



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 2, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/03/2025
 Reviewed : 02/04/2025
 Accepted : 04/04/2025
 Published : 18/04/2025

Sherly Helena
 Simanjuntak¹
 Suri Handayani
 Damanik²

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DALAM KELUARGA DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PADA USIA 4 SAMPAI 6 TAHUN DIDESA KEDAI DURIAN DUSUN VI DELITUA

Abstrak

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dalam keluarga dengan keterampilan sosial anak usia 4 hingga 6 tahun di desa kedai durian dusun VI. Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan masih terlihat anak dengan keterampilan sosial belum berkembang secara optimal. Populasi pada penelitian ini yaitu warga desa kedai durian yang berada di dusun VI yang mempunyai anak berusia 4 hingga 6 tahun yang dimana jumlah anak di dusun ini berjumlah 15 anak. Pengambilan sampel pada populasi tersebut menggunakan sampel jenuh, artinya seluruh populasi berjumlah 15 anak digunakan menjadi sampel penelitian. Seluruh data penelitian menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan panduan observasi. Kemudian seluruh data tersebut akan dianalisis menggunakan uji analisis deskripsi, uji normalitas, dan uji hipotesis dengan korelasi spearman. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya korelasi antara 2 variabel yang diperoleh analisis uji spearman rank diperoleh $p \text{ value} = 0,001 < \alpha 0,05$ yang menyatakan bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dalam keluarga dengan keterampilan sosial anak dengan kekuatan hubungan dapat dilihat dari $R_{hitung} = -0,686$ yang dikategorikan dengan hubungan negatif yang kuat antara penggunaan gadget dengan keterampilan sosial anak maka dapat disimpulkan bahwa ada atau terdapat hubungan penggunaan gadget dengan keterampilan sosial anak usia 4 sampai 6 tahun di desa kedai durian dusun VI. Peneliti menyarankan untuk sebaiknya orang tua mampu membatasi penggunaan gadget pada anak. Orang tua juga harus mengawasi anak dalam menggunakan gadget mengatasi konten apa saja yang dilihat anak untuk mengurangi sisi Negative penggunaan gadget yang akan mempengaruhi keterampilan sosial anak pada lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Keterampilan Sosial, Anak Usia 4 sampai 6 Tahun.

Abstract

This study aims to determine the significant relationship between the use of gadgets in the family and the social skills of children aged 4 to 6 years in the Durian Village, Dusun VI. Based on the facts found in the field, there are still children whose social skills have not developed optimally. The population in this study were residents of the durian shop village in hamlet VI who had children aged 4 to 6 years, of which the number of children in this hamlet was 15 children. Sampling in this population used a saturated sample, meaning that the entire population of 15 children was used as the research sample. All research data uses data collection techniques in the form of questionnaires and observation guides. Then all the data will be analyzed using descriptive analysis tests, normality tests, and hypothesis tests with Spearman correlation. The results of this research show that the correlation between the 2 variables obtained by the UI Sperm Rank analysis showed that $p \text{ value} = 0.001 < \alpha 0.05$, meaning that there is a relationship between the use of gadgets and children's social skills and the closeness of the relationship can be seen from the calculated $r = -0.686$ which is categorized as a negative relationship. There is a strong relationship between the use of gadgets and the social skills of young children. It can be concluded that there is a relationship between the use of gadgets and

^{1,2}PGPAUD, FIP, Universitas Negeri Medan
 email: Sherlyhelena2018@gamil.com¹, suridamanik@unimed.ac.id²

the social skills of children aged 4 to 6 years in the durian shop village of Dusun VI. Researchers suggest that parents should be able to limit children's use of gadgets. Parents must also supervise children when using gadgets and monitor what content the child sees to reduce the negative side of using gadgets which can affect the child's social skills and their environment.

Keywords: Gadget Use, Social Skills, Children Aged 4 to 6 Years.

PENDAHULUAN

Anak-anak yang dikatakan usia dini adalah anak-anak dari usia 0 hingga 6 tahun, yang dikenal sebagai "usia emas", yaitu saat anak-anak mulai peka. Ketika anak menerima respon stimulus yang diberikan lingkungan, maka terbentuklah masa perkembangan sosial anak yang dipengaruhi oleh lingkungan dan masa ini juga anak sudah mulai berhubungan dengan orang lain.

Dengan berinteraksi dengan lingkungan mereka, anak-anak belajar melakukan hal-hal baru. Mereka juga belajar tentang semua proses kehidupan dan termotivasi untuk terus belajar dari pengalaman mereka. Salah satu perkembangan penting yang dapat dicapai anak terkait dengan lingkungan sosialnya adalah kemampuan berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya. Keterampilan sosial yang diperoleh anak-anak selama masa sosialisasi sangat penting untuk membangun hubungan dengan orang lain karena mereka diperkenalkan dengan berbagai jenis hubungan dan membuat hubungan dengan orang baru (Ogelman dkk.,2016, h.2).

Indikator dari keterampilan sosial itu sendiri mencakup kemampuan anak untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi, dan mempunyai rasa simpati dan empati dengan lingkungan sekitar (Desi dkk.,2014, h.14). Pada kemampuan keterampilan komunikasi dapat ditinjau dari beberapa hal antara lain anak bisa responsif, memberikan respon. Berkolaborasi sama halnya anak bisa bekerjasama dengan temannya anak mulai bermain bersama atau kooperatif dengan teman sebayanya. Berbagi disini anak bisa membagikan apa yang dimilikinya. Sedangkan pada kemampuan anak memiliki rasa empati dan simpati dimana anak bisa merasakan perasaan yang dirasakan oleh temannya dan anak memiliki rasa peduli yang tinggi serta anak mempunyai sikap saling menghargai satu dengan yang lainnya.

Keluarga merupakan ruang lingkup yaitu ayah, ibu, dan saudara. Keluarga adalah tripusat pendidikan yang memberikan pendidikan pertama dan utama kepada anak keluarga mempunyai tugas sebagai peletak dasar utama bagi pendidikan. Pendidikan anak termasuk memberikan pendidikan dasar sosial (Darmadi, 2019). Anak membutuhkan peran orangtua yang ada di sekitarnya dalam membentuk pribadi yang baik agar dapat bermanfaat dalam kehidupan sosialnya (Listia, 2015, h. 22). Di era digitalisasi, orang tua memiliki tantangan yang besar dalam pengasuhan anaknya, seperti yang diketahui penggunaan internet tidak melihat usia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Banyak orang tua di era ini merasa sulit menemukan cara terbaik untuk memberikan pengasuhan pada anak

Melaju pesatnya penggunaan gadget membuat banyak orang yang menggunakan internet di Indonesia. Pada tahun sebelumnya penggunaan internet di Indonesia sekitar 213 juta dan pada tahun 2024 mendapatkan peningkatan kembali dimana pengguna internet di Indonesia yaitu 221 juta yang artinya setara dengan 79.5% dari total populasi penduduk di Indonesia telah menggunakan internet (APJII,2024).

Gadget merupakan alat mini yang sangat bermanfaat. Sebenarnya, gadget ditujukan bagi individu yang tertarik dalam pekerjaan atau pendidikan. Namun ternyata beberapa pihak seringkali menyalahgunakan gadget. Sebagai contoh orang tua bisa langsung memberikan gadget kepada anak-anak mereka yang masih sangat kecil dengan maksud untuk menggunakannya sebagai media edukasi. Seringnya penggunaan gadget oleh anak mungkin berdampak negatif pada kesehatan mereka, sebab radiasi gadget dapat mempengaruhi perkembangan saraf dan otak anak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggi Kusuma (2022) ditemukan bahwa pada anak usia dini : anak cenderung mencoba banyak hal baru karena rasa ingin tahu yang sangat besar. Pada penelitian menggunakan gadget hasilnya cukup tinggi sehingga perkembangan anak yang mengalami keterlambatan, penggunaan gadget tergolong tinggi mencapai 45.5% dari kriteria

sedang, dan tinggi. Hal lain yang ditemukan oleh peneliti adalah bahwa anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget mungkin mengalihkan perhatian keluarga dan teman-teman kepada perangkat tersebut. Gadget dapat meningkatkan kreativitas dan ketertarikan anak-anak sementara interaksi sosial dengan orang lain bisa

Berdasarkan hasil observasi dan kenyataan dilapangan terlihat keterampilan sosial anak usia 4-6 tahun di Desa Kedai Durian Dusun VI belum berkembang secara optimal dimana rasa kepedulian yang dimiliki anak masih kurang terhadap orang lain, terlihat dari pengamatan peneliti ketika anak-anak sedang bermain dan ada seorang anak yang terjatuh mereka malah menertawakan anak yang terjatuh tersebut dan bahkan mereka tidak ada inisiatif untuk membantu temannya yang terjatuh tadi. Kurangnya keterampilan sosial menyebabkan anak kesulitan dalam berperilaku di lingkungan hal inilah juga yang terlihat dalam penggunaan gadget yang berlebihan membuat anak lebih senang berdiam diri dirumah tanpa bermain dengan temannya dan lebih asik bermain gadget dirumah. Perkembangan teknologi juga dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial dan emosional anak. Dimana dapat dilihat dari perilaku anak yang menunjukkan sikap kesepian dan pemurung, sopan santun yang rendah dan bersikap kasar jadi bisa disimpulkan bahwasannya keterampilan sosial anak masih rendah dikarenakan penggunaan gadget yang tinggi tanpa batas waktu yang telah dibataskan dalam penggunaan gadget yang telah direkomendasikan maka akan dapat menyebabkan kecanduan gadget jika tidak segera ditangani dengan baik.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan penulis, penulis merasa tertarik untuk mengulas isu tersebut dalam judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dalam Keluarga Dengan Keterampilan Sosial Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun Di Desa Kedai Durian Dusun VI Kec Delitua”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah warga Desa Kedai Durian Kec. Delitua yang berada di dusun VI yang mempunyai anak berusia 4 sampai 6 tahun. Anak yang berusia 4 sampai 6 tahun di desa ini ada 15 anak. Maka populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah 15 anak yang berada di dusun VI Desa Kedai Durian Kec. Delitua. Dalam penentuan sampel ini peneliti menggunakan teknik sampling yaitu teknik sampling jenuh atau total sampling yang dimana adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Maka dapat ditarik sampel pada penelitian adalah 15 anak yang berada di dusun VI Desa Kedai Durian Kec. Delitua. Rancangan dalam penelitian ini terbagi dua yaitu tahap persiapan yaitu peneliti menyiapkan alat dalam penelitian peneliti menggunakan lembar kuesioner dan observasi kelapangan secara dor the dor kerumah rumah dalam memberikan lembar kuesioner dan tahap pelaksanaan memberikan lembar kuesioner kepada sampel dan mengobservasi perkembangan keterampilan anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuesioner dan observasi dimana peneliti menggunakan lembar kuesioner untuk melihat penggunaan gadget dan lembar observasi untuk melihat perkembangan keterampilan sosial anak. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskripsi. Dimana, proses tabulasi dan analisis data berdasarkan variabel dan jenis variabel yang terpilih. Uji hipotesis menggunakan teknik korelasi spearman rank yang bertujuan agar mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak normal. Sebelum melakukan pengolahan data, maka data kuantitatif akan dianalisis terlebih dahulu. Peneliti melaksanakan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket sebelum uji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun

Pada hasil bahwa terdapat 4 responden (26.7%) menggunakan gadget dengan kategori rendah yaitu penggunaan gadget anak berada pada rentan durasi sebesar 11-20 menit, terdapat 7 responden (46.7%) penggunaan gadget pada kategori sedang yaitu penggunaan gadget anak berada pada rentan durasi 51-60 menit, dan pada kategori tinggi terdapat 4 responden (26.7%)

yaitu penggunaan gadget anak berada pada rentan durasi >60 menit. Hasil dilihat bahwa pada saat anak bermain gadget aplikasi yang digunakan anak yaitu bahwa sebesar 6 responden (40.0%) memilih aplikasi gadget untuk memainkan game, dan melakukan penggunaan gadget untuk menonton video di youtube sebanyak 9 responden (60.0%). Dari hasil persen diatas dikatakan bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget untuk menonton video di youtube dari hasil persebaran kuesioner orang tua mengisi bahwasannya anak mereka menggunakan gadget untuk menonton video yaitu video film anak, lagu anak, video gaming, dan video unboxing permainan. Terlihat bahwa saat anak bermain gadget ada yang mengawasi anak yaitu bahwa pengawasan orangtua sebanyak 2 responden (13.3%) tidak pernah mendapatkan pengawasan saat memainkan gadget, terdapat 3 responden (20.0%) yang mendapatkan jarang memberikan pengawasan dalam memainkan gadget, dan terdapat 10 responden (66.7%) sering memberikan pengawasan dalam memainkan gadget.

Keterampilan Sosial Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan anak pada kategori BB (Belum berkembang) sebanyak 2 responden (13.3 %), kategori MB (mulai berkembang) sebanyak 5 responden (33.3%), kategori BSH (berkembang sesuai harapan) 5 responden (33.3%), dan BSB (berkembang sangat baik) sebanyak 3 responden (20.0%). Hasil keterampilan sosial anak belum berkembang dapat disebabkan oleh pengaruh keluarga. Hal ini sering terjadi ketika orang tua terlalu memanjakan anak atau ketika hubungan yang kurang harmonis. Keterampilan sosial anak kurang berkembang juga bisa disebabkan oleh penggunaan gadget yang terlalu tinggi.

Hubungan penggunaan gadget dengan keterampilan sosial anak di desa kedai durian dusun VI.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa hipotesis yang dilakukan oleh peneliti yang telah teruji. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berhubungan secara negatif terhadap di desa kedai durian dusun VI dengan besar koefisien korelasi $R_{xy} = - 0,686$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa keduanya tergolong memiliki hubungan yang kuat.

Penggunaan gadget menunjukkan hasil terbagi menjadi tiga tingkatan rendah, sedang, dan tinggi dimana penggunaan gadget dengan kategori rendah dengan hasil 26,7% pada hasil ini terlihat bahwa anak cenderung memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi langsung karena anak dapat berinteraksi dengan dunia nyata, selanjutnya kategori sedang dengan hasil 46,7% pada hasil ini anak memiliki keseimbangan dalam bermain gadget dengan aktivitas sosial anak dengan demikian anak dengan kategori sedang ini masih menunjukkan keterampilan sosial yang baik meskipun mereka menggunakan gadget dengan batasan yang diberikan oleh orangtua, dan kategori tinggi dengan hasil 26,7% anak yang menggunakan gadget pada kategori tinggi menunjukkan keterampilan sosial yang rendah, karena waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget berpotensi mengurangi kesempatan interaksi sosial bisa menjadi salah satu faktor yang membuat keterampilan sosial anak belum berkembang dengan optimal.

keterampilan sosial anak dapat dilihat dari perkembangan keterampilan sosial mereka. Sebanyak 13.3% dari anak-anak belum menunjukkan perkembangan keterampilan sosial artinya anak masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi atau menunjukkan rasa simpati dan empati hal ini terjadi karena keterbatasan sosial stimulasi sosial dan dukungan lingkungan yang belum cukup padahal empati merupakan dasar bagi kecerdasan moral anak (Aman, 2016), sedangkan pada Mulai Berkembang 33.3% anak mulai menandakan kemajuan awal pada perkembangan keterampilan sosial yang mana anak sudah mulai bisa bersosialisasi dengan teman sebaya atau memahami perasaan orang lain namun keterampilan sosial ini belum sepenuhnya konsisten atau berkembang secara optimal, Berkembang Sesuai Harapan 33.3% menandakan bahwa anak telah mencapai tahap perkembangan sosial yang baik sesuai dengan usia mereka. Anak sudah mampu untuk berkomunikasi, bekerjasama dan memiliki rasa simpati dan empati dengan lebih baik, dan Berkembang Sangat Baik 20.0% menandakan bahwa anak telah mencapai tahap perkembangan sosial yang lebih maju daripada yang diharapkan pada usianya, seperti kemampuan berempati

yang tinggi hal ini karena anak mungkin mendapatkan lingkungan yang mendukung termasuk pengaruh keluarga dan teman,

Orangtua mempunyai peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak keluarga yang menjadi cermin pertama dan utama bagi anak maka perlulah orangtua bisa lagi megedukasi anak agar bisa menggunakan gadget dengan bijak dan orangtua bisa menjadi Pengguna gadget yang modern dimana hal ini membantu dalam meningkatkan keterampilan sosial anak karena adanya kesempatan untuk mengeksplorasi aplikasi yang mungkin mengandung unsur interaksi atau edukasi. Namun, penggunaan gadget yang terlalu tinggi atau rendah bisa saja tidak memberi dampak positif yang optimal terhadap keterampilan sosial anak. Jika penggunaan terlalu tinggi, anak dapat berisiko kehilangan interaksi langsung, yang baik untuk keterampilan sosial mereka.

Dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jika penggunaan gadget anak tinggi maka akan menimbulkan pengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial anak, sebaliknya jika menggunakan gadget secara bijak anak keterampilan sosial anak bisa berkembang dengan baik. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang negatif yang signifikan antara penggunaan gadget dan keterampilan sosial anak, yang ditunjukkan oleh nilai korelasi sebesar $r_{xy} = -0,686$ menunjukkan tingkat hubungan yang kuat. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa ada korelasi antara penggunaan gadget di lingkungan keluarga dengan keterampilan sosial anak-anak usia 4 hingga 6 tahun, terutama di desa kedai durian dusun VI.

Tabel 1. Hasil Uji Sperman Rank

| Correlations | | | | |
|--|---------------------|-------------------------|-------------------|---------------------|
| | | | Penggunaan Gadget | Keterampilan Sosial |
| Spearman's rho | Penggunaan Gadget | Correlation Coefficient | 1.000 | -.686** |
| | | Sig. (2-tailed) | . | .005 |
| | | N | 15 | 15 |
| | Keterampilan Sosial | Correlation Coefficient | -.686** | 1.000 |
| | | Sig. (2-tailed) | .005 | . |
| | | N | 15 | 15 |
| **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). | | | | |
| Sumber data : Output IBM SPSS Statistik 2024 | | | | |

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dalam keluarga dengan keterampilan sosial anak di desa kedai durian dusun VI sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis spearman rank pada penelitian ini ditemukan ada hubungan penggunaan gadget dengan keterampilan sosial. Dengan nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh hasil $R_{xy} = -0,686$. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan keterampilan sosial anak usia 4 sampai 6 tahun di desa kedai durian dusun VI, artinya hipotesis diterima.
2. Berdasarkan interpretasi korelasi nilai $R_{xy} = -0,686$, maka variabel penggunaan gadget dalam keluarga dengan keterampilan sosial anak mempunyai nilai korelasi dan hubungan negatif yang kuat.
3. Rata rata anak usia 4 sampai 6 tahun di desa kedai durian dusun VI yang memiliki tingkat penggunaan gadget dengan kategori rendah sebesar 26,7%, dengan kategori sedang sebesar 46,7%, dan dengan kategori tinggi sebesar 26,7%. Sedangkan, rata rata anak di desa kedai durian dengan usia 4 sampai 6 tahun perkembangan keterampilan sosial sebesar 13,3 % dengan kategori BB (Belum Berkembang), sebesar 33,3% dengan kategori MB (Mulai Berkembang), sebesar 33,3% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sebesar 20,0% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, Andi, & Monepa, J. M. (Ed). (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jawa Barat.
- Alini. (2023). Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(1).
- Anggi Kusuma. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Jumlah pengguna internet indonesia tembus 221 juta orang. (<https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta>)
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Desi, Rahayu & Solihin, I. & A. S. (2014). *Peningkatan Keterampilan sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. *Antologi UPI*, 8.
- Wendy, W. Goh, B. & Vivian, C. H. (2015). Young School Children's Use Of Digital Devices And Parental Rules. *Telematic And Informatics*, 32, 787-795.
- Wiratna, S. (2014). *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta.