

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PENCAPAIAN TUGAS PERKEMBANGAN ANAK USIA REMAJA AWAL SDN DI KECAMATAN GODEAN

THE CORRELATION BETWEEN THE USE OF GADGET AND THE ACCOMPLISHMENT OF EARLY ADOLESCENT DEVELOPMENT TASK ELEMENTARY SCHOOLS IN GODEAN DISTRICT

Riska Ayu Melinda Damayanti¹, Romdzati²

1. PSIK FKIK, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Lingkar Selatan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55183
2. Dosen PSIK FKIK, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Lingkar Selatan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55183

E-mail: riskaemde17@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti perkembangan *gadget* secara cepat. *Gadget* banyak digemari oleh remaja. Dengan penggunaan sehari kurang lebih 3 jam. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatif *gadget* adalah remaja dapat mengalami kecanduan terhadap *gadget*, lambat dalam memahami pelajaran, dan beresiko terhadap perkembangan psikologis. **Tujuan:** Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean. **Metode:** Descriptive correlational dengan metode cross-sectional. Sampel sebanyak 95 orang dengan teknik total sampling. Data diambil menggunakan kuesioner tugas perkembangan hasil modifikasi dari Widyasputri dan kuesioner penggunaan *gadget* dari Darnoto. Analisa data yang digunakan adalah Gamma dan Sommers'd. Penelitian dilakukan di SDN di Kecamatan Godean. **Hasil:** Sebagian besar penggunaan *gadget* tinggi yaitu 53,7 % responden. Hasil uji statistik menunjukkan tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean ($p=0,074$). **Kesimpulan:** Tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.

Kata kunci: penggunaan *gadget*, tugas perkembangan, remaja

Abstract

Background: Indonesia is one among many other countries which experiences a development gadget rapidly. Gadget is so highly preferable for adolescent. The use gadget for more or less 3 hours per day. Gadget gives positive and negative effect. Its negative effect toward adolescent are gadget addiction, low academic material absorption, and eventually affected psychology development.

Objective: Identify the correlation between the use of gadget and accomplishment of early adolescent development task elementary schools in Godean district.

Method: Descriptive correlational research with cross-sectional. The sample is 95 people and the sampling technique uses total sampling. The data is retrieved using development task questionnaire modified results from Widyasputri and use of gadget questionnaire from Darnoto. The data analysis used in the research is Gamma and Sommer'd. The study was conducted at elementary schools in Godean District.

Results: Most of the use gadget in a high category with 53,7% respondent. The result of the statistic test indicates that there are not correlation between the use of gadget and task accomplishment of early childhood development in elementary schools in Godean district ($p = 0,074$).

Conclusion: There are not correlation between the use of gadget and the accomplishment of early adolescent development task elementary schools in Godean district.

Keywords: the use of gadget, development task, adolescent

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan cepat pada era globalisasi (Sulistyaningsih, 2011). Masyarakat Indonesia banyak yang menggemari *gadget* karena terpengaruh dengan *trend* yang ada di dunia. Jika dilihat dari kota dan desa pada empat pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), penggunaan *gadget* di kota >55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%. Berdasarkan usia, pengguna *gadget* terbanyak adalah usia 12-24 tahun yaitu sebanyak 31% khususnya pada remaja (Pattiradjawane dalam Utaminingsih, 2006).

Remaja menggunakan *gadget* dalam sehari kurang lebih 3 jam (Manumpil, dkk, 2015). Penggunaan *gadget* oleh remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor meliputi faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor psikologis (Kotler, 2007). Menurut Harfiyanto, dkk (2015), ada dua dampak penggunaan *gadget* yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* meliputi memudahkan remaja untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat sosial media. Selain itu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi di sosial media dibandingkan belajar. Menurut Winoto (2013), dampak negatif *gadget* adalah remaja dapat mengalami kecanduan terhadap *gadget*, remaja menjadi lambat dalam memahami pelajaran, dan juga akan beresiko terhadap perkembangan psikologis.

Remaja tentunya memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai dan dipusatkan pada penanggulangan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta mempersiapkan untuk masa dewasa yang akan datang. Tugas-tugas perkembangan pada remaja tidak bisa dikuasai oleh remaja dengan sendirinya, tetapi perlu bantuan dari lingkungan untuk memungkinkan remaja

menguasai tugas-tugasnya (Hurlock, 1980). Menurut penelitian Gifary dan Kurnia (2015), menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif terhadap perilaku komunikasi sebesar 55,4% dan sisanya sebesar 44,6%. Menurut penelitian Nikmah (2015), menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa hampir 50% siswa tidak mengerjakan tugas, prestasi siswa juga menurun hampir 50% siswa mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil studi pendahuluan SDN di Kecamatan Godean pada 10 anak kelas VI, yang berusia 11-12 tahun dengan wawancara didapatkan hasil, ternyata 10 anak tersebut dalam menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dalam waktu yang tidak terbatas. Selain itu, *gadget* juga digunakan menghubungi orangtua untuk menjemputnya di sekolah. Kepala sekolah juga mengizinkan khususnya kelas VI untuk membawa *gadget* dengan syarat saat jam pelajaran tidak diperbolehkan untuk mengaktifkan *gadget*, dan juga karena kelas VI sering ada tambahan pelajaran dengan waktu yang terkadang dibatalkan karena kepentingan sekolah seperti rapat. Sehingga *gadget* digunakan untuk menghubungi wali murid untuk menjemput anak jika ada perubahan jadwal.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, peneliti berminat untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan pada anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.

Metode

Metode Penelitian ini merupakan penelitian *deskriptif correlation* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Godean yang menggunakan *gadget* sebanyak 95 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Instrumen penelitian yang

digunakan adalah kuesioner yaitu kuesioner penggunaan *gadget* dan pencapaian tugas perkembangan. Kuesioner penggunaan *gadget* diadopsi dan dimodifikasi dari Darnoto (2016). Kuesioner pencapaian tugas perkembangan diadopsi dan dimodifikasi dari Widyasputri (2012). Uji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan korelasi *product moment* dan *conbrach's alpha*. Analisa data terdiri dari analisa univariat dan analisa bivariat. Analisis bivariat yang digunakan adalah uji statistik *Gamma and Somers'd*. Penelitian ini telah mendapatkan *ethical clearance* dari FKIK UMY.

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin dan usia Responden SDN di Kecamatan Godean (N=95)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	41	43,2
Perempuan	54	56,8
Total	95	100
Usia		
11 tahun	5	5,3
12 tahun	79	83,2
13 tahun	11	11,6
Total	95	100

Sumber: Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa jenis kelamin dalam penelitian ini sebagian besar adalah perempuan yaitu 54 responden (56,8%). Usia remaja mayoritas berusia 12 tahun dengan jumlah 79 responden (83,2%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Durasi dan penggunaan fungsi *Gadget* SDN di Kecamatan Godean (N=95)

No	Frekuensi <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
1. Durasi			
≤ 3 jam		68	71,6
> 3 jam		27	28,4
2. Penggunaan Fungsi <i>Gadget</i>			
1 Fungsi	27		28,4
2 Fungsi	32		33,7
3 Fungsi	19		20,0
4 Fungsi	17		17,9

Sumber: Data Primer 2017

Tabel 2, diketahui bahwa durasi penggunaan *gadget* dalam sehari yang dilakukan responden terbanyak selama kurang sama dengan 3 jam dengan jumlah responden 68 responden (71,6%). Penggunaan fungsi *gadget* terbanyak yang digunakan terdiri dari 2 fungsi berjumlah 32 responden (33,7%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* dan hasil penilaian tugas perkembangan remaja SDN di Kecamatan Godean (N=95)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
Tinggi	51	53,7
Sedang	42	44,2
Rendah	2	2,1
Total	95	100
Tugas Perkembangan		
Tinggi	92	96,8
Sedang	3	3,2
Total	95	100

Sumber: Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa penggunaan *gadget* SDN di Kecamatan Godean dalam penelitian ini sebagian besar tinggi dengan frekuensi sebanyak 51 responden (53,7%). Hasil penilaian tugas perkembangan remaja mayoritas tinggi dengan frekuensi sebanyak 92 responden (96,8%).

Tabel 4. Distribusi Hasil Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean (N=95)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Tugas Perkembangan		Total	P
	Tinggi	Sedang		
Tinggi	48	3	51	0,074
Sedang	42	0	42	
Rendah	2	0	2	
Total	92	3	95	

Sumber : Data Primer 2017

Berdasarkan dari tabel 4, menunjukkan hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean. Hasil analisis korelasi *Gamma and Sommer'd* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,074 ($p > 0,05$).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa-siswi SDN di Kecamatan Godean dalam sehari menggunakan *gadget* adalah selama maksimal 3 jam. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata dalam menggunakan *gadget* dengan frekuensi dan durasi yang tinggi (Kurnia, 2015). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Manumpil, dkk (2015) menunjukkan bahwa remaja dalam sehari menggunakan *gadget* kurang lebih 3 jam. Penelitian yang dilakukan oleh Darnoto (2015), rata-rata durasi penggunaan *gadget* sekitar 5-11 jam perhari saat memiliki waktu luang.

Jenis media terbanyak yang digunakan siswa-siswa terdiri dari 2 media. Menurut hasil survei yang dilakukan Budiman (2014), menunjukkan 77,8% remaja menggunakan *gadget* untuk mengakses internet.. Media sosial paling sering digunakan dikalangan remaja diantaranya youtube, path, line, facebook, twitter, instagram, whatsapp (Oktavia, 2015).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswi SDN di Kecamatan Godean penggunaan *gadget* sebagian besar tinggi. Hasil penelitian Kurnia (2015) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tinggi. Hal itu berarti remaja hampir menggunakan seluruh isi atau konten yang terdapat di dalam *gadget*. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya ketertarikan remaja dalam mencoba hal baru yang didukung oleh fitur canggih dari *gadget* dan situs-situs yang menawarkan tampilan yang menarik bagi remaja yang membuatnya seakan kecanduan (Reza, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa-siswi SDN di Kecamatan Godean memiliki tugas perkembangan remaja tinggi. Apabila tugas perkembangan dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya (Potter dan

Perry, 2010). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Rahmaniya (2014), remaja yang melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik akan mempermudah menjalani tugas perkembangan selanjutnya.

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN di Kecamatan Godean diketahui bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan remaja. Terdapat faktor-faktor lain yang berkontribusi seperti lingkungan sosial, gambaran citra tubuh, motivasi, kepribadian, kesempatan untuk melaksanakan tugas perkembangan, bimbingan untuk mempelajari tugas perkembangan, kreatifitas, pemenuhan tugas perkembangan tahap sebelumnya dan dukungan keluarga (Hurlock, 1980). Penelitian yang dilakukan oleh Mardiantina (2014) menyebutkan terdapat faktor yang mempengaruhi terhadap pencapaian tugas perkembangan ialah lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan terdekat bagi anak, sehingga keluarga juga merupakan sumber bagi timbulnya sifat agresi anak. Pola asuh orang tua dengan anaknya selama pengasuhan, dan setiap pola asuh memberikan kontribusi terhadap perilaku agresif anak. Kontribusi yang diberikan dapat negatif maupun positif.

Hasil penelitian Fajrin (2015) menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal. Hal ini dikarenakan bahwa bermain *gadget* juga bisa mencapai tugas perkembangan, namun dengan adanya *gadget* anak-anak jadi tertarik untuk *gadget*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harfiyanto (2015), komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas

tatap muka menurun. Adapun di lingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan teman lain. Remaja lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan remaja dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Remaja baru akan bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *gadget* tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial dan telah mengubah cara berkomunikasi.

Kesimpulan

Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di kecamatan Godean.

Implikasi

Bagi responden, sebaiknya dapat mengatur waktu dalam menggunakan *gadget*. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan *gadget* dalam pencapaian tugas perkembangan.

Referensi

- Budiman, I.(2014).*Kebiasaan Remaja Saat Ini.(serial online)*.Diakses tanggal 7 Juni 2017 dari <http://www.Marketing.co.id/Kebiasaan-Remaja-Saat-Ini>
- Darnoto.(2016).*Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Perilaku Seksual Remaja di SMAN X Jember*.Jember: Universitas Jember
- Fajrin, O.R.(2015).*Hubungan Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar*.Jurnal IDEA Societa vol/2 no.6
- Giffary danKurnia .(2015).*Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap perilaku komunikasi*.Bandung: Jurnal Socioteknologi vol.14 nomor 2
- Harfiyanto, dkk.(2015).*Journal of Educational Social Studies*.Diakses tanggal 26 Mei 2016 dari <http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Hurlock, E. B.(1980).*Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.Jakarta:Erlangga
- Kotler dan Armstrong.(2007).*Manajemen Pemasaran edisi 9*.Jakarta:PT. Indeks.Koran Tempo.(2015).2016, Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone. Diakses tanggal 26 Mei 2016 dari <http://korantempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-indonesia-emoat-besar-pengguna-smartphone>
- Manumpil, B.(2015).*Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*.Manado:PSIK FKIK Sam Ratulangi.Diakses tanggal 1 Juni 2016 dari [http://e-journalkeperawatan\(e-kep\)volume3.nomor2](http://e-journalkeperawatan(e-kep)volume3.nomor2)
- Mardiantina, A.(2014).*Hubungan Pendidikan Abak Usia Dini dengan Tugas Perkembangan pada Anak Usia Pra Sekolah*.Skripsi.Surakarta: Stikes Kusuma Husada
- Oktavia, R.(2015).*Pengaruh Media Sosial Terhadap Remaja (serial online)*.Diakses pada tanggal 7 Juni 2017 dari <http://tanjungpinangpos.co.id/2015/11>

[7893/pengaruh-media-sosial-terhadap-remaja](#)

Pengatasannya.Surakarta: Universitas
Sebelas Maret

Potter, P. A dan Perry, A. G.(2010).*Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, Praktik edisi 7*.Jakarta:EGC

Winoto, H.(2013).*Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak dan Remaja*.Diakses tanggal 26 Mei 2016 dari <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contoh-ri-set-teknologi-dankomunikasi>

Reza.(2015).*Asyik, di Instagram Kini Bisa Upload Foto Landscape (Serial Online)*. Diakses tanggal 7 Juni 2017 dari <http://tekno.liputan6.com/read/20303889/asyik-di-instagram-kini-bisa-uplode-foto-landscape>

Rahmaniyah, H.(2014).*Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemenuhan Tugas Perkembangan Remaja Santri di Pondok Pesantren Assalafiyah Karangwangkal*.Diakses pada tanggal 7 Juni 2017. Dari http://keperawatan.unsoed.ac.id/sites/default/files/SKRIPSI_0.pdf

Sulistyaningsih.(2011).*Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial di Era Globalisasi*.Dilema Dialetika Masyarakat, 26 (), 43-53

Utaminingsih, I. A.(2006).*Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja terhadap Interaksi Sosial Remaja*.Jakarta:IPB

Widyasputri, A.(2012).*Tingkat Pencapaian Tugas-Tugas Perkembangan Siswa,Faktor Pendukung Dan Penghambat Serta Alternatif*