



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL DAN MENTAL ANAK USIA DINI DI DESA BANGUN REJO KECAMATAN TANJUNGMORAWA KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN 2024

Marliani¹, Eko Murdianto², Astarina Br Ginting³, Muhammad Riezky Anindhitya⁴

^{1,2,3,4}STIKes Mitra Husada Medan

marlianidady@gmail.com

ABSTRAK

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, gadget merupakan bagian penting dalam kehidupan. Bukan hanya orang dewasa, anak-anak usia dini juga menggunakan gadget. Usia 6 tahun pertama merupakan masa kritis atau sering disebut sebagai “masa peka”, sehingga stimulus yang diberikan lebih mudah ditangkap oleh anak. Periode ini ditandai dengan rasa keingintahuan yang tinggi pada anak tampak dari seringnya anak menanyakan hal yang dilihatnya dan tentunya hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif termasuk kecanduan gadget, gangguan tidur, kelelahan mata, gangguan penglihatan jarak dekat, postur tubuh yang buruk, dan penurunan kemampuan kognitif. Data World Health Organization (WHO) 2017 bahwa anak-anak mengalami gangguan kesehatan mental seperti cacat perkembangan, depresi, kecemasan dan gangguan perilaku diseluruh dunia mencapai 10-15% dan 5% diantaranya disebabkan karena penggunaan gadget berlebihan. Data Survei Riset Kominfo dan United Nations Children’s Fund (2014) anak-anak dan remaja yang disurvei 98% tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Dan Mental Anak Usia Dini Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjungmorawa Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini merupakan kuantitatif korelasional dengan menggunakan desain *Cross Sectional*. Besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 responden yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang diperoleh dengan metode *total Sampling* dan diuji dengan menggunakan uji *Chi square*. Berdasarkan hasil analisis ada pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan sosial mental anak di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024 dengan Hasil uji statistik *p-value* sebesar $0,005 < 0,05$. Disarankan kepada para orangtua meningkatkan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget pada anak dan mampu mengontrol waktu bermain anak, agar melakukan pendampingan Ketika anak bermain dengan gadget serta mampu mengalihkan atau mengganti gadget dengan model permainan lainnya

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, perkembangan mental dan sosial, anak usia dini

LATAR BELAKANG

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, gadget merupakan bagian penting dalam kehidupan. Bukan hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi anak-anak usia dini juga menggunakan gadget. Bermain gadget pada anak merupakan fenomena

yang sudah tidak asing lagi kita lihat. Usia 6 tahun pertama merupakan masa kritis atau sering disebut sebagai “masa

peka”, sehingga stimulus yang diberikan lebih mudah ditangkap oleh anak. Periode ini ditandai dengan rasa keingintahuan yang tinggi pada anak tampak dari



seringnya anak menanyakan hal yang dilihatnya dan tentunya hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak (UGM, 2023)

Anak-anak mengalami fase interaksi dan eksplorasi terhadap lingkungannya secara langsung. Anak lebih senang bermain dan mendapatkan hal-hal baru dari aktivitas tersebut, salah satunya adalah bermain gadget. Gadget merupakan alat bermain yang menarik karena bisa mengakses internet, bermain game, menonton video, mengambil foto dan video, mengirim pesan, dan melakukan panggilan telepon serta aplikasi game online di dalamnya, tidak jarang sepanjang hari anak menghabiskan waktu untuk bermain gadget namun, hal ini berdampak besar pada kesehatan mental anak tanpa disadari (Pagia, 2024).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif termasuk kecanduan gadget, gangguan tidur, kelelahan mata, gangguan penglihatan jarak dekat, postur tubuh yang buruk, dan penurunan kemampuan kognitif. Disamping itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat juga memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Oleh karena itu, mengatur waktu dan frekuensi serta memberikan pembatasan dan pengawasan pada penggunaan gadget sangat penting dilakukan orangtua agar anak tetap sehat secara fisik dan mental. Orangtua dapat memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi langsung dengan orang lain (Kamaruddin, 2023).

Menurut penelitian Kamaruddin (2023) dengan studi literatur menunjukkan bahwa adanya hubungan antara penggunaan gadget dan kesehatan mental serta motivasi belajar siswa di sekolah. Penggunaan gadget yang berlebihan dan

tidak terkontrol mengakibatkan dampak negatif pada kesehatan mental anak seperti kecemasan, depresi, dan peningkatan tingkat stress.

Kesehatan mental yang baik merupakan kondisi ketika bathin dalam keadaan tenang dan tentram. Kemampuan atau potensi diri menghadapi tantangan hidup, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain akan dimiliki secara maksimal oleh orang yang bermental sehat. Sebaliknya orang dengan kesehatan mental terganggu akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berfikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya mengarah pada perilaku buruk (Priadi, 2021).

Data World Health Organization (WHO) 2017 dalam Priadi (2021) melaporkan bahwa anak-anak mengalami gangguan kesehatan mental seperti cacat perkembangan, depresi, kecemasan dan gangguan perilaku diseluruh dunia mencapai 10-15% dan 5% diantaranya disebabkan karena penggunaan gadget berlebihan.

Kementerian komunikasi dan informatika Republik Indonesia (2018) mengatakan bahwa Lembaga perlindungan anak Indonesia sejak 2013 telah menangani 17 kasus anak dengan kecanduan gadget, demikian juga dengan komisi nasional perlindungan anak telah menangani 42 kasus sejak tahun 2006.

Berdasarkan data Survei Riset Kominfo dan United Nations Children's Fund (2014) anak muda di Indonesia menjadikan penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak dan remaja yang disurvei 98% tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Disamping itu, pengawasan orangtua terhadap anak-anak mereka ketika mengakses internet atau bermain media layer masih sedikit (Priadi,



2021). Menurut Sari dan Mitsalia (2016) dalam Jalal (2022) mengatakan bahwa menggunakan gadget dengan intensitas tinggi jika durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Disamping itu, dalam sehari bisa berkali – kali atau lebih dari 3 kali pemakaian. Pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit dapat menimbulkan kecanduan. Penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika gadget digunakan dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari.

Sosialisasi merupakan proses mental dan tingkah laku yang mendorong anak untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan dari dalam diri. Perkembangan ini dimulai sejak anak lahir, terlihat seorang anak yang menangis, adalah upaya untuk mengadakan kontak/hubungan dengan orang lain, anak tampak mengadakan aktivitas meraba, tersenyum, bila memperoleh rangsangan dan teguran dari luar (Sinta, 2018).

Ismanto dan Onibala dalam Sinta (2018) mengatakan bahwa anak- anak yang sering menggunakan gadget, mereka lebih memilih bermain gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar dan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga interaksi sosial antara anak Penggunaan aplikasi gadget semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur, anak juga tidak dapat mengekspresikan emosinya

Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Dan Mental Anak Usia Dini Di

Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjungmorawa Kabupaten Deli Serdang Tahun 2024.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Desain penelitian yang digunakan adalah cross secsional. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Dan Mental Anak Usia Dini Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjungmorawa Kabupaten Deli Serdang Tahun 2024.

Populasi pada penelitian ini orangtua yang memiliki anak anak umur 1-6 tahun di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang sebanyak 40 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil secara total sampling dimana seluruh populasi yang ada dijadikan sampel atau objek penelitian yaitu, sebanyak 40 orang responden memiliki anak anak umur 1-6 tahun di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan komputerisasi yaitu dengan bantuan metode SPSS 17. Analisis univariat merupakan analisis yang menggambarkan distribusi frekuensi dari masing-masing jawaban kuesioner variabel bebas dan variabel terikat . Analisis bivariat dilakukan untuk melihat Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Dan Mental Anak Usia Dini Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjungmorawa Kabupaten Deli Serdang Tahun 2024.

Untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan analisis chi- square, pada batas kemaknaan perhitungan statistik *p value* (0,05). Apabila hasil perhitungan menunjukkan



nilai $p < p$ value (0,05) maka dikatakan (H_0) ditolak, artinya kedua variabel secara statistik mempunyai hubungan yang signifikan.

HASIL

Hasil penelitian pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 40 responden sebanyak 15 orang memiliki umur <20 tahun (37,5%), yang berumur 20-35 tahun sebanyak 20 orang (50,0%), sedangkan yang berumur >35 tahun sebanyak 5 orang (12,5%) Berdasarkan jenis kelamin terdapat 21 orang (52,5%) berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 19 orang (47,5%) dengan jenis kelamin perempuan

Berdasarkan penggunaan gadget pada tabel 4.2 diketahui bahwa dari 40 responden sebanyak 15 orang memiliki waktu penggunaan gadget kategori tinggi (37,5%), sebanyak 18 orang (45,0%) dengan kategori sedang, sedangkan responden dengan kategori rendah penggunaan gadget sebanyak 7 orang (17,5%).

Berdasarkan perkembangan sosial mental anak pada tabel 4.3 diketahui bahwa dari 40 responden sebanyak 16 orang memiliki perkembangan sosial mental kategori baik (40,0%), sedangkan responden dengan kategori perkembangan sosial mentalnya kurang baik sebanyak 24 orang (60,0%).

Distribusi karakteristik responden di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun

Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024

No.	Karakteristik	Data	F	(%)
1	Umur	<20 tahun	15	37,5
		20-35 tahun	20	50,0
		>35 tahun	5	12,5
2	Jenis kelamin	Laki-laki	21	52,5
		Perempuan	19	47,5
Total			40	100

Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan gadget di Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024

No	Kategori	Frekuensi (f)	Persentasi (%)
1	Tinggi	15	37,5
2	Sedang	18	45,0
3	Rendah	7	17,5
Jumlah		40	100

Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan sosial mental di Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024

No	Kategori	Frekuensi (f)	Persentasi (%)
1	Baik	16	40,0
2	Kurang baik	24	60,0
Jumlah		40	100



Tabel silang Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial mental anak Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024

Penggunaan gadget	Perkembangan sosial mental				Total		P-Value
	Baik		Kurang baik		n	%	
	n	%	n	%			
Tinggi	3	7,5	12	30,0	15	37,5	0,005
Sedang	8	20,0	10	25,0	18	45,0	
Rendah	5	12,5	2	5,0	7	17,5	
Total	16	40,0	24	60,0	40	100,0	

Berdasarkan tabel diketahui bahwa dari 15 responden dengan penggunaan gadget kategori tinggi sebanyak 12 orang (30,0%) memiliki perkembangan sosial mental kategori kurang baik, dan sebanyak 3 orang (7,5%) memiliki perkembangan sosial mentalnya kategori baik. Dari 18 responden dengan penggunaan gadget kategori sedang sebanyak 10 orang (25,0%) memiliki perkembangan sosial mental kategori kurang baik, dan sebanyak 8 orang (20,0%) memiliki perkembangan sosial mentalnya kategori baik. Dari 7 responden dengan penggunaan gadget kategori rendah sebanyak 5 orang (12,5%) memiliki perkembangan sosial mental kategori baik, dan sebanyak 2 orang (5,0%) memiliki perkembangan sosial mentalnya kategori kurang baik.

Uji statistik dengan chi square didapatkan nilai p-value 0,005 yang artinya ada pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan sosial mental anak di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 40 responden penggunaan gadget pada anak mayoritas kategori sedang sebanyak 18 orang (45,0%), sebanyak 15 orang memiliki waktu

penggunaan gadget kategori tinggi (37,5%), sedangkan responden dengan kategori rendah penggunaan gadget sebanyak 7 orang (17,5%).

Pakar pendidikan mengatakan (dalam Maulida, Hidayati:2013) "seorang anak sebaiknya dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan gadget ketika berusia enam tahun. Karena perkembangan otak anak usia tersebut meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Karena itu, jika di bawah usia enam tahun sudah dikenalkan gadget, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada gadget".

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 40 responden mayoritas dengan kategori perkembangan sosial mentalnya kurang baik sebanyak 24 orang (60,0%). sedangkan sebanyak 16 orang memiliki perkembangan sosial mental kategori baik (40,0%),

Anak usia 4-6 tahun sebagai periode sensitif (sensitive periods)". Pada masa ini secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu. Suatu sensitivitas khusus terhadap sesuatu yang baru akan berakhir bila sesuatu kebutuhan yang dibutuhkannya telah terpenuhi. Sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal



balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Lingkungan mempengaruhi perilaku sosial anak, jika anak dibimbing dengan berperilaku baik, sopan santun, anak akan terbiasa dengan perilaku tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 15 responden dengan penggunaan gadget kategori tinggi sebanyak 12 orang (30,0%) memiliki perkembangan sosial mental kategori kurang baik, dan sebanyak 3 orang (7,5%) memiliki perkembangan sosial mentalnya kategori baik. Dari 18 responden dengan penggunaan gadget kategori sedang sebanyak 10 orang (25,0%) memiliki perkembangan sosial mental kategori kurang baik, dan sebanyak 8 orang (20,0%) memiliki perkembangan sosial mentalnya kategori baik. Dari 7 responden dengan penggunaan gadget kategori rendah sebanyak 5 orang (12,5%) memiliki perkembangan sosial mental kategori baik, dan sebanyak 2 orang (5,0%) memiliki perkembangan sosial mentalnya kategori kurang baik dengan nilai p-value 0,005 yang artinya ada pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan sosial mental anak di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang tahun 2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang tentang penggunaan gadget dengan perkembangan sosial mental anak dapat disimpulkan sebagai berikut: Dari 40 responden responden penggunaan gadget pada anak mayoritas kategori sedang sebanyak 18 orang (45,0%), sebanyak 15 orang memiliki waktu penggunaan

gadget kategori tinggi (37,5%), sedangkan responden dengan kategori rendah penggunaan gadget sebanyak 7 orang (17,5%). Dari 40 responden mayoritas dengan kategori perkembangan sosial mentalnya kurang baik sebanyak 24 orang (60,0%). sedangkan sebanyak 16 orang memiliki perkembangan sosial mental kategori baik (40,0%), Hasil analisis chi square didapatkan nilai p-value 0,005 yang artinya ada pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan sosial mental anak di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang tahun 2024.

Disarankan kepada para orangtua meningkatkan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget pada anak dan mampu mengontrol waktu bermain anak, agar melakukan pendampingan Ketika anak bermain dengan gadget serta mampu mengalihkan atau mengganti gadget dengan model permainan lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Hardianti, Nurlinda, 2018. Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit, FKIP Universitas Hamzanwadi.
- Jalal, Novita Maulidya, dkk. 2022. Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) <https://journal.y3a.org/index.php/PaKMas> ISSN Media Elektronik 2808 – 0920 Vol. 2 No. 2 (November 2022) 420-426 Doi: 10.54259/pakmas.v2i2.1311
- Kamaruddin, Ilham, Dkk (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. Journal on Education Volume 06, No. 01, September-Desember 2023,



- pp. 307-316 E-ISSN: 2654-5497,
P-ISSN: 2655-1365 Website:
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Kontesa, Fibia, 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
- KOMINFO, 2018. Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak. https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak/0/sorotan_media. Publish 28 Juli 2018
- Mukarromah, Titik (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. IAIN Lampung
- Nurshalinawati, 2022. Dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang, IAIN Parepare
- Pagia, Witri Okta, Wahyuni, Sri (2024). Pengaruh Gawai terhadap Kesehatan Mental Anak. Jurnal Lingkar Pendidikan, Vol. 3 No. 2
- Priadi, Anwar, dkk. 2021. Literature Review : Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak. Jurnal Keperawatan Volume 13, No. 2. ISSN 2356-265X. Yogyakarta
- UGM, (2023). Dilema Penggunaan Gawai pada Perkembangan Anak. Artikel Center for Life-Span Development (CLSD) D-602, Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada. Publish 23 November 2023.
- <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dilema-penggunaan-gawai-pada-perkembangan-anak/>
- Sinta, 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Universitas Tanjungpura Pontianak