

# Pengaruh Iklan Dewasa Pada Gadget Terhadap Anak Saat Pandemi Covid-19

Zeki Kurniadi\*<sup>1</sup>, Diky Daryanto<sup>2</sup>, Esi Tri Emerlada<sup>3</sup>, M.Khairul Anam<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Program Studi Teknologi Informasi, <sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi,  
STMIK Amik Riau, Riau

e-mail: \*[zekikurniadi5@gmail.com](mailto:zekikurniadi5@gmail.com), [dikydaryanto899@gmail.com](mailto:dikydaryanto899@gmail.com),  
[esiayekemerlada@gmail.com](mailto:esiayekemerlada@gmail.com), [khairulanam@gmail.com](mailto:khairulanam@gmail.com)

## Abstrak

Di masa pandemi banyak pembelajaran dilakukan secara daring sejak masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada tahun 2020 untuk menjaga penyebaran Covid-19. Pembelajaran daring identik dengan gadget sebagai teknologi yang banyak dipakai untuk mengakses materi pembelajaran dari internet. Penggunaan internet oleh anak ketika sedang belajar terkadang tidak selalu mendapat pengawasan orang tua, sehingga ketika anak mencari referensi melalui situs atau aplikasi untuk mencari jawaban pembelajaran terkadang muncul iklan yang mengandung konten dewasa, hal ini dapat menimbulkan dampak buruk pada anak diantaranya menjadikan anak tertarik untuk melihat iklan konten dewasa tersebut, dikhawatirkan anak kedepannya juga tertarik untuk mencontoh apa yang dilihat pada iklan konten dewasa tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan dampak yang ditimbulkan pada anak usia Sekolah Dasar di Pekanbaru, menggunakan metode Cross Sectional untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan gadget dengan dampak negatif yang ditimbulkan dari iklan yang mengandung konten dewasa. Uji hipotesis pada pengujian ( $H_3$ ) diketahui nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $F$  hitung  $120,091 > F$  tabel  $3,04$  sehingga diketahui terdapat pengaruh  $H_1$  dan  $H_2$  secara simultan terhadap  $H_{1a}$  dan  $H_{1b}$ , ini menandakan bahwa ada keterkaitan antara penggunaan gadget dengan pengaruh iklan dewasa pada gadget yang digunakan anak.

**Kata kunci**— Penggunaan Gadget, Anak Iklan Dewasa

## 1. PENDAHULUAN

Covid-19 “coronavirus disease 2019” merupakan virus yang dapat menular dari orang ke orang sehingga virus mudah menyebar dan menginfeksi sebanyak 190 negara [1]. Hal ini menyebabkan banyak aktivitas kerumunan yang dilarang, termasuk diantaranya adalah aktivitas pembelajaran, sehingga banyak pembelajaran saat ini yang dilakukan secara daring. Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan secara inovatif pada masa pandemic Covid-19 dengan menggunakan teknologi *gadget* [2]. *Gadget* sendiri adalah suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu [3][4]. Saat ini jumlah pengguna *gadget* aktif di Indonesia sendiri mencapai 177,9 juta jiwa pada Januari 2018 dari total penduduk 265,4 juta jiwa [5]. Diantara pengguna *gadget* tersebut merupakan anak-anak [4]. Anak-anak yaitu orang yang ber usia 6-12 tahun [6]. Rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada menggunakan untuk hal lainnya [7]. Menurut menteri komunikasi dan informatika mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan media sosial dan penggunaan internet sebanyak 65,34% adalah anak-anak, internet diakses untuk media sosial untuk membuka youtube dan *game* daring [8].

Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya harus dibatasi misalnya setengah jam atau di saat hari libur sekolah [9]. Anak juga harus mendapat pengawasan dari orang tua

ketika anak menggunakan *gadget*. Orang tua sangat berperan penting terhadap pengasuhan anak, khususnya dalam penggunaan *gadget*. Hasil studi menemukan bahwa 80% responden yang disurvei merupakan pengguna *gadget* untuk mengakses internet [10]. Kita tahu bahwa menggunakan internet baik itu bermain sosial media, *game* online, maupun menonton video, terkadang muncul iklan-iklan yang berisikan konten dewasa atau iklan yang mengandung unsur pornografi [11].

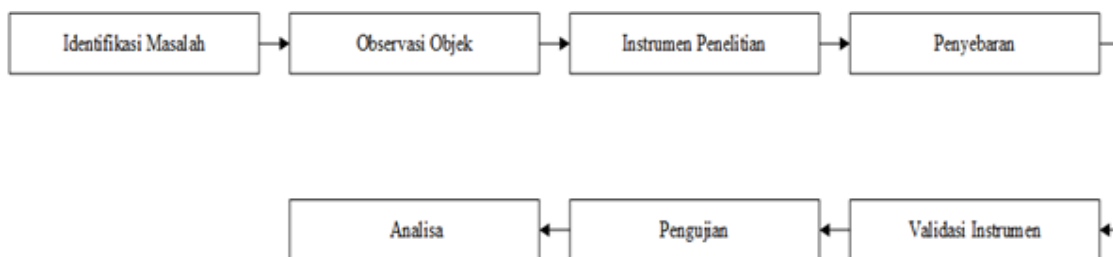
Iklan yang terkadang muncul dilayar *gadget* tidak semuanya merupakan iklan yang boleh dilihat oleh anak, ada juga iklan yang tidak boleh dilihat oleh anak yakni iklan yang bermuatan konten dewasa atau konten pornografi. Riwayat kunjungan orang tua terhadap situs-situs yang mengandung konten dewasa membuat iklan bermuatan konten dewasa atau konten pornografi muncul pada situs yang anak gunakan untuk belajar [12]. Tanpa disadari anak-anak dapat mengkonsumsi semua konten tersebut secara bebas, tanpa ada pengawasan yang ketat dari orang tua. Bukan tidak mungkin, dikarenakan konten-konten berbahaya tersebut, maka lambat laun akan merubah persepsi anak tentang apa yang dilihatnya. Anak akan menganggap bahwa masalah pornografi adalah sebuah hal atau tindakan yang wajar dan biasa saja, sehingga bisa mengakibatkan mereka juga akan meniru dan melakukan tindakan yang serupa [13].

Terdapat beberapa penelitian tentang pencegah kecanduan anak pada *gadget*, diantaranya upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget* [14], pada penelitian lain dilakukan pelatihan monitoring untuk pencegahan penggunaan *gadget* pada anak dengan cara menggunakan software untuk mencegah spam mail, iklan konten dewasa, lalu memonitoring profil teman di sosila media, dan melakukan pembatasan penggunaan sosial media [15]. Selanjutnya pada penelitian lain dilakukan Pencegahan Penyalahgunaan *Gadget* dan Perlindungan Anak pada Siswa SMAIT Daarul' Ilmi Bandar Lampung dengan metode Focus Group Discussion (FGD) dengan melakukan kegiatan sosialisasi di SMA tersebut.

Penelitian ini menggunakan framework *cross sectional* yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya, diantaranya framework ini digunakan untuk mengidentifikasi Hubungan Antara Pengguna *Gadget* dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual dan Sosial) [16]. Adapun penelitian lainnya menggunakan framework ini sebagai Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Dengan Kejadian terhadap Anemia Pada Ibu Hamil[17]. Dan pada penelitian lainnya menggunakan tentang Hubungan Merokok dengan Kejadian Hipertensi pada Laki-Laki Rentan Usia 35-65 Tahun di Kota Padang [18]. Framework *cross sectional* ini berfungsi untuk memepelajari hubungan antara variable independent dan variable dependent dengan melakukan pengukuran sekali dalam waktu yang bersamaan [19]. Variabel independent dan dependen digunakan dalam pengolahan data dengan uji validitas dan reabilitas. Hasil uji hipotesis mendapatkan nilai koefisien variabel independen 0,428 dan variabel dependen 0,248, ini menandakan adanya keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan pengaruh iklan dewasa pada *gedget* yang digunakan anak. Uji hipotesis yang didapat ada 2 yaitu *gadget* mempengaruhi karakteristik anak dalam hal negatif, dan iklan dewasa terhadap anak dapat menimbulkan penyimpangan perilaku.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan beberapa metodologi untuk mendapatkan data dan informasi mengenai pengaruh iklan dewasa pada *gadget* terhadap anak, maka dilakukan sebuah alur metodologi untuk mempermudah penelitian. Gambar 1 merupakan alur metodologi yang dilakukan:



Gambar 1 Alur Metodologi

### 2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses menentukan permasalahan yang diteliti, Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi mengenai pengaruh iklan dewasa pada *gadget* terhadap anak. Penelitian ini akan mengukur bahaya yang ditimbulkan pada iklan tersebut dengan alur metodologi di atas, untuk memudahkan proses penelitian.

### 2.2 Observasi Objek

Observasi objek merupakan peninjauan dan meneliti suatu objek, dimana objek yang diteliti pada permasalahan ini adalah seluruh sekolah dasar yang ada di kota Pekanbaru.

### 2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu teknik kualitatif. Teknik ini merupakan pengumpulan data instrumen dengan teknik wawancara, penyebaran kuesioner dan pedoman observasi(kutipan) [20]. instrumen yang dibagikan terbagi menjadi dua kategori yakni instrumen dependen dan inependen yang nantinya akan di berikan kepada wali murid dalam bentuk kuesioner.

### 2.4 Penyebaran

Selanjutnya tahap penyebaran kuesioner, dilakukan dengan cara memberikan link koesioner *google form* kepada kepala sekolah atau staf tata usaha (TU) sekolah, kemudian dibagikan kepada para orang tua/wali dari siswa/i melalui aplikasi WhatsApp grup.

Teknik penyebaran yang dilakukan untuk mengetahui jumlah sampel sekolah dasar maka peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*, dimana pengambilan sampel dari sekolah dasar di kota Pekanbaru secara acak. Untuk menentukan minimal sampel peneliti menggunakan rumus slovin berikut rumus nya:

$$n = \frac{N}{(1 + N\alpha^2)} \quad (1)$$

Rumus slovin digunakan untuk mengetahui minimal sampel (n) jika diketahui ukuran populasi (N) pada taraf signifikan  $\alpha$  [21]. Diketahui jumlah sekolah dasar di kota Pekanbaru sebanyak 320 dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0.2 atau 2%, nilai n sebagai berikut :

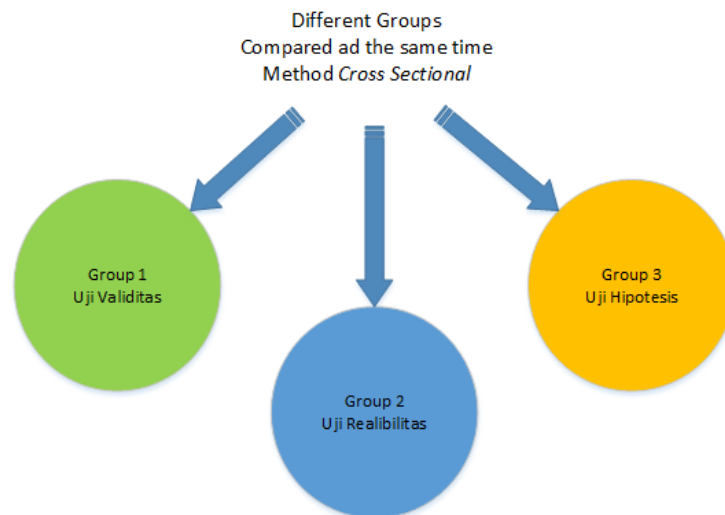
$$n = \frac{n}{(1 + N\alpha^2)} = \frac{320}{(1 + (320)(0,2)^2)} = \frac{320}{(1 + (320)(0,04)^2)} = \frac{320}{(1 + 12,8)} = \frac{320}{13,8} = 23,18$$

$$= 23$$

Jumlah sampel sebanyak 23 sekolah dasar di kota Pekanbaru sebagai sampel yang diteliti, dimana dari 23 sekolah dasar yang beraada di Pekanbaru didapat jumlah responden sebanyak 620. Data ini nantinya di olah untuk mengetahui Pengaruh Iklan Dewasa pada *Gadget* terhadap anak.

2.5 Pengujian

Berdasarkan hasil data yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang dilakukan adalah kualitatif dengan pendekatan *Cross sectional*. Pada umumnya pendekatan ini juga disebut dengan metode potong lintang [22], terdapat variabel independen dan dependen yang nantinya diolah dengan uji validitas, reability dan uji hipotesis.



Gambar 2 Diagram Group Cross Sectional

Sumber: <https://www.questionpro.com/blog/longitudinal-study/>

Gambar 2 merupakan diagram group cross sectional yang digunakan pada penelitian ini untuk mencari hubungan antara variabel independen dan dependen di gunakan uji statistik sebagai berikut:

2.1.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang menggambarkan apakah instrumen yang di gunakan mampu mengukur apa yang akan di ukur. Hasil yang diperoleh dari uji validitas nantinya adalah suatu hasil berupa intrumen yang valid atau sah [23][24]. Tingkat validitas yang tinggi adalah yang terbaik. Sebaliknya jika suatu instrumen memiliki validitas rendah maka instrumen dinyatakan kurang baik atau tidak direkomendasikan bahkan sebaiknya dikeluarkan dari kelompok indikator.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \tag{2}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi
- $n$  = jumlah sampel
- $x$  = cari tempat pernyataan
- $y$  = nilai total item pernyataan
- $\sum x$  = jumlah skor item pernyataan
- $\sum y$  = jumlah skor total item ternyata
- $\sum xy$  = jumlah perkalian x dan y

2.1.2 Uji Relabilitas

Uji ini digunakan untuk mengukur sesuatu seharusnya dibutuhkan alat ukur yang paling tidak memiliki tingkat perubahan yang kecil dari waktu ke waktu. Reliabilitas diartikan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan [25].

Pengujian reliabilitas instrument dilakukan dengan menguji skor antara item dengan menggunakan rumus *Alpha*. Syarat digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, rumus nya sebagai berikut:

$$r_{11} = [k(k - 1)] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right] \quad (3)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$  = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$  = varians total

### 2.1.3 Uji Hipotesis

Berdasarkan uji menggunakan Kendall's tau\_b dan Spearman's rho dimana bila nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 maka berpengaruh terhadap variabel terikat atau hipotesis  $H_0$  diterima, sebaliknya jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 maka tidak ada pengaruh terhadap variabel terikat atau hipotesis ditolak. Berikut ini adalah uji hipotesis yang dilakukan: uji hipotesis yang dilakukan antara variable Independent dengan variable Dependent. Pengujian korelasi Kendal memiliki nilai signifikansi korelasi positif sebesar 0,428 pada Independen dan 0,428 pada Dependen, serta nilai signifikansi hipotesa (2-tailed) < 0,05 yang berarti hipotesenya diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variable independen dengan variabel dependen pada penelitian ini memiliki kecocokan. Hasil hipotesis akan dihasilkan dengan uji di atas. Penelitian ini terdapat 2 hipotesis seperti dibawah ini :

- H1a. *Gadget* mempengaruhi karakteristik anak dalam hal positif.
- H1b. *Gadget* mempengaruhi karakteristik anak dalam hal negatif.
- H2a. Iklan dewasa pada *gadget* dapat menimbulkan penyimpangan perilaku.
- H2b. Iklan dewasa pada *gadget* tidak berpengaruh pada anak.

Pada pembahasan bab ini peneliti akan memaparkan terkait dengan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan dari hasil yang telah didapatkan.

## 2.6 Analisis

Analisa pada penelitian Pengaruh Iklan Dewasa pada *Gadget* terhadap Anak menggunakan perangkat lunak (*software*) untuk menganalisa data menggunakan *Statistical Package for the Sosial Scienses* (SPSS). Data kuesioner yang didapatkan sebanyak 620 responden akan diolah menggunakan aplikasi SPSS untuk menghasilkan analisis pandangan Pengaruh Iklan Dewasa pada *Gadget* terhadap Anak dimasa Pandemi *Covid-19*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data diperoleh data informasi mengenai fakta-fakta yang ada dilapangan terkait pengaruh *gadget* terhadap anak di masa pandemik *covid-19*. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan *simple random sampling*. Data tersebut juga akan menjadi acuan dalam mencari tingkat keterkaitan antara pertanyaan independent dan dependent terhadap data kusioner data yang diperoleh berjumlah 620 responden.

### 3.2 Karakteristik Data

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan dari 620 responden, dari (Usia  $\geq 30$  tahun) yaitu 580 orang (93,5%) dan 41 orang (6,4%) dewasa awal. Adapaun pendidikan tinggi orang tua 525 orang (84,6%) dan 95 orang (15,3%) berpendidikan rendah. Dan 205 orang (33,1%) adalah

yang mengisi kelas 6. Sedangkan durasi waktu anak dalam menggunakan *gadget* ialah 1 jam (46,5%). Dan untuk bermain Games yaitu (62%). dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 1 Jenis Karakteristik Data Responden

No	Karakteristik Responden	Kategori	f	%
1	Usia Orang Tua	Dewasa Awal (< 30 tahun)	40	6,4
		Dewasa Akhir (>= 30 tahun)	580	93,5
2	Pendidikan Orang Tua	Tinggi (>= SMA)	525	84,6
		Rendah (< SMA)	95	15,3
3	Tingkat Kelas Anak	1	5	0,80
		2	59	9,5
		3	107	17,2
		4	90	14,5
		5	154	24,8
		6	205	33,1
4	Lama Penggunaan <i>Gadget</i>	30 menit		36,5
		30-50 menit		17
		1 jam		46,5
5	Jensi Penggunaan <i>Gadget</i>	Nonton		32,1
		Games		62
		Aplikasi Sosial Media		5,9

### 3.2.1 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak

Salah satu dampak yang didapat pada responden terhadap kusioner yang diberikan maka dalam penelitian ini dilakukan pengujian validitas dilakukan dengan cara analisis setiap butir pertanyaan, Lalu, setiap item pertanyaan diuji kedalam rumus rhitung dengan krateria apabila rhitung>rtabel, maka dinyatakan valid dan jika sebaliknya maka tidak valid. Didalam penelitian ini jumlah sample uji coba diambil sebanyak 620 responden.

Tabel 2 Krateria Rhitung dan Rtabel Pada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak

Indikator	R Hitung	R Tabel	keterangan
X1.1	0.413561	0.514	Tidak Valid
X1.2	0.692345	0.514	Valid
X1.3	0.72477	0.514	Valid
X1.4	0.739664	0.514	Valid
X1.5	0.758692	0.514	Valid
X1.6	0.549403	0.514	Valid
X1.7	0.732252	0.514	Valid
X1.8	0.74396	0.514	Valid
X1.9	0.741874	0.514	Valid
X1.10	0.739132	0.514	Valid
X1.11	0.746539	0.514	Valid
X1.12	0.728532	0.514	Valid
X1.13	0.721694	0.514	Valid
X1.14	0.630202	0.514	Valid
X1.15	0.677606	0.514	Valid
X1.16	0.631353	0.514	Valid
X1.17	0.726436	0.514	Valid

### 3.2.2 Dampak Iklan Dewasa Terhadap Perkembangan Anak

Bahwasannya berdasarkan data yang didapat dari uji realibilitas bertujuan untuk mendapatkan hasil data yang valid. Melakukan uji analisa untuk Pengukuran validitas dan reliabilitas mutlak dilakukan, karena jika instrument yang digunakan sudah tidak valid dan reliable maka dipastikan hasil penelitiannya pun tidak akan valid dan reliable [26]. peneliti menggunakan rumus Alpha Cronbach dapat dilihat pada gambar 3. Pengerjaan tahap selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan aplikasi *SPSS* dan berhasil menentukan hasil dari uji reabilitas bisa dilihat pada gambar 4.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \quad (4)$$

Keterangan:

$r$  = Nilai Realibilitas

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item pernyataan

$\sigma_t^2$  = Varian total

$K$  = Jumlah item pernyataan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.931	17

Gambar 3 Hasil Uji Reabilitas Menggunakan Aplikasi SPSS

### 3.3 Pengujian Hipotesis H2a Dan H2b Dengan Uji t

H1= Terdapat pengaruh Iklan dewasa pada *gadget* yang dapat menimbulkan penyimpangan perilaku (H2a) terhadap *Gadget* yang mempengaruhi karakteristik anak dalam hal positif (H1a). H2= Terdapat pengaruh Iklan dewasa pada *gadget* tidak berpengaruh pada anak (H2b) terhadap *Gadget* yang mempengaruhi karakteristik anak dalam hal negative (H1b). H3= Terdapat pengaruh Iklan dewasa pada *gadget* yang dapat menimbulkan penyimpangan perilaku (H2a) dan Iklan dewasa pada *gadget* tidak berpengaruh pada anak (H2b) secara simultan terhadap (H1a) dan (H2b). Tingkat kepercayaan 95%,  $\alpha = 0,05$ .

Tabel 3 Hasil Uji H2a dan H2b dengan H1a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	6.141	.804			7.635	.000
H2b	.200	.018	.614		10.959	.000

a. Dependent Variable: H1a

Tabel 4 Hasil Anova Uji H2a dan H2b dengan H1a

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1280.811	1	1280.811	120.091	.000 <sup>b</sup>
Residual	2111.744	198	10.665		
Total	3392.555	199			

a. Dependent Variable: H1a

b. Predictors: (Constant), H2b

### 3.4 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya kusioner tentang studi kasus mengenai pengaruh *gadget* terhadap anak dimasa pandemik *covid-19*. Pada penelitian ini pengujian dilakukan menggunakan *uji hipotesis*. Pengujian melibatkan kusioner. Tabel yang diuji adalah tabel kusioner yang berbentuk variabel Independen dan variable Dependen.

Tabel 5 Hasil Pengujian Menggunakan Uji Hipotesis  
Correlations

			Independent	Dependent
Spearman's rho	Independent	Correlation Coefficient	1.000	.558**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	619	619
	Dependent	Correlation Coefficient	.558**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	619	619

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

			Independent	Dependent
Kendall's tau_b	Independent	Correlation Coefficient	1.000	.428**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	619	619
	Dependent	Correlation Coefficient	.428**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	619	619

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 4 Hasil Pengujian Menggunakan Uji Hipotesis

### 3.5 Pembahasan

Pengaruh *gadget* terhadap anak ini merupakan penelitian yang dilakukan menggunakan metode *cross Sectional*, dimana instrument terbagi menjadi kedalam dua karekteristik yaitu independent dan dependent. Berdasarkan penemuan dilapangan yang diperoleh dari hasil kusioner dapat dianalisa tentang seberapa banyak data yang didapat mengenai pengaruh *gadget* terhadap anak. Perolehan keseluruhan aspek pada berdasarkan tabel 3 usia orang tua sebagian besar berusia dewasa akhir (Usia  $\geq 30$  tahun) yaitu 580 orang (93,5%) dan kurang dari sebagian 41 orang (6,4%) dewasa awal. Adapun berdasarkan pendidikan orang tua sebagian besar berpendidikan tinggi 525 orang (84,6%) dan kurang dari sebagian 95 orang (15,3%) berpendidikan rendah. Dan adapun data anak yang mengisi 205orang (33,1%) adalah kelas 6. Sedangkan data yang di dapat mengenai lama waktu anak menggunakan *gadget* ialah 1 jam (46,5%). Dan jenis penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan untuk Games yaitu (62%).

Terlihat berdasarkan diatas pada dampak *gadget* terhadap anak menunjukkan bahwasannya akumulasi jawaban yang didapat dari 620 responden pada 17 jenis pertanyaan yang diajukan tentang pengaruh *gadget* terhadap anak dimasa pandemi, menunjukkan bahwasannya dampak *gadget* lebih banyak berdampak valid atau berdampak negative hal ini didapat dari hasil pencarian uji hipotesis dengan niali *r hitung* dari setiap kusioner dan menentukan *r tabel* sehingga dapat diperoleh hasil valid dan tidak valid. Berdasarkan gambar 3 diatas adapun untuk mendapatkan hasil yang valid pada pengaruh iklan terhadap perkembangan anak maka diperlukan menggunakan rumus reabilitas. Berdasarkan pada gambar 2 diatas dilihat dari hasil pengujian spss pada data kusioner yang didapat sebesar 0,931, yang mana hasil tersebut diatas angka 0,6 yang merupakan nilai ketentuan alpha, sehingga data ini menunjukkan bahwa variable bersifat reliability atau terlihat bahwasannya dampak iklan terhadap anak sangat mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini dikhawatirkan dapat menimbulkan kurangnya sikap sosial anak terhadap lingkungan dan orang disekitarnya.

Pada tabel 5 diatas bahwasannya dilakukan pengujian hipotesis H1 dan H2 dengan uji t, Pertama (H2a) dan (H2b) diketahui nilai Sig. untuk pengaruh H2a dan H2b terhadap H1a adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung  $7,635 < t$  tabel 0.68 sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh H2a dan H2b terhadap H1a. Kedua (H2a) dan (H2b) diketahui nilai Sig. untuk pengaruh H2a dan H2b terhadap H1a adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung  $10,959 < 0,68$  sehingga dapat disimpulkan bahawa H2 ditolak yang



berarti tidak terdapat pengaruh H2a dan H2b terhadap H1b. Adapun pengujian ketiga H3 berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikan untuk pengaruh H1 dan H2 secara simultan terhadap H1a dan H1b adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F hitung  $120,091 > F$  tabel 3,04, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang berarti terhadap pengaruh H1 dan H2 secara simultan terhadap H1b.

Sejalan dengan penelitian ini, terlihat pada tabel 7 maka dilakukannya Uji *hipotesis* kendall's tau\_b dan spearman's rho bertujuan dimana bila nilai Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  maka berpengaruh terhadap variabel terikat atau hipotesis  $H_0$  diterima, sebaliknya jika nilai Signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka tidak ada pengaruh terhadap variabel terikat atau hipotesis ditolak (S.Raharjo, 2014). Adapun tujuannya untuk memeriksa variable independent dan variable dependent agar bisa terlihat hasil seberapa pengaruh terkaitnya kusioner yang diberikan. Dengan dilakukannya Uji *hipotesis* ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan pengujian krelasi Kendal memiliki nilai signifikan kolerasi positif sebesar 0,428 pada kusioner yang variable Independent dan 0,428 pada dependen, serta nilai signifikansi hipotesis (2-tailed)  $< 0,05$  yang berarti hipotesisnya di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variable independent dengan variable dependen pada penelitian ini memiliki kecocokan. Pada pembahasan bab ini peneliti akan memaparkan terkait dengan menjelaskan pada simpulan tentang peneliti masalah pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak dimasa pandemi *covid-19*.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan studi dari *CouponCodes4u* yang melibatkan 2.403 responden orangtua di Amerika, 27% orangtua mengatakan bahwa anak mereka bermain *gadget* seperti tablet dan smartphone setiap hari 22% mengaku anak mereka menggunakan *gadget* hanya pada akhir minggu, dan hanya 19% yang mengatakan anak mereka jarang memakai *gadget*, hanya 18% dari orangtua yang mengatakan mereka jarang mengizinkan anak mereka bermain dengan *gadget*, dan 15% mengakui tidak pernah mengizinkan anak menyentuh *gadget* [27]. Sedangkan data pada penelitian ini dari 620 responden terdapat 46,3% anak yang menggunakan *gadget* yang berdurasi rata-rata 1 jam perhari dengan dan tanpa pengawasan dari orang tua. Ini menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua terhadap anak yang bermain *gadget* adalah buruk.

Adapun hubungan antara penggunaan *gadget* oleh anak dengan dampak negatif yang ditimbulkan dari iklan yang mengandung konten dewasa memiliki keterkaitan. Hal ini dapat dilihat dari keterkaitan data distribusi dampak penggunaan *gadget* terhadap anak yang menyatakan *valid* setelah dilakukan nya uji validitas, dan dampak iklan dewasa terhadap perkembangan anak yang bernilai  $> 0,5$  yaitu 0,931. Dan keterkaitan tersebut juga dapat dilihat pada hasil uji Kendall's tau\_b yakni memiliki nilai *Corellation Coefittion* yang sama yakni 428 pada variabel dependen dan juga independen, dan dapat dilihat juga pada hasil uji hipotesis dimana pada uji pertama (H1a) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung  $7,635 < t$  tabel 0.68 dan diketahui juga nilai Sig. untuk pengaruh H2a dan H2b terhadap H1a adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung  $10,959 < 0,68$  dan pada pengujian ketiga (H3) berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikan untuk pengaruh H1 dan H2 secara simultan terhadap H1a dan H1b adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F hitung  $120,091 > F$  tabel 3,04, sehingga diketahui terdapat pengaruh H1 dan H2 secara simultan terhadap H1a dan H1b.

#### 5. SARAN

Saran dari penelitian ini mengharapkan orang tua agar lebih memberikan pengawasan yang ketat dan tegas pada anak dalam menggunakan *gadget* agar anak terhindar dari pengaruh buruk dini iklan yang mengandung konten dewasa serta lebih mendekatkan diri pada anak agar anak tidak menjadikan *gadget* sebagai sahabat yang akhirnya berdampak tidak baik bagi kehidupan anak selanjutnya.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. C. for I. and R. D. NCIRD, "Symptoms of COVID-19," 2021. .
- [2] Z. I. Almarzooq, M. Lopes, and A. Kochar, "Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education," *J. Am. Coll. Cardiol.*, vol. 75, no. 20, pp. 2635–2638, 2020, doi: 10.1016/j.jacc.2020.04.015.
- [3] M. B. Firdaus, J. A. Widians, and J. Y. Padant, "Augmented reality for interactive promotion media at Faculty of Computer Science and Information Technology Mulawarman University," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1341, no. 4, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1341/4/042017.
- [4] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- [5] Hootsuite, "Digital in 2018: Asia Pacific," 2018, 2018.
- [6] P. Rahmi and Hijriati, "Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya," *Progr. Stud. Pendidik. Islam Anak Usia Dini Fak. Tarb. dan Kegur. UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, pp. 141–154, 2021.
- [7] M. A. afdila, laili, & Sodik, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini," <https://doi.org/10.31219/osf.io/65mk4>, 2018.
- [8] Kominfo, "Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak," 2018. .
- [9] N. Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak," *Al-Hikmah Indones. J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 167–188, 2019, doi: 10.35896/ijecie.v3i2.77.
- [10] A. P. Sari, A. Ilyas, and I. Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal," *JPPI (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 3, no. 2, p. 45, 2017, doi: 10.29210/02018190.
- [11] N. R. Aida, "Viral Iklan Vulgar di Situs Belajar, Simak Cara Lindungi Smartphone Anak dari Konten Porno," 2020. .
- [12] P. Agustini, "Orang Tua agar Awasi Belajar Anak terhadap Bahaya Pornografi," <https://aptika.kominfo.go.id/2020/08/orang-tua-agar-awasi-belajar-anak-terhadap-bahaya-pornografi/%0A>, 2020.
- [13] Murtiningsih, "PERLINDUNGAN ANAK DARI KONTEN BERBAHAYA MEDIA ELETRONIK DIKAITKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 35 TAHUN 2014 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK," *Diperoleh dari https://yustitia.unwir.ac.id/index.php/yustitia/article/download/90/76*, 2019.
- [14] N. F. R. athia Nurfadilah, Badru Zaman, "upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget," 2019.
- [15] E. Roza, M. Kamayani, and P. Gunawan, "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak," *J. SOLMA*, vol. 7, no. 2, p. 208, 2018, doi: 10.29405/solma.v7i2.1062.
- [16] L. M. Nahak, P. A. L. Berek, E. D. F. Riwoerohi, and M. F. W. A. Fouk, "Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia Atambua Ii," *J. Sahabat Keperawatan*, vol. 1, no. 02, pp. 16–25, 2019, doi: 10.32938/jsk.v1i02.248.
- [17] R. Fitria, "Kebiasaan Olah Raga Terhadap Kejadian Penyakit Jantung," *J. Kesehat.*, p. 161, 2019, doi: 10.35730/jk.v0i0.441.
- [18] S. Gayatri, S. A. Catur, and M. Epid, "Kajian Literatur: Hubungan Antara Perilaku Merokok Dengan Kejadian Hipertensi Pada Usia Dewasa," 2020.
- [19] D. Rofifah, "Pendekatan Cross Sectional Terhadap Independent Dan Dependent," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 12–26, 2020.
- [20] A. Tejawati, M. B. Saputra, M. B. Firdaus, S. Fadli, F. Suandi, and M. K. Anam, "Media Promosi Penangkaran Rusa Sambar (Rusa Unicolor) Sebagai Ekowisata Di Penajam Paser Utara Berbasis Virtual Reality," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 2, no. 2, p. 52, 2019, doi: 10.36595/jire.v2i2.118.

- [21] F. F. Adelia, M. K. Anam, T. A. Fitri, and F. Zoromi, "Analisis Perspektif Pada Penerapan E-Money Menggunakan Delone and Mclean Is Success Model Di Bandara Sultan Syarif Kasim Ii Pekanbaru," *J. Inform. Rekayasa Elektron.*, vol. 3, no. 2, pp. 100–110, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jire/article/view/256>.
  - [22] F. C. S. Adiyanta, "Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris," *Adm. Law Gov. J.*, vol. 2, no. 4, pp. 697–709, 2019, doi: 10.14710/alj.v2i4.697-709.
  - [23] M. B. Firdaus, I. M. Patulak, A. Tejawati, A. Bryantama, G. M. Putra, and H. S. Pakpahan, "Agile-scrum Software Development Monitoring System," *ICEEIE 2019 - Int. Conf. Electr. Electron. Inf. Eng. Emerg. Innov. Technol. Sustain. Futur.*, pp. 288–293, 2019, doi: 10.1109/ICEEIE47180.2019.8981471.
  - [24] F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *J. Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018, doi: 10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.
  - [25] S. Ono, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *J. Keterampilan Fis.*, vol. 5, no. 1, pp. 55–61, 2020, doi: 10.37341/jkf.v5i1.167.
  - [26] A. Astuti, E. Pinasti, and A. Bramasto, "Pengaruh Budaya Organisasi Dan Teknologi Informasi Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Pada Pt. Inti (Persero)," *J. Ris. Akunt.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–15, 2019, doi: 10.34010/jra.v11i1.1938.
  - [27] kompas.com, "Banyak Orangtua Andalkan Gadget untuk Mengasuh Anak," p. 1, 2013.
-