak perlu

disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel yang membuatnya menjadi lebih praktis. Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkat misalnya, komputer, ponsel, game, dan lainnya. Ada beberapa jenis-jenis gadget yang banyak digunakan saat ini seperti *laptop, computer, ipad, tablet*, kamera digital dan paling mayoritas perangkat digunakan saat ini oleh masyarakat adalah *handphone*. (Chusna, P. A. 2017)

Gadget sangat populer pada era teknologi saat ini, hampir semua anak-anak saat ini menggunakan gadget, sehingga anak-anak menjadi salah satu incaran produk elektronik termasuk gadget, Saat ini anak-anak menjadi salah satu konsumen aktif pengguna gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak, akan cenderung membuat anak melupakan kebutuhan dasarnya saat ini, yaitu kebutuhan untuk belajar dan mengenal, memahami serta berbaaur dengan baik dalam lingkungan masyarakat. Terkadang anak lebih asyik menggunakan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua mereka. Selain itu, ada anak yang seringkali marah dan tidak ketika diperintahkan oleh orang tua mereka. (Widia Rika dkk, 2021).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 di Indonesia, mayoritas anak dengan usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet untuk media sosial. Persentasenya mencapai 88,99%. Anak tersebut mengakses internet dengan berbagai tujuan diantaranya adalah untuk mengakses media social, sebagai hiburan sebanyak 63,08%, mengerjakan tugas sekolah sebanyak 33,04%, menggunakan internet untuk membeli suatu barang/jasa dan 13,13%, mendapatkan informasi terkait barang/jasa serta sebesar 13% untuk mengirim atau menerima email. Atas semua tujuan tersebut mayoritas anak usia 5 tahun keatas (98.70%) mengakses internet menggunakan ponsel pintar. Hal tersebut berdampak pada tingginya jumlah penggunaan gadget yang dapat meningkatkan angka kecanduan gadget khususnya pada anak. Penggunaan gadget yang tidak seharusnya atau secara berlebihan (kecanduan) tentunya akan dapat membuat prevalensi resiko gangguan konsentrasi dan hiperaktivitas menjadi tinggi. (Setianingsih,, 2018)

Salah satu dampak dari aktifnya anak dalam penggunaan gadget dapat menyebabkan kecanduan sehingga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak yang dapat menyebabkan kesulitan dalam pengambilan keputusan, mengontrol emosi dan diri, tanggung jawab, dan nilai nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperefektifitas. (Setianingsih, 2018).

Ada banyak penelitian terkait dampak gadget terhadap perkembangan anak yang telah dilakukan oleh berbagai pihak baik dari dunia kedokteran maupun dunia psikolog. Hasil penelitian menyatakan jika pada masa anak-anak sudah terkena dampak negatif dari gadget apalagi sampai mengalami kecanduan, maka akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya akan berdampak pula pada prestasi. (Sabarkah, 2019)

Dampak dari penggunaan gadget secara umum dapat terlihat dan dapat merugikan perkembangan anak. Rasa ingin tahu yang tinggi dan kurangnya pengawasan dari oleh yang lebih dewasa saat anak menggunakan gadget akan cenderung mengakibatkan anak dapat dengan leluasa dalam mengakses situs yang terlarang selain itu anak akan kecanduan game online. Salah satu dampak yang lebih mengkhawatirkan adalah ketika terlalu focus dengan game yang ada digadget, seringkali anak mengabaikan perintah orang tua. Selain itu penggunaan *gadget* memberikan efek negatif khususnya pada anak usia dini diantaranya mempengaruhi kesehatan fisik (mengganggu penglihatan, kekakuan, kerusakan tulang belakang) dan ketergantungan sehingga menghambat perkembangan psikososial anak (Febriana, 2017).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi dari 26 anak usia 9-12 tahun, ada 79 % (20 orang) anak

menggunakan gadget dengan lama penggunaan kategori berisiko dan diantara 20 orang tersebut, sebanyak 10 orang (50%) memiliki perkembangan psikososial kurang baik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak di di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel dependen pada penelitian ini adalah perkembangan psikososial anak dan variabel independennya adalah penggunaan gadget. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu Januari-Maret 2022. Sumber data dalam penelitian adalah data primer dari anak usia 9 - 12 tahun di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi tahun 2022.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi usia 9 - 12 tahun (Kelas 4 - 6) di SDN Karang Baru 04 berjumlah 184 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 126 responden Penentuan sampel ditentukan dengan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

$$n = \frac{184}{1 + 184(0.05)^2}$$

$$n = \frac{184}{1 + 0.46}$$

$$n = \frac{184}{1.46}$$

$$n = 126 \text{ orang}$$

Adapun kriteria *Inklusi* dalam penelitian adalah sebagai berikut

Kriteria *Inklusi* antara lain:

1. Seluruh siswa dan siswi yang ada usia 9 -12 tahun (kelas 4 - 6) di SDN Karang Baru 04
2. Responden pernah menggunakan gadget dan hadir saat dilakukan pengambilan data.
3. Bersedia untuk menjadi responden

Kriteria *Eklusi* dalam penelitian ini adalah anak kelas 4 - 6 yang tidak bersedia menjadi responden dalam penelitian.

Tehnik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil masing-masing sampel dari anak usia 9-12 tahun (kelas 4-6) secara *random* (acak) sebanyak 126 responden dengan cara:

1. Menuliskan nomor absen seluruh siswa kelas 4-6 di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi
2. Setelah semua ditulis kemudian dimasukkan dalam satu wadah tertutup untuk dilakukan pengocokan

- Kocok sesuai perhitungan jumlah responden, nomer-nomer absen yang keluar itulah yang akan menjadi responden.

Instrument pengumpulan data pada penelitian menggunakan kuisioner. Pengolahan dan analisa data pada penelitian ini dilakukan melalui analisa data bivariat dengan uji statistic *Chi Square*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi

Penggunaan Gadget	Psikososial				Total		P Value	OR/95% CI
	Baik		Kurang Baik					
	N	%	N	%	N	%		
Tidak Beresiko	41	65	22	34	63	100	0.004	3.028 (1.465-6.258)
Beresiko	24	38	39	61.9	63	100		
Total	65	51	61	48,4	126	100		

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis data dari 126 responden ditemukan responden yang menggunakan gadget kategori beresiko dan memiliki perkembangan psikososial kurang baik sebesar 39 (61.9%).

Berdasarkan hasil uji statistic dengan menggunakan *chi square* didapatkan nilai p value = 0,004 ($\alpha < 0,05$) yang berarti ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak. Dari hasil analisis diperoleh nilai OR = 3,028 artinya anak yang menggunakan gadget dengan kategori beresiko memiliki peluang 3 kali

untuk memiliki perkembangan psikososial kurang baik bila dibandingkan dengan anak yang menggunakan gadget dengan kategori tidak beresiko

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Agung Iskandar, Widiputera Ferdi Widodo, tahun 2019 di enam sekolah di daerah DKI dan sekitarnya yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial, sosio-emosional, kemandirian, kemandirian, tanggung jawab, dan berdampak terhadap prestasi siswa disekolah.

Selain itu hasil, penelitian ini sejalan dengan Masthura dkk 2018 yang dilakukan di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai p-value 0,027 yang berarti bahwa p-value tersebut $< \alpha = 0,05$ yang artinya ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan responden menjadi tidak konsentrasi sebagai akibat dari kecanduan dalam menggunakan menggunakan gadget sebab di dalam gadget memiliki banyak aplikasi yang sangat menarik perhatian seperti games, kamera, video. Hal tersebut sangat menarik perhatian anak yang apabila anak secara terus menerus menggunakan gadget tanpa disertai pembatasan dan pembatasan maka cepat atau lambat hal tersebut akan turut mempengaruhi perkembangan psikososial anak diantaranya malas

bersosialisasi dengan lingkungan, malas menyelesaikan tugas, dan yang terburuk terkadang ketika guru menerangkan pelajaran di kelas, ada siswa yang bermain gadgetnya di belakang. Hal tersebut tentunya memberikan dampak negative terhadap proses pembelajaran yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar anak, selain itu juga dapat menyebabkan terjadinya gangguan pola tidur, agresif, penyakit mental, pikun digital, sampai terjadinya kecanduan gadget. Semua dampak tersebut tentunya sangat merugikan bagi anak dan harus segera di tanggulanginya agar tidak mengganggu perkembangan psikososial anak,

Penelitian yang dilakukan Firmawati, Biahomo dkk yang dilakukan di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo juga sejalan dengan hasil penelitian. Pada penelitian diperoleh hasil terdapat hubungan antara gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Mengacu kepada hasil penelitian terlihat dari hasil jawaban mayoritas responden menyatakan setuju bahwa anak-anak cenderung pendiam, suka mencari perhatian, serta anak kurang percaya diri khususnya saat sedang berbicara dengan orang yang lebih dewasa.

Selain penggunaan gadget, salah satu aspek yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak adalah lingkungan keluarga. Hampir seluruh waktu anak banyak dihabiskan di rumah dengan seluruh anggota keluarga oleh karena itu keluarga

memiliki peranan penting dalam pembentukan perilaku, membantu perkembangan psikososial anak dan kepribadian anak dengan kata lain orangtua adalah contoh *role model* bagi anak. Orang tua merupakan contoh yang paling mendasar dalam berpikir dan bertindak termasuk berperilaku dalam keluarga yang nantinya akan ditiru oleh anak. Oleh karena setiap orang tua juga harus dapat menjadi contoh bagi anaknya khususnya dalam penggunaan gadget. (Saputro Heri, Talan Yufentri Otnial, 2017)

Orangtua juga harus melakukan pengawasan terhadap anaknya dalam penggunaan gadget. Selain itu orang tua juga harus melakukan pendampingan saat menggunakan gadget, melakukan pengawasan dengan mengadakan pembatasan khususnya dalam hal waktu penggunaan gadget agar anak tidak menggunakan gadget secara berlebihan, orangtua juga diharapkan agar lebih selektif dalam memilih fitur maupun aplikasi yang tersedia pada gadget anak. Apabila pemantauan terkait penggunaan gadget kurang, maka anak dapat dengan leluasa menggunakan gadget yang tidak pada seharusnya, selain itu anak dapat mengakses beragam hal yang seharusnya tidak boleh diakses oleh anak-anak. (Imron Riyanti, 2017)

Setianingsih, 2018 menyatakan penggunaan *gadget* yang sudah lebih dari seharusnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena di ketika anak menggunakan gadget

maka produksi hormone dopamine akan meningkat hal tersebut tentunya akan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks. Adapun fungsi dari prefrontal korteks salah satunya adalah mengontrol diri, mengontrol emosi, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab, serta nilai nilai moral lainnya. Bila terjadi gangguan kematangan korteks maka hal tersebut dapat menimbulkan gangguan konsentrasi dan hiperefektifitas.

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu tidak menggambarkan faktor lain, sehingga keterbatasan variabel penelitian ini memungkinkan atau dapat mempengaruhi hasil penelitian ini.

SIMPULAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak dengan nilai p value = 0,004 ($\alpha < 0,05$) dan diperoleh nilai OR = 3,028 yang artinya anak yang menggunakan gadget beresiko 3 kali untuk mengalami perkembangan psikososial kurang baik bila dibandingkan dengan anak yang menggunakan gadget dengan kategori tidak beresiko. Diharapkan agar sekolah dapat memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan gadget dalam kegiatan proses pembelajaran disekolah dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas anak, serta mendorong kemampuan anak dalam pemecahan masalah, selain itu sekolah harus bekerjasama dengan orangtua agar dapat

melakukan pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget anak selama di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Iskandar , Widiputera Ferdi Widodo, 2019. The Effect of The use of Gadget on Psychosocial, Socio-Emotional, Self-Reliance, Responsibility, and Students Learning Results in Elementary School. Jakarta, Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia
- BPS, 2021, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas). <https://www.bps.go.id>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. Diakses pada tanggal 25 Juni 2020 dari <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>.
- Firmawati, F, Nur Uyuun I Biahomo. 2021. Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. *Zaitun (Jurnal Ilmu Kesehatan)*.7(2).

- Saputro Heri, Talan Yufentri Otnial, 2017. Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah, *Journal Of Nursing Practice* <http://jurnal.strada.ac.id/jnp> Vol.1 No.1 Oktober 2017. hlm 1 -8
- Imron, R. 2017. Hubungan penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten. *Jurnal Keperawatan*, Volume XIII, No.2, 148-154
- Istutik, D. 2021. Hubungan Belajar Dirumah Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di SD Islam Al Umar Kecamatan Skumbung Tahun 2021 (Doctoral disertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Keliat B A, Novy Helena, Heni Nuraeni, (2011) *Keperawatan Kesehatan Jiwa Komunitas*, Jakarta. EGC
- Masthura, S., Iqbal S.M., Dkk. 2018 Hubungan penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. *jurnal Aceh Medika*, 171-175
- Sabarkah, Milana, Abdillah,. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Anak (*Jurnal Pemikiran & Pencerahan*). Vol 15 No.1
- Setinganingsih Ardani, & Khayati, 2018. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktifitas (*Jurnal Pemikiran & Pencerahan*). Vol 16 No.2
- Widia Rika dkk, 2021, The Impact of Gadget Use on Psychological Development in Elementary School Children, *International Journal of Research and Review* DOI: <https://doi.org/10.52403/ijrr.20210843> Vol.8; Issue: 8; August 2021