

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 28 PAREPARE**Natriani Syam*¹, Usman², Nur Ainun Azizah Syam³**^{1,2,3} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia.^{1,2,3} Email: natriani.syam@gmail.com, usman@unm.ac.id, ainunsyam06@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis ex post facto dengan tipe korelasional yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan gawai dan perkembangan sosial anak serta pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gawai, sedangkan variabel terikat perkembangan sosial anak. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare yang berjumlah 84 orang, sedangkan sampelnya sebanyak 69 orang dengan teknik pengambilan sampel yaitu proporsional random sampling. Data hasil penelitian diperoleh dengan membagikan angket penggunaan gadget dan angket perkembangan sosial anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif diperoleh penggunaan gawai tergolong tinggi dengan persentase 52% dan perkembangan sosial anak tergolong sedang dengan persentase 83%. Dari hasil analisis inferensial diperoleh nilai sig. $0.000 < 0.05$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa pengaruh penggunaan gawai berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perkembangan sosial anak.

Kata Kunci: Penggunaan Gawai; Perkembangan Sosial Anak**Abstract**

This research is a quantitative ex post facto research with a correlational type which aims to describe the use of gadgets and social development of children and the effect of using gadgets on the social development of children in grade V UPTD SD Negeri 28 Parepare. The independent variable in this study is the use of gadgets, while the dependent variable is children's social development. The population in this study were all students of class V UPTD SD Negeri 28 Parepare, totaling 84 people, while the sample was 69 people with a sampling technique that is proportional random sampling. Data from the research results were obtained by distributing questionnaires on the use of gadgets and questionnaires on children's social development. The data analysis technique used is descriptive analysis, it is obtained that the use of gadgets is classified as high with a percentage of 52% and the social development of children is classified as moderate with a percentage of 83%. From the results of inferential analysis, the sig. $0.000 < 0.05$ or H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that the effect of using gadgets has a and significant effect negative on children's social development.

Keywords: Gadget Use; Children's Social Development

Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk membelajarkan siswa agar memiliki pemahaman, pengembangan, kecerdasan dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya

sehingga mampu menjadi generasi unggul dan berkompeten. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan berupa rancangan pelajaran yang diberikan oleh lembaga penyelenggara pendidikan kepada siswa dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan, kebutuhan pembangunan nasional serta perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern kemampuan sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh adanya gawai. Gawai merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Manumpil, 2015). Media elektronik gawai juga telah menjadi pengasuh setia masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Anak lebih sering menggunakan gawai untuk bermain game daripada untuk belajar atau bermain di luar rumah bersama dengan teman-temannya (Nurrachmawati, 2014).

Di Indonesia penggunaan media gawai pada anak yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gawai sebagai sarana bermain, sebanyak 23% orang tua yang memiliki anak mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gawai, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (Rideout, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015), diperoleh hampir semua orang tua

94% menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% orang tua menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa gawai merupakan benda yang

dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan gawai dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas gawai (internet, game, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gawai dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak. Hal ini sesuai dengan Yusuf & Sugandhi, 2013:65 bahwa:

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama.

Menjadi orang tua di era digital ini memang tidaklah mudah. Orang tua butuh tenaga ekstra untuk mengatur pola hidup sehat anak. Jika orang tua menginginkan anak yang bertumbuh kembang dengan baik, pastikan bahwa orang tua juga memiliki usaha yang lebih bersungguh-sungguh lagi. Ciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Ketika orang tua pulang kantor, cukuplah melihat gawai saat keadaan darurat saja. Selebihnya usahakan memberikan waktu untuk bermain bersama keluarga. Pada masa sekarang tidak jarang orang tua memutarankan youtube untuk anak, mendengarkan musik, melihat gambar, dan sebagainya. Apakah hal tersebut membahayakan untuk si anak, tentu saja itu sangat membahayakan untuk anak, apabila tidak sesuai porsi anak.

Memberi gawai kepada anak itu sangat berpengaruh pada perkembangan sosial anak, karena anak cenderung hanya menyendiri dan jarang untuk bertatap muka dengan teman-temannya, anak juga jarang berinteraksi dengan orang lain, membina suatu hubungan yang bermanfaat, mempunyai sifat empati, dan mengatasi konflik yang mungkin terjadi disebabkan suatu sebab. Menggunakan gawai mempermudah kita berinteraksi dengan teman kita melalui social media dimana interaksi satu sama lain menjadi praktis lewat aplikasi sosial seperti whatsapp namun dalam hal konteks nonverbal. Bahasa tubuh, dan mimik emosi, anak tidak dapat belajar bersosialisasi dengan gawai dan tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Maka dari itu peran orang tua sangatlah penting bagi anak pada tahap perkembangan sosial anak dalam bermain gawai.

Perkembangan sosial adalah proses berkembangnya kemampuan anak untuk menyesuaikan diri terhadap dunia sosial yang lebih luas. Perkembangan sosial yang sehat mencakup adanya sense of confidence and competence, kemampuan membina hubungan baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, memiliki arah atau

tujuan, kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami dan mengomunikasikan perasaan atau emosinya, kemampuan mengelola emosi yang kuat secara konstruktif.

Perkembangan sosial anak ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan tingkah laku mereka. Dan perkembangan sosial anak sendiri dapat dilihat melalui proses dimana anak mampu mengembangkan interpersonalnya, dengan belajar menjalin persahabatan dan mampu untuk terbuka pemahamannya tentang orang-orang yang ada disekitarnya karena dengan seperti itu anak juga mengerti akan indahnya kebersamaan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan calon peneliti di kelas V UPTD SDN 28 Parepare menemukan bahwa pengaruh gawai terhadap anak sekolah dasar pada perkembangan sosial anak itu sangat berpengaruh, mulai dari anak kecanduan bermain gawai, malas beraktifitas, sulit fokus dalam belajar, anti sosial dengan lingkungan sekitar. Dengan terbatasnya anak berkomunikasi langsung dengan orang sekitarnya maka perkembangan sosial anak sangat terbatas, pengaruh gawai sangatlah tidak bagus untuk anak, jika anak bermain gawai harus ada pengawasan orang tua dan berikan waktu kepada anak maksimal satu jam anak bermain gawai. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh gawai sangat berpengaruh untuk perkembangan sosial anak maka sebaiknya jika ingin memberikan gawai orang tua harus mendampingi anak saat bermain agar dapat dikontrol dan hendaknya memberi batasan waktu anak bermain gawai agar anak tidak kecanduan barmain gawai.

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu Hardianti Nurlinda (2018) yang berjudul “Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak” Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu peneliti menemukan bahwa anak yang sering menggunakan gadget membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian tugas kelompok. Selain itu anak cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan serta memisahkan diri dengan teman sebayanya.

Inda Lestari (2015) yang berjudul “Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dan perubahan intraksi sosial yang terjadi

di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh. Hasil penelitian dapat dilihat lewat komunikasi dan kontak sosial. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Mukhid (2021) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka-angka yang bersifat kuantitatif yang dihitung dengan analisis statistik untuk meramalkan kondisi populasi dan memungkinkan adanya generalisasi pada hasilnya. Jenis peneltian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *ex post facto* dengan tipe penelitian korelasional. penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan adanya hubungan antara dua atau lebih variabel tanpa adanya manipulasi terhadap variabelnya karena peristiwa yang diteliti telah terjadi.

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare dengan jumlah sampel 23 siswa pada masing-masing kelas dan total sampel sebanyak 69. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proporsional random sampling*. Menurut Ismail (2018) teknik proporsional random sampling adalah teknik sampling yang digunakan untuk mengambil sampel pada beberapa kelompok. Sampling dilakukan dengan mengambil jumlah sampel secara proporsional pada setiap kelompok.

Teknik pengumpulan data menggunakan intrumen angket/kuisisioner. Dalam pengumpulan data, peneliti membagikan instrument tes kepada siswa berupa pernyataan sebanyak 23 butir. Pernyataantes ini diberikan kepada siswa, selanjutnya data analisis dengan aanalisi statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata,modus,median dan sebagainya sedangkan teknik analisis inferensial pada penelitian ini digunakan analisis regresi linear sederhana dan uji hipotesis menggunakan bantuan IBM SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Statistik deskriptif

Data penggunaan gawai dan perkembangan sosial anak selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan histogram untuk memudahkan penafsiran data. Analisis deskriptif data hasil penelitian meliputi mean, median, modus, range, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi dan varians menggunakan

aplikasi SPSS versi 26 yang dilakukan pada variabel bebas (X) yaitu penggunaan gawai dan variabel terikat (Y) yaitu perkembangan sosial anak. Analisis deskriptif data penggunaan gawai dan data perkembangan sosial anak akan diuraikan sebagai berikut:

a. Penggunaan gawai

- 1) Data analisis statistik deskriptif penggunaan gawai siswa kelas V

Tabel 4.2 Data Frekuensi Angket Penggunaan Gawai

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	79,44 – ke atas	Tinggi	36	52%
2.	73,01-79,43	Sedang	28	40.58%
3.	73,00 – ke bawah	Rendah	5	7%
Jumlah			69	100%

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angket penggunaan gawai yang di berikan kepada 69 siswa di UPTD SD Negeri 28 Parepare termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut terlihat dari tabel persentase di atas bahwa

sebanyak 36 sampel siswa (52%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 28 sampel siswa (40,58%) berada pada kategori sedang dan 5 sampel siswa (7%) berada pada kategori rendah.

- 2) Data analisis statistik deskriptif perkembangan sosial anak

Tabel 4.3 Data Frekuensi Angket Perkembangan Sosial Anak

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	47,65 – ke atas	Tinggi	5	7.25%
2.	46,07 – 47,64	Sedang	57	82.61%
3.	46.06 – ke bawah	Rendah	7	10.14%
Jumlah			69	100%

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angket perkembangan sosial anak yang di berikan kepada 69 siswa di UPTD SD Negeri 28 Parepare termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut terlihat dari tabel persentase di atas bahwa banyak sampel 57 siswa (82.61%) berada pada kategori sedang, banyak sampel 7 siswa (10,14%) berada pada kategori rendah dan banyak

sampel 5 siswa (7,25%) berada pada kategori tinggi.

2. Statistic inferensial

Data penelitian variabel bebas (penggunaan gawai) dan variabel terikat (perkembangan sosial anak) yang telah diperoleh hasilnya, kemudian akan dilakukan analisis statistic inferensial dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana dan uji hipotesis untuk mengetahui atau mencari tahu

ada tidaknya pengaruh variabel bebas (X) yaitu penggunaan gawai dan variabel terikat (Y) yaitu perkembangan sosial anak . sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, data terlebih dahulu di uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan data penelitian ntidak terjadi penyimpangan. Penyajian hasil uji normalitas dan uji linearitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 (Lampiran C.8)

Kriteria uji:

Jika signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika signifikan < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Taraf Kesalahan	p-value	Keterangan
Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak	0,05	0,365	Normal

Berdasarkan hasil ujian normalitas data variabel pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di atas, diperoleh bahwa p-value sebesar = 0,365. Hal tersebut menunjukkan bahwa p-value 0,365 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan linear atau tidak. Uji linearitas dapat diketahui menggunakan aplikasi SPSS versi 26 pada

baris tabel anova baris deviation from linearity (Lampiran C.9)

Kriteria uji linearitas:

1) Jika signifikansi yang diperoleh > α dan Fhitung < Ftabel, maka terdapat hubungan yang signifikan. Alpha (α) = 0,05.

2) Jika signifikansi yang diperoleh < α dan Fhitung > Ftabel, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan. Alpha (α) = 0,05

Hasil penghitungan uji linearitas menggunakan SPSS versi 26 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Uji Linearitas

Hubungan Variabel	Nilai sig.	F hitung	F tabel	Alpha	Keterangan
Penggunaan gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak	0,951	0,518	3,94	0,05	Linear

Hasil uji linearitas di atas menunjukkan bahwa antara variabel penggunaan gadget dan variabel perkembangan sosial anak memiliki f_{hitung} yaitu 0,518, nilai f_{tabel} yaitu 3,94 dan nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* yaitu 0,951. Hal ini berarti nilai signifikansi 0,951 > 0,05 serta nilai f_{hitung} < f_{tabel} yaitu 0,518 < 3,94 sehingga variabel penggunaan gawai dengan variabel terhadap perkembangan sosial anak memiliki hubungan linear.

b. Uji Hipotesis

Tabel 4.7 Tabel Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients			
	B	Std Error	t	Sig.
(Contant)	70,343	3,219	21,853	0,000
Penggunaan Gawai	0,135	0,036	3,700	0,000

Berdasarkan kolom *sig*. Pada tabel *coefficients* diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 maka nilai signifikansinya lebih kecil dari nilai 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.

Pembahasan

Penelitian tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare bertujuan untuk memperoleh informasi ada tidaknya pengaruh antara penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 69 siswa di UPTD SD 28 Parepare menunjukkan bahwa 23% siswa mampu menggunakan gawai sesuai dengan fungsi dan aplikasi yang ada pada gawai yang dimana sisi positifnya mereka mendapatkan manfaat untuk dapat belajar secara online melalui aplikasi yang ada di gawai, namun mereka pun mendapatkan pula sisi negatifnya siswa dapat dengan mudah mengunduh aplikasi game *online*. Game *online* tentunya banyak menuai kontra dikalangan orang tua. Ketika anak-anak fokus terhadap gawainya mereka akan mengabaikan orang-orang yang ada disekitarnya, mereka cenderung untuk menjadi sosok individualis yakni tidak mempedulikan lingkungan sekitar. Menurut Pebriana (2017) gawai dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang yang menggunakannya dengan merasa kecanduan karena menyediakan beragam aplikasi yang dapat dengan mudah digunakan manusia sesuai dalam kesehariannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 69 siswa di UPTD SD 28 Parepare menunjukkan bahwa 22% siswa dengan frekuensi penggunaan gawai sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu. Kini gawai sudah menjadi media komunikasi pokok. Hal tersebut dibuktikan dengan kenyataan di lapangan. Semua orang pasti tidak bisa lepas dari gawai, baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar mengunggah di media sosial. Hal tersebut sejalan menurut Chikmah & Fitrianiingsih (2018) bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 69 siswa di UPTD SD 28 Parepare menunjukkan bahwa 22% siswa mempunyai kebiasaan menggunakan gadget dengan rentang waktu dari 1 jam dalam setiap harinya. Menurut Salsabila (2016) mengatakan bahwa lama atau

durasi penggunaan gawai oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Penggunaan gawai akan memberikan dampak positif apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gawai dengan baik (Iswidhamanjaya, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 69 siswa di UPTD SD 28 Parepare menunjukkan bahwa 33% siswa mendapatkan dampak dari penggunaan gawai yang dimana anak kecanduan main game online, menjadi cepat bosan, malas belajar dan kepala sering pusing serta mata perih. Dengan demikian dampak dari penggunaan gawai ini secara umum dapat terlihat dan dapat merugikan perkembangan anak (Putri, 2018).

Berdasarkan analisis data deskriptif data angket penggunaan gawai menunjukkan bahwa 69 responden, rata-rata siswa menggunakan gawai adalah sekitar 81,46 sebanyak 50%, siswa menggunakan gawai lebih tinggi dari 83 dan 50% lainnya siswa tidak menggunakan gawai dari 83. Modus data sekitar 67, menunjukkan bahwa data dengan frekuensi tertinggi berada pada sekitar 67. Standar deviasi sekitar 82,53, standar deviasi ini lebih kecil dari rata-rata sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar data penggunaan gawai mencapai rata-rata. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diperoleh bahwa penggunaan gawai siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare tergolong tinggi dengan persentase 52%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 69 siswa di UPTD SD 28 Parepare menunjukkan bahwa 18% siswa dapat bertanggung jawab seperti menjalankan piket kelas, menaati peraturan baik di rumah maupun di sekolah, 17% siswa sportif ketika mengikuti pertandingan dan dapat mengevaluasi dirinya sendiri, 18% siswa berperilaku baik dengan teman dan lingkungan sekitar, 18% siswa dapat bekerjasama menjaga kebersihan lingkungan sekolah, membantu teman, guru dan orang tua di rumah, 19% siswa sudah bisa menyesuaikan diri, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah, dan hanya 11% siswa yang dapat berbagi rasa seperti mengucapkan semangat kepada temannya yang bersedih, memberi sumbangan ketika temannya terkena musibah, hal ini semua bisa saja dipengaruhi oleh cara anak menggunakan gawai dalam bentuk hal positif ataupun dalam hal negatif. Anak dengan perkembangan sosial normal cenderung lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya dibandingkan anak dengan perkembangan meragukan yang akan menghabiskan waktu untuk bermain gawai (Warisyah, 2015). Hal

ini sesuai dengan penelitian Salsabila (2016) mengatakan bahwa semakin tinggi lama penggunaan gawai maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan sosial. Dampak dari gangguan perkembangan tersebut tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak terutama masa sekolah dasar karena pada masa itu merupakan masa penting proses perkembangan.

Berdasarkan analisis deskriptif data perkembangan sosial anak menunjukkan bahwa 69 responden, rata-rata nilai hasil perkembangan sosial adalah sekitar 75,84. Median data sebesar 77, menunjukkan nilai tengah data atau sebanyak 50% siswa memperoleh nilai hasil perkembangan sosial lebih dari 77. Modus data sekitar 78, menunjukkan bahwa nilai hasil perkembangan sosial anak sebagian besar data hasil perkembangan sosial anak mencapai rata-rata. Berdasarkan analisis data deskriptif, diperoleh bahwa hasil perkembangan sosial anak siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare tergolong sedang dengan persentase 83%.

Berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan analisis regresi sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara variabel bebas yaitu penggunaan gawai terhadap variabel terikat yaitu perkembangan sosial anak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gawai, maka semakin mempengaruhi perkembangan sosial anak.

Hasil menunjukkan gawai merupakan alat teknologi yang mempermudah seseorang untuk berbagi aktivitas melalui aplikasi dan terhubung koneksi internet, sekarang ini gawai membantu kebutuhan manusia, contohnya mencari teman, menyimpan data, dokumentasi dan lain sebagainya. Penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar yang cenderung lebih banyak mengakses media dan aplikasi hiburan disebabkan oleh kurangnya pengawasan orangtua atau dikarenakan kesibukan orangtua terhadap pekerjaannya atau kurang tegas dalam menyikapi keinginan anak terhadap penggunaan gawai. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiawati & Sugiman (2014) memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gawai dengan indikator satu, bahwa gawai memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi ketika gawai digunakan anak-anak yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir

kreatif dalam menyikapi masalah. Karena keunggulan aplikasi gawai lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan gawai. Bukan hanya sekedar dijadikan sebagai media hiburan, untuk *nge-games* atau menonton suatu acara secara *online*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai dengan frekuensi yang tinggi dapat menurunkan kemampuan interaksi sosial peserta didik dengan lingkungan sekitarnya., karena sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gawai lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60menit. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh tujuan penggunaan gawai yang lebih banyak digunakan untuk mengakses konten hiburan dibandingkan portal pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Gunawan MAA, 2017) frekuensi penggunaan gawai dengan indikator dua, bahwa pemakaian gawai yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gawai yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gawainya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak.

Hasil penelitian menunjukkan durasi penggunaan gawai sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu, hal tersebut dibuktikan dengan kenyataan di lapangan dimana semua orang termasuk anak SD tidak bisa lepas dari gawai baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar mengunggah di media sosial. Hal ini sejalan menurut Pangastuti R (2017) dengan indikator tiga yang menyatakan bahwa anak-anak yang durasi penggunaan gawainya terlalu sering diklaim sering kehilangan kemampuan perubahan dasar dalam berkomunikasi yaitu memhamai ekspresi atau gesture yang menandai perubahan perasaan seseorang. Padahal kemampuan tersebut adalah salah satu modal penting saat berinteraksi langsung.

Hasil menunjukkan penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar yang cenderung lebih banyak mengakses media hiburan disebabkan oleh kurangnya pengawasan orangtua atau dikarenakan kesibukan orangtua terhadap pekerjaannya atau kurang tegas dalam menyikapi keinginan anak terhadap penggunaan gawai. Sehingga penggunaan gawai menimbulkan dampak positif dan negatif

pada anak. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa (2019), dengan indikator empat, mengatakan bahwa beberapa manfaat gawai di bidang pendidikan yakni meningkatkan pengetahuan, mudahnya mengakses informasi dan munculnya berbagai aplikasi pendidikan yang sangat membantu dalam peningkatan prestasi akademik siswa. Lebih lanjut menurut Fauziah & Widya (2022) bahwa dampak negatif dari kecanduan gawai diantaranya adalah berdampak pada perilaku sosial dan perilaku emosional anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah melalui penelitian, pengolahan data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai siswa pada kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare tergolong tinggi (52%). Perkembangan sosial anak siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare tergolong sedang (82,61%).

Berdasarkan analisis statistik inferensial, diperoleh nilai sig. 0.000 maka nilai signifikansinya lebih kecil dari 0.05 yaitu $0.000 < 0,05$. Maka, penggunaan gawai berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak siswa UPTD SD Negeri 28 Parepare. Jadi semakin tinggi penggunaan gawai terhadap siswa maka akan semakin berpengaruh pula perkembangan sosial anak siswa SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Chikmah, A.M, Fitrianiingsih D, 2018. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus*, 7(2), 11
- Hardianti, N. (2018). *Analisis dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak SDN 11 Sepit* (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan

tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).

- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- 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.
- Pangastuti R, 2017. Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol.2 No.2 Desember 2017
- Putri, R. A. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab.Asahan*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Salsabila, S. (2016). Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. *Skripsi, Fakultas Kedokteran, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh*.
- WARISYAH, Yusmi. Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In: *Seminar Nasional Pendidikan 2015*. 2019. p. 130-138.
- Widiawati & Sugiman. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 18 Oktober 2015
- Fauziyah, H. N & Widya. (2022). *Dampak Pola Asuh Orang Tua Dan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Rideout V. 2015. *Zero To Eight: Electronic Media Inthe Lives Of Infants, Toddlers And Preschoolers. Common Sense Media Research Study Sunita.*

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

Yusuf, Syamsu & Sugandi Nani M, 2013. *Perkembangan Peserta Didik, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.*

Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. (2019). *Dampak Positif dan Negatif Smartphone dalam Dunia Pendidikan. Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa.*