

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian di Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang. Kecamatan Gondanglegi merupakan kecamatan yang terletak di wilayah Kabupaten Malang. Kecamatan ini terdiri dari 14 desa, 31 dusun, 59 RW, 385 RT. Kecamatan Gondanglegi dikelilingi oleh kecamatan lainnya yang ada di Kabupaten Malang. Di sebelah utara, Kelurahan Gondanglegi berbatasan langsung dengan Kecamatan Bululawang. Sedangkan di sebelah timur, kecamatan ini berbatasan langsung dengan Kecamatan Turen. Di sebelah selatan, Kecamatan Gondanglegi berbatasan dengan Kecamatan Pagelaran. Lalu, di sebelah barat, Kecamatan ini berbatasan dengan Kecamatan Kepanjen.

Penelitian ini dilakukan di Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang pada 18-20 Juli 2022. Variabel dalam penelitian ini adalah Perkembangan Sosial Anak Usia 5 tahun Pengguna Gadget. Jumlah anak pengguna gadget usia Prasekolah (4-5 tahun) yaitu 30 anak.

4.1.2 Data Umum

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data Umum Responden Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang.

NO	Data Umum	f	%
Data Ibu			
1.	Usia		
	17-25 tahun (remaja akhir)	2	7%
	26-35 tahun (dewasa awal)	22	73%
	36-45 tahun (dewasa akhir)	6	20%
	46-55 tahun (lansia awal)	0	0%
	Jumlah	30	100%
2.	Pendidikan		
	SD	7	23%
	SMP	15	50%
	SMA	8	27%
	Perguruan Tinggi	0	0%
	Jumlah	30	100%
3.	Pekerjaan		
	Pedagang	0	0%
	Swasta	5	17%
	Ibu rumah tangga	24	80%
	Wiraswasta	1	3%
	Jumlah	30	100%
4.	Informasi		
	Pernah	26	86%
	Tidak pernah	4	14%
	Jumlah	30	100%
5.	Batas gadget		
	Iya	30	100%
	Tidak	0	0%
	Jumlah	30	100%
Data Anak			
6.	Lama Penggunaan		
	30 menit-1 Jam	11	37%
	>1jam	19	63%
	Jumlah	30	100%
7.	Aplikasi yang sering digunakan		
	Youtube	24	80%
	Game	4	14%

Sosial media ig tiktok wa dll	2	6%
Pembelajaran	0	0%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel 4.1 data umum responden sebagian besar berusia 26-35 tahun (dewasa awal) yaitu 22 orang (73%), sebagian kecil berusia 36-45 tahun (dewasa akhir) 6 orang 20% dan usia 17-25 tahun (remaja akhir) 2 orang (7%). Berdasarkan tingkat pendidikan setengahnya berpendidikan SMP 15 orang (50%), hampir setengahnya berusia SD 7 orang (23%), dan sebagian kecil lainnya 8 orang (27%). Berdasarkan pekerjaan hampir seluruhnya sebagai ibu rumah tangga 24 orang (80%), sebagian kecil lainnya swasta 5 orang (17%), pedagang 1 orang (3%), dan wiraswasta 0 orang (0%). Berdasarkan informasi hampir seluruhnya pernah mendapat informasi 26 orang (86%) dan sebagian kecil tidak pernah mendapat informasi 4 orang (14%). Berdasarkan batas penggunaan gadget seluruhnya orang tua membatasi anaknya dalam menggunakan gadget. Berdasarkan lama penggunaan hampir seluruhnya >1 jam yaitu 19 orang (63%), dan hampir setengah lainnya menggunakan gadget 30 menit-1 jam 11 orang (37%). Berdasarkan aplikasi yang digunakan hampir seluruhnya menggunakan youtube 24 orang (80%), sebagian kecil bermain game 4 orang (14%) dan sosial media tiktok, ig, wa dll yaitu 2 orang (6%).

Data Khusus

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial anak Usia 4-5 Tahun Pengguna gadget.

NO	Perkembangan Sosial	f	%
1.	Baik	13	43%
2.	Kurang	17	57%
	Jumlah	30	100%

(Sumber: Kuesioner)

Berdasarkan tabel 4.2 data khusus responden, sebagian besar perkembangan social anak kurang 17 orang (57%), dan hampir setengahnya perkembangan social baik 13 orang (43%).

Tabel 4.3 Tabulasi Silang Data Umum dan Perkembangan Sosial anak Usia4- 5 Tahun Pengguna gadget.

No.	Data Umum	Perkembangan Sosial Anak					
		Baik		Kurang		Total	
		f	%	f	%	f	%
	Data Ibu						
1.	Usia						
	17-25 tahun (remaja akhir)	1	3%	1	3%	2	7%
	26-35 tahun (dewasa awal)	10	33%	12	40%	22	70%
	36-45 tahun (dewasa akhir)	2	7%	4	14 %	6	23%
	46-55 tahun (lansia awal)	0	0%	0	0%	0	0%
	Jumlah	13	43%	17	57%	30	100%
2.	Pendidikan						
	SD	5	16,5%	2	7%	7	23%
	SMP	5	16,5%	10	33%	15	50%

SMA	3	10%	5	17%	8	27%
Perguruan Tinggi	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah	13	43%	17	57%	30	100%
3. Pekerjaan						
Pedagang	0	0%	0	0%	0	0%
Swasta	3	10%	2	7%	5	17%
Ibu rumah tangga	10	33%	14	47%	24	80%
Wiraswasta	0	0%	1	3%	1	3%
Jumlah	13	43%	17	57%	30	100%

Data Khusus

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial anak Usia 4-5 Tahun Pengguna gadget.

NO	Perkembangan Sosial	f	%
1.	Baik	13	43%
2.	Kurang	17	57%
	Jumlah	30	100%

(Sumber: Kuesioner)

Berdasarkan tabel 4.2 data khusus responden, sebagian besar perkembangan social anak kurang 17 orang (57%), dan hampir setengahnya perkembangan social baik 13 orang (43%).

Tabel 4.3 Tabulasi Silang Data Umum dan Perkembangan Sosial anak Usia4- 5 Tahun Pengguna gadget.

No.	Data Umum	Perkembangan Sosial Anak					
		Baik		Kurang		Total	
		f	%	f	%	f	%
	Data Ibu						
1.	Usia						
	17-25 tahun (remaja akhir)	1	3%	1	3%	2	7%
	26-35 tahun (dewasa awal)	10	33%	12	40%	22	70%
	36-45 tahun (dewasa akhir)	2	7%	4	14 %	6	23%
	46-55 tahun (lansia awal)	0	0%	0	0%	0	0%
	Jumlah	13	43%	17	57%	30	100%
2.	Pendidikan						
	SD	5	16,5%	2	7%	7	23%

SMP	5	16,5%	10	33%	15	50%
SMA	3	10%	5	17%	8	27%
Perguruan Tinggi	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah	13	43%	17	57%	30	100%
3. Pekerjaan						
Pedagang	0	0%	0	0%	0	0%
Swasta	3	10%	2	7%	5	17%
Ibu rumah tangga	10	33%	14	47%	24	80%
Wiraswasta	0	0%	1	3%	1	3%
Jumlah	13	43%	17	57%	30	100%

(10%), hampir setengahnya ibu rumah tangga memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 14 orang (47%), dan sebagian kecil lainnya ibu yang memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 1 orang (3%) bekerja sebagai wiraswasta. Berdasarkan informasi yang diterima hampir setengahnya ibu yang mendapatkan informasi memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 14 orang (47%), dan sebagian kecil lainnya yang tidak pernah mendapat informasi memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 3 orang (10%). Berdasarkan batas penggunaan gadget sebagian besar ibu membatasi anak bermain gadget dengan perkembangan sosial kurang 17 orang (57%). Berdasarkan lama penggunaan gadget anak yang menggunakan gadget 30 menit -1 jam sebagian kecil memiliki perkembangan sosial kurang 7 orang (23,5%) dan hampir setengahnya anak yang menggunakan gadget >1 jam perkembangan sosial kurang 10 orang (33,5%). Berdasarkan aplikasi yang digunakan hampir setengahnya menggunakan youtube dengan perkembangan sosial baik 12 orang (40%), dan kurang 12 orang (40%), sebagian kecil bermain game 3 orang (10%) perkembangan sosial kurang, sebagian kecil lainnya digunakan untuk sosial media lg, tiktok, wa dll 2 orang (7%) perkembangan sosial kurang.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan tabel 4.2 data khusus responden, sebagian besar perkembangan social anak kurang 17 orang (57%), dan hampir setengahnya perkembangan social baik 13 orang (43%).

Masa prasekolah merupakan bagian dari masa golden periode dan tahapan penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Pada masa ini menjadi penentuan keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak ditahapan berikutnya. Setiap individu satu dengan individu lainnya berbeda-beda dalam hal kecepatan tumbuh kembang, tergantung dari proses tumbuh kembang yang berlangsung dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Imron, 2017). Salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan proses tumbuh kembang anak prasekolah adalah kebiasaan lingkungan yang terjadi disekitar anak, contohnya yaitu penggunaan gadget. Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris, artinya sebuah alat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus dan tujuan untuk mendapatkan informasi terbaru yang terdiri dari tablet, komputer atau laptop, telepon seluler atau smartphone dan video game (Setianingsih, 2018). Menurut asumsi peneliti hasil tersebut dipengaruhi oleh Pendidikan orang tua, pekerjaan, informasi yang diterima, batas dalam menggunakan gadget, lama waktu dan apa yang di akses oleh anak Ketika bermain gadget.

Berdasarkan data tabulasi silang 4.3 sebagian kecil ibu usia 17-25 tahun sebagian besar responden memiliki anak dengan perkembangan sosial baik 1 orang (3%) dan perkembangan sosial kurang 1 orang (3%). Hampir setengahnya usia 26-35 tahun perkembangan sosial anak kurang 12 orang (40%), sebagian kecil usia 36-45 tahun perkembangan sosial anak kurang 4 orang (14%). Menurut (Desmita, 2014) usia seseorang dapat mempengaruhi proses pendewasaan dan pengalaman. Pada level usia 25-40 tahun dengan kategori dewasa muda diketahui memiliki karakteristik mudah menerima berbagai informasi dari berbagai jenis sumber informasi termasuk hal yang berkaitan dengan seksualitas Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Meilani et al., 2014). Menurut asumsi peneliti semakin tua usia maka akan semakin berpengalaman dalam mendidik anak, namun ibu di pedesaan kurang beradaptasi di era yang serba digital sehingga penggunaan gadget pada anak belum bisa di control secara maksimal.

Berdasarkan Pendidikan ibu sebagian kecil ibu dengan pendidikan SD memiliki anak dengan perkembangan sosial baik 5 orang (16,5%), hampir setengahnya ibu Pendidikan SMP memiliki anak perkembangan sosial kurang 10 orang (33%), dan sebagian kecil Pendidikan SMA dengan perkembangan sosial kurang 5 orang (17%). Pada level pendidikan semakin tinggi responden semakin mudah menerima informasi dan menerapkan informasi yang diperoleh dibandingkan dengan mereka yang memiliki tingkat pendidikan lebih rendah meskipun beberapa diantara mereka mengalami kesulitan dalam menyerap informasi dengan cepat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Anindita, 2017) bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan mempermudah penerimaan mereka terhadap sebuah informasi baru yang diperoleh, dan semakin tinggi tingkat pendidikan akan meningkatkan kesadaran mereka untuk mencari tau sebuah informasi. Menurut asumsi peneliti ibu yang memiliki Pendidikan tinggi seharusnya semakin mudah menerima informasi tetapi dalam pelaksanaannya ibu tidak dapat mengontrol bagaimana penggunaan gadget pada anak yang baik karena di era digitas kadang orang tua sendiri juga tidak dapat mengontrol diri sendiri dalam penggunaan gadget sehingga orang tua juga membiarkan anak bermain gadget secara berlebihan asalkan tidak nakal.

Berdasarkan pekerjaan swasta sebagian kecil memiliki perkembangan sosial baik 3 orang (10%), hampir setengahnya ibu rumah tangga memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 14 orang (47%), dan sebagian kecil lainnya ibu yang memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 1 orang (3%) bekerja sebagai wiraswasta. Hasil menunjukkan bahwa tingkat perkembangan sosial pada anak suspek karena orang tua bekerja, sehingga anak kurang perhatian dan pengawasan dalam penggunaan gadget. Semakin berkurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya karena orang tua bekerja, mengakibatkan terbatasnya interaksi orang tua dengan anak. Pada Anak Usia Pra sekolah harus mulai ditanamkan sikap dan norma kehidupan yang menunjang pembentukan kepribadiannya pada masa

mendatang. Menurut Suryanda (2019) Kedua orang tua yang bekerja diluar rumah menyebabkan pola pengasuhan juga terbatas bahkan terputus, untuk itu orang tua yang sibuk bekerja harus menyediakan waktu bercengkrama untuk menstimulasi anak berkembang secara optimal. Orang tua harus berupaya membentuk pola asuh demokratis dan tidak memberikan kasih sayang berlebihan sehingga anak tidak manja dan kurang matang secara sosial. Menurut asumsi peneliti ibu yang bekerja dan tidak bekerja sama sama memiliki kesibukan yang tidak kalah menyibukkan, biasanya orang tua cenderung memberikan gadget agar anak tidak bermain keluar rumah dan anteng di rumah padahal tidak bersosialisasi juga membahayakan bagi perkembangan sosial anak.

Berdasarkan informasi yang diterima hampir setengahnya ibu yang mendapatkan informasi memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 14 orang (47%), dan sebagian kecil lainnya yang tidak pernah mendapat informasi memiliki anak dengan perkembangan sosial kurang 3 orang (10%). Berdasarkan batas penggunaan gadget sebagian besar ibu membatasi anak bermain gadget dengan perkembangan sosial kurang 17 orang (57%). Maka dari penelitian tersebut menyatakan ibu lebih berperan dalam pendidikan pada anak. Sumber informasi yang pernah ibu terima juga berhubungan dengan pengetahuan tentang perkembangan sosial anak. Akan tetapi ketepatan dalam mengakses informasi dan penerapannya diperlukan sumber informasi yang tepat yang tidak semuanya dapat dipahami secara mandiri melalui media sosial dan elektronik. Oleh karena itu, peran petugas kesehatan, guru kelas menjadi penting dalam membantu ibu memberikan pada anak (Indriati, 2017). Menurut asumsi peneliti di era seperti ini sangat mudah dalam mendapatkan informasi apalagi maraknya social media membuat informasi cepat diterima tetapi penerapan dalam informasi terkadang kurang maksimal sehingga informasi yang diterima terkadang sia-sia karena tidak diterapkan dengan baik.

Berdasarkan lama penggunaan gadget anak yang menggunakan

gadget 30 menit -1 jam sebagian kecil memiliki perkembangan sosial kurang 7 orang (23,5%) dan hampir setengahnya anak yang menggunakan gadget >1 jam perkembangan sosial kurang 10 orang (33,5%). Berdasarkan aplikasi yang digunakan hampir setengahnya menggunakan youtube dengan perkembangan sosial baik 12 orang (40%), dan kurang 12 orang (40%), sebagian kecil bermain game 3 orang (10%) perkembangan sosial kurang , sebagian kecil lainnya digunakan untuk sosial media lg, tiktok, wa dll 2 orang (7%) perkembangan sosial kurang. Menurut Retalia (2020) tingginya intensitas penggunaan *gadget* dapat membuat penggunanya terasing di lingkungannya karena semakin sedikit waktu yang tersedia untuk interaksi dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitarnya. [Bouchrika](#) (2021) mengungkapkan bahwa usia ideal anak memiliki *gadget* sendiri adalah 14 tahun. Pada masa pandemi penggunaan gadget diperlukan untuk pembelajaran *online* atau dalam jaringan (daring) karena bisa belajar dimanapun tanpa harus datang ke sekolah (Iqbal, 2020). Masa pandemi orang tua dipaksa untuk memberikan *gadget* kepada anak agar dapat mengakses materi pembelajaran selain berdampak positif untuk mengakses pembelajaran, *gadget* yang diberikan kepada anak membuat anak leluasa mengakses *gadget* selain untuk pembelajaran, karena orang tua tidak dapat mengawasi anak selama 24 jam. Menurut asumsi peneliti ibu memiliki mindset bahwa tidak apa apa bermain hp asalkan waktunya makan, waktunya mengaji dan belajar anak tidak meninggalkan kegiatan tersebut, padahal anak juga membutuhkan bersosialisasi dengan teman, jika anak dibiasakan bermain hp lebih dari satu jam maka akan membuat kecanduan dan anak akan menjadi individual tidak suka bersosialisasi.