



Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone

Yudince Marinding^{1*}

¹Program Studi PGSD, PSDKU Kab. MBD, Universitas Pattimura, Indonesia

*Correspondence e-mail: amelpsdku29@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah mengetahui gambaran penggunaan *gadget*, untuk mengetahui gambaran interaksi edukatif keluarga, mengetahui gambaran perkembangan kognitif, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan interaksi edukatif keluarga terhadap perkembangan kognitif pada anak kelas tinggi di Sekolah Dasar. Penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Interaksi edukatif keluarga menunjukkan nilai thitung sebesar 4,710 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,000, dimana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Penggunaan *gadget* dan interaksi edukatif keluarga secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif pada anak kelas tinggi di Sekolah Dasar, dimana nilai F_{hitung} 56,243 (Sig $F = 0,000$).

Kata Kunci: penggunaan gadget, interaksi edukatif keluarga, perkembangan kognitif.

Abstract

The aim of this research is to know the description of gadget use, to know the description of family educational interactions, to know the description of cognitive development, and to find out the effect of gadget use and family educational interactions on cognitive development in high grade children in elementary schools. The use of gadgets has a significant effect on children's cognitive development. Family educational interaction shows a *t*-count value of 4.710 with a significance probability of 0.000, where the significance level is smaller than the significance level $\alpha = 0.05$. The use of gadgets and family educational interactions simultaneously have a significant effect on cognitive development in high-grade children in elementary schools, where the F_{count} is 56.243 (Sig $F = 0.000$).

Keywords: gadget usage, family educational interaction, cognitive development.



© 2020 by the author (s) This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan manusia dikelilingi teknologi hampir dalam setiap gerak kehidupannya (Hidayat, 2012). Pada pagi hari,

banyak orang yang dibangunkan dari tidur oleh alarm jam, banyak juga kemudian langsung menghidupkan televisi, menyalakan handphone atau komputer untuk memeriksa email, atau Facebook. Manusia menggunakan teknologi ketika bekerja sepanjang hari dan bahkan menjelang tidur. Kita sadar atau tidak sadar menjadi tergantung kepada teknologi. Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa diakses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus (Sugiyono, 2011).

Fenomena yang terjadi saat ini bukan hal yang luar biasa lagi, saat ini kita sering melihat anak-anak membawa dan pandai mengoperasikan perangkat gadget seperti handphone, smartphone, PlayStation, laptop, komputer, ataupun tablet dengan jenis dan harga yang variatif (Yusuf, 2018). Gadget tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana mendapatkan informasi dan hiburan (Rumini & Sundari, 2004). Aplikasi yang canggih di dalam perangkat gadget atau elektronik komunikasi, yaitu internet, video game, mp3, dan video player. Gadget memberikan dampak positif pada anak, tapi di sisi lain gadget juga memberikan dampak negatif (Poerwanti & Widodo, 2002). Komunikasi interpersonal dalam keluarga yang terjalin dengan orang tua dan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif (Bahri, 2004).

Dampak gadget pada anak saat ini terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (Sukatmi, 2015). Anak yang terlalu sering bermain gadget menjadi tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat mereka berpikir bahwa dalam mencari teman bukan secara langsung tetapi bisa juga dilakukan melalui internet (Ahmadi, 2015). Gadget dapat memberikan

dampak positif pada perkembangan anak kalau ada perhatian orang tua dan pembatasan yang seharusnya dalam penggunaan gadget (Sudiapermana, 2012).

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan paling utama dan pertama bagi anak, karena disanalah anak mulai mengenal segala sesuatu hingga mereka menjadi tahu dan mengerti (Helmawati, 2014). Semua ini tidak terlepas dari tanggung jawab keluarga terutama orang tua yang memegang peran sangat penting bagi kehidupan anak (Putri et al., 2018). Oleh karena itu, orang tua bertanggung jawab besar atas proses pembentukan perilaku, sehingga diharapkan selalu memberikan arahan, memantau, memberi motivasi, mengawasi, dan membimbing perkembangan anak melalui interaksi orang tua dengan anak dalam lingkungan keluarga (Supriyono, 2015).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel, pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif deskriptif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen, yaitu variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel lainnya dan

dinotasikan dengan Y dengan variabel independen, yaitu variabel yang bebas (tidak dipengaruhi oleh variabel lainnya) dan dinotasikan dengan X. Selain itu juga untuk mengetahui sejauh mana besarnya pengaruh antara variabel dependen (Y) dengan variabel independen (X), baik secara simultan maupun secara parsial. Dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel kriterium dan tiga variabel prediktor, sehingga metode analisis data yang digunakan adalah analisis data tiga prediktor.

Spesifikasi model yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + e_i$$

Keterangan:

Y = variabel terikat (perkembangan kognitif)

a = *intercept* (konstanta) b₁

b = koefisien regresi

x₁, x₂ = variabel bebas (penggunaan gadget dan interaksi edukatif)

e_i = variabel gangguan

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk tingkat signifikansi 5 % dari *Degree of Freedom* (df)= n-2, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika r hitung > r tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid, begitu juga sebaliknya bila r hitung < r tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan tidak valid. Ghozali (dalam Widayarsi, 2010:55). Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 16.0. Rumus uji validitas:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

X	= skor yang diperoleh subyek dari seluruh item
Y	= skor total yang diperoleh dari seluruh item
$\sum X$	= jumlah skor dalam distribusi X
$\sum Y$	= jumlah skor dalam distribusi Y
$\sum X^2$	= jumlah kuadrat dalam skor distribusi X
$\sum Y^2$	= jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y
N	= banyaknya responden

Kriterium dengan prediktor Analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan model regresi linear berganda, dimana dalam analisis regresi tersebut akan menguji pengaruh penggunaan *gadget* (X1) interaksi edukatif (X2) terhadap perkembangan kognitif (Y). Pengolahan data menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.0.

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah di antara nol sampai satu (Ghozali, 2009). Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Karena nilai thitung 5,240 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,000 di mana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini terjadi anak adalah pembelajar yang aktif. Anak

tidak hanya mengobservasi dan mengingat apa saja yang mereka lihat dan mendengarkan dengan pasif. Sebaliknya, mereka secara natural memiliki rasa ingin tahu tentang dunia mereka dan secara aktif berusaha mencari informasi untuk membantu pemahaman dan kesadarannya tentang realitas dunia yang mereka hadapi.

Berdasarkan hasil uji statistik t , diketahui bahwa variabel interaksi edukatif keluarga menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,710 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,000, di mana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa interaksi edukatif keluarga berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dikarenakan komunikasi yang pertama kali dilakukan oleh seorang anak adalah dengan orang tuanya, karena komunikasi terjadi sejak anak masih berada dalam kandungan hingga ia lahir hingga ia beranjak dewasa. Jadi, peran orang tua sangatlah penting dalam merangsang anak bercakap-cakap secara akrab. Melalui percakapan dengan anak, diharapkan orang tua mengetahui apa yang dibutuhkannya. Bagaimana pendapat anak dan bagaimana pendapat keduanya yang saling mengerti apa yang dimaksud. Percakapan itu dapat dilakukan kapan saja, yang penting adalah adanya suasana kebersamaan yang menyenangkan dari keduanya.

Pembahasan uji F , maka diperoleh kesimpulan penggunaan *gadget* dan interaksi edukatif keluarga secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif pada anak kelas tinggi di Sekolah Dasar Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai F_{hitung} 56,243 (Sig $F = 0,000$). F_{tabel} pada taraf nyata 5% dengan derajat bebas 2 dan 147 sebesar 3,058. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($56,243 > 3,058$) dan Sig $F < 5\%$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa secara bersama-sama variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan interaksi edukatif (X_2) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel perkembangan kognitif (Y).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari data yang disajikan adalah bahwa penggunaan gadget dan interaksi edukatif keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak kelas tinggi di Sekolah Dasar.

Secara parsial, penggunaan gadget dan interaksi edukatif keluarga masing-masing menunjukkan pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, sebagaimana dibuktikan oleh nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} dengan tingkat signifikansi di bawah 0,05.

Secara simultan, kedua variabel ini juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kognitif, dengan hasil uji F yang menunjukkan nilai F_{hitung} jauh lebih besar dari F_{tabel} dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi interaksi edukatif dalam keluarga dan semakin terkontrol penggunaan gadget, maka perkembangan kognitif anak akan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, S. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga: Sebuah Perspektif Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basyir, M. (2015, Juni 30). Psikologis terhadap perkembangan dan pendidikan anak: (Studi kajian Ahwal al-Syakhsyiyah). *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 68-85. <https://doi.org/10.54621/jiat.v1i1.207>
- Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga: Teoritis-Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, D. (2012). *Komunikasi Antar Pribadi dan Mediana*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Poerwanti, E., & Widodo, N. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM.
- Dwi Putra, K., & Jannah, M. (2013). Perkembangan kemandirian anak usia dini (usia 4-6 tahun) di Taman Kanak-kanak Assalam Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian*

- Psikologi*, 1(3). <https://doi.org/10.26740/cjpp.v1i3.2714>
- Putri, A., Winarti, A., Livia, A. (2018). Model komunikasi keluarga dalam membentuk karakter anak. *JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.37577/jp3m.v7i1.925>
- Rumini, S., & Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudiapermana, H. E. (2012). *Pendidikan Keluarga: Sumberdaya Pendidikan Sepanjang Hayat*. Bandung: Edukasia Press.
- Sukatmi, S. (2015). Pola asuh dan komunikasi orang tua terhadap perkembangan karakter anak usia dini (1-6 tahun). *Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(2). Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pgsd/article/view/7996>
- Silitonga, M., & Yulastri, L. (2014). Hubungan pola asuh orang tua dengan agresivitas anak di SMPN 194 Jakarta Timur. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan (JKKP)*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.21009/JKKP.011.02>
- Supriyono. (2015). *Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Masa Kini*. Jakarta: DIKJEN PAUD dan Pendidikan Masyarakat.
- Wisjnu, M. (2015). Metode stimulasi dan perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi (JPSI)*. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6970>
- Yusuf, S. (2018). *Psikologi perkembangan*. Remaja Rosdakarya.