

Hubungan Penggunaan Gawai (Gadget) dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Sekolah Dasar = The Relationship between the Gadgets Use and the Social Emotional Development of Elementary School Age Children

Kaamiliina klarisha arya putri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920550299&lokasi=lokal>

Abstrak

Pada zaman digital ini, gawai menjadi barang yang sangat populer pada semua kalangan, termasuk juga di kalangan anak-anak. Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak dikhawatirkan dapat mengganggu perkembangan sosial emosionalnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan gawai dan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah. Penelitian ini melibatkan 159 responden siswa sekolah dasar di Kelurahan Kebagusan, Jakarta Selatan yang dipilih menggunakan teknik cluster sampling dengan desain penelitian cross sectional. Hasil uji chi-square menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan gawai dengan perkembangan sosial emosional (p value = $0.603 > 0.05$). Hal ini dapat terjadi karena setiap anak memiliki perbedaan kebiasaan, anak mungkin menggunakan gawai untuk tujuan yang mendukung perkembangan sosial emosional mereka. Misalnya, aplikasi dan permainan edukatif dapat membantu anak-anak belajar keterampilan sosial dan emosional. Maka dari itu, orang tua direkomendasikan untuk menetapkan peraturan yang jelas terkait penggunaan gawai dan juga mengawasi penggunaan gawai anak karena faktor pengawasan dan pengaturan orang tua penting untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gawai.

.....In this digital era, gadgets have become very popular across generations, including children. Excessive gadget use among children is feared to interfere with their socio-emotional development. This study aims to identify the relationship between gadget use and the socio-emotional development of school-aged children. The study involved 159 elementary school respondents in kelurahan Kebagusan, Jakarta Selatan and selected using cluster sampling method with a cross-sectional research design. Chi-square test results showed that there is no significant relationship between gadget use and socio-emotional development (p value = $0.603 > 0.05$). This could be because each child has different habits; children may use gadgets for purposes that support their socio-emotional development. For instance, educational apps and games can help children learn social and emotional skills. Therefore, parents are recommended to establish clear rules regarding gadget use and monitor their children's gadget use, as parental supervision and regulation are crucial in preventing the negative impacts of gadget use.