

Hubungan Durasi Penggunaan Gawai dengan Perilaku Prososial Anak

Nabila Azzahra Taufik

Universitas Bengkulu

Email: nabilaazzahrataufik21@gmail.com

Wembrayli

Universitas Bengkulu

Email: wembrayarli@gmail.com

Didik Suryadi

Universitas Bengkulu

Email: didiksuryadi@unib.ac.id

Nesna Agustriana

Universitas Bengkulu

Email: nagustriana@unib.ac.id

*Article received: 03 Juni 2023, Review process: 11 Februari 2024,
Article Accepted: 28 Februari 2024, Article published: 30 Maret 2024*

ABSTRACT

The phenomenon of gadget use in early childhood reaps polemic regarding its impact on children's development, one of which is in the social aspect. Allegedly the use of gadgets for a particular duration can affect the social development of children. This study aims to describe the correlation between the gadget use duration to group b children's prosocial behavior in Early Childhood Education Segugus Kembang Sepatu. From the population of 141 children, this study uses only 35 children using stratified random sampling. The data collection technique used a closed questionnaire which has previously been tested and meets the requirements for validity and reliability of the instrument. Furthermore, the analysis technique used in this study is Pearson product-moment. The results showed that the average duration of gadgets used for group b children of Early Childhood Education Segugus Kembang Sepatu was 1-2 hours/day, and prosocial behavior was Very High. The hypothesis test showed no significant correlation between gadget use duration and group b children's prosocial behavior in Early Childhood Education Segugus Kembang Sepatu.

Keywords: *gadget use duration, prosocial behaviour, children*

ABSTRAK

Fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini menuai polemik terkait dampak yang diberikannya terhadap perkembangan anak, salah satunya pada ranah sosial. Diduga penggunaan gawai dengan durasi tertentu dapat memengaruhi perkembangan sosial anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hubungan antara durasi penggunaan gawai dengan perilaku

prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Didapati populasi berjumlah 141 anak yang kemudian dilakukan pengambilan sampel sebanyak 35 anak menggunakan stratified random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup yang sebelumnya telah diuji dan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas instrumen. Sedangkan teknik analisis yang digunakan adalah korelasi pearson product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang sepatu rata-rata berada pada rentang 1-2 jam/hari. Kemudian untuk rata-rata perilaku prososial anak berada pada kategori Sangat Tinggi. Uji hipotesis menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok b di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kota Bengkulu.

Kata Kunci: durasi penggunaan gawai, perilaku prososial, anak

PENDAHULUAN

Begitu cepatnya perkembangan yang terjadi pada teknologi menjadi fenomena yang tidak mengherankan lagi ketika zaman terus berkembang dengan berbagai tuntutannya. Hal ini pun berbanding lurus dengan kebutuhan masyarakat terhadap teknologi itu sendiri, contohnya *gadget* atau gawai. Gawai adalah benda-benda elektronik yang lahir dari kertabaharuan atau inovasi teknologi yang lazimnya berbentuk kecil dan memiliki fungsi-fungsi khusus untuk menjadikan berbagai hal dalam hidup manusia lebih praktis. Manumpil (dalam Anggraeni, 2019, p. 65) mendefinisikan gawai sebagai istilah untuk beberapa macam teknologi seperti *smartphone*, laptop, komputer dan tab yang selalu berkembang serta mempunyai fungsi istimewa. Hijriani & Astuti (2020, hlm. 18) berpendapat bahwa gawai adalah alat yang mampu berperan memberikan kemudahan dalam aktivitas yang dilakukan manusia. Gawai dianggap dapat menolong manusia untuk menuntaskan pekerjaannya secara efisien. Adapun gawai tersebut seperti *smartphone*, komputer atau laptop. Dari yang mulanya gawai hanya dimiliki oleh kelompok masyarakat tertentu, sekarang gawai dapat dijamah oleh siapapun mulai dari orang dewasa atau lanjut usia, bahkan anak usia dini. Berdasarkan hasil Susenas Maret 2022 (Badan Pusat Statistik, 2022, p. 96) didapati bahwasanya sebanyak 33,44% anak usia dini menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel dan 24,96% mengakses internet.

Indonesia sendiri bahkan sebelum dilanda Covid-19, menurut publikasi data Statistik Telekomunikasi Indonesia mengalami peningkatan persentase untuk pengguna internet usia 5 tahun ke atas yang awalnya 17,14% menjadi 39,90% pada tahun 2018. Peningkatan tersebut muncul tidak hanya di perkotaan namun juga pedesaan. Di perkotaan peningkatan terjadi dari 25,84% menjadi 50,92%, sedangkan untuk daerah pedesaan peningkatan terjadi yang mulanya 8,37% menjadi 26,56% (Badan Pusat Statistik, 2018, p. 123-124). Dan ketika memasuki tahun 2021, data pengaksesan internet untuk penduduk usia 5 tahun ke atas kembali meningkat, terhitung dari tahun 2020 dengan angka 53,73% meningkat menjadi 62,10% pada tahun 2021. Peningkatan ini kembali sama terjadi baik itu di wilayah perkotaan juga pedesaan. Di perkotaan, adanya peningkatan pemakaian internet dari 64,25% menjadi 71,81%, sedangkan di daerah pedesaan

penggunaan internet meningkat dari 40,32% menjadi 49,30% (Badan Pusat Statistik, 2021, p. 135).

Adanya pemberian gawai pada anak usia dini ini tentu disebabkan berbagai faktor. Baik itu untuk kebutuhan sekolah daring hingga pilihan orangtua untuk menenangkan anak agar tidak rewel. Dalam penelitian yang dilakukan Anggriana (2019) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi Ibu untuk memberikan gawai kepada anak, didapati 3 hal yaitu memengaruhi yaitu, sikap, pekerjaan dan pendidikan. Dimana pengaruh pekerjaan menjadi yang paling dominan. Tentu pemberian gawai pada anak usia dini harus diiringi dengan kebijaksanaan orang tua dalam membatasi durasi penggunaan gawai anak. Akademi Dokter Anak Kanada, WHO dan juga *American Academy of Pediatrics* memiliki pandangan yang relatif sama mengenai aturan dalam durasi penggunaan gawai terhadap anak, bagi anak usia 0—2 tahun direkomendasikan untuk tidak terpapar gawai, anak usia 2—5 tahun dapat menggunakan gawai namun dalam pengawasan yang begitu ekstra dari orang tua selama tidak lebih dari 1 dalam sehari, dan anak 5 tahun ke atas dapat menggunakan gawai paling lama 2 jam per hari (Rahayu dkk, 2021, p. 203-204; Ali & Agustina, 2021, p. 121). Saran lama pemakaian gawai tidak lebih dari 2 jam dalam sehari untuk anak dan remaja juga disebutkan oleh Strasburger, dkk. (2011, p. 204) dan Oswald, dkk. (2020, p. 35) dalam artikel jurnal mereka masing-masing. Batasan durasi di atas tentu didasari oleh berbagai hasil penelitian mengenai korelasi antara rentang waktu dengan permasalahan tertentu. Contohnya saja seperti penemuan Sigman & Matthes (2012, p. 112) yang menjelaskan bahwa mereka mendapati anak cenderung terkena dampak negatif dari *screen time* ketika durasi penggunaan mencapai 1,5 jam per hari. Sehingga Sigman & Matthes (2012, p. 113) sendiri percaya bahwa durasi ideal untuk anak usia 3—7 adalah 0,5—1 jam per hari.

Adanya batasan durasi penggunaan gawai diharapkan dapat menghindarkan anak dari berbagai dampak negatif yang ditimbulkan. Meski terdapat beberapa kajian yang menyatakan gawai memberikan manfaat positif seperti: (1) Memberikan akses kepada anak untuk mempelajari atau mencari berbagai informasi lebih luas; (2) Membantu anak dapat terkoneksi dengan orang-orang atau keluarga yang jauh melalui fitur yang ada pada gawai; dan (3) mengasah kreativitas dan minat anak melalui berbagai aplikasi yang tersedia (Associate, 2021, p.1-2).

Namun tidak dapat dipungkiri, penggunaan gawai yang tidak ideal bisa menyebabkan berbagai dampak negatif. Contohnya saja dalam kajian Sigman & Matthes (2012, p.112) didapati bahwa anak cenderung terkena dampak negatif dari *screen time* ketika durasi penggunaan mencapai 1,5 jam per hari. Dan berdasarkan beberapa kajian lain, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gawai yang berlebihan diantaranya: (1) Gangguan bahasa; (2) Gangguan pertumbuhan fisik anak; (3) Gangguan pemusatan perhatian; (4) Kesulitan psikologis; (5) Gangguan kesehatan seperti obesitas dan radiasi emisi, hingga (6) Gangguan pada proses interaksi sosial anak, termasuklah perilaku prososial didalamnya.

Secara umum perilaku prososial dikatakan sebagai bentuk perilaku sosial yang positif, konstruktif dan membantu, yang mana perilaku ini sangat bertentangan dengan perilaku anti-sosial (Myers, 1993, p. 451). Lebih spesifiknya lagi menurut Baron dan Byrne (1993, p. 430) perilaku prososial dianggap sebagai

perilaku yang menguntungkan orang lain tanpa melihat apakah perbuatan tersebut akan memberi keuntungan bagi pelaku prososial itu sendiri. Bahkan perilaku ini tidak jarang membawa pelakunya ke dalam situasi yang cukup berisiko.

Namun meski begitu, perilaku prososial merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki seorang individu. Berbagai studi menerangkan bagaimana banyak suku atau komunitas menganggap relasi baik dengan orang lain dapat memengaruhi kualitas hidup seseorang. Terutama pada masyarakat yang masih menggenggam erat budaya-budaya tradisional yang kental akan ikatan antar manusia. Perilaku prososial seperti saling menolong, kejujuran, berderma, perhatian, hingga keramahan menjadi karakteristik yang dapat membantu mereka untuk hidup lebih lama dalam suatu masyarakat (Eisenberg & Mussen, 1989, hlm. 42-43). Tidak hanya itu, berdasarkan studi literatur empiris yang dilakukan oleh Baumeister dan Myers didapati kesimpulan bahwa salah satu prediktor yang begitu kuat memengaruhi kebahagiaan seseorang adalah keterhubungan sosial. Orang-orang yang relatif sendirian dalam hidupnya cenderung kurang bahagia dibandingkan mereka yang memiliki hubungan dekat dengan orang lain. Mereka yang sendirian pun terkadang bukan karena keinginan sendiri, melainkan mengalami eksklusi sosial disebabkan masalah dalam bersosialisasi seperti diantaranya bersikap agresif dan kurang berperilaku prososial. Padahal eksklusi sosial dapat memberikan akibat merusak pada kognitif (dalam Millon & Lerner, 2003, p. 328). Sejalan dengan itu, Rizqiyani dan Asmodilasti (2020, p. 11) menyimpulkan dalam kajian mereka bahwa masalah perilaku prososial di masa kanak-kanak kerap berdampak pada psikologi anak.

Oleh sebab itu, pengembangan perilaku prososial pada anak, terutama bagi anak-anak usia kelompok B, begitu penting dikarenakan masa ini merupakan peletakan fondasi awal dalam perkembangan karakteristiknya. Bersamaan dengan itu, pada masa ini juga anak-anak semakin banyak meluangkan waktu dengan kawan-kawan sebaya dan terlibat dalam kelompok sosial kecil (Santrick, 2002, p. 304). Menurut Bierhoff (2002, p. 66) setidaknya ada 5 macam perilaku prososial pada anak berusia 4-7 tahun yang umumnya terlihat yaitu menolong, menunjukkan kepedulian, berbagi, afeksi/pujian, dan menenangkan/melindungi orang lain. Munculnya perilaku prososial tentu disebabkan oleh berbagai faktor, baik itu dari pengaruh gen maupun lingkungan, tidak hanya itu, paparan media ternyata juga dapat memberikan pengaruh pada perilaku prososial pada anak (Papalia dan Feldman, 2014, p. 296-297; Desmita, 2009, p. 253-256).

Berbagai penelitian yang relevan pun telah dilakukan sebelumnya. Namun masih terdapat perbedaan hasil, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2017) dan Imron (2018), ditemukan bahwa ada keterkaitan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Sujianti (2018) tidak ditemukan hubungan antara lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah (Sujianti, 2018). Tidak hanya itu, beberapa penelitian terdahulu mengenai durasi penggunaan *gadget* anak lebih banyak dilihat keterkaitannya pada aspek selain sosial. Adapun pada ranah sosial, sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian yang secara spesifik mengaitkan durasi penggunaan *gadget* anak dengan perilaku prososial. Contohnya pada penelitian yang dilakukan Oktafia, dkk. (2022) dan Puspitasari (2020), keduanya sama-sama melakukan penelitian pada durasi penggunaan *gadget* namun terdapat perbedaan pada variabel lain, yaitu personal

sosial dan kecerdasan emosional. Begitupun oleh Safitri (2022) yang sama-sama meneliti tentang perilaku prososial, namun dikaitkan secara umum pada penggunaan gadget. Dari persoalan dan perbedaan hasil penelitian yang relevan ini, peneliti akhirnya memutuskan untuk meneliti mengenai hubungan durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk dapat menggeneralisasikan hasil terhadap populasi yang diteliti dan pengkajian yang pada dasarnya dilakukan untuk menguji teori yang relevan dengan masalah dari penelitian (Aqib & Rasidi, 2019, p. 7). Sedangkan untuk jenis penelitian menggunakan jenis korelasional/hubungan. Jenis penelitian ini memungkinkan peneliti untuk dapat melihat sejauh mana kekuatan hubungan antara variabel-variabel yang sedang diteliti (Ismail, 2018, p. 334). Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu yang berjumlah 139 anak. Pengambilan sampel menggunakan teknik *stratified random sampling* dengan terlebih dahulu membagi sekolah ke dalam dua kelompok. Kemudian di setiap kelompok diambil masing-masing sampel sebanyak 25% sehingga total dari sampel dalam penelitian ini adalah 35 anak. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket tertutup yang dibagikan kepada orang tua untuk mengisi data mengenai durasi penggunaan gadget anak. Angket orang tua diberikan dalam bentuk *google form* dan juga angket cetak. Kemudian angket juga diberikan kepada guru untuk mengisi data mengenai perilaku prososial anak. Angket kepada guru hanya dibagikan dalam bentuk cetak. Pengembangan instrumen dilakukan dengan melakukan uji validitas 3 pakar dan lapangan menggunakan analisis *product moment*. Dan kemudian dilakukan uji reliabilitas. Dalam mengembangkan instrumen penelitian perilaku prososial, peneliti mengacu pada teori Bierhoff (2002) yang menjelaskan bahwa secara umum terdapat 5 macam perilaku prososial pada anak usia 4—7 tahun yaitu (1) menolong, (2) kerjasama, (3) berbagi, (4) menunjukkan kepedulian, dan (5) afeksi. Tidak hanya itu, peneliti merujuk pula pada konsep yang dikemukakan Floyd dan Morman (dalam Floyd, 2006, p. 4) untuk merumuskan item pada indikator afeksi. Berikut gambaran instrumen penelitian hubungan durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok b di PAUD Segugus Kembang Sepatu:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Jumlah Item
Durasi Penggunaan Gadget	Lama penggunaan gadget (jam)	1
Perilaku Prososial	Menolong	6
	Kerja sama	6
	Berbagi	4
	Menunjukkan kepedulian	7
	Afeksi	5

Teknik analisis data menggunakan uji liliefors untuk normalitas, *test of linearity* untuk linearitas, dan korelasi *product moment* untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat untuk melihat apakah teknik analisis untuk uji hipotesis dapat digunakan atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Durasi Penggunaan Gawai

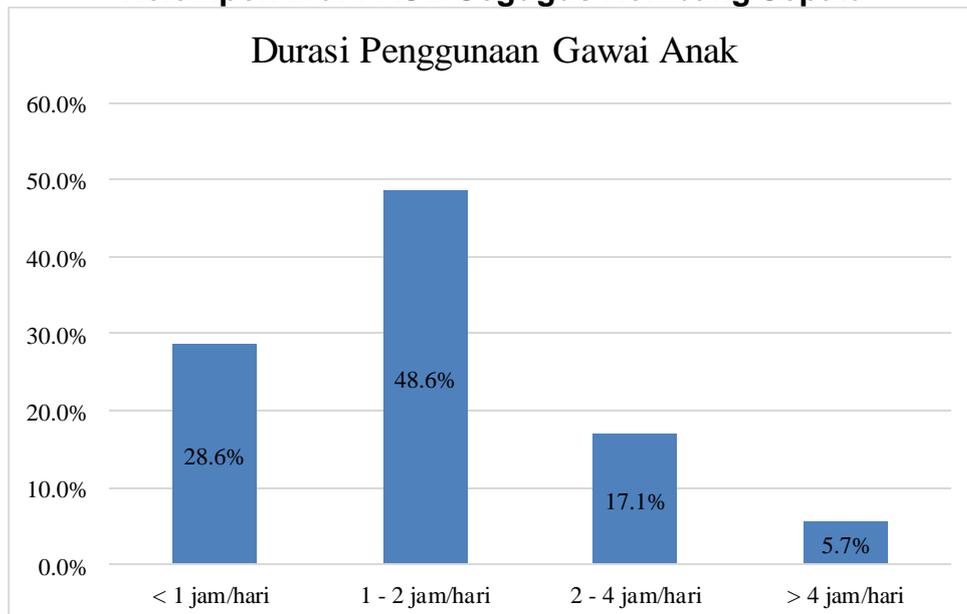
Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, didapati hasil sebagai berikut untuk durasi penggunaan gawai anak:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Durasi Penggunaan Gawai anak

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Durasi	35	1.00	4.00	3.0000	.84017

Pada tabel 2 diperlihatkan hasil analisis statistik deskriptif durasi penggunaan gawai anak yang menunjukkan skor maksimum adalah 4, artinya terdapat anak yang menggunakan gawai pada rentang tidak ideal yaitu lebih dari 4 jam/hari. Namun didapati pula skor minimum ialah 1 yang artinya terdapat anak yang menggunakan gawai pada rentang yang sangat ideal yaitu kurang dari 30 menit/hari. Kemudian *mean* menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan gawai anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu ialah berada pada rentang 1–2 jam/hari.

Gambar 1. Grafik Histogram Durasi Penggunaan Gawai Anak Kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu



Berdasarkan sajian data yang ditunjukkan pada grafik di atas diketahui bahwasanya durasi penggunaan gawai anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu dominannya berkisar antara 1–2 jam/hari yang direpresentasikan oleh 17 (48,6%) orang anak, diikuti dengan penggunaan gawai selama < 1 jam/hari yang direpresentasikan oleh 10 (28,6%) orang anak.

Kemudian terdapat pula 6 (17,1%) orang anak yang menunjukkan penggunaan gawai selama 2–4 jam/hari dan 2 (5,7%) orang anak menggunakan gawai selama > 4 jam/hari. Berdasarkan data tambahan yang dikumpulkan, penggunaan gawai paling lama ialah 5 jam/hari dan penggunaan paling sedikit ialah lebih kurang 30 menit/hari.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Tambahan Durasi Penggunaan Gawai Anak

Gawai yang Digunakan (dari 35 anak)		
<i>Smartphone</i>	33	94.29%
Tablet/iPad	2	5.71%
Laptop	2	5.71%
Komputer	1	2.86%
Penggunaan Gawai (dari 35 anak)		
Youtube	26	74.29%
<i>Games</i>	15	42.86%
Tiktok	9	25.71%
Instagram	1	2.86%
Belajar	2	5.71%
dll (foto-foto, membuat video.)	1	2.86%

Berdasarkan sajian data di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 33 dari 35 anak (94,29%) menggunakan gawai berupa *smartphone*. Namun terdapat juga penggunaan gawai lain seperti tablet/iPad dan laptop masing-masing oleh 2 dari 35 anak (5,71%), serta komputer yang ternyata juga sudah digunakan oleh 1 orang anak (2,86%).

Kemudian untuk penggunaan gawai oleh anak jika diurutkan dari yang terbanyak hingga sedikit ialah untuk membuka kanal seperti youtube (74,29%), bermain *games* (42,86%), aplikasi tiktok (25,71%), belajar (*online* dan membaca) (5,71%), aplikasi instagram (2,86%), dan lain-lain (foto-foto dan membuat video) (2,86%).

Perilaku Prososial Anak

Data perilaku prososial anak diolah dan dikategorikan ke dalam 5 jenjang yaitu Sangat Rendah (SR), Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T), dan Sangat Tinggi (ST). Menggunakan rumus kategorisasi didapati penghitung sebagai berikut:

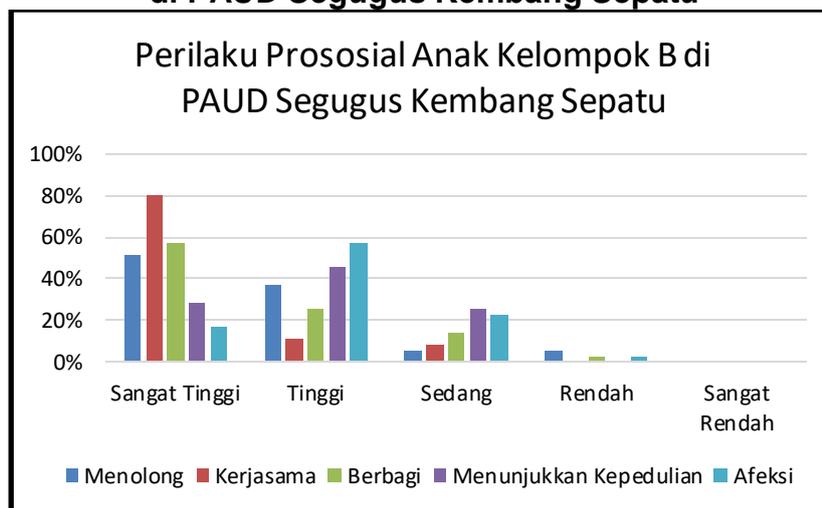
Tabel 4. Kategorisasi Perilaku Prosoial Anak Kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kota Bengkulu

Aspek	Me an	Kriteria	Kateg ori	Frekuen si	%
Menolong	20,26	$X \leq 10$	SR	0	0%
		$10 < X \leq 13$	R	2	5.7%
		$13 < X \leq 17$	S	2	5.7%
		$17 < X \leq 20$	T	13	37.1%
		$20 < X$	ST	18	51.4%
Kerjasama	17,83	$X \leq 9$	SR	0	0%
		$9 < X \leq 11$	R	0	0%
		$11 < X \leq 14$	S	3	8.6%
		$14 < X \leq 16$	T	4	11.4%

		$16 < X$	ST	28	80%
Berbagi	13,69	$X \leq 7$	SR	0	0%
		$7 < X \leq 9$	R	1	2.9%
		$9 < X \leq 11$	S	5	14.3%
		$11 < X \leq 13$	T	9	25.7%
		$13 < X$	ST	20	57.1%
Menunjukkan Kepedulian	19,23	$X \leq 10$	SR	0	0%
		$10 < X \leq 13$	R	0	0%
		$13 < X \leq 17$	S	9	25.7%
		$17 < X \leq 20$	T	16	45.7%
		$20 < X$	ST	10	28.6%
Afeksi	15,31	$X \leq 9$	SR	0	0%
		$9 < X \leq 11$	R	1	2.9%
		$11 < X \leq 14$	S	8	22.9%
		$14 < X \leq 16$	T	20	57.1%
		$16 < X$	ST	6	17.1%
Perilaku Prososial Anak Kelompok B Keseluruhan	86,31	$X \leq 46$	SR	0	0%
		$46 < X \leq 59$	R	0	0%
		$59 < X \leq 71$	S	2	5.7%
		$71 < X \leq 84$	T	12	34.3%
		$84 < X$	ST	21	60%

Pendistribusian frekuensi apabila ditunjukkan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 2. Grafik Histogram Perilaku Prososial Anak Kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu



Data yang disajikan pada tabel 4 menunjukkan bahwa perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kecamatan Muara Bangkahulu secara keseluruhan berada pada kategori Sangat Tinggi (ST) dengan *mean* 86,31. Dari 35 anak, terdapat 2 (5,7%) orang yang berada pada kategori Sedang (S), 12 (34,3%) orang pada kategori Tinggi (T), dan 21 (60%) orang yang berada pada kategori Sangat Tinggi (ST). Dalam penelitian ini tidak didapati anak

yang berada kategori sangat rendah baik itu dalam skor prososial peraspek maupun secara keseluruhan.

Uji Hipotesis

Menggunakan uji korelasi *pearson product moment* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic Version 24* didapati hasil analisis statistik sebagai berikut untuk korelasi durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu:

Tabel 5 Hasil Analisis Hubungan Durasi Penggunaan Gawai dengan Perilaku Prososial Anak Kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.034
	Sig. (2-tailed)		.847
	N	35	35
Y	Pearson Correlation	.034	1
	Sig. (2-tailed)	.847	
	N	35	35

Berdasarkan sajian dari tabel 5 diketahui bahwa dalam penelitian ini didapati nilai koefisien korelasi sebesar 0,034 yang menunjukkan keeratan hubungan dalam kategori sangat rendah. Kemudian untuk mengetahui signifikansi hubungan, dilihat melalui *r* hitung. Untuk *n* = 35, taraf kesalahan 5%, maka harga *r* tabel adalah 0,334. Dikarenakan *r* hitung (0,034) < *r* tabel (0,334), maka *H*₀ diterima dan *H*_a di tolak. Artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti, dominannya penggunaan gawai anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kecamatan Muara Bangkahulu ialah 1–2 jam/hari yang direpresentasikan oleh 17 anak atau 48,6% dari total sampel. Angka tersebut masih dianggap masuk dalam kategori ideal oleh beberapa pihak seperti Akademi Dokter Anak Kanada, WHO dan juga *American Academy of Pediatrics* (Rahayu dkk, 2021, p. 203-204; Ali & Agustina, 2021, p. 121) yang menyatakan bahwa penggunaan gawai bagi anak usia 5 tahun ke atas disarankan paling lama 2 jam per hari. Lebih idealnya lagi Sigman & Matthens (2012, p. 113) mengungkapkan bahwa sebaiknya anak yang berada pada rentang usia 3–7 tahun hanya menggunakan gawai sebatas 0,5–1 jam per hari. Dan dalam penelitian ini ternyata ditemukan 10 orang anak (28,6%) yang durasi penggunaan gawainya berada pada kategori ideal yang disebutkan oleh Sigman & Matthen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah persen sampel atau tepatnya 77,2% (27 anak) menggunakan gawai dalam durasi yang ideal, yaitu paling lama 2 jam per hari.

Melalui hasil analisis data, diketahui bahwa perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kecamatan Muara Bangkahulu berada pada kategori Sangat Tinggi (ST). Hal ini dilihat dengan banyaknya anak

(21 orang atau 60%) berada pada kategori Sangat Tinggi (ST), 12 orang berada pada kategori Tinggi (T) dan 2 orang lainnya berada pada kategori Sedang (S). Data menunjukkan tidak ada anak yang berada pada kategori Rendah (R) atau Sangat Rendah (SR) untuk perilaku prososial secara keseluruhan.

Hasil yang sangat tinggi itu pula tergambarkan melalui hasil analisis skor per aspek prososial yang menunjukkan bahwa dari 5 aspek, terdapat 3 (menolong, kerjasama, dan berbagi) yang memiliki *mean* pada kategori Sangat Tinggi dan 2 aspek lainnya (menunjukkan kepedulian dan afeksi) berada pada kategori Tinggi. Hasil ini tentu perlu dipertahankan sebagaimana diketahui pentingnya perilaku prososial bagi perkembangan hidup manusia. Contohnya saja menurut sebuah studi longitudinal yang dilakukan terhadap 32 anak yang berada pada usia 4-5 tahun, ditemukan bahwa anak-anak yang memiliki sifat simpatik dan cenderung berbagi dengan teman-temannya, memiliki kemungkinan yang besar untuk menguasai perilaku prososial hingga usia 17 tahun ke depan (Coplan dalam Papalia & Feldman, 2014, p. 296).

Meski terdapat banyak anak yang mendapati skor tinggi dalam perilaku prososial, ditemukan pula beberapa anak yang nyatanya memiliki perilaku prososial di bawah rata-rata. Adanya perbedaan skor perilaku prososial ini tentu dapat disebabkan berbagai faktor. Menurut Sears, dkk. (1991, p. 61-72) terdapat beberapa faktor psikologis yang dapat memengaruhi seseorang dalam memutuskan untuk menunjukkan atau melakukan suatu tidak prososial atau tidak. Ketiga hal tersebut ialah: (1) karakteristik situasi seperti kehadiran orang lain, sifat lingkungan, dan tekanan keterbatasan waktu; serta (2) karakteristik orang yang membutuhkan, seperti adanya kecenderungan pelaku prososial untuk menolong orang yang disukai entah itu karena daya tarik fisik maupun kesamaan yang dimiliki. Tidak hanya itu, hubungan yang dimiliki pelaku prososial dengan penerimanya bisa pula memengaruhi apakah seseorang akan melakukan aksi prososial atau tidak.

Melalui keluaran hasil uji hipotesis, peneliti menyimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sujianti (2018) menggunakan pendekatan *cross-sectional* dengan hasil yang juga menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan signifikan antara lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah. Adanya penolakan hipotesis tentu dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu diantaranya ialah karena masih ada kesulitan pada orang tua untuk secara pasti menentukan durasi penggunaan gawai anak perhari. Terlebih terdapat orang tua yang menyatakan bahwa anaknya tidak menggunakan gawai secara konstan setiap hari. Kemudian pengisian angket guru juga tidak menutup kemungkinan melibatkan persepsi dan perasaan guru terhadap anak yang dinilai sehingga memengaruhi hasil data.

Namun disamping itu, dapat kita ketahui bahwa dalam berbagai teori perkembangan, perilaku prososial anak tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Papalia dan Feldman (2014, p. 296-297) contohnya menjelaskan bahwa perilaku prososial anak dapat disebabkan oleh gen dan lingkungan. Mereka menerangkan bahwa anak-anak cenderung tumbuh menjadi pribadi yang prososial jika dibesarkan oleh orangtua yang juga memiliki perilaku prososial, karena anak-anak menjadikan orangtua mereka sebagai modelnya. Tidak hanya itu, budaya

menurut Papalia dan Feldman (2014) juga memengaruhi tumbuhnya perilaku prososial dalam diri anak. Dalam teori lain yang dijelaskan oleh Desmita (2009, p. 254-255) disebutkan bahwasanya faktor eksternal seperti guru dan orangtua juga dapat memberikan pengaruh pada tingkah laku anak. Sehingga hipotesa peneliti yang menyebutkan adanya hubungan antara kedua variabel terdapat kemungkinan ditolak karena adanya faktor atau variabel di luar penelitian yang lebih kuat memengaruhi.

Meski begitu, Papalia dan Feldman (2014, p. 296) serta Desmita (2009, p. 255-256) juga menyebutkan bahwa paparan media seperti televisi sebenarnya dapat menjadi agen sosialisasi perilaku prososial pada anak. Dengan catatan anak disuguhkan pada program atau tontonan yang edukatif dan beorientasi pada penanaman perilaku yang baik. Sehingga meski pada teori lain durasi penggunaan gawai dapat memberikan dampak negatif pada anak, layaknya pedang bermata dua, penggunaan gawai ternyata dianggap juga dapat memiliki dampak positif bila diatur dan dimanfaatkan sedemikian rupa untuk menjadi sumber *modeling* anak dalam berperilaku prososial.

Jika kita lihat melalui data tambahan yang peneliti kumpulkan, maka dapat diketahui penggunaan gadget pada anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu juga cenderung digunakan untuk aplikasi seperti youtube (oleh 74,29% anak) dan tiktok (oleh 25,71% anak) yang merupakan media atau sarana untuk menonton atau mengonsumsi suatu konten maupun program tertentu. Jadi terdapat kemungkinan peran kebijaksanaan dan pengawasan orangtua dalam konsumsi konten anak, atau sebaliknya, menjadi faktor yang memengaruhi hubungan kedua variabel yang peneliti ajukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan gawai anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kota Bengkulu berada pada kategori ideal. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisa dimana sebanyak 77,2% (27 anak) menggunakan gawai tidak lebih dari 2 jam perhari. Kemudian didapati pula bahwa perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kota Bengkulu berada pada kategori Sangat Tinggi.

Namun pada pengujian hipotesis, diketahui bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gawai dengan perilaku prososial anak kelompok B di PAUD Segugus Kembang Sepatu Kota Bengkulu. Peneliti menduga hasil tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang secara teori dapat memengaruhi perkembangan perilaku prososial anak. Begitupula untuk hal-hal yang berkaitan dengan prosedural pengumpulan data. Meski begitu, tidak dapat dipungkiri terdapat pula teori yang menyatakan bahwasanya media memiliki peran baik sebagai agen perilaku prososial maupun asosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, R. F., & Agustina, A. (2021). Gadget Phenomenon: the Effect Toward Language Disorders and Social Interaction of Early Childhood. *Journal of Cultura and Lingua*, 2(2), 115-122. Retrieved from <https://culingua.bunghatta.ac.id/index.php/culingua/article/view/47>

-
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. Retrieved from <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Anggriana, A. (2019). *Faktor-faktor yang memengaruhi tindakan ibu dalam pemberian gadget pada anak balita di desa ceubrek kecamatan lhoksukon kabupaten aceh utara*. (Skripsi). Fakultas Kesehatan Masyarakat, Institut Helvetia, Medan. Retrieved from <http://repository.helvetia.ac.id/id/eprint/2216/>
- Aqib, Z., & Rasidi, M. H. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Associates, C. N. (2022). *The Impact of Techonology on Children*.
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- _____. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- _____. (2022). *Profil Anak Usia Dini 2022*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Baron, R. A. & Brvne. D. (1993). *Social Psvchology: Understanding Human Interaction*. Massachusetts: Ally and Bacon.
- Bierhoff, H. W. (2002). *Prosocial Behaviour (1st ed.)*. London: Psvcholoqv Press.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Drew, C. J., dkk. (2017) *Penelitian Pendidikan: Merancang dan Melaksanakan Penelitian Pada Bidang Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots Of Prosocial Behavior In Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Floyd, K. (2006). *Communicating Affection: Interpersonal Behavior and Social Context*. New York: Cambridge University Press.
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan durasi penqqunaan qadaet terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di tk pqri 33 sumurboto, banyumanik*. (Skripsi). Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro, Semarang. Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/55141/>
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. Retrieved from <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/6636>
- Imron, R. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154. Retrieved from <https://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922>
- Ismail, F. (2018). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Kurniati, E., Zaim, M., Jufrizal, J., & Jufri, J. (2021). *Gadaet on children lanquage development*. In Proceedings of the 2nd EAI Bukittinggi International Conference on Education, BICED. *Bukittinggi : European Union Digital*

-
- Library.* Retrieved from <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.14-9-2020.2305667>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). Retrieved from <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/0>
- Matondang, E. S. (2016). Perilaku Prosocial (Prosocial Behavior) Anak Usia Dini Dan Pengelolaan Kelas Melalui Pengelompokan Usia Rangkap (Multiage Grouping). *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 34-47. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/5120/3581>
- Millon, T. & Lerner, M. J. (2003). *Handbook Of Psychology : Personality And Social Psychology*. New Jersey: John Willey & Sons.
- Myers, G. D. (1993). *Social Psychology (4th Edition)*. Boston : McGraw-Hill.
- Nashori, H. F. (2008). *Psikologi Sosial Islam*. Bandung: Refika Aditama
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31-47. Retrieved from <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>
- Oswald, T. K., dkk. (2020). Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLoS ONE*, 15(9). Retrieved from <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0237725>
- Papalia, D. E. & Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Puspitasari, I. R. (2020). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun di mi nurul islam tanjung bendo kabupaten magetan. (Disertasi). Program Studi Keperawatan, STIKES Bakti Husada Mulia Madiun, Madiun. Retrieved from <http://repository.stikes-bhm.ac.id/675/>
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/40743>
- Rizqiyani, R., & Asmodilasti, A. (2020). Perilaku Prosocial Anak Taman Kanak-Kanak Dilihat Dari Pendidik Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 110-123. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v6i1.4189>
- Rahayu, S. P., dkk. (2022) Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood. *Psyche 165 Journal*, 15(4), 140-145. Retrieved from <https://jpsy165.org/ojs/index.php/jpsy165/article/view/201>
- Safitri, N. (2022). Hubungan penggunaan gadget dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun tk kesuma bandar lampung. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/66402/>.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development Edisi 8*. Boston: McGraw-Hill
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Paplau, I. A. (1991). *Psikologi Sosial Edisi 5 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

-
- Sigman, A. & Matthes, M. (2012). *Improving the Quality of Childhood in Europe (Vol.3)*. East Sussex: European Council for Steiner Waldorf Education.
- Strasburger, V. C., dkk. (2011). Policy Statement - Children, Adolescents, Obesity, and The Media. *Pediatrics*, 128(1), 201–208. Retrieved from <https://publications.aap.org/pediatrics/article/128/1/201/30326/Children-Adolescents-Obesity-and-the-Media>
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Edisi 2*. Bandung: Alfabeta.
- Sujianti. 2018. Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54-65. Retrieved from <https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735>
- Sundus. 2018. The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1-3. Retrieved from <https://www.longdom.org/open-access/the-impact-of-using-gadgets-on-children-31330.html>
- Syifa, dkk. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310>
- Viandari, K. D. & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76–87. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/48628>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34. Retrieved from <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>
- Wijanarko, J. & Setiawati, E. (2016). *Ayah Baik Ibu Baik Parenting Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Yee, H. K., dkk. (2016). Why Gadget Use Among Preschoolers Should Matter to Teacher? A Pilot Study. *GESJ: Education Science and Psychology*, 40(3), 98-111. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/Why-gadget-usage-among-preschoolers-should-matter-a-Hon-Chua/9392880977dee193ad89196b64b52a11ff39b860>
- Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.