

Vol 10 No 1 Hal 408 - 418	J+PLUS UNESA Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah	Tahun 2021
--	--	-----------------------------

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI PG/TK ASA CENDEKIA PEPE, KEC. SEDATI, KAB. SIDOARJO

First Hardian Deotama

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
first.17010034014@mhs.unesa.ac.id

Gunarti Dwi Lestari

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
gunartilestari@unesa.ac.id

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:
Diterima 04/2021
Disetujui 04/2021
Dipublikasikan 04/2021

Keywords:
Anak Usia Dini, Tingkat
Penggunaan *Gadget*,
Perkembangan Sosial
Emosional

Keywords :
*Childhood, Level of Use
Gadgets, Social Emotional
Development*

Fenomena pembelajaran daring membuat seluruh siswa dihadapkan dalam penggunaan gadget. Namun dengan adanya pembelajaran daring, banyak orangtua memberikan gadget kepada anaknya tanpa pengawasan orang tua atau disebut juga bebas dalam penggunaan gadget. Perkembangan Sosial Emosional merupakan perkembangan yang terdiri atas perkembangan sosial dan emosional. Terdapat aspek dalam perkembangan sosial meliputi pembangkangan, agresi, berselisih, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati. Sedangkan aspek dalam perkembangan emosional meliputi gembira, sedih, marah, takut, rasa malu, iri hati, cemburu, khawatir, dan cinta kasih sayang. Dari kedua fenomena tersebut peneliti melihat adanya hubungan antara tingkat penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak yang berlokasi di PG/TK Asa Cendekia Pepe, Kec. Sedati, Kab. Sidoarjo dengan melakukan uji korelasi Pearson yang menghasilkan r hitung sebesar 0.702 antara X dengan Y1 dan 0.666 antara X dengan Y2 dimana r tabel sebesar 0.227, sehingga r hitung > r tabel terpenuhi. Artinya H1 dengan pernyataan adanya hubungan antara tingkat penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak di PG/TK Asa Cendekia Pepe diterima.

Abstract

The phenomenon of online learning makes all students face the use of gadgets. However, with online learning, many parents give gadgets to their children without parental supervision or they are also known as being free to use gadgets. Social Emotional Development is a development that consists of social and emotional development. There are aspects in social development including insubordination, aggression, quarreling, flirting, competition, cooperation, powerful behavior, selfishness, and sympathy. Meanwhile, aspects of emotional development include joy, sadness, anger, fear, shame, jealousy, worry, and love. From these two phenomena, the researchers saw a relationship between the level to use gadgets and the social emotional development of children located in PG/TK Asa Cendekia Pepe, Kec. Sedati, Kab. Sidoarjo by doing the Pearson Correlation test which the result in r count of 0.702 (between X and Y1) and 0.666 (between X and Y2) where r table is 0.227, so that r count > r table is fulfilled. This means that H1 with the statement that there is a correlation between the level to use gadgets and the social and emotional development of children in PG/TK Asa Cendekia Pepe is accepted.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

E- ISSN 2580-8060



PENDAHULUAN

Era globalisasi dan era industri 4.0 dimana teknologi berkembang pesat membuat masyarakat dihadapkan dalam penyesuaian penggunaan teknologi yang bermunculan, ditambah fenomena *Covid-19* yang dialami di seluruh dunia membuat kegiatan dilakukan secara daring termasuk pelaksanaan pembelajaran dalam segala jenjang. Fenomena pembelajaran daring membuat seluruh siswa dihadapkan dalam penggunaan *gadget*.

Pelaksanaan pembelajaran daring saat ini, banyak anak yang sudah diberikan *gadget* sejak dini oleh orang tuanya, namun tanpa pengawasan orangtua dalam penggunaannya, sedangkan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif di dalamnya, karena *gadget* menjadi alat persebaran informasi yang cepat dan bebas. Inilah yang memungkinkan anak usia dini yang diberikan kebebasan dalam penggunaan *gadget* akan mendapatkan segala informasi yang diterima.

Pentingnya pengawasan orang tua dan tidak memberikan sepenuhnya kebebasan dalam penggunaan *gadget* kepada anaknya dapat mencegah terjadinya penerimaan informasi yang tidak baik untuk dilihat anak-anak usia dini, seperti halnya yang dijelaskan dalam penelitian Trinika (2015:5) yang menyatakan bahwa ketika anak mengalami kecanduan dalam penggunaan *gadget* membuat anak tidak mau dinasehati, mudah marah, mudah berubah perasaan hatinya, sulit berkomunikasi antar sosialnya, hingga menganggap bahwa *gadget* sudah menjadi bagian dari hidupnya yang tidak dapat terpisahkan oleh dirinya dimanapun dan kapanpun. Anak-anak yang telah diberikan *gadget* biasanya *gadget*nya digunakan untuk bermain game baik offline maupun online, menonton video streaming pada platform Youtube atau platform sejenisnya dan tidak sedikit anak-anak usia dini sudah memiliki media sosial sendiri seperti Whatsapp, Facebook, maupun Instagram dimana semua platform tersebut juga dengan mudah memberikan informasi yang kurang tersaring antara yang benar dan salah, sehingga membuat anak berfikir tidak sesuai dengan usianya dan dapat meniru hal-hal yang ditonton di *gadget*nya, baik gerakan maupun ucapan (Juherna dkk, 2019:134). Dengan ini perkembangan anak akan sangat berpengaruh dengan apa yang dia dapatkan dari *gadget* yang digunakan. Dalam bahasa Inggris perkembangan disebut *development* yang memiliki arti sebuah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berkelanjutan sepanjang hidupnya (Sit, 2017:3). Anak usia dini mengalami perkembangan yang optimal pada usia emas, yakni usia 0-6 Tahun. Dalam penelitian lain menyatakan usia emas anak pada usia 0-8 Tahun (Sit,2017:6). Sit (2017:7) juga menyatakan dalam perkembangan anak usia dini terdapat beberapa aspek perkembangan, salah satunya perkembangan sosial emosional.

Perkembangan Sosial Emosional terdiri atas dua perkembangan, yakni perkembangan sosial dan perkembangan emosional. Perkembangan sosial merupakan proses yang muncul dalam diri anak dimana perkembangan tersebut mencakup tentang diri sendiri dan orang lain serta membangun hubungan sosial dengan lingkungannya (Mulyani, 2013:431). Peran keluarga sangat penting dalam perkembangan sosial anak, karena sejatinya anak berinteraksi pertama kali yaitu dengan keluarganya.

Santrock (Dikutip dari Suryana dkk, 2020) mengatakan bahwa anak akan merasa bangga pada diri sendiri, menjadi percaya diri dan bahagia, mampu menampilkan diri sebagai seorang yang menyenangkan, mudah beradaptasi, dan tentunya memiliki harga diri yang positif, karena ketika anak mendapatkan sebuah pengakuan dalam tindakan yang ditujukan kepadanya, maka anak tersebut akan memikirkan apakah hal tersebut bersifat positif atau bersifat negatif yang biasa disebut dengan evaluasi. Evaluasi ini menunjukkan bagaimana individu menilai diri sendiri dan juga apakah kemampuan dan kesuksesan yang mereka peroleh diakui atau tidak. Dewi dkk (2020:186) mengatakan bahwa perkembangan sosial sebuah proses belajar untuk menyesuaikan aturan maupun norma yang berlaku dalam suatu lingkungan hingga melebur menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerja sama antar makhluk sosial.

Pengalaman sosial anak yang dimulai dari lingkungan keluarga akan mempengaruhi kehidupannya. Selain keluarga, terdapat beberapa hal yang mempengaruhi pengalaman sosial anak, yaitu penyesuaian sosial, keterampilan sosial, dan partisipasi aktif (Mulyani, 2013:432-433). Dalam penelitian sosial emosional anak yang ditulis Jhon W. Santrock (Dikutip dari Skripsi Muamanah, 2018:6) menyatakan bahwa kompetensi sosial anak memiliki hubungan yang erat dengan suasana emosional orang tuanya, dimana orang tua yang mengekspresikan semua emosinya dilihat oleh anak, maka kompetensi sosial anak akan sebanding lurus, baik positif maupun negatif. Ketika ekspresi emosional orang tua positif, maka kompetensi sosial anak akan semakin tinggi, begitupun ketika orang tua mengekspresikan emosionalnya negatif, maka kompetensi sosial anak menjadi rendah, hal ini dapat terjadi karena orang tua adalah cerminan anak ketika di rumah, ditambah anak merupakan peniru yang ulung (Muamanah, 2018:6). Sejalan dengan penjelasan Dewi dkk. (2020:188) yang menyatakan bahwa bentuk tingkah laku sosial anak usia dini biasanya seperti pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, memntingkan diri sendiri, hingga simpati. Selain itu, interaksi dengan teman sebayanya sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak selain dukungan yang didapat dari keluarganya (Rahma dkk, 2018:153).

Perkembangan emosional merupakan luapan perasaan yang muncul dari dalam diri seseorang, baik positif maupun negatif. Pengertian dari Mulyani (2013:425) menjelaskan bahwa emosi merupakan kondisi kejiwaan manusia. Menurut Agustin (2019:23) emosi merupakan perasaan afektif pada titik lemah maupun tingkat yang lebih meluas yang dialami oleh manusia. Dalam tulisannya Agustin (2019:24) menjelaskan bahwa emosi pada anak-anak memiliki ciri khas seperti emosi yang sementara dan cepat pulih, emosi yang kuat hingga terlihat dengan jelas pada wajah anak-anak, bisa juga diekspresikan dalam perilaku, hingga emosi yang dapat berubah kekuatannya.

Agustin (2019:27-28) juga menyatakan ada 4 tahap mekanisme emosi, yaitu *Elicitors*, *Receptor*, *State*, dan *Expression*. Bentuk dari tahap *Elicitors* yakni adanya dorongan peristiwa yang membuat anak emosi, seperti pengambilan *gadget* secara tiba-tiba. Setelah itu tahap *Receptors* dimana kegiatan yang dilakukan berpusat pada system syaraf yang akhirnya menjadi indra penerima, seperti mengambil *gadget* yang secara tiba-tiba. Lalu *State* dimana terdapat perubahan spesifik dalam aspek fisiologis sebagai bentuk gerakan reflek ketika terkejut. Terakhir *Expression* dimana terjadi perubahan pada tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis seperti tubuh tegang atau dahi mengerut.

Mulyani (2013:426-428) menjelaskan bahwa terdapat tujuh unsur kecerdasan emosi yang harus diketahui, yaitu keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan, kecakapan berkomunikasi, dan kerja sama. Menurut Agustin (2019:28-30) emosi diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yakni emosi primer yang terdiri atas gembira, sedih, marah, dan takut. Sedangkan yang kedua terdapat emosi sekunder yang terdiri dari rasa malu, iri hati, cemburu, khawatir, dan cinta kasih sayang (Agustin, 2019:30-31).

Perkembangan Sosial Emosional didefinisikan sebagai kooperatif perilaku dan pro-sosial, inisiasi dan pemeliharaan persahabatan dan hubungan orang dewasa, manajemen agresi dan konflik, pengembangan rasa penguasaan dan harga diri serta regulasi dan emosional reaktivitas (Aviles dkk, 2005:33). Perkembangan Sosial Emosional adalah peningkatan kapasitas pribadi yang diinginkan dan berkelanjutan untuk memanfaatkan informasi emosional, perilaku, dan sifat untuk memfasilitasi hasil sosial yang diinginkan. Anak-anak kecil memerlukan perkembangan sosial-emosional yang sehat agar siap untuk belajar begitu mereka berada di lingkungan sosialnya (Aviles dkk, 2005:34). Dewi dkk (2020:183) mengatakan perkembangan sosial emosional dipengaruhi oleh faktor biologis, hubungan, dan lingkungannya.

Perkembangan sosial emosional juga mengintegrasikan teori yang telah dibahas sebelumnya

dan mencakup empat faktor yang berbeda, tetapi saling terkait: (1) kesadaran diri, (2) pertimbangan orang lain, (3) koneksi dengan orang lain, dan (4) memengaruhi perubahan dan memperluas penerapannya untuk populasi dan konteks perguruan tinggi. Model tersebut disusun dalam dua dimensi: (1) pengenalan diri dan orang lain, yang meliputi kesadaran dan pertimbangan; dan (2) pengaturan hubungan dan tugas, yang meliputi hubungan dan dampak (Seal, C. R. dkk, 2011:6).

Gadget (disebut gawai) adalah sebuah perangkat teknologi yang memiliki fungsi praktis. *Gadget* juga dapat bermakna perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus sesuai penggunaannya. *Gadget* memiliki berbagai macam bentuk seperti *smartphone*, laptop, tablet dan kamera (Ayuningsih dkk, 2018:22).

Data yang ditulis oleh Horace H. Dediu melalui blognya asymco.com menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima daftar pengguna *gadget* (Sharen Gifary dan Iis Kurnia, 2015:170). saat ini pengguna *gadget* sudah mencakup dalam segala usia, termasuk anak dan balita sudah diperkenalkan dalam pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari oleh orang tuanya, apalagi dalam masa pandemi membuat pembelajaran dilakukan secara daring. Survei yang dilakukan oleh *Indonesian Hottest Insight* menunjukkan bahwa terdapat 40% anak di Indonesia sudah dapat mengoperasikan *gadget*nya sendiri bahkan sebanyak 72% merupakan anak usia di bawah 8 tahun telah menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, bahkan iPod. Terlihat kecenderungan pemakaian *gadget* pada usia tersebut untuk bermain *game* atau sekedar menonton berbagai macam video, baik film kartun maupun acara televisi (Ayuningsih dkk, 2018:23). Data tersebut menyimpulkan bahwa banyak anak sudah diberikan *gadget*, serta banyak jenis *gadget* sudah telah tersebar bahkan tiap rumah minimal memiliki satu jenis *gadget*, padahal semakin banyak jenis *gadget* yang dimiliki, maka akan semakin ketat pula pengawasan dari orang tua kepada anaknya yang menggunakan *gadget*.

Hasil studi yang dilaporkan oleh *ABC News* pada Mei 2013 bahwa intensitas penggunaan *gadget* sangat tinggi, hingga 150 kali mengecek *gadget*nya dalam sehari (Sharen Gifary dan Iis Kurnia, 2015:170). Jika diakumulasi rata-rata penggunaan *gadget* dalam satu minggu bisa mencapai 1050 kali. Hal ini menjadi faktor penentu berubahnya perilaku individu dalam kehidupan bersosialnya, khususnya anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan (Sharen Gifary dan Iis Kurnia, 2015:170). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia lebih menyukai memberikan anaknya *gadget* agar anaknya tetap tenang dan dapat ditinggal berkegiatan lain.

Kondisi saat ini banyak anak usia dini diberikan *gadget* oleh orang tuanya agar tenang, sehingga *gadget*

menjadi media alternatif untuk pengasuhan anak. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak paling signifikan adalah ketika anak berusia 1-5 tahun yang sering disebut *the golden age* (Chusna, 2017:26). Pada masa ini seluruh aspek mengalami perkembangan yang luar biasa, baik perkembangan kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual, sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Sehingga seharusnya orang tua mengasuh secara langsung serta meluangkan waktu untuk bermain bersama anak.

Anak-anak biasanya menggunakan *gadget*-nya untuk bermain game, menonton video di youtube, juga berkomunikasi melalui whatsapp yang membuat anak-anak lebih memilih diam di rumah bersama *gadget* daripada bermain di luar rumah dan berinteraksi secara langsung satu sama lain. Pada penelitian Widiastiti dkk (2020:113) bahwa penggunaan terbesar *gadget* pada anak digunakan untuk bermain game dengan persentase 94%, bahkan orang tua menyatakan anak mereka sudah lihai menggunakan *gadget* tanpa adanya bantuan dari orang tuanya. Anak juga menggunakan *gadget*nya untuk bermain game memerlukan waktu 30 menit dalam sekali permainan.

Peranti *gadget* memiliki persebaran informasi yang sangat luas dan cepat dengan minim penyaringan. Jika penggunaan *gadget* tanpa ada aturan atau batasan dari orang tua dan tidak menyeleksi konten apa saja yang diperbolehkan maupun tidak diperbolehkan ada pada *gadget* mereka, maka *gadget* akan memiliki dampak negatif yang lebih dominan, sedangkan kita ketahui bahwa anak-anak akan dengan mudah mencontoh dan mempraktekan apa yang mereka lihat, ditambah terlihat kurangnya nilai-nilai moral pada anak saat ini walaupun mereka mendapatkan pendidikan moral oleh orang tuanya dengan memberi teladan yang baik, hal itu dikarenakan anak-anak mendapatkan pengaruh dari apa yang anak lihat melalui *gadget* yang dimilikinya dengan berbagai tayangan, gambar, dan permainan yang anak mainkan (Juherna dkk, 2019:134).

Realita saat ini anak-anak sekarang jarang sekali mengucapkan kata permisi bahkan meminta maaf, walaupun telah dididik dengan baik oleh orang tua (Juherna dkk, 2019:134). Hal ini disebabkan oleh hal yang didapat dalam *gadget* nya dimana banyak sekali kosakata baru dan juga kosakata yang kurang baik serta tidak sesuai kaidah kebahasaan yang membuat menjadi budaya baru untuk anak-anak. Seperti contoh kata "ashiap" yang diutarakan oleh Atta Halilintar sempat ramai diucapkan oleh anak-anak karena Atta Halilintar sering mengucapkan kata tersebut dalam konten Youtubenya. Dari sini kita dapat menyimpulkan semakin sering anak mendengar dan melihat hal tersebut, maka anak akan menganggap itu adalah hal yang biasa dan menjadi karakter dirinya. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh salah satu dokter spesialis anak, yaitu dr. Farid Agung R.,Msi.Med,Sp.A.

Beliau mengungkapkan bahwa apabila anak sudah mengalami ketergantungan atau kecanduan dalam penggunaan *gadget*, maka anak akan terlihat seperti sibuk sendiri dengan *gadget*nya dan terlalu fokus, bahkan apabila hal ini dilakukan secara terus menerus, maka dapat menyebabkan gangguan bicara maupun perilaku bersosial (Bhennita, 2019:54).

Agustin (2019:42) menyatakan bahwa anak usia 3-5 tahun yang dikatakan kecanduan *gadget* apabila pemakaiannya lebih dari satu jam. Trinika (2015:3) menambahkan dari hasil observasinya menunjukkan frekuensi pemakaian *gadget* pada anak usia 3-6 tahun paling sedikit 1 sampai 3 hari perminggu dan paling tinggi 4 sampai 6 hari perminggu dengan intensitas waktu dalam satu harinya paling cepat 5-15 menit hingga paling lama mencapai 5 jam. Diperkuat oleh pernyataan dari asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada yang menyatakan bahwa anak usia 0-2 tahun untuk tidak terpapar oleh *gadget* sama sekali. Sementara anak 3-5 tahun diberi batasan waktu satu jam dan dua jam untuk anak 6-18 tahun dalam satu harinya. Namun fakta di lapangan, anak-anak justru menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih tinggi intensitasnya dari jumlah yang dianjurkan, bahkan usia 0-2 tahun sudah diberikan *gadget* untuk menenangkan anak (Hasanah, 2017:211). Akan tetapi, di Indonesia faktanya sangat berbeda dimana penggunaan *smartphone*, tablet, dan peranti permainan elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini.

Gadget memiliki berbagai dampak negatif yang akan mempengaruhi tumbuh kembang anak hingga sosial emosional anak. Anak akan semakin tidak menghiraukan sekitarnya ditambah diberikan larangan dalam penggunaan *gadget* membuat anak emosi karena tidak diperbolehkan menggunakan *gadget* yang akhirnya orang tua memberikan kebebasan dalam penggunaan *gadget*. Masalah perkembangan pada anak di Indonesia berada dikisaran 13-18%. Sekitar 9.5% sampai 14.2% merupakan anak usia prasekolah yang akan berdampak negatif pada perkembangan hingga kesiapan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki masalah sosial emosional (Indanah & Yuliasetanigrum, 2019:222).

Penelitian lain juga mengatakan bahwa terdapat 8-9% anak usia pra sekolah yang mengalami masalah psikososial, seperti kecemasan, susah beradaptasi dengan lingkungan sekitar, susah bersosialisasi, susah berpisah dengan orang tua, sulit diatur, hingga perilaku agresif yang dimana hal tersebut termasuk dalam masalah sosial emosional (Indanah & Yuliasetanigrum, 2019:222), ditambah pernyataan dari Agustin (2019:95-96) dan Trinika (2015:5) dalam penelitiannya menyatakan bahwa anak yang memiliki penggunaan *gadget* tanpa pengawasan atau dikatakan buruk mempengaruhi kepribadian anak yang membuat anak menjadi mudah marah ketika keinginan tidak terpenuhi atau ketika anak dinasehati, serta berpengaruh dalam lingkungan bersosial dimana

anak menjadi individualistik hingga anak sulit diajak berkomunikasi. Perlu diperhatikan lebih mendalam saat memberikan *gadget* pada anak usia dini, sehingga tidak akan mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada perkembangan sosial emosional anak. Trinika (2015:5) dan Agustin (2019:90-96) menyatakan bahwa tingkat penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan perkembangan sosial emosional anak dimana ketika anak menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi, maka akan memiliki perkembangan sosial emosional anak yang buruk juga. Dengan kondisi tersebut, menjadi fokus utama dalam penelitian ini dimana adakah hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak di PG/TK Asa Cendekia Pepe Sedati, Sidoarjo, sehingga dapat menjadi landasan bagi orang tua agar bijak dalam memberikan kebebasan dalam penggunaan *gadget*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada suatu populasi tertentu dan diambil sampel agar dapat digeneralisir pada seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisis didapat dari hasil perhitungan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015:14).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian korelasional dengan bentuk hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif merupakan dugaan terhadap ada atau tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2015:212).

Populasi target pada penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia dini yang menjadi peserta didik program PAUD di PG/TK Asa Cendekia Pepe, Sedati, Sidoarjo dari tahun ajaran 2020-2021 yaitu sebanyak 95 siswa dimana pada penelitian ini disebut populasi.

Teknik sampling yang digunakan yakni teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik sampling ini digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti memiliki populasi yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional dengan diambil sampel dari tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan banyaknya anggota pada sub populasi secara acak (Sugiyono, 2015:120). Sampel dibagi dalam 4 kategori usia, yakni 4 tahun, 5 tahun, 6 tahun, dan 7 tahun dengan pengambilan sampel dihitung dan diambil sesuai banyaknya sub populasi secara acak. Dalam program PAUD di PG/TK Asa Cendekia Pepe, Sedati, Sidoarjo yang nantinya akan dikelompokkan menyesuaikan usia peserta didik. Jumlah sampel yang digunakan yakni 75

siswa dari 95 populasi dengan taraf signifikansi sebesar 5% (Sugiyono, 2015:128).

Rumus dalam mencari sampel sebagai berikut

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 \cdot (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Dengan

λ^2 dengan $dk = 1$, taraf kesalahan 5%

$P = Q = 0.05$, $d = 0.05$, dan $s =$ Jumlah sampel

Berikut tabel perhitungan sampel pada tiap kelompok usia:

Tabel 2.1
Tabel Perhitungan Sampel pada tiap Kelompok Usia
(Sugiyono, 2015)

Usia	Populasi	Rumus	Sampel
4 Tahun	13	$\frac{13}{95} \times 75 = 10.27$	10
5 Tahun	29	$\frac{29}{95} \times 75 = 22.89$	23
6 Tahun	44	$\frac{44}{95} \times 75 = 34.73$	35
7 Tahun	9	$\frac{9}{95} \times 75 = 7.1$	7

Perhitungan tersebut mendapatkan sampel 75 responden dengan jumlah pada tiap kelompok usia 4 Tahun sebesar 10 responden, 5 Tahun sebesar 23 responden, 6 Tahun sebesar 35 responden, serta 7 Tahun sebesar 7 responden (Sugiyono, 2015:128). Nantinya responden mengisi instrumen berupa angket yang terdiri dari 10 Pertanyaan mengenai *Gadget*, 10 Pertanyaan mengenai Perkembangan Sosial, dan 15 Pertanyaan mengenai Perkembangan Emosional.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah pedoman angket, observasi, dan dokumentasi. Pedoman angket (kuisisioner) merupakan kumpulan pertanyaan yang akan dirancang untuk orang tua dengan bentuk pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup merupakan pertanyaan yang telah disediakan pilihan jawabannya dan tidak ada jawaban tambahan dari luar peneliti. Teknik angket yang digunakan peneliti ini menjadi teknik pengumpulan data utama yang akan diberikan kepada orang tua peserta didik yang kemudian hasilnya akan diolah dengan analisis statistik untuk menggali data tentang hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang sudah memiliki pilihan jawaban dimana pilihan jawaban tersebut disusun menurut tingkatannya yang nantinya responden akan memilih jawaban yang telah disediakan atau disebut juga dengan pertanyaan dengan jawaban berskala (Sugiyono, 2015:201).. Adapun bentuk angket dalam penelitian ini yakni angket likert dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan dirinya. Dengan jawaban tersebut, peneliti akan melakukan perhitungan dengan statistika dan disusun dalam sebuah tabel agar mudah dalam menganalisis jawaban dari responden (Sugiyono, 2015:134).

Skala Likert yang digunakan dalam pedoman

Tabel 2.2

Skala Likert (Pertanyaan Positif)

Tidak Pernah	4
Kadang-kadang	3
Sering	2
Selalu	1

Tabel 2.3

Skala Likert (Pertanyaan Negatif)

Tidak Pernah	1
Kadang-kadang	2
Sering	3
Selalu	4

Kisi-kisi instrumen angket yang digunakan dalam penelitian dibuat dengan indikator yang ada dalam teori sesuai dengan variabel penelitian. Kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2.4

Kisi-kisi Pedoman Angket

Pertanyaan	Skala
Tingkat Penggunaan Gadget (Independen)	
Anak anda memainkan <i>gadget</i> lebih dari 1 Jam	1234
Anak anda menjadi lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>	1234
Anak anda membawa <i>gadget</i> kemanapun dia pergi	1234

Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah memainkan <i>gadget</i>	1234
Anak anda menggunakan <i>gadgetnya</i> untuk bermain games	1234
Anak anda menggunakan <i>gadgetnya</i> untuk menonton video pembelajaran	4321
Anak anda menggunakan <i>gadgetnya</i> untuk menunjang belajarnya	4321
Anak anda menggunakan <i>gadgetnya</i> untuk membuka permainan edukatif sesuai usianya	4321
Anak anda memilih membuka aplikasi tiktok/like daripada aplikasi edukasi (ruangguru/zenius)	1234
Anak anda bermain <i>gadget</i> dengan pengawasan anda sebagai orang tua	4321
Perkembangan Sosial (Dependen)	
Anak anda sering membangkang atau membantah perintah semenjak mengenal <i>gadget</i>	1234
Anak anda suka melakukan tindakan kekerasan kepada orang lain dikarenakan meniru adegan game yang dimainkannya di dalam <i>gadget</i>	1234
Anak anda akan mendiamkan orang di sekitarnya apabila di ganggu ketika bermain <i>gadget</i>	1234
Anak anda suka berpura-pura marah atau menangis ketika tidak diijinkan bermain <i>gadget</i>	1234
Anak anda suka menantang teman sebayanya melalui games yang ada pada <i>gadgetnya</i>	1234
Semenjak mengenal <i>gadget</i> , anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman sebayanya	1234
Anak menjadi sulit untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada memperhatikan percakapan orang lain	1234
Anak anda menganggap <i>gadgetnya</i> adalah benda miliknya yang tidak dapat diganggu gugat oleh orang lain termasuk anda sebagai orang tuanya	1234
Anak anda tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> kepada orang lain	1234
Anak anda suka memamerkan <i>gadget</i> yang dimilikinya kepada orang di sekitarnya	1234
Perkembangan Emosional (Dependen)	
Anak anda merasa senang jika diijinkan bermain <i>gadget</i>	1234
Anak anda akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda mengambil <i>gadget</i> miliknya	1234
Anak anda akan sedih apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i>	1234

Anak anda akan marah apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i> hingga mengeluarkan kata-kata kasar	1234
Anak anda akan marah ketika mengetahui <i>gadget</i> yang dimainkannya terdapat masalah (misal: baterai habis/lowbat, koneksi tidak lancar, lemot/lag)	1234
Anak anda merasa takut tidak memiliki teman apabila tidak memiliki <i>gadget</i>	1234
Anak anda merasa takut ketika berinteraksi dengan teman sebayanya	1234
Anak anda malu ketika anak anda bermain dengan teman sebaya tanpa membawa <i>gadget</i>	1234
Anak anda tidak percaya diri ketika bermain dengan teman sebayanya secara langsung	1234
Anak anda merasa iri dengan teman sebayanya ketika bermain anak anda tidak membawa <i>gadget</i> nya	1234
Anak anda cemburu dengan <i>gadget</i> milik teman sebayanya	1234
Anak anda meminta dibelikan <i>gadget</i> yang dimiliki saudara atau temannya seperti voucher game/aksesoris <i>gadget</i>	1234
Anak anda akan merasa khawatir ketika tidak menggunakan <i>gadget</i>	1234
Anak anda akan merasa khawatir ketika <i>gadget</i> nya diperiksa oleh anda selaku orang tuanya	1234
Anak anda akan lebih sayang kepada anda sebagai orangtua setelah anda memberi ijin anak anda untuk bermain <i>gadget</i>	1234

Pedoman observasi merupakan proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik observasi dilakukan untuk menunjang dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2015:203). Peneliti menggunakan sebuah formulir yang akan diisi oleh orang tua dari peserta didik, dimana mereka mengisi formulir tersebut dengan hasil pengamatan orang tua selama proses penelitian berlangsung.

Pedoman dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015:193). Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumen dalam bentuk tulisan yang ditulis oleh orang tua dari peserta didik.

Tinjauan pustaka menjadi bagian penting dari penelitian ini, karena landasan dilakukannya penelitian ini menggunakan pemikiran maupun teori yang relevan.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan tinjauan pustaka dengan mencari, membaca, serta menelaah laporan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Instrumen penelitian yang digunakan akan diuji validitas dan reliabilitas. Validitas merupakan ketetapan alat penilaian yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen dapat dikatakan baik apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Reliabilitas adalah sebuah uji instrumen untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur. Untuk menentukan tingkat reliabilitas digunakan satu kali tes dengan menggunakan *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2015:172).

Pada variabel X di uji validitas mendapatkan kelas interval 0.276 - 0.741, lalu pada variabel Y₁ mendapatkan kelas interval 0.435 - 0.754, yang terakhir variabel Y₂ mendapatkan kelas interval 0.253 - 0.666. Dilihat dari hasil uji validitas ketiga variabel menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang menyatakan bahwa seluruh pertanyaan pada instrumen angket tersebut Valid. Setelah dinyatakan Valid, maka instrumen tersebut diuji reliabilitasnya.

Uji reliabilitas juga dilihat dari setiap variabel. Dalam uji reliabilitas dilakukan dengan uji reliabilitas *Alpha Cronbach*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60, maka instrumen angket tersebut dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya. Pada pengujian angket Variabel X mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.712, lalu pengujian angket variabel Y₁ sebesar 0.788, dan pengujian angket variabel Y₂ sebesar 0.771. Dengan ini keseluruhan instrumen angket yang diuji dinyatakan reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60.

Setelah melewati uji validitas dan reliabilitas selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil pada variabel X dan variabel Y berdistribusi normal dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogrov-Sminornov* dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 serta memiliki hubungan linear yang signifikan atau tidak. Kriteria dikatakan memiliki linearitas yang signifikan apabila nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%) (Sugiyono, 2015:172). Sebelum masuk dalam uji Korelasi Pearson data pada tiap variabel diubah menjadi data interval, dimana akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.5

Tingkat Penggunaan *gadget*

10-17	Pengawasan Baik
18-25	Cukup Pengawasan
26-33	Cukup Bebas
33-40	Sangat Bebas

Tabel 2.6

Perkembangan Sosial

10-17	Sangat Baik
18-25	Baik
26-33	Cukup Baik
33-40	Kurang Baik

Tabel 2.7

Perkembangan Emosional

10-22	Sangat Baik
23-35	Baik
36-48	Cukup Baik
48-60	Kurang Baik

Penelitian ini apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ melalui analisis Korelasi Pearson maka H_1 yang menyatakan adanya hubungan antara tingkat penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak akan diterima dan H_0 yang menyatakan tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak akan ditolak. Pengujian ini menggunakan program komputer *SPSS versi 25 for windows*.

**HASIL PEMBAHASAN
GAMBARAN UMUM PG/TK ASA CENDEKIA PEPE**

PG/TK Asa Cendekia Pepe merupakan lembaga PAUD yang dinaungi oleh yayasan Asa Cendekia. Berlokasi di Perumahan Jaya Regency DA-01, Desa Pepe, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Selama setahun belakangan pembelajaran di PG/TK Asa Cendekia Pepe dilakukan secara daring yang mengharuskan setiap Siswa menggunakan *gadget* sebagai penunjang pembelajaran serta dalam mengerjakan tugas yang nantinya tugas tersebut dikumpulkan sekali dalam seminggu yaitu pada hari Sabtu. PG/TK Asa Cendekia Pepe memiliki 95 Siswa yang terbagi dalam 3 kelas utama, yaitu kelas *playgroup*, TK A, dan TK B. Tiap kelas utama terbagi menjadi 2 kelas kecil.

Pengambilan data dilakukan di PG/TK Asa Cendekia Pepe, Kec Sedati, Kab. Sidoarjo pada bulan Maret 2021 dengan sampel 75 Responden. Responden merupakan Orang Tua/Wali dari Siswa PG/TK Asa Cendekia Pepe. 75 sampel diambil dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* dimana terbagi menjadi 4 kelompok usia, yaitu usia 4 Tahun, 5 Tahun, 6 Tahun, dan 7 Tahun.

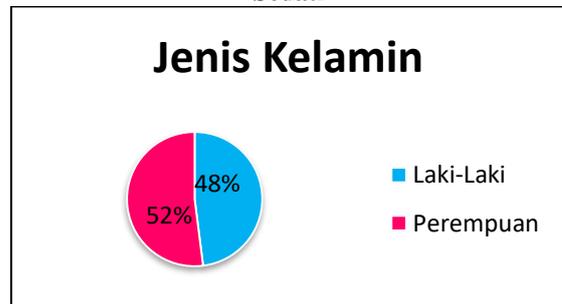
TINGKAT PENGGUNAAN GADGET DI PG/TK ASA CENDEKIA PEPE

Hasil dari pengisian pedoman Angket yang diisi oleh 75 responden (Orang Tua/Wali) terdapat 48% atau

36 responden yang memiliki anak Laki-laki serta 52% atau 39 responden yang memiliki anak Perempuan.

Grafik 3.1

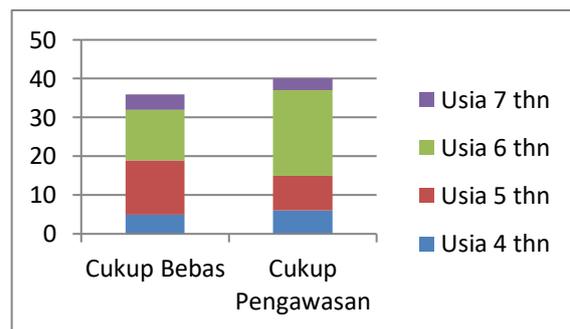
Jenis Kelamin Siswa PG/TK Asa Cendekia Pepe Sedati



Data dari hasil pengisian pedoman Angket juga terdapat 48% anak cukup bebas dalam penggunaan *gadget*, terbagi menjadi 14% berusia 4 Tahun, 39% berusia 5 Tahun, 36% berusia 6 Tahun, dan 11% berusia 7 Tahun. Sedangkan 52% anak mendapatkan cukup pengawasan dari Orang Tua/Wali, terbagi menjadi 13% berusia 4 Tahun, 23% berusia 5 Tahun, 56% berusia 6 Tahun, dan 8% berusia 7 Tahun.

Grafik 3.1

Tingkat Penggunaan Gadget Menurut Usia

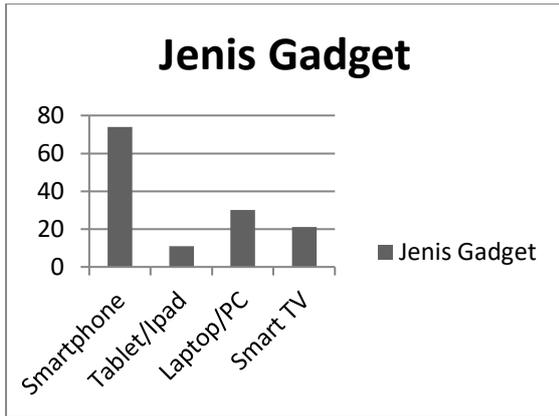


Dari grafik tersebut menunjukkan usia 5 tahun memiliki kebebasan yang cukup dalam penggunaan *gadget*. Sedangkan pada usia 6 tahun memiliki cukup pengawasan dalam penggunaan *gadget*. Secara keseluruhan bahwa dalam penggunaan *gadget* siswa PG/TK Asa Cendekia Pepe Sedati cenderung memiliki cukup pengawasan dengan 39 responden dan 36 responden cukup bebas dalam penggunaan *gadget*.

Data menunjukkan bahwa 74 dari 75 responden menggunakan *smartphone* sebagai *gadget* utama serta 1 responden yang menggunakan tablet/iPad, serta terdapat 10 responden yang memiliki tablet/iPad, 30 responden memiliki laptop/*personal computer*, dan 21 responden memiliki *smart tv* sebagai *gadget* pendukung dalam keluarganya, sehingga dapat disimpulkan bahwa 45% responden saja yang memiliki satu *gadget*, 55% lainnya memiliki lebih dari satu *gadget*.

Grafik 3.3

Jenis Gadget yang Dimiliki Setiap Responden



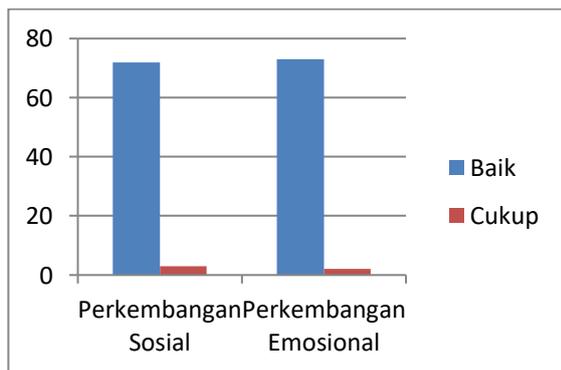
Hal ini menunjukkan bahwa pada setiap siswa pasti ada perangkat *gadget* minimal satu jenis dan tidak sedikit pula memiliki *gadget* lebih dari satu jenis dalam satu rumah.

PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI PG/TK ASA CENDEKIA PEPE

Data yang terkumpul melalui instrumen yang diisi oleh responden terdapat 3 siswa yang memiliki perkembangan sosial yang Cukup Baik, sedangkan 72 siswa lainnya memiliki perkembangan sosial yang Baik. Data tersebut juga menyatakan terdapat 2 siswa yang memiliki perkembangan emosional yang Cukup Baik, sedangkan 73 siswa lainnya memiliki perkembangan emosional yang Baik.

Grafik 3.4

Perkembangan Sosial Emosional Siswa PG/TK Asa Cendekia Pepe Sedati



Dari 3 siswa yang memiliki perkembangan sosial yang Cukup Baik terdapat 2 siswa yang memiliki perkembangan emosional yang Cukup Baik pula dan 1 siswa yang memiliki perkembangan sosial emosional yang Baik.

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL

EMOSIONAL ANAK DI PG/TK ASA CENDEKIA PEPE

Data yang terkumpul melalui instrumen yang diberikan kepada responden mendapatkan hasil dari 48% anak yang memiliki cukup kebebasan penggunaan *gadget* terdapat 3% memiliki perkembangan sosial yang Kurang Baik dengan perkembangan emosional yang Baik, 6% (memiliki perkembangan sosial dan emosional yang Kurang Baik, serta 91% memiliki perkembangan sosial dan emosional yang Baik, namun nilainya cenderung mengarah kepada nilai Kurang Baik (pada rentang nilai 51-65). Sedangkan sebanyak 52% anak yang mendapatkan cukup pengawasan memiliki perkembangan sosial dan emosional yang Baik dengan nilai cenderung mengarah kepada nilai Sangat Baik (pada rentang nilai 66-75).

Aspek-aspek dalam perkembangan sosial meliputi pembangkangan, agresi, berselisih, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati. Sedangkan aspek dalam perkembangan emosional meliputi gembira, sedih, marah, takut, rasa malu, iri hati, cemburu, khawatir, dan cinta kasih sayang.

Intrumen angket ini diuji dalam uji validitas. Dalam uji validitas setiap pertanyaan pada instrumen angket, Tingkat Penggunaan *Gadget* yang nantinya disebut variabel X (Independen), sedangkan Perkembangan Sosial yang nantinya disebut variabel Y₁ (Dependen), serta Perkembangan Emosional yang nantinya disebut variabel Y₂ (Dependen).

Pertanyaan pada setiap variabel diuji validitas dimana pertanyaan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana r_{tabel} pada $N = 75$ dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0.227, sehingga nilai r_{hitung} tiap pertanyaan > 0.227 dinyatakan Valid.

Instrumen angket yang telah divalidasi dan dinyatakan reliabel akan dilanjutkan dengan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dan uji linearitas diperlukan sebelum dilakukannya uji korelasi pearson. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal. Pada uji normalitas menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogrov-Sminornov* yang menghasilkan nilai signifikansi pada variabel X dengan variabel Y₁ sebesar 0.067 dan variabel X dengan variabel Y₂ sebesar 0.200 dimana apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 yang berarti data berdistribusi normal. Uji linearitas dilakukan untuk melihat apakah data pada instrumen variabel X dan variabel Y₁ dan variabel Y₂ memiliki hubungan liner yang signifikan atau tidak. Pada hasil uji linearitas menghasilkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ dimana F_{tabel} pada uji linearitas dengan df (15:58) ditemukan sebesar 1.84, sedangkan F_{hitung} yang didapatkan sebesar 0.593 antara

variabel X dengan variabel Y_1 dan sebesar 1.762 antara variabel X dengan variabel Y_2 .

Uji Korelasi Pearson dilakukan untuk melihat hasil akhir apakah ada hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Hasil perhitungan uji Korelasi Pearson dihitung menggunakan program komputer *SPSS versi 25 for windows* yang menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 3.1

Hasil Uji Korelasi Y_1 dengan Y_2

	Perkembangan Emosional (r hitung)
Perkembangan Sosial (r hitung)	0.756

Tabel 3.2

Hasil Uji Korelasi X dengan Y_1 dan Y_2

	Perkembangan Sosial (r hitung)	Perkembangan Emosional (r hitung)
Tingkat Penggunaan Gadget	0.702	0.666

Dari hasil Uji Korelasi Pearson dengan menggunakan program komputer *SPSS versi 25 for windows* menghasilkan r_{hitung} sebesar 0.756 antara variabel Y_1 dengan Y_2 , serta r_{hitung} sebesar 0.702 untuk perhitungan antara variabel X dengan variabel Y_1 serta 0.666 untuk perhitungan antara variabel X dengan variabel Y_2 . Dengan demikian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana r_{tabel} sebesar 0.227 terpenuhi, sehingga H_1 **diterima** dan H_0 **ditolak**, yang berarti terdapat hubungan antara tingkat penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak di PG/TK Asa Cendekia Pepe. Sejalan dengan Trinika (2015:5) dan Agustin (2019:90-96) menyatakan bahwa tingkat penggunaan gadget memiliki hubungan dengan perkembangan sosial emosional anak dimana ketika anak menggunakan gadget dengan pengawasan yang cukup, maka akan memiliki perkembangan sosial emosional anak yang baik. Ditambah dari analisis regresi menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.3

Hasil Analisis Regresi X dengan Y_1 dan Y_2

	Perkembangan Sosial	Perkembangan Emosional
--	---------------------	------------------------

Tingkat Penggunaan Gadget	0.493	0.416
---------------------------	-------	-------

Dari hasil analisis regresi dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gadget memiliki pengaruh dalam perkembangan sosial sebesar 49.3% dan perkembangan emosional sebesar 41.6% serta 9.1% pada faktor lain. Ini menunjukkan bahwa adanya hubungan tingkat penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Era globalisasi dan perkembangan industri 4.0 dengan ditambah masa pandemi *Covid-19* membuat kegiatan dilakukan secara daring, termasuk kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dilakukan oleh PG/TK Asa Cendekia Pepe dimana para siswa belajar menggunakan gadget untuk menunjang pembelajaran daring.

Penelitian Hubungan antara Tingkat Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak di PG/TK Asa Cendekia Pepe dilihat dari hasil uji korelasi Pearson dihitung menggunakan program komputer *SPSS versi 25 for windows* menghasilkan 0.702 sebagai r_{hitung} antara variabel X dengan Y_1 serta 0.666 sebagai r_{hitung} antara variabel X dengan Y_2 , sehingga dengan r_{tabel} 0.227 menyatakan H_1 **diterima** yang menyatakan adanya hubungan antara tingkat penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional karena syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$ telah dipenuhi.

SARAN

Saran bagi orang tua yang memiliki anak diharapkan memberikan pengawasan dalam penggunaan gadget, serta sering mengajak anak bermain bersama. Permainan tradisional menjadi solusi agar anak tidak sering menatap layar gadget. Kepada Bunda PAUD untuk sering memberikan tugas yang berkaitan antara orang tua dan anak agar anak selalu dekat dengan orang tua, sehingga perkembangan sosial emosional anak dapat terpantau dengan baik oleh orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, R. P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool*. Surabaya: STIKES Hang Tuah Prodi Studi Ilmu Keperawatan.
 Aviles, A. M., Anderson, T. R., & Davila, E. R. (2006). *Child and Adolescent Social-Emotional*

- Development Within the Context of School. *Child and Adolescent Mental Health* , XI (1), 32-39.
- Ayuningsih, R., Fajarini, Y. I., & Hermawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Aplikasi Game Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Jurnal Ilmu Kesehatan Stikes Duta Gama Klaten* , X (2), 20-30.
- Bhennita Sukmawati, M. P. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *Jurnal PGRI Jember* , III (1), 51-60.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* , XVII (2), 315-330.
- Dewi, A. R., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age* , IV (1), 181-190.
- Gifary, S., & N., I. K. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sositologi* , XIV (2), 170-178.
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Islamic Early Childhood Education* , II (2), 207-214.
- Indanah, & Yuliasetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan* , X (1), 221-228.
- Juherna, E., & Primawistri, N. (2019). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal UPMK* , 132-142.
- Muamanah, S. (2018). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Bandar Abung Kecamatan Abung Surakarta Kabupaten Lampung Utara*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Mulyani, N. (2013). Perkembangan Emosi dan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Insania* , XVIII (3), 423-437.
- Rahma, R. A., Lestari, G. D., & Nugroho, R. (2018). The Social Emotional Development of Homeschooling Children. *Journal of Nonformal Education* , IV (2), 151-160.
- Seal, C. R., Naumann, S. E., Scott, A. N., & Royce-Davis, J. (2011). Social Emotional Development: A New Model of Student Learning in Higher Education. *Research in Higher Education Journal* , 1-13.
- Sit, M. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (1st ed.). Depok, Jawa Barat: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D., Khairma, F. S., Sari, N. E., Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2020). Star of The Week Programs Based on Peer Relationship for Children Social Emotional Development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , XIV (2), 288-302.
- Trinika, Y., Nurfiandi, A., & Irsan, A. (2015). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal Universitas Tanjungpura* , 3-11.
- Widiastiti, N. L., & Agustika, G. N. (2020). Intensitas Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* , VIII (2), 112-120.