

## **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK**

**Priantari Swatika<sup>1)\*</sup>**

<sup>1)</sup>SDN Cempaka Putih 01, Jalan Jambu No.1 Rt 007 Rw 05, Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, 15412

\*[shantiswatika@gmail.com](mailto:shantiswatika@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The use of gadgets is common things among the community from parents to children. Use gadget that excessive can interfere with a wide variety of nerve function, because in the gadget Generally there is radiation that can Interfere with health. The purpose of this study is to find out how big the influence of gadgets on the development of child psychology especially in SDN Cempaka Putih 01 who live in the village of Cempaka Putih, District Ciputat Timur, The city of Tangerang Selatan, Banten. This research method in quantitative with the approach of the survey that likes a sample of student SDN Cempaka Putih 01 counted 80 people. With the hypothesis of the gadget can ruin the psychology of children although not too significant. Data analysis the used is the test of correlation with the results of calculating the correlation "Person Product Moment" equal to 0,2 that means there is a relationship between the use of the gadget with the development of psychology although very low. The benefit of this research is expected parents and teacher can always keep an eye on children and student in the use of gadgets.*

**Key word** : Gadgets and The development of Psychology

### **ABSTRAK**

Penggunaan gadget merupakan hal yang umum dikalangan masyarakat, dari orang tua sampai anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu berbagai macam fungsi syaraf karena dalam gadget umumnya terdapat radiasi yang dapat mengganggu kesehatan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan psikologi anak khususnya di SDN Cempaka putih 01 yang berdomisili di Kelurahan Cempaka Putih Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Banten. Metode Penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan survey yang mengambil sampel siswa SDN Cempaka Putih 01 sebanyak 80 orang. Dengan hipotesis Gadget dapat merusak psikologi seorang anak walaupun tidak signifikan. Analisis data yang digunakan adalah uji korelasi. Dengan hasil hitung korelasi Person Product Moment sebesar 0,2 yang berarti terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikologi walaupun sangat rendah. Sedangkan hasil regresi sebesar 0,43. Manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan orang tua dan guru selalu dapat mengawasi anak dan siswanya dalam menggunakan gadget.

**Kata kunci** : Gadget dan Perkembangan Psikologi

## PENDAHULUAN

Penggunaan gadget saat ini bukanlah sesuatu hal yang dianggap aneh. Setiap anak bahkan dapat mengoperasikan

gadget dengan sangat mahir. Bahkan terkadang orang tua belum bisa mengoperasionalkannya, anak-anak telah lebih dulu menggunakannya. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, tidak jarang mengakibatkan anak menggunakan gadget secara berlebihan. Belum lagi orang tua yang tidak paham betul dengan gadget bagaimana efek positif dan negatifnya.

Tidak jarang akibat penggunaan gadget yang berlebihan dapat juga merubah psikologi seorang anak, seperti seorang anak yang pada dasarnya pendiam bisa saja akibat gadget anak itu menjadi seorang yang pemarah bahkan terkadang melawan pada orang tuanya. Belum lagi sifat malas yang timbul akibat terlalu asyiknya anak bermain dengan gadget hingga mereka lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya.

Menurut E.B. Hurlock dalam Marliani (2016 : 59) psikologi perkembangan tidak hanya mendeskripsikan perkembangan, tetapi juga menjelaskan perubahan prilaku sesuai tingkat usia sebagai hubungan anteseden (gejala yang mendahului) dan konsekwensinya. Perubahan tersebut mencakup sebagai berikut :

1. Perubahan ukuran, termasuk perubahan fisik dalam tinggi, berat, organ dalam dan sekelilingnya serta perubahan mental dalam memori, penalaran, persepsi dan imajinasi kreatif.
2. Perubahan proporsi, anak-anak bukanlah miniature orang dewasa dalam proporsi fisiknya. Anak pun tidak memiliki miniatur mental orang dewasa. Kemampuan imajinasinya berkembang lebih baik dari pada penalarannya, sedangkan orang dewasa justru sebaliknya.
3. Hilangnya ciri-ciri fisik tertentu, seperti thymus setelah pubertas dan hilangnya kegunaan rambut dan gigi bayi. Ciri

bawaan psikologis dan prilaku seperti gerak dan bicara bayi serta imajinasi yang sangat halus.

4. Mendapatkan ciri baru, beberapa ciri fisik dan mental baru berkembang dari kematangan dan beberapa cirri lainnya berkembang dari hasil belajar dan pengalaman. Ada ciri fisik yang baru, seperti tumbuhnya gigi tetap dan karakteristik jenis kelamin primer dan sekunder. Ciri mental yang baru termasuk perhatian dalam seks, standar moral dan keyakinan agama.

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu suatu proses yang menuju kedepan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit, banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Perkembangan menunjukkan pada perubahan-perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap dan maju. Perkembangan juga berhubungan dengan proses belajar terutama mengenai isinya, yaitu mengenai apa yang akan berkembang berkaitan dengan tingkah laku cara belajar.

Anita E dan Nicolich dalam Marliani (2016 : 90) mengungkapkan beberapa prinsip umum mengenai teori perkembangan adalah :

1. Perkembangan manusia yang beragam
2. Perkembangan yang bertahap
3. Perkembangan menurut waktu tertentu

Dengan demikian perkembangan manusia berhubungan dengan waktu yang berjalan relatif lambat dan tidak setiap hari berlangsung.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Subjek penelitian yang menjadi sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber responden (human resource) adalah siswa orang

tua. Penelitian ini dilakukan di SDN Cempaka Putih 01 Tangerang Selatan. Kerlinger dalam Riduwan (2010) mengatakan bahwa penelitian survai adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data yang diambil dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi dan hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**P**engujian korelasi dalam penelitian ini menggunakan tehnik Pearson Product Moment (PPM). Tujuan perhitungan korelasi adalah untuk mencari bukti dan menentukan hubungan yang terdapat pada dua variabel. Selain itu tehnik korelasi PPM juga dapat menjawab hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dari hasil pengolahan data menghasilkan perhitungan korelasi sebagai berikut :

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

$$= \frac{80.92251 - (2537).(2889)}{\sqrt{\{80.81921 - (2537)^2\} . \{80.109157 - (2889)^2\}}}$$

$$= \frac{7380080 - 7329393}{\sqrt{(6553680 - 6436369) . (8732560 - 834632)}}$$

$$= \frac{50687}{\sqrt{(117311) . (386239)}}$$

$$= \frac{50687}{45310083329}$$

$$= \frac{50687}{45310083329}$$

$$212861,65$$

$$= 0,238 = 0,2$$

Dari hasil perhitungan diatas  $r_{xy}$  menunjukkan angka korelasi positif sebesar 0,2 yang berarti hubungan korelasi kedua variabel positif atau searah walaupun lemah. Angka korelasi menunjukkan hubungan korelasi yang terletak diantara 0-0,25 dalam tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r.

Selanjutnya, dilakukan uji koefisien determinan dan uji signifikan untuk melihat seberapa besar sumbangan variabel X terhadap variabel Y dan untuk mencari makna hubungan variabel X terhadap variabel Y adapun rumusnya sebagai berikut :

Uji koefisien determinan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar variabel X (Penggunaan Gadget) mempunyai pengaruh atau kontribusi terhadap variabel Y (Perkembangan Psikologi). Penghitungan derajat determinasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$= 0,2^2 \times 100\%$$

$$= 4\%$$

Dari perhitungan diatas, derajat koefisien determinasi sebesar 4% Sehingga dapat diartikan bahwa variabel X (Penggunaan Gadget) memiliki pengaruh sebesar 4% terhadap variabel Y (Perkembangan Psikologi). Uji signifikan dalam penelitian ini menggunakan tehnik t-hitung. Pengujian ini dilakukan untuk menguji signifikan koefisien regresi, yaitu apakah variabel independent X berpengaruh nyata atau tidak. Jika nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel maka variabel X berpengaruh signifikan atau nyata, begitu pula sebaliknya. Perhitungan t-hitung adalah sebagai berikut :

$$t\text{-hitung} = \frac{n - 2}{\dots}$$

$$\begin{aligned} & \sqrt{1-r^2} \\ &= 0,2 \sqrt{\frac{80-2}{1-0,2^2}} \\ &= 0,2 \sqrt{\frac{78}{1-0,04}} \\ &= 0,2 \sqrt{\frac{78}{0,96}} \\ &= 0,2 \sqrt{81,25} \\ &= 0,2 \times 9,013 \\ &= 1,80277 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{t-tabel} &= n - k \\ &= 80 - 2 \\ &= 78 \end{aligned}$$

Dengan  $\alpha 0,05 = 1,66462$

Berdasarkan uji signifikan diatas diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,80277 dan t-tabel sebesar 1,66462 dengan  $\alpha 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $1,80277 > 1,66462$ ) artinya ada hubungan yang signifikan atau nyata antara variabel X (Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Perkembangan Psikologi).

Hasil perhitungan t-tabel dan t-hitung diatas berarti bahwa adanya hubungan signifikansi terhadap kedua variabel tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa Penggunaan Gadget berpengaruh pada Perkembangan Psikologi pada siswa Sekolah Dasar Negeri Cempaka Putih 01

Analisis korelasi regresi linearitas sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel X Independent (Penggunaan Gadget) dengan variabel Y dependent (Perkembangan Psikologi).

Analisis ini untuk melihat apakah Penggunaan Gadget memiliki pengaruh terhadap Perkembangan Psikologi dan untuk menerka arah hubungan antara kedua variabel

untuk memprediksi nilai variabel dari variabel dependent apabila nilai variabel independent mengalami kenaikan atau penurunan.

Dari hasil pengolahan data menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut :

$$\begin{aligned} Y &= a + bX \\ \text{Dengan} \\ b &= \frac{N \sum XY - (\sum x)(\sum y)}{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)} \\ b &= \frac{80.92251 - (2537)(2889)}{(80.81921 - (2537)^2)} \\ b &= \frac{7380080 - 7329393}{6553680 - 6436369} \\ b &= \frac{50687}{117311} \end{aligned}$$

$$b = 0,43$$

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

$$a = \frac{(2889)(81921) - (2537)(92251)}{80.81921 - (2537)^2}$$

$$a = \frac{236669769 - 234040787}{6553680 - 6436369}$$

$$a = \frac{2628982}{117311}$$

$$a = 22,41$$

Jadi persamaan linearnya adalah

$$Y = 22,41 + 0,43X$$

Dari hasil perhitungan korelasi regresi linearitas diatas, nilai konstanta (a) sebesar 22,41 menunjukkan besarnya variabel rata-rata Perkembangan Psikologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cempaka Putih 01 yang dipengaruhi oleh metode resitasi sebesar 0 maka rata-rata Perkembangan Psikologi sebesar 22,41.

Koefisien regresi (b) sebesar 0,43 berarti Penggunaan Gadget mempunyai hubungan positif atau searah dengan rata-rata Perkembangan Psikologi karena koefisien regresi bernilai positif. Setiap peningkatan 1 satuan penggunaan Penggunaan Gadget maka akan berpengaruh terhadap peningkatan terhadap Perkembangan Psikologi sebesar 0,43 satuan. Begitu juga sebaliknya setiap penurunan pengaruh Penggunaan Gadget sebesar 1 satuan akan berpengaruh terhadap penurunan Perkembangan Psikologi sebesar 0,43 satuan.

Hasil penemuan atau analisis data penelitian sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya akan dijadikan patokan atau pijakan untuk melakukan kajian atau analisis lebih lanjut mengenai bagaimana Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak pada Sekolah Dasar Negeri Cempaka Putih 01.

Hasil penelitian membuktikan bahwa Penggunaan Gadget memiliki pengaruh yang tidak signifikan terhadap Perkembangan Psikologi. Hasil penelitian tersebut diambil berdasarkan data yang memiliki tingkat kepercayaan variannya cukup sempurna dan memiliki distribusi data yang normal.

Kemudian terdapat hubungan yang tidak terlalu kuat antara Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikologi. Hal ini dapat dilihat pada hasil hitung korelasi Product Moment sebesar 0,2 yang berarti hubungan korelasi kedua variabel positif atau searah.

Angka korelasi menunjukkan hubungan korelasi yang tergolong rendah karena terletak diantara 0,2 – 0,399 dalam tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r. Kemudian penelitian ini juga membuktikan bahwa Penggunaan Gadget memiliki pengaruh yang nyata dan signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji signifikansi sebesar 1,80277 yang mana angka tersebut lebih besar dari t-tabel sebesar 1,66462 dengan  $\alpha$  0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel. Artinya ada hubungan yang

signifikan atau nyata antara variabel X (Penggunaan Gadget) dengan variabel Y (Perkembangan Psikologi). Dapat dikatakan Penggunaan Gadget yang sering dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri Cempaka Putih 01 memberikan pengaruh yang tidak signifikan terhadap Perkembangan Psikologi siswanya.

## SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data hasil pembahasan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi anak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan psikologi anak. Hasil penelitian tersebut diambil berdasarkan data yang memiliki tingkat kepercayaan yang mendekati sempurna dan memiliki distribusi data yang normal sebesar 0,501 untuk variabel penggunaan gadget dan 0,841 untuk perkembangan psikologi, keduanya berdistribusi normal sebesar 0,05.

Selain itu terdapat hubungan walaupun tidak signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi. Hal ini dapat dilihat pada hasil hitung korelasi Person Product Moment sebesar 0,2 yang berarti hubungan korelasi yang tergolong rendah karena terletak diantara 0,20-0,399 dalam tabel interpelasi koefisien korelasi nilai r. Kemudian penelitian ini juga membuktikan bahwa Penggunaan Gadget memiliki pengaruh yang nyata dan signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji signifikan sebesar 1,80277 yang mana angka tersebut lebih besar dari t-tabel sebesar 1,66462 dengan  $\alpha$  0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel. Artinya ada hubungan yang signifikan atau nyata antara variabel X (Penggunaan Gadget) dengan variabel Y (Perkembangan Psikologi). Dapat dikatakan Penggunaan Gadget oleh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Cempaka Putih 01 memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap Perkembangan Psikologinya

Berdasarkan temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Gadget pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Cempaka Putih 01 memiliki pengaruh walaupun tidak signifikan tetapi tetap harus diperhatikan agar perkembangan psikologi siswanya dapat terus terpantau.

### **REFERENSI**

- Marliani. 2016. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: CV Pusaka Setia
- Riduwan.2010.Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula.Bandung. Alfabeta