

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH DI KB/BA ARAFAH MALANG

Putri Diniati Wilujeng¹

putridini2020@gmail.com¹

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Maharani

ABSTRAK

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah semakin meningkat seiring perkembangan teknologi digital. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak, terutama dalam kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di KB/BA Arafah Malang. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Populasi penelitian terdiri dari 38 anak usia prasekolah beserta orang tuanya, dengan teknik total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner penggunaan gadget dan interaksi sosial. Analisis data menggunakan uji Spearman Rank dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah. Hasil uji Spearman Rank diperoleh nilai p value = 0,001 ($< 0,05$) dengan koefisien korelasi $r = -0,669$ yang menunjukkan hubungan negatif dengan kekuatan hubungan yang kuat. Semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah tingkat interaksi sosial anak usia prasekolah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berhubungan dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di KB/BA Arafah Malang. Oleh karena itu, orang tua perlu membatasi durasi penggunaan gadget sesuai usia anak, melakukan pendampingan saat penggunaan gadget, serta mengawasi konten yang diakses agar perkembangan interaksi sosial anak dapat berlangsung secara optimal.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Prasekolah.

ABSTRACT

The use of gadgets among preschool children has increased significantly along with the rapid development of digital technology. Excessive and unsupervised gadget use may affect children's social development, particularly their ability to interact with others in their environment. This study aimed to determine the relationship between gadget use and social interaction among preschool children at KB/BA Arafah Malang. This study employed a quantitative research design with a cross-sectional approach. The population consisted of 38 preschool children and their parents. A total sampling technique was used, in which all members of the population were included as research participants. Data were collected using questionnaires on gadget use and social interaction. Data analysis was conducted using the Spearman Rank test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed a significant relationship between gadget use and social interaction among preschool children. The Spearman Rank test revealed a p -value of 0.001 (< 0.05) with a correlation coefficient of $r = -0.669$, indicating a strong negative relationship. Higher levels of gadget use were associated with lower levels of social interaction among preschool children. In conclusion, gadget use is significantly related to the social interaction of preschool children at KB/BA Arafah Malang. Therefore, parents should limit the duration of gadget use according to the child's age, provide supervision during gadget use, and monitor the content accessed by children to support optimal social interaction development.

Keywords: Gadget Use, Social Interaction, Preschool Children.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi zaman sekarang sangat berkembang pesat, terutama pada salah satu teknologi komunikasi dan informasi yang banyak digunakan di kalangan masyarakat adalah salah satunya gadget. Gadget adalah perangkat lunak elektronik yang dirancang sedemikian rupa agar pengguna dapat mengakses informasi yang luas serta memudahkan dalam berkomunikasi jarak jauh maupun dekat serta meningkatkan efisiensi dalam melakukan tugas-tugas tertentu. Gadget di antaranya yaitu, smartphone seperti iPhone maupun Samsung. (Yuliani & Nurul Fitra, 2020) Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di gadget dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis.

Berawal dari pengalihan yang salah tersebut secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan yang lebih terhadap gadget. (Yuliani & Nurul Fitra, 2020) Adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan. tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka. Berdasarkan hasil survey The Asian Parents Insight di kawasan Asia Tenggara pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2,417 orang tua yang memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget; 67% diantaranya menggunakan milik orang tua; 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri. (Khalimatus Sa'adah, 2024) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survey penetrasi internet Indonesia 2024 yang di rilis APJII, Maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Di bandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%.

(Anggun Tias Pangestu, 2022) mengatakan berdasarkan data yang ada di Jawa Timur sebagai pengguna internet di pulau Jawa 30% pengguna internet masyarakat Jawa Timur berdasarkan Kota/Kab sebanyak 49% rata-rata penggunaannya anak yang sudah di berikan gadget sejak usia 2 tahun. Berdasarkan data yang dikutip dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan sebanyak 2,634 anak dari usia 0-5 tahun. Perkembangan normal 53%, meragukan 13%, penyimpangan motorik kasar, motorik halus 30%, bahasa 44%, interaksi sosial 16%. (Aisyah Amini et al., 2023) menjelaskan terlepas dari banyaknya kegunaan gadget tersebut, ternyata gadget sendiri berakibat pada pemakainya baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Adapun dampak positif dari gadget itu sendiri yaitu mempermudah komunikasi, mempermudah dalam mencari sumber informasi baik dalam pekerjaan maupun pendidikan dan juga sebagai media hiburan.

Sedangkan dampak negatif dari pengguna gadget adalah mengganggu kesehatan, terbuangnya waktu dengan sia-sia apabila di buat tidak dengan semestinya, membuat ketergantungan, timbulnya rasa malas, menghambat interaksi, terpapar konten kekerasan, pornografi, bahaya radiasi seperti penurunan fungsi penglihatan, pendengaran, pola makan, obesitas, dan susah tidur. Dari berbagai macam fitur-fitur menarik yang ada didalam gadget membuat anak-anak sering sekali cepat akrab dengan gadget. Pada anak usia dibawah 5 tahun boleh menggunakan gadget, Akan tetapi juga harus memperhatikan dari durasi pemakaiannya. (Anggun Tias Pangestu, 2022) menjelaskan bahwa tingginya penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari, penggunaan gadget sedang antara 40-60 menit/hari dan penggunaan gadget yang rendah dengan durasi penggunaan <30 menit /hari. Strategi atau langkah untuk dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial

anak prasekolah yaitu dengan cara mendampingi anak saat bermain gadget mengontrol hal-hal yang di akses dan di mainkan oleh anak, memberikan batasan dengan menentukan durasi anak bermain gadget rata-rata penggunaan 30 menit sampai 1 jam sehingga anak tidak hanya fokus ke gadget, memberikan nasehat oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dengan memberi tahu cara yang baik dan benar seperti mengatur kecerahan layar maupun tidak menonton terlalu dekat, memberikan kesempatan anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya di luar rumah.

Pada fenomena yang terjadi sekarang, banyak waktu luang yang di manfaatkan anak-anak untuk menggunakan gadget, baik bersama teman-teman, lingkungan terdekat maupun sendiri. Pada saat anak memiliki waktu luang, mereka akan lebih memilih bermain dengan gadget dan mengabaikan sekelilingnya. Mayoritas orang tua bekerja di luar rumah sehingga tidak dapat memantau selama anak menggunakan gadget. Terkadang orang tua sengaja memberikan gadget kepada anak mereka alasannya supaya anak tidak bermain di luar rumah, bahkan anak diberi gadget supaya tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat di rumah. Hal tersebut membuat anak malas bergerak beraktivitas, sehingga kurang berinteraksi dengan lingkungannya, menghambat proses sosialisasi anak sehingga mempengaruhi sikap perilaku anak karena anak meniru menyukai apa yang di lihat lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak menjadi kurang baik.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti di KB/BA Arafah Malang, peneliti datang ke KB/BA Arafah Malang lalu melakukan wawancara kepada kepala sekolah, salah satu guru dan dengan orang tua siswa. Saat survei awal dilakukan dengan cara wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru. Kemudian, dilakukan dengan pengambilan sampel 10% dari populasi yaitu 3 orang tua. Dimana saat itu, sedang menunggu anak-anaknya pulang sekolah. Dari survei tersebut 3 anak tersebut memakai gadget orang tua, 2 anak dengan diawasi orang tua dan 1 anak memakai gadget sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa pengawasan dari orang tua. Masing-masing siswa memakai gadget lebih dari 1,5 jam/hari. Gadget digunakan mereka untuk menonton youtube, game, tik tok, belajar/edukasi, dan lain sebagainya. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya interaksi anak dengan teman sebaya maupun orang dewasa di sekitarnya. Misalnya, di lingkungan sekolah anak tampak lebih suka bermain sendiri di bandingkan berbaur dengan teman-temannya.

Ketika di panggil atau diajak berbicara oleh guru maupun teman, anak sering kali menunjukkan sikap diam dan tidak memberikan respons yang sesuai. Selain itu, anak juga terlihat enggan melakukan kontak mata dengan lawan bicaranya. Hal ini menunjukkan adanya kecenderungan anak untuk menarik diri dari interaksi sosial. Dampak lainnya, anak menjadi kurang percaya diri dalam bersosialisasi. Mereka terlihat lebih pemalu, sulit mengekspresikan perasaan, dan kurang terlibat dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan sosial anak usia prasekolah yang seharusnya ditandai dengan kemampuan menjalin hubungan, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain.

Gadget merupakan penyebab terpengaruhnya pola interaksi sosial anak, gadget menjadi hal yang kuat dalam ingatan anak yang mempengaruhi anak memiliki sifat individual, pemalu, pemarah, tidak percaya diri dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu gadget juga mengubah kebiasaan bicara anak, karena anak lebih diam fokus bermain gadget. Orang tua harus melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anaknya agar penggunaan gadget anak dapat terkontrol. Sebagai orang tua harus mendampingi anak saat bermain gadget, pemilihan aplikasi yang tepat untuk anak, orang tua harus membatasi penggunaan gadget tidak lebih dari 30 menit setiap hari. Dengan demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berkontribusi pada penurunan kualitas interaksi sosial anak. Fenomena ini menjadi penting untuk di kaji lebih mendalam, khususnya pada anak usia prasekolah, mengingat tahap perkembangan ini merupakan masa emas dalam pembentukan

kemampuan sosial dan emosional. Oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di KB/BA Arafah Malang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di KB/BA Arafah Malang. Penelitian ini adalah jenis penelitian pendekatan kuantitatif, menggunakan desain penelitian korelatif (corelative study). Pendekatan yang dipakai dalam proses penelitian ini Adalah cross sectional yaitu dengan cara pengambilan data sekali saja pada waktu yang sama.

HASIL PENELITIAN

1. Penggunaan Gadget Anak Usia Prasekolah Kb/Ba Arafah

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan dari total 38 responden dapat diketahui bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah yaitu kategori tinggi sebanyak 13 responden, Sedang sebanyak 20 responden dan rendah sebanyak 5 responden dengan (7,1%). Pada hasil jawaban kuesioner penggunaan gadget ditemukan jawaban tertinggi dari 2 indikator adalah yang pertamalama penggunaan gadget dengan durasi >60 menit dalam sehari, dan yang kedua dalam seminggu waktu anak dalam bermain gadget dilakukan selama 4-6 hari/minggu.

Hasil penelitian ini didukung dari penelitian yang dilakukan (Anggun Tias Pangestu, 2022) Anak prasekolah sudah menggunakan gadget dengan penggunaan tinggi. Hal tersebut terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan oleh orang tua. Alasan lain dari penggunaan gadget pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa tumbuh kembang. Padahal, pengaruh gadget dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak, orang tua dan lingkungan sekitar.

Hasil pada kuesioner penggunaan gadget yang paling tinggi sebanyak 14 anak dengan (36,79%) dan rendah sedang 18 responden (47,37) dapat dilihat dari pertanyaan kuesioner nomor 1 dan 2 yaitu lama waktu penggunaan gadget yaitu <60 menit/hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget kategori tinggi lama penggunaan gadget dalam seminggu.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Sulistiawati, 2019). Anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit. Hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadget yang dimiliki dan kelamaan anak dapat merasa bergantung/ kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi intraksi sosial anak menjadi kurang baik (Anggun Tias Pangestu, 2022).

Peneliti (Anggun Tias Pangestu, 2022) berpendapat bahwa penggunaan gadget yang paling tertinggi terdapat pada lama penggunaan gadget berapa hari dalam seminggu. Hal ini akan menjadi kebiasaan bermain gadget anak dengan intensitas lebih dari 1 kali sehari dalam waktu penggunaan lebih dari 60 menit yang akan mengakibatkan anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadget yang dimiliki dan lama penggunaan dapat membawa dampak anak bergantung/kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi intraksi sosial anak menjadi kurang baik. Selain itu pola asuh orang tua juga dapat mempengaruhi penggunaan gadget dalam masa tumbuh kembang anak yang optimal.

Berdasarkan tabel 5.4 distribusi responden yang mengisi kuesioner tingkat pendidikan orang tua dapat diketahui bahwa paling banyak pendidikan orang tua adalah tingkat SMK

sebanyak 26 (68,42%), Sebagian kecil berpendidikan Perguruan Tinggi sebanyak 12 responden (31,58 %).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Durandt (2016) bahwa tingkat pendidikan orang tua sangat berpengaruh terhadap penerapan pola asuh dalam penggunaan gadget pada anak. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki pengetahuan yang lebih baik mengenai cara mendidik anak, termasuk dalam memberikan batasan penggunaan gadget. Pada penelitian ini, penggunaan gadget kategori rendah ditemukan pada 5 responden (13,16%), yang dapat dilihat dari jawaban kuesioner nomor 1 dan 2 mengenai lama penggunaan gadget, yaitu kurang dari 60 menit per hari.

Hal ini didukung oleh penelitian Sujiati (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget kategori rendah dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Anindiya (2017), ketertarikan anak terhadap gadget dapat disebabkan oleh pengalihan perhatian yang dilakukan orang tua maupun kurangnya waktu luang orang tua untuk mendampingi anak. Sebaliknya, orang tua yang memiliki waktu luang dapat mengajak anak bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga anak tidak hanya terpaku pada gadget. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas orang tua bekerja sebagai ibu rumah tangga (IRT), sehingga memiliki lebih banyak kesempatan untuk mendampingi anak dan mengajak mereka melakukan aktivitas bermain secara aktif di rumah. Kondisi ini menunjukkan bahwa orang tua memahami dampak penggunaan gadget yang berlebihan dan berupaya membatasi penggunaannya pada anak. Peneliti berasumsi bahwa orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Anak yang biasa dimanja oleh orang tua atau diberikan kebebasan dapat menimbulkan kontrol yang kurang. Sehingga penggunaan gadget pada anak menjadi meningkat. Dimana seharusnya orang tua seperti ini sebaiknya tidak harus selalu memanjakan anak dan menuruti kemauan anak. Karena akan berdampak negatif pada anak seperti anak menjadi manja, tidak patuh, kurang mandiri, acuh terhadap lingkungan sekitar dan kurang percaya diri sehingga pengawasan yang kurang dari orang tua dapat membuat anak lebih merasa bebas dalam penggunaan gadget. Sebaiknya setiap orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget tersebut. Orang tua juga harus membatasi waktu penggunaan gadget dan lebih cerdas dalam memilih-milah aplikasi yang terdapat di gadget anak mereka. Orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget.

2. Interaksi Sosial Anak Usia Kb/Ba Arafah

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa intraksi sosial anak dapat di kategorikan sedang 20 responden (52,63%). Intraksi sosial anak rendah 5 responden (13,16%). Serta Interaksi sosial anak tinggi 13 responden (34,21%). Hasil penelitian ini sesuai dengan teori (Pebriana Putri Hana, 2017) intraksi sosial anak kurang baik disebabkan karena orang tua sengaja memberikan gadget. Orang tua jarang mengajak ngobrol anaknya mengenalkan anak dengan lingkungan sekitar. Karena hal tersebut membuat

anak kurang peka dengan lingkungan dan menghambat proses sosialisasi anak. Seringnya anak usia dini tidak berinteraksi dengan lingkungan dapat mempengaruhi daya pikir anak dengan lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar. Sehingga mempengaruhi interaksi anak menjadi kurang baik. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lain. Interaksi sosial tidak hanya berupa tindakan yang berupa kerja sama, bermain, tetapi juga bisa berupa persaingan dan pertikaian (Sapardi, 2018).

Peneliti berpendapat anak kadang-kadang bermain bersama temannya dibandingkan sibuk bermain sendiri. Di karenakan anak tertarik dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Orang tua juga mengajak berkomunikasi selain itu anak akan menjadi kurang peka dengan lingkungan, anak akan merasa asing dengan lingkungan, hal-hal tersebut dapat

mempengaruhi interaksi anak menjadi kurang baik. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu memberikan aksi sehingga menimbulkan reaksi dari tindakannya.

Berdasarkan tabel 5.3 distribusi responden berdasarkan pekerjaan orang tua dapat diketahui bahwa sebagian besar karakteristik pekerjaan orang tua adalah IRT. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori (Imron Riyanti, 2017) pekerjaan orang tua sangat berpengaruh terhadap intraksi sosial anak. Sebab itu orang tua yang menjadi IRT memiliki cukup waktu luang untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan tumbuh kembang anak terutama intaksi sosial anak. Orang tua banyak melakukan interaksi dua arah dengan anak sehingga perkembangan intraksi sosial anak prasekolah dilingkungan rumah maupun saat berada di sekolah cukup baik dan dapat terpantau lebih mudah.

Peneliti berasumsi diharapkan bahwa baik orang tua, maupun guru saat di sekolah. Guru bisa lebih memberikan tugas melalui permainan kelompok pada anak, mengajak anak untuk lebih mengenal teman-teman yang lain dan lingkungan sekitar anak. Dapat selalu memperhatikan dan mendukung setiap fase perkembangan anak, terutama intraksi sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) karena masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang anak. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan intraksi sosial anak sikap dan perilaku anak di lingkungan sekitarnya. Anak dengan kemampuan interaksi sosial yang tinggi akan lebih mudah bersosialisasi di lingkungan barunya karena adanya minat, motivasi, dan kesempatan untuk berbaur.

3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa dapat diketahui hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial anak usia PAUD tertinggi yaitu penggunaan gadget anak sebanyak 14 responden (15,79%) dengan intraksi sosial anak sedang sebanyak 18 responden (47,37%). Sedangkan penggunaan gadget dengan intraksi sosial rendah yaitu sebanyak 3 responden (7,1%). Dengan intraksi sosial anak sebanyak 38 responden, yang sedang sebanyak 20 responden (21,4%) dan yang tinggi sebanyak 13 responden (7,1%). Sedangkan pengguna gadget yang tinggi dengan intraksi sosial yang rendah ada 5 responden (19,0%), Sedang 16 responden (38,1%) dan yang tinggi 3 responden (7,1%).

Hasil uji Spearman Rank dengan program SPSS versi 25.0 Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman's Rho diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $-0,669$ dengan nilai signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin menurun kemampuan interaksi sosial anak. yang artinya H_1 diterima berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada anak di sekolah di Kb/Ba Arafah. Keeratan hubungan dapat dilihat dari r hitung.

Simanora (2016) menyatakan bahwa ketergantungan anak terhadap gadget disebabkan lamanya durasi penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi lama bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Maiya: (2021). Peran orang tua dimasa sekarang dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget sangatlah besar terutama dalam membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget, di karenakan padaera saat ini penggunaan gadget pada anak usia dini sangatlah tinggi orang tua harus mengontrol dan mendampingi anak saat menggunakan gadget. Orang tua harus cerdas dalam memilih memilah aplikasi yang terdapat pada gadget anak. Orang tua harus membatasi dalam pemakaian gadget anak tidak lebih dari 60 menit.

Hasil penelitian tersebut selaras dengan Irma (2019). Adanya faktor imitasi yang biasanya anak suka meniru perilaku orang lain, faktor identifikasi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Faktor sugesti dapat di pengaruhi orang lain. Persaingan dengan orang lain, kerjasama, simpati dan empati. Orang tua seharusnya

memantau secara efektif proses sosialisasi anak yang meliputi memilih lingkungan yang tepat agar bisa dijadikan tempat bersosialisasi yang baik sehingga perkembangan intraksi anak dapat dipantau dengan efektif. Dalam mendidik anak orang tua dapat mendidik dengan cara berbeda-beda yang disebabkan karena adanya perbedaan latar belakang pendidikan, budaya, ekonomi dan sosial, sehingga hal ini dapat menentukan keberhasilan tugas serta keterlibatan dalam meningkatkan pendidikan anak saat berinteraksi sosial Twistian dayani (2017).

Peneliti berasumsi bahwa anak yang suka bermain gadget, harus dibatasi penggunaannya kurang dari 60 menit dalam sehari, selebihnya waktu luang anak bisa di habiskan dengan bermain di lingkungan sekitar rumah. Mengenal lingkungan tempat tinggal dengan baik, menghabiskan waktu anak dengan hal yang bersifat positif. seperti mengaji di TPA, memberikan mainan anak yang bersifat merangsang motorik seperti menggambar, mewarnai sehingga anak tidak menghabiskan waktunya hanya dengan bermain gadget dan orang tua bisa mengajarkan metode belajar kreatif seperti belajar di luar ruangan menggunakan benda-benda yang ada disekitar, menambah permainan yang menarik untuk anak

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di KB/BA Arafah Malang sebagian besar berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 14 anak (36,84%).
2. Interaksi sosial anak usia prasekolah di KB/BA Arafah Malang sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 20 anak (64,3%).
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di KB/BA Arafah Malang dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,619 yang menunjukkan hubungan negatif dengan kekuatan korelasi kuat. Semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah interaksi sosial anak usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Fatmayanti, & Khaerati. (2024). mrizal1 +235 +Andi+Fatmayanti-(JRPP).
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465–474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2). (Di akses pada 29 oktober 2021 pukul 14:44).
- Dewi Narullita. (2022). 172-File Utama Naskah-1130-1-10-20220626. *Jurnal Pusat Akses Kajian Keperawatan*, 1, 27.
- Erika Lutviani Suci. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Gawai (Gadget) Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Paud Bunga Harapan Bogor.
- Febia Kontesa. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Hizrahtul Darsani, Indri Andini, Misna Hasibuan, M. Iqbal Ihsani, Rizkia Zahra Harahap, Sokon Saragih, & Yusrina Rsia Siregar. (2023). Stint,+Journal+manager,+1.+Aisyah+Amini-edit. *Jurnal Program Studi PGMI*, 10, 1–9.
- Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 7, 7852–7857.
- KEPPKN RI. (2021). Pedoman dan Standar Etik Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Nasional. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- Khalimatus Sa'adah. (2024). Khalimatus+Sa'adah (2).

- Lestari, D. I., & Devy, S. R. (2020). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Manajemen Pengasuhan Anak dalam Pencegahan Kecanduan Smartphone di Kabupaten Jember. *Jurnal Penelitian Kesehatan SUARA FORIKES (Journal of Health Research Forikes Voice)*, 11(2), 150-153. (Di akses pada 03 desember 2021 pukul 20:51).
- Maulidina, H. (2019). *Tingkat Kecemasan Pada Wanita Menopause Di Kelurahan Padasuka*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, 2, 1–13.
- Mira Santika, Eni Heldayani, & Sylvia Lara Syaflin. (2022). *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan Hubungan Interaksi Sosial Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 01 Indralaya Selatan*. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje>
- Moore, J., Prentice, D., & McQuestion, M. (2019). Social Interaction and Collaboration among Oncology Nurses. *Nursing Research and Practice*, 2015, 1–7. <https://doi.org/10.1155/2015/248067>
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102- 114. (Di akses pada 21 November 2025 pukul 13:23).
- Pangestu, Anggun Tias. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3–5 Tahun) di PAUD Wilayah Desa Patalan Kecamatan Kendal Kabupaten Ngawi*. Skripsi. Program Studi Keperawatan, STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Perdana, A., Binawan Yusuf Bachtiar, U., Binawan Dini Nur Alpiah, U., & Binawan, U. (2024a). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4), 920–933. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.2020>
- Perdana, A., Binawan Yusuf Bachtiar, U., Binawan Dini Nur Alpiah, U., & Binawan, U. (2024b). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4), 920–933. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.2020>
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137-145. (Di akses pada 12 desember pukul 10:43).
- Sudariyanto, S. P. (2020). *Interaksi Sosial*. Semarang: Edisi digital.
- Sugiono. (2021). Metode penelitian pendekatan kuantitatif. <https://www.researchgate.net/publication/354059356>
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36-45. (Di akses pada 24 juli 2022 pukul 16:34).
- Yuliani, E., & Nurul Fitra, U. (2020). Penggunaan Gadget Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah; Studi Literatur Review Kontak. *Journal of Health, Education and Literacy (J-Healt)*. <https://doi.org/10.31605/j>
- Yusup Program Studi Tadris Biologi, F., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Januari-Juni*, 7(1), 17–23.
- Zakiya, Z., & Mayar, F. (2020). Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional. *Ensiklopedia of Journal*, 2(2). (Di akses pada 23 desember 2021 pukul 17:36).