



Pengaruh Penggunaan *Gadged* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Dusun Seran, Desa Rumbuk Timur, Kecamatan Sakra Tahun 2023

Vera Santina Br. Sembiring¹, Restu Monika Nia Betaubun², Suratni³

¹ Mahasiswa Prodi Sosiologi, Fakultas Hukum Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Terbuka, Indonesia

² Dosen Prodi Sosiologi, Fakultas Hukum Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Terbuka, Indonesia

³ Dosen Prodi Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka, Indonesia

Email: @restumonika@ecampus.ut.ac.id

Received: 20-04-2024

Accepted: 01-06-2024

Published: 17-06-2024

Abstract

This study aims to determine the effect of Gadget use on the social behaviour of early childhood in Seran Hamlet, East Rumbuk Village, Sakra District in 2023. Research data were collected through questionnaires given to parents or guardians of early childhood living in Seran Hamlet. The research method used is a quantitative approach with direct data collection. The research sample consisted of 28 early childhood. Data collection techniques include observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using the simple regression method to evaluate the relationship between the independent variable, namely Gadget Use, and the dependent variable, namely Early Childhood Behaviour. The results showed that there is a correlation and influence between the use of Gadgets and early childhood behaviour, with a correlation coefficient that exceeds the alpha (5%) significance level, namely $0.45 > 0.05$. Based on the analysis conducted, the results showed that the use of Gadgets has a negative relationship with early childhood behaviour, with a significance level of -91.289 . Therefore, it can be concluded that the use of Gadgets has a negative impact on early childhood behaviour in Seran Hamlet.

Keywords: Early childhood, Gadget use, Social behaviour

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial anak-anak usia dini di Dusun Seran, Desa Rumbuk Timur, Kecamatan Sakra pada tahun 2023. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada orang tua atau wali dari anak-anak usia dini yang tinggal di Dusun Seran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data secara langsung. Sampel penelitian terdiri dari 28 anak usia dini. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode regresi sederhana untuk mengevaluasi hubungan antara variabel bebas, yaitu Penggunaan Gadget, dan variabel terikat, yaitu Perilaku Anak Usia Dini. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi dan pengaruh antara penggunaan Gadget dan perilaku anak usia dini, dengan koefisien korelasi yang melebihi tingkat signifikansi alpha (5%), yaitu $0,45 > 0,05$. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Gadget memiliki hubungan negatif dengan perilaku anak usia dini, dengan tingkat signifikansi sebesar $-91,289$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gadget memiliki dampak negatif pada perilaku anak usia dini di Dusun Seran.

Kata Kunci: *Anak usia dini, Penggunaan Gadget, Perilaku sosial*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan pesat seiring dengan perubahan zaman. Setiap hari, teknologi terus berkembang dengan jenis dan sifat yang berbeda. Saat ini, akses terhadap teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan yang penting. Teknologi memiliki peran yang signifikan dalam memenuhi berbagai tuntutan kehidupan saat ini. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi yang cepat, termasuk kemunculan Gadget, telah memperbaiki komunikasi. Gadget merupakan perangkat kecil dengan fungsi unik yang berbasis pada prinsip-prinsip elektronik. Salah satu tujuan utamanya adalah mempermudah komunikasi dan memberikan akses informasi. Terdapat berbagai jenis Gadget yang umum digunakan, seperti tablet, laptop, ponsel cerdas, televisi 3D, pemutar musik digital, dan perangkat lainnya. Gadget memudahkan komunikasi dengan orang lain dan mengakses informasi melalui penggunaan teknologi elektronik pada perangkat tersebut (Setianingsih, 2019).

Gadget mencakup berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, tablet PC, dan ponsel cerdas atau smartphone. Sebuah studi yang dipublikasikan oleh American Association of Pediatrics (AAP) menyoroti dominasi penggunaan media dalam kehidupan anak-anak saat ini. Gadget menjadi media yang paling umum digunakan oleh anak-anak, dan terjadi peningkatan hampir dua kali lipat dalam persentase anak-anak yang menggunakannya (dari 38% menjadi 72%). Selain itu, penelitian tersebut juga mencatat adanya peningkatan jumlah bayi berusia 1 tahun yang menggunakan Gadget.

Gadget, sebagai hasil kemajuan teknologi, telah mengubah cara manusia berkomunikasi dengan kemampuannya untuk melampaui batasan ruang dan waktu (Marpaung, 2018). Saat ini, komunikasi

telah mengalami kemajuan signifikan berkat perkembangan penggunaan Gadget. Gadget mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, seperti smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook yang menggabungkan fitur komputer portabel seperti notebook dan akses internet. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2016), media memiliki peran penting dalam memfasilitasi interaksi sosial, terutama dalam kontak sosial dan komunikasi antarindividu. Gadget, sebagai perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan orang lain dengan mudah dan cepat. Gadget merujuk pada peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang spesifik. Secara umum, menurut Wikipedia, Gadget adalah objek teknologi kecil (seperti perangkat atau alat) yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap sebagai barang baru yang menarik. Gadget ditandai dengan desain yang tidak biasa atau cerdas dibandingkan dengan teknologi konvensional saat ditemukan.

Tahun demi tahun, penggunaan perangkat elektronik di kalangan anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menjadi perhatian serius bagi bangsa kita. Orang tua sering kali memberikan anak-anak mereka perangkat teknologi tinggi agar mereka bisa bermain game di dalamnya. Anak-anak cenderung lebih cepat menguasai Gadget daripada orang dewasa. Bahkan, ada kemungkinan bahwa orang tua mereka sendiri belum terampil dalam menggunakan Gadget yang dimiliki. Tidak hanya orang dewasa, tetapi anak-anak juga memiliki risiko rentan terhadap kecanduan Gadget. Ketua Lembaga Perlindungan Anak mencatat bahwa sejak tahun 2013 terdapat 17 kasus anak yang mengalami kecanduan Gadget. Komisi Nasional Perlindungan Anak juga telah menangani 42 kasus serupa sejak tahun 2016, sesuai dengan laporan yang dikutip (Kominfo, 2018). Menurut Zaini & Soenarto (2019) seperti yang dijelaskan dalam studi oleh Rahayu, dkk. (2021), Gadget memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak. Mereka tertarik pada Gadget karena dapat bermain game, menonton video, mendengarkan musik, berkomunikasi, dan membaca situs web sambil menawarkan pengalaman visual, warna, suara, dan musik dalam satu perangkat. Penjelasan ini menyoroti fakta bahwa anak-anak tertarik pada perangkat tersebut karena kualitasnya yang menarik, yang meningkatkan kekhawatiran tentang bahaya kecanduan Gadget pada anak.

Definisi anak usia dini di Indonesia merujuk pada anak-anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Pasal 1 ayat 14 dalam undang-undang tersebut, pendidikan anak usia dini mencakup pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), anak usia dini meliputi rentang usia 0 hingga 8 tahun, dan mereka menerima layanan pendidikan di berbagai tempat seperti 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).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pebriana (2017) dengan judul "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa kebanyakan anak-anak lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain. Anak-anak yang sering bermain dengan teman-teman mereka mungkin mengalami perubahan jika mereka terbiasa menggantikan teman bermain dengan perangkat elektronik.

Bahkan pada anak usia dini, penggunaan teknologi secara berlebihan dan tidak tepat dapat memberikan efek negatif pada perilaku sosial seseorang. Terlalu bergantung pada teknologi dapat menyebabkan isolasi sosial dan penolakan dari orang-orang disekitarnya. Kehadiran Gadget dapat mengganggu proses interaksi sosial yang seharusnya berjalan dengan lancar pada anak-anak usia dini. Penggunaan Gadget dapat mengalihkan perhatian anak dari interaksi sosial langsung dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan fenomena ini, peneliti tertarik untuk melaksanakan studi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini di Dusun Seran, Desa Rumbuk Timur, Kecamatan Sakra pada Tahun 2023".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk angka atau numerik. Metode penelitian yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Penelitian ini dilakukan di Dusun Seran, Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu 5 hingga 10 Mei 2023. Populasi yang menjadi subjek penelitian ini meliputi semua anak usia dini yang tinggal di Dusun Seran, Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Timur. Total jumlah anak usia dini di Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Timur adalah 28 orang. Sampel penelitian ini merupakan sebagian dari populasi tersebut dan terdiri dari 28 orang yang memiliki karakteristik yang sesuai.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, angket atau kuesioner. Observasi adalah proses mengamati secara langsung fenomena atau proses yang terjadi dalam situasi nyata. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung di mana mereka mengamati dan mencatat semua aktivitas yang terjadi di lapangan sesuai dengan tujuan dan permasalahan penelitian. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan melengkapi data penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan angket atau kuesioner melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner terdiri dari daftar pertanyaan yang dikelompokkan dalam beberapa kategori. Terdapat dua jenis kuesioner berdasarkan siapa yang memberikan jawaban, yaitu kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Kuesioner langsung adalah ketika responden secara

mandiri mengisi kuesioner dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan. Di sisi lain, kuesioner tidak langsung adalah ketika pihak lain yang dekat dengan responden dan memiliki pengetahuan tentang responden tersebut menjawab pertanyaan atas nama responden. Pemilihan antara kuesioner langsung atau tidak langsung tergantung pada situasi dan karakteristik responden yang diteliti, seperti jika responden memiliki keterbatasan seperti buta huruf. Melalui penggunaan kuesioner, peneliti dapat mengumpulkan data dengan efisien dan mencakup sejumlah responden dalam populasi yang luas.

Teknik analisis data menggunakan Uji normalitas, untuk mengevaluasi apakah data penelitian mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Penting untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal, karena metode statistik parametrik hanya dapat digunakan jika data memenuhi asumsi normalitas. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menguji normalitas adalah grafik Normal Probability Plots, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017:239). Dalam metode ini, grafik digunakan untuk memvisualisasikan sejauh mana data menyerupai pola distribusi normal. Penjelasan lebih lanjut mengenai penggunaan grafik Normal Probability Plots dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Jika titik data terdistribusi secara merata sepanjang garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi dalam model regresi. Hal ini menunjukkan bahwa data cenderung mengikuti pola distribusi normal atau mendekati distribusi normal. 2) Namun, jika titik data tersebar secara signifikan dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas tidak terpenuhi dalam model regresi. Hal ini menandakan bahwa data tidak mengikuti pola distribusi normal, dan penggunaan metode statistik parametrik untuk pengujian hipotesis mungkin tidak sesuai. Dengan menerapkan teknik grafik Normal Probability Plots, kita dapat melakukan penilaian terhadap normalitas data yang digunakan dalam penelitian dan menentukan apakah data tersebut memenuhi asumsi distribusi normal atau tidak.

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memperbandingkan varians antara dua kelompok data dan memastikan apakah keduanya memiliki karakteristik yang serupa sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Terdapat beberapa kriteria yang digunakan dalam pengujian homogenitas, dan beberapa kriteria umum yang sering digunakan meliputi: 1) Apabila nilai p-value dari uji homogenitas kurang dari 0,05, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antara data dari populasi yang diuji, menunjukkan bahwa variansnya tidak homogen. 2) Sebaliknya, apabila nilai p-value lebih besar atau sama dengan 0,05, dapat disimpulkan bahwa data dari populasi memiliki varians yang serupa atau homogen. Melalui pengujian homogenitas, dapat memperoleh informasi apakah kedua kelompok data memiliki varians yang serupa atau tidak. Hasil uji homogenitas ini memiliki implikasi penting terhadap analisis lanjutan yang akan dilakukan.

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis koefisien korelasi untuk mengukur tingkat hubungan antara variabel independen, yakni Penggunaan Gadget, dengan variabel dependen Perilaku Sosial Anak. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi apakah terdapat hubungan positif atau negatif antara variabel-variabel independen tersebut, serta seberapa kuat hubungan tersebut. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menghitung koefisien korelasi adalah Pearson Product Moment. Metode ini secara umum digunakan untuk mengukur hubungan linier antara dua variabel dan memberikan informasi tentang arah dan kekuatan hubungan tersebut. Analisis koefisien korelasi dengan menggunakan metode ini membantu peneliti dalam memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang hubungan antara Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial Anak. Selain itu, dalam penelitian ini, analisis koefisien korelasi juga dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel-variabel independen, yaitu Economic Value Added, Beta Saham, dan Profitabilitas, terhadap Return Saham sebagai variabel dependen. Analisis ini dilakukan baik secara parsial maupun secara simultan. Dalam menghitung koefisien korelasi, peneliti merujuk pada rumus yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017:276).

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi *pearson product moment*
- n = Banyaknya sampel
- $\sum x$ = Jumlah nilai variabel x
- $\sum y$ = Jumlah nilai variabel y
- $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat variabel x
- $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat variabel y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlokasi di Dusun Seran, Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Barat, dan dilaksanakan dalam rentang waktu 5-10 Mei 2023. Tahap awal penelitian melibatkan distribusi angket kepada orang tua setiap anak untuk mengumpulkan informasi mengenai penggunaan Gadget, tempat tinggal, dan usia anak-anak. Data yang terkumpul dari observasi dan angket kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 16. Proses analisis dimulai dengan menguji kebernormalan data, dilanjutkan dengan uji kelinieran dan uji homogenitas data. Hasil analisis menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki distribusi yang normal, hubungan yang linear, dan varians yang homogen.

Selanjutnya, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data menggunakan analisis korelasi. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan Gadget

berpengaruh terhadap perilaku sosial anak usia dini. Dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis, data yang telah dianalisis akan digunakan dalam analisis korelasi.

Correlations			
		Penggunaan Gadget	Perilaku Sosial Anak
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-.382*
	Sig. (2-tailed)		.045
	N	28	28
Perilaku Sosial Anak	Pearson Correlation	-.382*	1
	Sig. (2-tailed)	.045	
	N	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

(Sumber SPSS16)

Sebelum melakukan interpretasi terhadap data, sebuah hipotesis dapat diajukan dengan pernyataan sebagai berikut: "Tidak ada dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini (Hipotesis Nol)." Setelah melakukan pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (sig.) yang kurang dari 0,05, hipotesis nol (Hipotesis Nol) dapat ditolak. Dalam tabel kedua, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,045, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, Hipotesis Nol dapat ditolak, yang mengindikasikan adanya hubungan antara penggunaan Gadget dan perilaku sosial anak.

Penelitian ini telah dilaksanakan di Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Timur, dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Correlations			
		Penggunaan Gadget	Perilaku Sosial Anak
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-.382*
	Sig. (2-tailed)		.045
	N	28	28
Perilaku Sosial Anak	Pearson Correlation	-.382*	1
	Sig. (2-tailed)	.045	
	N	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	235.930	1	235.930	4.432	.045 ^a
	Residual	1383.927	26	53.228		
	Total	1619.857	27			

a. Predictors: (Constant), Gadget
b. Dependent Variable: Perilaku sosial anak

Berdasarkan hasil output yang diperoleh, terlihat bahwa terdapat nilai F hitung sebesar 4.432 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.045, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0.05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel partisipasi atau, dengan kata lain, terdapat pengaruh antara variabel Penggunaan Gadget (X) terhadap variabel Perilaku sosial anak (Y). Dalam persamaan regresi, didapatkan nilai Constant (a) sebesar 91.289 dan nilai koefisien regresi Gadget (b) sebesar 0.374. Dengan demikian, persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut:

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	91.289	12.057		7.572	.000
	Gadget	-.374	.178	-.382	-2.105	.045

a. Dependent Variable: Perilaku sosial anak

a = Konstanta dari koefisien yang tidak berubah adalah 91.289. Ini berarti bahwa ketika tidak ada penggunaan Gadget (X), nilai konstan dari Perilaku sosial anak (Y) adalah 91.289.

b = Koefisien regresi dengan nilai -0.374. Ini berarti setiap peningkatan 1% dalam penggunaan Gadget (X), Perilaku sosial anak (Y) akan mengalami penurunan sebesar -0.374.

Karena koefisien regresi memiliki nilai negatif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gadget (X) memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku sosial anak (Y). Oleh karena itu, persamaan regresinya dapat ditulis sebagai $Y = 91.289 - 0.374X$.

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi (Sig) diperoleh sebesar 0.045, yang lebih kecil dari probabilitas 0.05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan Gadget (X) dengan perilaku sosial anak (Y). Terkait dengan isu ini, DP3AP2KB Provinsi NTB (2022) telah menerbitkan artikel yang membahas efek negatif penggunaan Gadget pada anak-anak. Berbagai penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan Gadget yang berlebihan atau tidak terkendali pada anak-anak dapat memiliki dampak negatif pada berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk perilaku sosial. Beberapa efek negatif yang terkait dengan penggunaan Gadget pada anak-anak meliputi ketergantungan, keterlambatan perkembangan sosial, gangguan tidur, dan gangguan konsentrasi dan belajar.

Gadget saat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak generasi milenial. Namun, perlu disadari bahwa penggunaan Gadget yang berlebihan memiliki potensi merusak perkembangan otak anak-anak. Dalam konteks ini, terdapat istilah yang dikenal sebagai "gangguan ketergantungan terhadap layar Gadget" atau SDD (Screen Dependency Disorder) yang mengacu pada perilaku kecanduan Gadget. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa sekitar 30% anak di bawah usia enam bulan secara rutin terpapar Gadget dengan rata-rata penggunaan sekitar 60 menit per hari. Pada usia dua tahun, sembilan dari sepuluh anak terpapar Gadget dengan intensitas yang lebih tinggi, yang berpotensi menyebabkan SDD. Bahaya penggunaan Gadget pada anak-anak dapat meningkat lebih lanjut jika mereka terpapar sejak usia dini.

Orang tua perlu memahami beberapa petunjuk yang dapat mengidentifikasi apakah anak mengalami gangguan ketergantungan pada layar Gadget (SDD). Tanda-tanda ini mencakup perilaku agresif atau pemarah ketika anak tidak bisa menggunakan Gadget, perilaku tantrum saat Gadget diambil dari mereka, penolakan anak untuk berhenti bermain Gadget meskipun diminta oleh orang tua, kurang minat anak untuk bermain di luar rumah atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, terus menggunakan Gadget meskipun mengetahui dampak negatifnya, mencoba memperpanjang waktu bermain Gadget dan mungkin berbohong kepada orang tua, serta menggunakan Gadget sebagai cara untuk mengalihkan perhatian dan meminta waktu bermain yang lebih lama.

Selain tanda-tanda tersebut, penggunaan Gadget juga berpotensi merusak otak anak dan mengganggu proses tumbuh kembang mereka. Paparan layar Gadget dapat menyebabkan kerusakan pada otak anak dan mengganggu perkembangan otak mereka. Penggunaan yang berlebihan juga dapat menyebabkan kurang tidur pada anak, yang berdampak negatif pada kemampuan fokus mereka. Anak-anak yang sering menggunakan Gadget cenderung mengalami gangguan tidur, tidur di siang hari, dan terjaga di malam hari. Bahkan penggunaan Gadget selama 15 menit saja dapat mengurangi waktu tidur anak sekitar 60 menit.

Selain masalah tidur, terdapat beberapa dampak negatif lain yang perlu diperhatikan terkait penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak. Dampak-dampak ini termasuk keterlambatan perkembangan berbicara, masalah dalam tumbuh kembang fisik seperti perubahan berat badan yang drastis, sakit kepala, masalah gizi, insomnia, dan masalah penglihatan. Selain itu, anak-anak juga dapat mengalami masalah dalam tumbuh kembang mereka, seperti kecemasan, perasaan kesepian, rasa bersalah, isolasi sosial, dan perubahan mood yang drastis. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan Gadget anak dengan bijak serta memastikan mereka terlibat dalam kegiatan fisik, sosial, dan kreatif yang seimbang.

Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak-anak dapat menyebabkan penyusutan otak, yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam merencanakan dan mengatur kegiatan. Penting untuk diingat bahwa penggunaan Gadget yang berlebihan juga memiliki dampak negatif pada remaja dan orang dewasa, tetapi dampaknya lebih signifikan pada anak-anak karena otak mereka sedang dalam tahap perkembangan yang penting. Oleh karena itu, sebagai orang tua, sangat penting bagi kita untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif penggunaan Gadget yang berlebihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Timur, ditemukan bahwa penggunaan Gadget memiliki dampak pada perkembangan sosial anak usia dini. Uji korelasi product moment menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,045, yang lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan Gadget dan perilaku sosial anak usia dini.

Selanjutnya, uji hipotesis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,045, yang juga lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh Penggunaan Gadget (X) terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini (Y) di lokasi penelitian. Model regresi yang terbentuk adalah $Y = 91.289 - 0.374X$, yang berarti setiap penambahan 1% penggunaan Gadget akan menyebabkan penurunan sebesar 0.374 pada Perilaku Sosial Anak (Y). Kesimpulannya, koefisien regresi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa Penggunaan Gadget (X) memiliki pengaruh negatif terhadap Perilaku Sosial Anak (Y) usia dini di Dusun Seran, Desa Rumbuk, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada orangtua dan peneliti terkait penggunaan Gadget pada anak-anak. Pertama, penting bagi orangtua untuk memberikan pengenalan dini mengenai teknologi (Gadget) kepada anak dengan pengawasan yang tepat. Tujuannya adalah agar anak dapat memahami penggunaan Gadget dengan baik dan menghindari risiko yang mungkin timbul. Selanjutnya, orangtua perlu mengawasi penggunaan Gadget oleh anak-anak mereka. Pembatasan waktu penggunaan Gadget perlu diterapkan agar anak tidak kecanduan dan dapat menjaga keseimbangan antara kehidupan virtual dan kehidupan nyata. Hal ini akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional yang sehat.

Selain itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan indikator-indikator yang lebih spesifik dan komprehensif terkait pengaruh penggunaan Gadget pada anak-anak. Indikator-indikator tersebut dapat mencakup aspek kesehatan fisik dan mental, perkembangan sosial, kognitif, dan emosional, serta dampak jangka panjang dari penggunaan Gadget pada anak. Dengan adanya indikator yang lebih terperinci, penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh Gadget pada anak dan memberikan panduan yang lebih efektif bagi orangtua dalam mengelola penggunaan Gadget oleh anak-anak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak *Gadged* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837-849.
- Agustang, A. (2021). Interaksi sosial antara komunitas lokal dan pendatang serta perubahan struktur komunitas lokal: Studi kasus pada masyarakat majemuk di Kawasan Industri Makassar.
- Hisyam. J. & Hamid, A. R. (2015). *Sosiologi Perilaku Menyimpang*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*. (Alih Bahasa: Agus Dharma). Jakarta: Erlangga
- Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak, Kominfo, 23 Juli, Diakses Mei 2023 , https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Marpaung, J. (2018). Dampak penggunaan *Gadged* dalam kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Studi Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
- Munisa, M. (2020). Pengaruh penggunaan *Gadged* terhadap interaksi sosial anak usia dini di tk panca budi medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadged* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Science And Social Research*, 5(3), 588-594.
- Novitasari, W. and Khotimah, N., 2016. Dampak penggunaan *Gadged* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), pp.182-186.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan *Gadged* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan *Gadged* pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan *Gadged* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236- 1241.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan *Gadged* terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan *Gadged* Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Setianingsih, E. S. (2019, October). *Gadged* “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?. In *Seminar Pendidikan Nasional (Sendika)* (Vol. 1,

- No. 1, pp. 397-405).
- Sofia, A., Irzalinda, V., dan Prawisudawati, E. (2016) membahas tentang faktor-faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak usia dini dalam jurnal berjudul "Faktor-faktor yang Berperan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini" yang diterbitkan dalam TPSAU DINI.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV Sujiono, Yuliani Nurani.
- Waspada Dampak Buruk *Gadged* Terhadap Anak, DP3AP2KB Provinsi NTB, 13 Januari, Diakses Juni 2023, <https://dp3ap2kb.ntbprov.go.id/2022/01/13/waspada-dampak-buruk-Gadged-pada-anak>