

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh

Syarifah Masthura^{1*}, Muhammad Iqbal S¹, Ananda Siti Renila¹

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia

*Email : Syarifahmasthura@gmail.com

Abstract : Based on survey data which is conducted by the Central Bureau of Statistics (BPS) in cooperation with the Association of Internet Service Providers Indonesia (APJII), noted that internet users in Indonesia until the end of 2013 reached 71.19 million people. The survey was conducted in 78 districts / cities and 33 provinces. The number has increased in comparison with the results of the survey in 2012 that is as many as 63 million people. It mean that there was an increase of 13%, even according to surveys in Northern Sulawesi is 100% using the Computer and Internet. The use of gadget was not only used adults or aged (22 years and over) and adolescents (12-21 years), but in children, (7-11 years), and more ironically the gadget is used for ages (3-6 years old) who should not be eligible to use gadgets. The purpose of this study was to determine the relationship of the use of gadgets to the psychosocial development of school age children in SD Negeri 1 Kota Banda Aceh 2017. The research design was analytic through cross sectional approach, the study was conducted on 10 - 11 January 2017. The population in this research was all the students of SD Negeri 1 Kota Banda Aceh class IV, V and VI which amounted to 288 people. The obtaining technique was proportional random sampling, amounted to 75 people. The result was obtained by statistical test using chi-square test showed that there was relationship of gadget usage to psychosocial development of school age children $p = 0,027$ ($p < 0,05$). It is expected that this research can be an information material for parents and teachers about the negative impact of the influence of the use of gadgets in school-aged children on the psychosocial development of children.

Keywords: use of gadget, psychosocial development of school-age children.

Abstrak : Berdasarkan data Survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan di bandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13%, bahkan menurut survei di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan Komputer dan Internet. Penggunaan gadget bukan hanya digunakan orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas) dan remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh Tahun 2017. Desain penelitian bersifat analitik melalui pendekatan *cross sectional*, penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 s/d 11 Januari 2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak SD Negeri 1 Kota Banda Aceh kelas IV, V dan VI yang berjumlah 288 orang, dengan teknik pengambilansampel teknik *proportional random sampling*, berjumlah sebanyak 75 orang. Hasil penelitian diperoleh hasil uji statistik menggunakan uji *chi-square* diperoleh hasil bahwa ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah $p=0,027$ ($p<0,05$). Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan informasi bagi orang tua dan guru tentang dampak negatif pengaruh penggunaan gadget pada anak usia sekolah terhadap perkembangan psikososial anak.

Kata Kunci: penggunaan gadget, perkembangan psikososial anak usia sekolah.

Anak merupakan individu yang unik, dimana mereka mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan.¹ Anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, emosi dan sosial sesuai dengan potensi yang dimilikinya agar menjadi manusia dewasa yang berguna.² hal ini perlu dipahami untuk memfasilitasi anak mencapai tugas pertumbuhan dan perkembangannya.

Survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan di bandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13%, bahkan menurut survei di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan Komputer dan Internet.

Survei yang dipresentasikan oleh APJII juga mencatat bahwa sekitar 86,3 juta orang atau 65 persen dari angkat total pengguna internet tahun ini, berada di pulau Jawa. Sedangkan sisanya adalah sebagai berikut 20,7 juta atau 15,7 persen di Sumatera. 8,4 juta atau 6,3 persen di Sulawesi. 7,6 juta atau 5,8 persen di Kalimantan. 6,1 juta atau 4,7 persen di Bali dan NTB. 3,3 juta atau 2,5 persen di Maluku dan Papua. Sedangkan Provinsi Aceh angka pengguna gadget mencapai 36,14% atau 1,776,723 orang.

Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh tahun 2015, angka pengguna internet di Provinsi Aceh mencapai

16,81% sedangkan Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Aceh yang paling tinggi menggunakan internet terdapat di Kota Banda Aceh sebanyak 63,38% di ikuti kota Lhokseumawe sebanyak 32,95%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada, menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget. Sementara anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan, penggunaan ponsel pintar, tablet, dan peranti game elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini. Perlu ada larangan untuk penggunaan gadget pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif gadget pada mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan “Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini pada tahun 2013” bahwa gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat, di dalam jurnalnya juga terdapat contoh kasus bahwa bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya.⁵

Berdasarkan studi pendahuluan awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh pada bulan September 2016, diperoleh hasil bahwa

jumlah murid kelas 1 sampai dengan 6 terdapat sebanyak 592 orang, dan berdasarkan hasil wawancara dengan anak kelas 4, 5 dan 6 sebanyak 10 orang, diperoleh bahwa 10 orang siswa tersebut pernah dan menggunakan hp/gadget dan mampu mengaplikasi game dan sosial media/internet melalui hp yang mereka miliki. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh Tahun 2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat analitik yaitu untuk mencari hubungan keadaan objek yang diteliti di dalam satu komunitas, dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak SD Negeri 1 Kota Banda Aceh kelas IV, V dan VI yang berjumlah 288 orang. Penetapan jumlah sampel minimum menggunakan rumus Slovin 75 orang menggunakan teknik *proportional random sampling*.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh tentang hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah, pada tanggal 10 s/d 11 Januari 2017, dengan jumlah responden sebanyak 75 orang, adapun hasil penelitian yang diperoleh selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Umur Responden (n=75)

No	Umur	Frekuensi	%
1	9 tahun	5	6,7
2	10 tahun	26	34,7
3	11 tahun	27	36
4	12 tahun	17	22,7
Jumlah		75	100

Berdasarkan Tabel diatas, mayoritas responden berumur 11 tahun sebanyak 27 responden (36%)

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget (n=75)

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi	%
1	Ya	54	72
2	Tidak	21	28
Jumlah		75	100

Berdasarkan Tabel diatas, sebagian besar responden menggunakan gadget sebanyak 54 responden (72%)

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Jenis Gadget yang Digunakan (n=75)

No	Jenis Gadget	Frekuensi %	
1	Hp	34	45,3
2	Tablet	20	26,7
3	Tidak menggunakan	21	28
Jumlah		75	100

Berdasarkan Tabel diatas, sebagian besar responden menggunakan gadget jenis Hp sebanyak 34 responden (45,3%)

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Perkembangan Psikososial Anak (n=75)

No	Perkembangan Psikososial	Frekuensi	%
1	Baik	40	53,3
2	Kurang	35	46,7
Jumlah		75	100

Berdasarkan Tabel diatas, sebagian besar perkembangan psikososial responden beradapadakategori baik sebanyak 40 responden (53,3%)

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5 menunjukkan bahwa dari 40 responden yang memiliki perkembangan psikososial baik terdapat hanya sebanyak 24 responden (60%) yang menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget sebanyak 16 responden (40%), sedangkan dari 35 responden yang memiliki perkembangan psikososial kurang terdapat sebanyak 30 responden (85,7%) menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget hanya 5 responden (14,3%).

Analisis selanjutnya didapatkan nilai *p-value* adalah 0,027. Ini berarti bahwa *p-value* tersebut $< \alpha = 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh ⁶ berdasarkan hasil uji bivariat diperoleh hasil bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa dimana didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$.

Diperoleh hasil hasil ada pengaruh

penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun).

Mengemukakan penggunaan gadget bukan hanya digunakan orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas) dan remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

⁷ Mengemukakan gadget menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak diantaranya mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dan mempengaruhi perilaku anak.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak, antara lain ³ yaitu pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan dimana sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka.

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget berhubungan dengan perkembangan psikososial anak, dari hasil penelitian diperoleh bahwa responden yang memiliki menggunakan gadget cenderung mengalami perkembangan psikososial pada kategori kurang dibandingkan dengan responden yang tidak menggunakan

gadget. Hasil wawancara dengan anak diperoleh hasil bahwa gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games sehingga menyebabkan anak kecanduan untuk terus menggunakan gadget, malas bermain dengan teman-teman, malas menyelesaikan tugas, tidak fokus terhadap pelajaran, dan kadang-kadang ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang, sehingga dapat menimbulkan dampak negatif seperti mengganggu proses pembelajaran di sekolah, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, dampak ini cenderung merugikan anak dan harus segera di tanggulangi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh pada tanggal 10 s/d 11 Januari 2017, maka disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh, dengan nilai $p=0,027$ ($p<0,05$).

DAFTAR PUSTAKA

1. Cahyaningsih. 2011. Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : Trans Info Media.
2. Narendra, dkk. 2007. Tumbuh Kembang Anak dan Remaja. Jakarta : Sagung Seto.
3. Kompas. 2014. Anak-Anak dan Perkembangan Teknologi. <http://teknologi.kompasiana.com> (dikutip tanggal 2 Maret 2016).
4. Maulida. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini pada tahun 2013. Semarang : Universitas Negeri Semarang. <http://jurnalilmiah./>(dikutip tanggal 2 Maret 2016).
5. Ameliola. 2013. Perkembangan Media Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi", Studies: "Ethnicity and Globalization". Malang : Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/> (dikutip tanggal 2 Maret 2016).
6. Manumpil. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi. Email : Beautymanumpil@yahoo.com
7. Efendi. 2014. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. <http://Fuadefendi3.com> (dikutip tanggal 2 Maret 2016).