



Hubungan Perkembangan Karakter Anak Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia 3-6 Tahun Di Desa Bener Pepanyi Kecamatan Permata Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022

Rahmiati¹, Basri Aramico², Eddy Azwar³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Aceh

Corresponding Author : ✉ rahmigayo8@gmail.com

ABSTRACT

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di desa Bener Pepanyi diperoleh bahwa jumlah anak usia 3-6 tahun terdapat sebanyak 120 orang, anak usia 3 tahun sebanyak 24 orang, jumlah anak usia 4 tahun sebanyak 30 orang, sedangkan jumlah anak usia 5 tahun sebanyak 21 orang, dan jumlah anak usia 6 tahun sebanyak 45 orang. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua anak yang menggunakan gadget sebanyak 10 orang, diperoleh bahwa 10 dari anak usia 3-6 tahun tersebut pernah menggunakan gadget dan mampu mengaplikasikan game, atau youtube untuk menonton kartun melalui hp yang mereka miliki. Tujuan penelitian ini untuk adakah hubungan perkembangan karakter anak terhadap dampak penggunaan gadget di Desa Bener Pepanyi Tahun 2022. Metode penelitian deskriptik analitik dengan desain penelitian Case Sectional Populasi penelitian ini adalah seluruh orangtua dari anak usia dini pengguna gadget yang berusia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi tahun 2022. Sampel terdiri berjumlah 55 responden. Pengumpulan data dilakukan 28 Juni s/d 4 Juli. Data dianalisis dengan menggunakan uji Chi-Square dengan derajat kemaknaan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua dengan perkembangan sosial emosional iya sebesar 75.1%, perkembangan kognitif iya sebesar 100.0%, perkembangan bahasa iya sebesar 92.3%, perkembangan fisik motorik iya sebesar 88.2%, dan perkembangan kreativitas iya sebesar 89.5%. Hasil uji chi-square diperoleh bahwa tidak ada hubungan perkembangan sosial emosional ($p=0.282$), perkembangan bahasa ($p=0,204$), ada hubungan perkembangan kognitif ($p=0,004$), perkembangan fisik motorik ($p=0,003$), dan perkembangan kreativitas ($p=0,004$) dengan penggunaan gadget.

Kata Kunci

Penggunaan Gadget, Perkembangan Karakter Anak

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi media sosial, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu dari aplikasi Media sosial itu adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain *smartphone*, *iphone*, *handphone*, *blackberry*, *netbook*, *tablet* dan sejenisnya (Rozalia, 2017).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara

langsung maupun tidak langsung. Kemajuan Teknologi memberikan dampak positif yaitu memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak, mempersingkat jarak, waktu dan memudahkan untuk mencari informasi (Lioni, 2014).

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tidak bisa dihindari karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Apabila *gadget* digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orangtua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh negatif yaitu terhadap dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan Kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto, 2014).

Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015).

Bahkan kita sering melihat di dunia internet telah banyak sekali artikel tentang bahaya *gadget* bagi anak-anak mulai dari perkembangan *kognitif* anak, perilaku sosial anak terhadap lingkungannya sampai dengan kecanduan. Tetapi hal ini masih banyak orangtua yang menyepelekan hal tersebut, hanya untuk membuat anak-anak mereka tenang dan orangtua kadang dengan mudah memberikan *gadget* pada anak. Anak-anak yang aktif menggunakan *gadget* dapat terkena dampak dari *gadget* tersebut seperti rusaknya penglihatan anak, sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial, perkembangan *kognitif* anak tumbuh dengan lambat, rusaknya mental anak, pembangkang kepada orangtuanya, bahkan untuk bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya pun menjadi malas (Murni, 2017).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap anak. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur yang tersedia. Anak-anak sering menggunakan *gadget* dan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih

bermain dengan menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman lingkungannya. Sehingga anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Warsiyah, 2014).

Dalam buku yang ditulis Elizabeth T. Santosa, orangtua harus memiliki kedekatan dengan anak agar terjalin hubungan yang baik sehingga anak teralihkan perhatiannya dari *gadget*. Untuk meningkatkan hubungan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: Orangtua perlu memiliki kontak dan komunikasi setiap saat dengan anaknya tanpa terkecuali menghabiskan waktu bersama, menjadi orangtua yang bijaksana, menepati janji, perlakukan anak sesuai dengan umurnya, memuji anak jika telah melakukan sesuatu dengan baik, peduli terhadap anak, dan mendukung anak (Irwansyah 2018).

Oleh karena itu pentingnya peran orangtua terhadap anak-anaknya, jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan orangtua dengan cara mengontrol setiap informasi yang ada di *gadget* anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat, dan anak bisa belajar lewat waktu bermain selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak yang berperan penting untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami terjadinya adiksi atau kecanduan *gadget* pada anak. (Aliya & Irwansyah, 2018).

Pada tahun 2015 berkembangnya teknologi yang semakin pesat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Beberapa Negara yang penggunaan *gadget* terbesar yang pertama diantaranya Cina sebanyak 574.2 juta, USA sebanyak 184,2 juta, India sebanyak 167,9 juta, Rusia sebanyak 58,2 juta, Jepang sebanyak 57,4 juta, Indonesia sebanyak 52,2 juta dan Brazil sebanyak 48,6 juta. Data penggunaan *gadget* di atas menunjukkan perkembangan *gadget* yang sangat pesat. Daftar pengguna diberbagai Negara rata-rata mengalami peningkatan di setiap tahunnya (Heriyanto, T. 2014)

Indonesia adalah Negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Penggunaan *gadget* di Indonesia sudah sering dijumpai khususnya kota-kota besar di Indonesia adalah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Semarang. Jumlah pengguna *gadget* di Indonesia mencapai 30 juta lebih banyak dari jumlah total populasi. *Gadget* dikalangan anak pun sudah sangat familiar. Orangtua tidak dapat mengingkari *gadget* kerap dijadikan sebagai alat untuk peredam saat anak-anak mereka sedang rewel atau membiarkan anak menghabiskan waktu mainnya dengan *gadget* dengan alasan agar mereka diam dan tidak menangis (Heriyanto, T. 2014).

Survei 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 dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. 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 observasi awal yang peneliti lakukan di Desa Bener Pepanyi Kab. Bener Meriah pada bulan Desember, diperoleh bahwa jumlah anak usia 3-6 tahun terdapat sebanyak 120 orang, anak usia 3 tahun sebanyak 24 orang, jumlah anak usia 4 tahun sebanyak 30 orang, sedangkan jumlah anak usia 5 tahun sebanyak 21 orang, dan jumlah anak usia 6 tahun sebanyak 45 orang.

Dan berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua anak yang menggunakan gadget sebanyak 10 orang, diperoleh bahwa 10 dari anak usia 3-6 tahun tersebut pernah menggunakan gadget dan mampu mengaplikasikan game, atau youtube untuk menonton kartun melalui hp yang mereka miliki sehingga menyebabkan perkembangan sosial anak menjadi pribadi yang tertutup (misalnya anak kurang bermain dengan teman sebayanya dan tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya), suka menyendiri atau malas berinteraksi dengan orang lain. Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa masih banyak beberapa orangtua yang menyepelekan hal tersebut dengan mudahnya memberikan sepenuhnya gadget tanpa pengawasan langsung kepada anak tersebut, agar orangtua dapat menyelesaikan pekerjaan rumah dan untuk membuat anak-anak mereka tenang agar tidak menangis.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptip analitik dan menggunakan *cross sectional* yang merupakan jenis penelitian menekankan

waktu pengukuran / observasi data variabel independen dan dependen hanya dilakukan satu kali pada saat yang bersamaan (Nursalam, 2016). Jika ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika. Pada umumnya penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif adalah penelitian sampel besar, karena pada pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial ialah dalam rangka pengujian hipotesis. (Nursalam, 2016). Dalam hal ini penelitian dilakukan untuk mengetahui Hubungan Perkembangan Karakter Anak Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia 3-6 Tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022.

Teknik pengumpulan data merupakan cara peneliti untuk mengumpulkan data tersebut meliputi wawancara, atau angket melihat data sekunder seperti dokumentasi (Hidayat, 2013). Pada proses pengumpulan data, peneliti menggunakan lembar *check list* (angket/kuesioner) kepada orangtua anak pengguna *gadget* di desa Bener Pepanyi . Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengumpulkan anak usia 3-6 Tahun dan orang tua dari anak tersebut didesa Bener Pepanyi.
- 2) Peneliti menentukan tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian yaitu di desa Bener Pepanyi.
- 3) Peneliti memberikan *Informed Consent* pada responden sebagai tanda persetujuan keikutsertaan dalam penelitian ini serta memberikan penjelasan tentang tindakan yang akan dilakukan yaitu dengan membagikan lembar penjelasan kepada responden dan membagikan lembar *check list* kepada responden.
- 4) Peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan wawancara terstruktur atau lembar kuesioner yang diajukan kepada orangtua responden yang berada di desa Bener Pepanyi Kab. Bener Meriah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung terhadap orangtua responden yang terkait dengan apakah ada hubungan perkembangan karakter anak terhadap dampak penggunaan gadget dan bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 3-6 Tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hubungan Perkembangan Sosial Emosional Dengan Dampak Penggunaan Gadget

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang menggunakan gadget dengan perkembangan sosial emosional kurang baik sebesar 75.0%, baik 47.1% dengan nilai p -value $0,282 > 0,05$ dengan demikian terdapat hubungan antara Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Masrinda Mar'atul Jannah dkk, (2019) dengan penelitian yang berjudul "Hubungan Intensitas Menonton Youtube dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 Tahun". Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan dengan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar ($r = 0,665$) dengan taraf signifikansi ($p = 0,000 < 0,05$) yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada hubungan positif antara intensitas menonton Youtube dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Tempuran.

Penelitian ini juga berdasarkan teori yaitu Dodge dkk (dalam Indrijati 2016) menyatakan bahwa berbicara tentang perkembangan sosial emosional selama tahun-tahun prasekolah berarti berbicara tentang sosialisasi yaitu proses ketika anak belajar tingkah laku dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat. Dengan kemajuan teknologi yaitu gadget yang ada di genggamannya dan mereka terlalu asyik dengan game yang di mainkan sehingga tidak mempedulikan keadaan lingkungan sekitar (Derry, 2014 : 24).

Tentu saja, kebiasaan seperti ini dapat membawa perubahan tingkah laku pada perkembangan anak. Analisis dari peneliti menemukan antara gadget dengan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di era 4.0 realita bahwa orang tua tidak bermasalah dengan gadget karena dengan gadget anak menjadi lebih berkemajuan dan mengetahui segala aplikasi yang ada digadget. Sedangkan peneliti melihat ketika di sekolah anak seolah-olah berada dalam game dan menirukan apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, peneliti juga pernah melihat anak secara langsung benda yang dipegangnya adalah seolah-olah menjadi gadget dan memainkan dengan imajinasi anak. Ketika di sekolah anak juga masih ada yang suka berteriak ketika di dalam kelas.

Menurut peneliti bahwa Perkembangan Sosial Emosional dengan dampak penggunaan gadget terdapat hubungan dilihat dari hasil penelitian di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Sebagian besar responden menjawab perkembangan sosial emosional kurang baik sebanyak (75 %). Adapun perkembangan sosial emosional yang sering anak lakukan yaitu lebih memilih bermain dengan gadget/hp dari pada bermain dengan teman seusianya.

Hubungan Perkembangan Kognitif Dengan Dampak Penggunaan *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menggunakan gadget dengan perkembangan kognitif kurang baik sebesar 100.0%, baik sebesar 55.8% dengan nilai $p\text{-value } 0,004 < 0,05$ dengan demikian terdapat hubungan antara Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan kognitif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Naelul Fauziah (2022), maka diperoleh hasil ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Data penelitian penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini ini diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner (Angket) yang menunjukkan bahwa skor anak paling tinggi mendapatkan (81,81%) dan skor terendah yaitu (34.09%), seluruh sampel yang digunakan sudah peneliti observasi dan dipilih anak yang menggunakan waktu penggunaan gadget lebih dari 2 jam perharinya.

Dari hasil uji statistik menggunakan cara manual dan Microsoft Excel dengan menggunakan Uji statistik satu sampel parametrik didapat nilai diperoleh $t > 0,05$ dengan nilai hitung $2,47 > 2,20$. Maka H_a diterima H_o di tolak yang artinya ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Pada penelitian ini diperoleh hasil 2,47 dari pengaruh terhadap perkembangan kognitif, dengan skor persentase anak tertinggi yaitu 81,81%, serta nilai persentase rata-rata dari sampel yang ada yaitu 61,55%, dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif pada penelitian ini tergolong cukup mempengaruhi

Beberapa hasil penelitian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah menyimpulkan bahwa gadget yang dipaparkan pada anak di usia prasekolah perlu adanya pengawasan yang ketat dari orang tua, tidak ada salahnya orang tua lebih bijak dan memahami terlebih dahulu dampak penggunaan gadget sebelum mengambil keputusan untuk memfasilitasi anak dengan gadget. (Amalia Islami, 2020).

Menurut peneliti bahwa Perkembangan kognitif merupakan salah satu factor yang mempengaruhi dampak penggunaan gadget. Hasil penelitian di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Sebagian besar responden yang menjawab Tidak dengan perkembangan kognitif Baik sebanyak 19 (44.2 %) yang artinya ada hubungan dampak penggunaan gadget dengan

perkembangan kognitif. Adapun perkembangan kognitif yang sering anak lakukan yaitu anak-anak lebih sering menirukan gerakan yang ada pada gadget, dan anak sudah mampu mengingat nama anggota tubuh seperti mata, telinga, tangan dan lainnya.

Hubungan Perkembangan Bahasa Dengan Dampak Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menggunakan gadget dengan perkembangan bahasa kurang baik sebesar 92.3%, baik sebesar 76.2% dengan nilai p-value $0,204 > 0,05$ dengan demikian tidak terdapat hubungan antara Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan bahasa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Arum Kusuma Dewi (2019) menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa sebesar 0,08 angka tersebut berada pada interval 0,00 - 0,199 yang artinya memiliki hubungan yang sangat lemah antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Dilihat dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 0,54$ dengan taraf signifikansi 5% dan untuk diuji derajat kebebasannya sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,012$ yang menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Artinya hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan bahasa anak usia dini ini termasuk ke dalam kategori sangat lemah karena berdasarkan penelitian, aplikasi yang biasa digunakan oleh anak adalah aplikasi game, game yang sering dimainkan bukanlah game edukatif sehingga pemerolehan bahasa yang diperoleh saat bermain game sangatlah kurang. Selain aplikasi game, youtube juga menjadi salah satu aplikasi yang paling mereka sukai karena melalui aplikasi tersebut mereka dapat melihat video-video.

Menurut peneliti bahwa Perkembangan bahasa dengan dampak penggunaan gadget termasuk ke dalam kategori lemah karena berdasarkan penelitian aplikasi yang biasa digunakan oleh anak adalah aplikasi game, game yang sering dimainkan bukanlah game edukatif sehingga bahasa yang diperoleh saat bermain game sangatlah kurang. Hasil penelitian di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Sebagian besar responden yang menjawab Ya dengan perkembangan bahasa Baik sebanyak 1 (7.7%) yang artinya tidak terdapat hubungan perkembangan bahasa dengan dampak penggunaan gadget. Adapun yang sering anak lakukan yaitu menirukan Bahasa yang positif (minta tolong, terimakasih, dengan kata-kata yang sopan) yang di dengar saat menonton video di gadget/ hp.

Hubungan Perkembangan Fisik Motorik Dengan Media *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menggunakan gadget dengan perkembangan perkembangan fisik motorik kurang baik sebesar 88.2%, baik sebesar 44.7% dengan nilai p-value $0,003 < 0,05$ dengan demikian terdapat hubungan antara Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan fisik motorik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawan (2017) menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa TK usia 4-5 Tahun se Kecamatan Bangkinang Kota, yaitu dibuktikan dengan nilai signifikansi $p < 0,05$, dan besarnya sumbangan intensitas menggunakan gadget terhadap kemampuan motorik kasar sebesar 7,2 %. Hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa bernilai negatif, artinya jika intensitas menggunakan gadget yang dilakukan semakin tinggi, maka kemampuan motorik kasar siswa akan semakin kurang/rendah. bahwa tingginya intensitas menggunakan gadget memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh tidak baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain gadget yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit.

Menurut peneliti bahwa Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu factor yang mempengaruhi dampak penggunaan gadget. Hasil penelitian di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Sebagian besar responden yang menjawab Ya dengan perkembangan fisik motorik Baik sebanyak 2 (11.8%). Adapun perkembangan fisik motorik yang sering anak lakukan yaitu anak lebih betah duduk berjam-jam Ketika bermain gadget/hp dibandingkan bermain dengan teman seusianya.

Hubungan Perkembangan Kreativitas Dengan Dampak Penggunaan *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menggunakan gadget dengan perkembangan kreativitas kurang baik sebesar 89.5%, baik sebesar 50.0% dengan nilai p-value $0,004 < 0,05$ dengan demikian terdapat hubungan antara Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Kreativitas.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Enik Rahayu Nengseh (2020) dijelaskan terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD. Penggunaan gadget bukanlah hal baru di kalangan anak-anak, semakin canggih zaman maka semakin banyak gadget yang akan digunakan tentunya, apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari

dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Sedangkan interaksi sosial anak SD dapat terlihat melalui berlangsungnya suatu interaksi sosial.

Menurut peneliti bahwa terdapat hubungan Perkembangan Kreativitas dengan dampak penggunaan gadget. Berdasarkan hasil penelitian di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Sebagian besar responden yang menjawab Ya dengan perkembangan Kreativitas Baik sebanyak 2 (10.5%), adapun yang sering anak lakukan yaitu anak-anak mampu menggambarkan bentuk pohon, rumah atau hewan pada saat menonton kartun di gadget/hp.

Youtube dan Game

Video YouTube yang menampilkan anak-anak sebagai yang paling populer. Video yang menampilkan anak-anak mendapat audiens tiga kali lebih besar dibandingkan video lain. Kendati terkesan lucu, menampilkan anak-anak sebagai materi YouTube dianggap melanggar aturan dan privasi anak di bawah umur. Untuk itu Google sebagai induk perusahaan YouTube diminta untuk mengambil langkah-langkah aktif untuk membuat layanannya lebih aman bagi anak-anak. Sedangkan game pada umumnya anak laki-laki lebih senang bermain game di karena otak kanannya lebih dominan sehingga laki-laki memang cenderungnya bermain anak laki-laki lebih tinggi. Karena anak laki-laki pada zaman dulu biasa permainan yang menguras fisik seperti bermain sepeda, layang-layang dan lainnya. Makanya anak-anak zaman sekarang lebih dominannya untuk umur 6 tahun ke atas lebih dominan pada game yang di gadget

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel memiliki hubungan dengan media gadget terhadap perkembangan karakter anak dan bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 yaitu :

1. Tidak ada hubungan antara perkembangan sosial emosional dengan dampak penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 (p value 0,282).
2. Ada hubungan antara perkembangan kognitif perkembangan karakter anak dengan dampak penggunaan gedgeet pada anak usia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 (p value 0,004).
3. Tidak ada hubungan antara perkembangan bahasa dengan dampak penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 (p value 0,204).

4. Ada hubungan antara perkembangan fisik motorik dengan dampak penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 (p value 0,003).
5. Ada hubungan antara perkembangan kreativitas dengan dampak penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Bener Pepanyi Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022 (p value 0,004).

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, (Online). <http://digilib.unila.ac.id>. Diakses pada tanggal 09 Februari 2019.
- Arum Kusuma Dewi., Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* Vol7(2)
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Kencana, 2011).
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1), 65-78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Carrol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008). *Beberapa Karakteristik perkembangan Sosial Anak Usia 5 tahun*.
- Chusna, (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Media Komunikasi Sosia Keagamaan*, (Online). <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id>. Diakses pada tanggal 31 Januari 2019.
- DiahSaputri, Adek dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3.
- Gunawan MAA, 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik Semarang*.
- Heriyanto, T. 2014. Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone. DetikINET, (<http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesiamasuk-5-besar-negarapengguna-smartphone>, diakses 15 Agustus 2015).
- Hidayati, T., & Dkk. (2020). Minimalisir Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah. *Community Development Journal*, 4(1).
- Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-kanak Awal 2-6 Tahun, (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, h. 20.

- Notoatmodjo, S. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta. 2018.
- Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam
Padangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood
Education Indonesian Journal*, Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu,
No. 2Vol.1
- Novitasari, dkk. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial
Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal UNESA*,
(Online). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. Diakses pada tanggal 6
Januari 2019.
- Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan
Interaksi Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Dini*,
Riau : PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruantu Tambusai, No. 01 Vol. 1
2017