



Hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul Tahun 2023

Nova Galih Saputri¹, Anggit Eka Ratnawati², Eka Oktavia³

^{1,2,3}Politeknik Kesehatan Ummi Khasanah Yogyakarta

novagalihsaputri2611@email.com

Info Artikel :

Diterima :

8 Agustus 2023

Disetujui :

12 Agustus 2023

Dipublikasikan :

25 Agustus 2023

ABSTRAK

Indonesia menempati posisi ke-4 sebagai negara dengan penggunaan smartphone terbanyak. Rasa takut anak usia prasekolah untuk berinteraksi dengan teman sebaya dapat membuat mereka menjadi kurang percaya diri dan cenderung menutup diri, serta menghindari pergaulan sehingga dapat menyebabkan dampak negatif dalam perkembangan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah. Metode jenis penelitian ini analitik kuantitatif dengan pendekatan cross sectional dengan populasi anak usia prasekolah usia 5-6 tahun di TK Masyithoh Ngasem Bantul 2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling didapat sampel 66 orang. Instrumen yang di gunakan kuesioner dan lembar observasi. Analisis data menggunakan chi square. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh ngasem kategori baik sebanyak sembilan orang (13,6%), kategori cukup sebanyak 19 orang (28,8%), dan kategori kurang sebanyak 38 orang (57,6%). Hasil analisis menggunakan chi square di peroleh $0,002 < \alpha < 0,05$. Sehingga ada hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul tahun 2023.

Kata Kunci : Anak usia prasekolah, Lama penggunaan gadget, Kemampuan interaksi sosial

ABSTRACT

Indonesia ranks 4th as the country with the most smartphone usage. Preschool children's fear of interacting with peers can make them less confident and tend to close themselves off and avoid socializing, which can have negative impacts on the development of social interaction. This study aims to determine the relationship between the length of gadget use and preschool children's social interaction skills. The method of this type of research is quantitative analytic with a cross-sectional approach with a population of preschool children aged 5-6 years at Masyithoh Ngasem Kindergarten, Bantul 2023. Sampling was done with the purposive sampling technique, resulting in a sample of 66 people. Instruments used questionnaires and observation sheets. Data analysis using chi square According to the results of the research that has been done, the ability of social interaction of preschool-age children in Masyithoh Ngasem Kindergarten is in the good category with as many as nine people (13.6%), in the sufficient category with as many as 19 people (28.8%), and in the poor category with as many as 38 people (57.6%). The results of the analysis using chi square were $0.002 < \alpha < 0.05$. So that there is a relationship between the length of gadget use and the ability of social interaction of preschool children at Masyithoh Ngasem Bantul Kindergarten in 2023..

Keywords: Preschool children, Screen time, Social interaction skills



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi berkembang dengan pesat seiring perkembangan zaman. Salah satu yang saat ini banyak digemari yaitu gadget (smartphone). Pengguna ponsel pintar (smartphone) terbesar berada di Tiongkok pada tahun 2020. Jumlahnya mencapai 953,55 juta pengguna dengan frekuensi pemakaian minimum sebulan sekali. Padahal, penetrasi smartphone di tersebut baru menjangkau 66% penduduknya. Posisi Tiongkok disusul oleh India dengan 492,78 juta pengguna smartphone dengan penetrasi sebesar 35,4% dari total populasi. Setelahnya ada Amerika Serikat dengan 273,76 juta pengguna smartphone. Penetrasi smartphone di AS mencapai 82,2% dari total populasi.

Selanjutnya, Indonesia menempati posisi keempat dengan 170,4 juta pengguna smartphone. Penetrasi smartphone di dalam negeri telah mencapai 61,7% dari total populasi (Pusparisa, 2021).

Gadget memiliki daya tarik anak-anak karena memiliki berbagai aplikasi, seperti game, video online, sampai aplikasi pembelajaran. Penyajian aplikasi yang menarik membuat anak akan ketagihan dan senang menggunakan gadget berlama-lama (Munisa, 2020). Who Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% -14,2% anak usia prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan interaksi sosial yang salah satunya dipengaruhi oleh gadget (Hasanah et al., 2019). Faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak, antara lain : peran orang tua saat memberikan asuhan kepada anaknya, lingkungan, hubungan antar teman sebaya, serta penggunaan gadget juga salah satu faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak (Wulandari et al., 2021).

Di Indonesia pengertian anak prasekolah ditujukan kepada anak yang berusia 3-6 tahun. Salah satu permasalahan yang sering dialami anak usia prasekolah diantaranya kurangnya komunikasi yang dilakukan secara langsung pada keluarga, teman sebaya dan orang sekitarnya. Ketakutan anak untuk melakukan hubungan interpersonal dengan teman sebaya dapat membuat anak tersebut menjadi minder dan berusaha untuk menutup diri, serta cenderung menarik diri dari pergaulan sehingga dapat menimbulkan anak tersebut terisolasi dan dapat menurunkan perkembangan interaksi sosial (Batinah et al., 2022).

Perkembangan anak adalah periode kritis dimana diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan dengan kebutuhan anak pada tahap perkembangannya (Sapardi, 2018). Berdasarkan hasil penelitian Isnaini dkk, bahwa terdapat sebanyak 57,1% mengalami interaksi rendah. Penelitian lain menyebutkan bahwa 91% anak prasekolah sering menggunakan smartphone dan pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial mencapai 85%. ((Isnaeni aldina novita rahmah I aldina novita rahmah., 2020); (Hartati et al., 2021).

Perkembangan zaman saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa anak usia prasekolah lebih senang menghabiskan waktunya dengan gadget daripada harus bermain dengan teman sebayanya. Gadget bukan lagi menjadi sesuatu yang asing untuk saat ini, karena sebagian besar anak sudah difasilitasi oleh orangtuanya sendiri supaya orangtua lebih bebas melakukan kegiatannya tanpa harus mendampingi saat anak bermain. Namun tanpa disadari hal tersebut akan menyebabkan kurangnya hubungan interaksi sosial pada anak usia prasekolah (Oktaviana, 2021).

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan anak tidak peduli dengan lingkungannya dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Perilaku anak dalam penggunaan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu dapat mengasah kreatifitas anak dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis tentunya memiliki dampak positif dalam perkembangan anak. Namun demikian penggunaan gadget juga memiliki sisi negatif yaitu anak akan lebih menirukan video apa yang mereka tonton. Menjadikan anak kurang berinteraksi sosial dengan orang lain karena anak-anak akan lebih mementingkan gadget mereka, dan menjadikan anak kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal-hal yang lainnya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu bermain gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Novitasari & Khotimah, 2016).

Kemampuan sosial yang harus dimiliki anak usia prasekolah, yaitu bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi dalam situasi yang berbeda (kebahagian, kegembiraan, antusias, dan lain-lain), memahami peraturan dan disiplin, serta mengenal tata krama dan sopan santun serta nilai-nilai sosial budaya setempat (Berliana et al., 2022). Kemampuan interaksi sosial sangat penting pada anak usia prasekolah sebab dalam berinteraksi anak akan diajarkan cara hidup bermasyarakat di lingkungannya, kemudian anak akan dibimbing berbagai macam peran sebagai indentifikasi dalam dirinya, selain itu saat berinteraksi sosial anak mendapatkan banyak sekali berita yang ada disekitarnya. Saat anak merasa nyaman saat beradaptasi dengan teman seusia dan lingkungannya maka perkembangan sosialnya menjadi optimal (Batinah et al., 2022).

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari. Tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gadget. Artinya diluar kegiatan anak sekolah maka internet telah menjadi aktivitas rutin yang anak lakukan. Peran orang tua dalam membuat aturan kepada

anak dalam menggunakan gadget dapat dilihat melalui pengetahuan dan wawasan orang tua. Terdapat kecemasan dan kekhawatiran pada para orang tua ketika melihat anak-anaknya menggunakan internet dalam jangka waktu yang lama. Tingginya kekhawatiran orang tua terhadap anaknya dalam menggunakan gadget ternyata tidak membuat orang tua melarang anaknya untuk menggunakan gadget pada anak-anaknya. Oleh karena itu para orang tua sepakat memberikan aturan pada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Orang tua tidak hanya memberikan waktu durasi dalam menggunakan gadget (Wulandari et al., 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan di TK Masyithoh Ngasem tanggal 4 Agustus 2022 yang dilakukan melalui wawancara pada 10 orang tua didapatkan hasil 70% orang tua menyatakan bahwa anak mereka menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video di youtube setiap hari selama 2-4 jam/ hari dan akan marah jika tidak diberikan gadget. Sedangkan 20% orang tua lain mengatakan bahwa anak mereka tidak terlalu suka bermain gadget dan hanya menggunakan gadget < 30 menit, anak mereka lebih suka bermain diluar rumah bersama teman-temannya dan 10% orang tua menyatakan bahwa anak mereka tidak diberi gadget. Sebagian besar orangtua hanya membatasi dalam waktu penggunaan saja tanpa melakukan pengawasan terhadap konten yang ditonton. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah tahun 2023

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini analitik kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* dengan populasi anak usia prasekolah usia 5-6 tahun di TK Masyitoh Ngasem Bantul 2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* didapat sampel 66 orang. Instrumen yang di gunakan kuesioner dan lembar observasi. Analisis data menggunakan *chi square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik	f	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	37	56,1
Perempuan	29	43,9
Total	66	100
Umur		
5 Tahun	31	47
6 Tahun	35	53
Total	66	100
Urutan anak		
Anak pertama	21	47,0
Anak kedua	28	42,4
Anak ketiga	7	10,6
Total	66	100,0

Data primer 2023

Berdasarkan tabel 1 , dapat diketahui bahwa karakteistik responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 37 orang (56,1%), mayoritas berumur 6 tahun sebanyak 35 orang (53%) dan mayoritas anak urutan pertama sebanyak 31 orang (47%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua

Karakteristik	f	%
Usia Ayah		
26-35 Tahun	29	43,9
36- 45 Tahun	35	53

Karakteristik	f	%
> 46 tahun	2	3
Total	66	100
Ibu		
26-35 Tahun	30	45,5
36-45 tahun	36	54,5
Total	66	100
Pendidikan		
Ayah		
SD	2	3
SMP	6	24,4
SMA	43	65,2
Perguruan Tinggi	5	7,6
Total	66	100
Ibu		
SD	2	3
SMP	6	24,4
SMA	5,2	65,2
Perguruan Tinggi	5	7,6
Total	66	100
Pekerjaan		
Ayah		
Buruh	30	45,5
Wiraswasta	11	16,7
Karyawan swasta	21	31,8
Guru	1	1,5
BUMN	1	1,5
Wirausaha	2	3
Total	66	100
Ibu		
Tidak bekerja	49	74,2
bekerja	17	25,8
Total	66	100
penghasilan		
Rendah	1	1,5
Sedang	35	51,5
Tinggi	18	27,3
Sangat Tinggi	13	19,7
Total	66	100

Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 1.2 dapat diketahui bahwa karakteristik orang tua mayoritas usia ayah yaitu 36-45 tahun sebanyak 35 orang (53%), pendidikan ayah yaitu SMA sebanyak 43 orang (65,2%), mayoritas pekerjaan buruh sebanyak 30 orang (45,5%). Mayoritas usia ibu yaitu 36-45 tahun sebanyak 36 orang (54,5%) pendidikan ibu yaitu SMA sebanyak 52 orang (78,8%), mayoritas ibu tidak bekerja sebanyak 49 orang (74,2%). Mayoritas penghasilan keluarga kategori sedang sebanyak 35 orang (51,5%).

Lama Penggunaan Gadget

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Lama Penggunaan Gadget

Lama Penggunaan Gadget	f	%
Lama (≥ 1 jam)	39	59,1
Tidak lama (\leq)	27	40,9
Total	66	100

Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 2.1 dapat diketahui bahwa penggunaan gadget mayoritas dalam kategori lama sebanyak 39 orang (40,9%).

Kemampuan Interaksi Sosial

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan Interaksi Sosial	f	%
Baik	9	13,6
Cukup	19	28,8
Kurang	38	57,6
Total	66	100

Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa kemampuan interaksi sosial responden mayoritas dalam kategori kurang sebanyak 38 orang (57,6%).

Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan kemampuan interaksi sosial

Tabel 5 Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial

Lama penggunaan gadget	Kemampuan Interaksi Sosial						Total		p-value
	Baik		Cukup		Kurang		f	%	
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Tidak Lama	7	10,6	11	16,6	9	13,6	27	40,9	0,002
Lama	2	3	8	12,2	29	43,9	39	59,1	
Total	9	13,6	19	28,8	38	57,6	66	100	

Data primer 2023

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa responden dengan penggunaan gadget tidak lama memiliki mayoritas kemampuan interaksi sosial dalam kategori cukup sebanyak 11 orang (16,6%) dan penggunaan gadget kategori lama mayoritas memiliki kemampuan interaksi sosial kurang sebanyak 29 orang (43,9%). Hasil analisis chi square didapatkan nilai p-value $0,002 < \alpha (0,05)$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan pada 66 responden di TK Masyithoh Ngasem Bantul diketahui bahwa Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa karakteristik responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 37 orang (56,1%). Untuk jenis kelamin pada saat usia prasekolah mempengaruhi dalam bermain. Biasanya anak laki-laki enggan bermain dengan anak perempuan, mereka sudah bisa membentuk komunitas tersendiri, dimana anak perempuan bermain sesama perempuan dan anak laki-laki bermain sesama laki-laki. Lingkungan juga sangat mempengaruhi pola permainan anak. Di lihat dari segi jenis kelamin, anak yang berjenis kelamin perempuan lebih suka bermain dari pada anak berjenis kelamin laki-laki. Anak perempuan biasanya bermain dengan banyak berkomunikasi. Perempuan memiliki pencapaian bahasa lebih baik di banding laki-laki (Siva et al., 2019).

Berdasarkan tabel 1 mayoritas anak urutan pertama sebanyak 31 orang (47%). Anak pertama merupakan anak yang lahir pertama kali dari suatu keluarga dan menjadi kakak bagi adik-adiknya kelak. Anak pertama adalah anak yang paling tua atau anak sulung yang lahir dari suatu keluarga yang berarti pengalaman merawat anak, pengalaman mendidik anak belum dimiliki oleh kedua orangtuanya. Hal ini orang tua cenderung terlalu cemas dan melindungi berlebihan (Iswidharmanjaya, 2014).

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa mayoritas usia ayah 35-45 tahun sebanyak 35 orang (53%), mayoritas usia ibu 36-45 tahun sebanyak 36 orang (54,4%). Usia 36-45 tahun merupakan usia dewasa akhir yang artinya usia yang matang dan siap untuk memiliki anak. Usia ini akan memberikan semua kebutuhan anaknya dalam segala aspek yaitu mengasahi dengan kasih sayang dan perhatian, mengasuh dengan memenuhi kebutuhan secara fisik dan mengasah kemampuan dan keterampilan anak agar dapat berkembang secara optimal (Sujianti, 2018). Hasil penelitian ini sejalan penelitian

sebelumnya, menyatakan bahwa usia dewasa akhir merupakan tahap yang paling tepat untuk melakukan pengasuhan pada anak (Sari, 2019).

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa pendidikan ayah mayoritas SMA sebesar 43 orang (65,2%), pendidikan ibu mayoritas SMA sebanyak 52 orang (78,8%). Pengetahuan dikaitkan dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pengetahuannya, sehingga orang tua dapat memantau pertumbuhan dan perkembangan anak dan melakukan stimulasi yang tepat.(23) Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa mayoritas pekerjaan ayah buruh sebanyak 30 orang (45,5%). Sedangkan ibu mayoritas sebagai tidak bekerja sebanyak 49 orang (74,2%). Orang tua yang tidak bekerja memberikan peluang yang lebih banyak dalam keterlibatan untuk mengasuh anaknya secara langsung, yang hal ini mempengaruhi pola asuh orang tua akan asih dan asuh. Sedangkan ibu yang mempunyai peran ganda sering kali dihadapkan dengan konflik kepentingan pekerjaan dan keberadaannya dalam keluarga. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar ibu tidak bekerja, sehingga mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan stimulasi kepada anak (Sari, 2019).

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa penghasilan keluarga dalam kategori sedang sebanyak 35 orang (51,5%) yang artinya orang tua dapat memenuhi kebutuhan anak. Kepemilikan atau kemudahan anak dalam mengoperasikan *gadget* ini dipengaruhi beberapa faktor seperti salah satu faktor ekonomi keluarga yang mayoritas sedang, sehingga anak dengan mudah mendapatkan fasilitas *gadget* dirumah.(23). Berdasarkan tabel 3 menunjukkan durasi penggunaan *gadget* mayoritas dalam kategori lama sebanyak 39 orang (51,9%). Penggunaan *gadget* dengan kategori lama yaitu durasi waktu penggunaan dalam sehari > 60 menit (Aprilinda, 2018). Asumsi peneliti, hal ini disebabkan oleh faktor pola asuh orang tua yang belum tepat. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas ibu tidak bekerja yang seharusnya lebih banyak memiliki waktu untuk anak dalam pemberian dan pengawasan *gadget*. Pola asuh yang baik yaitu seperti memperhatikan perkembangan anak agar tidak terjadi penyimpangan dan memberikan bimbingan untuk perkembangan perilaku pada anak (Putri et al., 2020). Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti dapatkan, sebagian besar orang tua memberikan *gadget* kepada anak supaya anak tidak rewel dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua di rumah. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwa *gadget* menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua (Fadzil et al., 2016).

Dampak penggunaan *gadget* > 1 jam salah satunya anak akan ketergantungan dengan *gadget* dan penurunan kemampuan berinteraksi sosial. Anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak akan lebih senang bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya (Saputri & Pambudi, 2018). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil peneliti sebelumnya, tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia prasekolah, dengan hasil bahwa *gadget* memberikan dampak pada interaksi sosial anak usia prasekolah dengan diperoleh nilai (sig) $0,000 < 0,05$. Dan tentang Penggunaan gawai dan perkembangan anak usia prasekolah di Kota Bengkulu, dengan hasil penelitian didapatkan sebanyak 70% (21 orang) menggunakan *gadget* dengan durasi lama > 60 menit perhari (Yuniarti et al., 2019). Strategi peneliti untuk mengurangi penggunaan *gadget* yaitu membatasi anak dalam penggunaan *gadget* yaitu ≤ 1 jam dan mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa mayoritas responden memiliki kemampuan interaksi sosial dalam kategori kurang yaitu 38 orang (57,6%). Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak usia prasekolah yaitu pola asuh orang tua, lingkungan, hubungan antara sebaya, dan penggunaan *gadget* (Batinah et al., 2022). Anak yang mendapatkan kasih sayang dan pola asuh yang baik seperti memberikan rasa aman dan perlindungan, mengajarkan anak bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar maka perkembangan anak akan baik. Asumsi peneliti hal ini tidak sesuai dengan hasil penelitian, karena pola asuh orang tua yang kurang tepat dalam pemberian *gadget*, sehingga anak memiliki interaksi yang kurang. Berdasarkan tabel karakteristik, mayoritas pendidikan orang tua yaitu SMA. Orang tua yang berpendidikan tinggi akan memberikan pengetahuan dan membimbing anak lebih baik, berbeda orang tua yang memiliki pendidikan menengah. Pola asuh yang baik yaitu seperti memperhatikan perkembangan anak agar tidak terjadi penyimpangan dan memberikan bimbingan untuk perkembangan perilaku pada anak. Penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah (Putri et al., 2020). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, menyatakan mayoritas kemampuan interaksi sosial kurang sebanyak 27 orang (50,9%) (Sujianti, 2018).

Interaksi sosial pada anak usia prasekolah sangatlah penting bagi perkembangan anak, interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan lingkungan maupun dengan teman sebayanya. Ketika masa awal anak-anak memasuki dunia pendidikan, anak akan mulai berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sebayanya. Dimana mulai berkerja sama dengan teman, mampu menghargai teman, anak mampu berbagi (Sari, 2019). Hasil Uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0,002 < \alpha (0,05)$ artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, anak akan marah jika tidak diberikan *gadget*, dan anak lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya.

Perkembangan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang mengutamakan pada penanaman kemampuan sosial, dimana anak mulai bekerja sama dengan teman, mampu menghargai teman dan mampu berbagi dan berinteraksi sosial melalui media kartu bergambar. Penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam perhari akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* tanpa adanya kontrol atau pengawasan dari orang tua akan membuat anak menjadi lebih mudah mengakses aplikasi yang terdapat didalam *gadget*. Sehingga anak menjadi malas bergerak, beraktifitas, dan membuat anak menjadi malas dalam berinteraksi sosial di dalam lingkungannya (Olivia et al., 2019).

Kecanduan *gadget* dapat terjadi karena pola asuh orang tua yang memberikan kelonggaran pada anak dalam penggunaan *gadget*. Dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan diantaranya anak menjadi malas berfikir dalam berbagai hal dan kurang dalam kreatifitasan. Kecanduan penggunaan *gadget* juga akan berdampak pada pertumbuhan otak, anak usia prasekolah yang otaknya terlalu di ekspos dengan *gadget* cenderung mengalami gangguan pada perkembangan kognitif (Fitriani, 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, menyatakan ada hubungan lama penggunaan *gadget* dengan Kemampuan Interaksi sosial anak usia prasekolah dengan $p\text{-value} 0,003 < \alpha (0,05)$ (Putri et al., 2020). Perkembangan kemampuan interaksi sosial dibagi menjadi empat yaitu bahasa, personal sosial, motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan yang sesuai dengan usianya membutuhkan stimulasi yang tepat. *Gadget* juga merupakan salah satu stimulasi namun *gadget* hanya bersifat satu arah, hal tersebut yang memungkinkan anak mengalami perkembangan interaksi sosial yang kurang ((Kemenkes, 2016); (Iswidharmanjaya, 2014)).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik orang tua mayoritas usia ayah yaitu 36-45 tahun sebanyak 35 orang (53%), pendidikan ayah yaitu SMA sebanyak 43 orang (65,2%), mayoritas pekerjaan buruh sebanyak 30 orang (45,5%). Mayoritas usia ibu yaitu 36-45 tahun sebanyak 36 orang (54,5%) pendidikan ibu yaitu SMA sebanyak 52 orang (78,8%), mayoritas tidak bekerja sebanyak 49 orang (74,2%). Mayoritas penghasilan keluarga kategori sedang sebanyak 35 orang (51,5%). Penggunaan *gadget* mayoritas dalam kategori lama sebanyak 39 orang (40,9%). Kemampuan interaksi sosial mayoritas dalam kategori kurang sebanyak 38 orang (57,6%). Sehingga dengan adanya hubungan yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul dengan nilai $p\text{-value} 0,002 < \alpha (0,05)$.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilinda, V. (2018). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Kelompok B Di Ra Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso*.
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31–39.
- Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–37.
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., & Salleh, M. A. M. (2016). The Level Of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets By Parents Lead To Nomophobia: Early Age Gadgets Exposure. *International Journal Of Arts & Sciences*, 9(2), 615.

- Fitriani, F. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*.
- Hartati, M., Taufik, A., Santika, H., & Andani, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Pada Tk Al-Karomah Kabupaten Lebong. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 95–118.
- Hasanah, I., Kurniatun, N., Dwiastiti, I., & Isronia, N. (2019). Gambaran Perkembangan Sosial Anak Yang Menggunakan Telpn Genggam (Gadget). *Jurnal Keperawatan*, 12(2), 5.
- Isnaeni Aldina Novita Rahmah I Aldina Novita Rahmah. (2020). Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Hipperaktivitas Dan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di Sd Negeri 2 Kalibagor. *J Bionursing*, 2(3):157–6.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Kemendes, R. I. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Ri.
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Tk Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 5(3), 182–186.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153.
- Olivia, P., Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–10.
- Pusparisa, Y. (2021). Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa. *Databoks. Katadata*.
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80–86.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80).
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Annual Conference On Islamic Early Childhood Education (Aciece)*, 3, 265–278.
- Sari, I. Y. (2019). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018*.
- Siva, E., Rohmah, N., & Sasmiyanto, N. (2019). Hubungan Bermain Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Di Ra. Nahdlatuth-Thalabah Kesilir Kecamatan Wuluhan. *Unspecified Thesis, Unspecified*.
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54–65.
- Wulandari, H., Asiah, D. H. S., & Santoso, M. B. (2021). Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gawai. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Jppm)*, 2(1), 46–55.
- Yuniarti, Y., Burhan, R., Yorita, E., Marsofely, R. L., & Dewi, I. P. (2019). Use Of Gadget Duration And Development Of Preschool Children In Bengkulu City 2018. *Proceedings Of The 1st International Conference On Inter-Professional Health Collaboration (Icihc 2018)*, 14, 270–273.