



Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun

Anang Rusmianto ¹, Kukuh Pambuka Putra ²

¹ Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran & Ilmu Kesehatan Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

² Fakultas Kedokteran & Ilmu Kesehatan Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

INFORMASI

Korespondensi:
anangrusmianto07@gmail.com

Keywords:
Parental Knowledge, Gad-
get, Children

ABSTRACT

Improved technological developments can be felt throughout societies that can have a positive and negative effect. A parent's knowledge will make the decision to give the child in charge.

The purpose of this research is to describe the knowledge of parents about the gawais and the provision of gawais in children aged 9-12 years. The type of research used is quantitative descriptive. The population is a parent of elementary school students from Negeri Wonorejo 2 subdistrict of Semarang district. The number of respondents was 83 randomly picked people (random sampling). Collection of research data using questionnaires that have been tested for validity and reusability.

The results showed that 55.4% of respondents knew about the function of gawais and 42.2% of respondents gave the child a gawai. From respondents who give the device only 19.4% that gives the child restrictions.

The use of gawais provided by respondents is for entertainment, communication and for child control.

PENDAHULUAN

Di zaman modern sekarang ini kemajuan teknologi semakin pesat dengan hadirnya gawai seperti telepon seluler, komputer atau laptop dan juga *tablet*. Gawai dapat diartikan sebuah alat elektronik kecil yang memiliki bermacam-macam fungsi (Novitasari and Khotimah 2016). Perbedaan gawai dengan perangkat lain adalah “kebaruan”. Artinya gawai selalu membuat kehidupan manusia menjadi praktis dengan adanya penyajian teknologi terbaru (Irawan and Armayati 2013).

Seluruh lapisan masyarakat sudah merasakan dampak positif maupun negatif dari kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola and Nugraha 2013). Dampak positif dari gawai antara lain kecerdasan dan kreatifitas anak dapat diasah dengan mudah. Hal ini dapat diperoleh melalui beberapa aplikasi seperti belajar mewarnai, membaca dan menulis huruf untuk anak. Selain itu, aplikasi *game* pada gawai dapat mengembangkan kemampuan otak yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan menghitung, logika berpikir dan pemecahan masalah. Bermain *game* dengan durasi ≤ 3 jam berpengaruh positif terhadap kognitif atau kecerdasan anak. Namun dampak negatif pengguna gawai juga cukup besar bagi perkembangan anak. Bermain *game* dengan durasi yang lama dan dilakukan setiap hari maka berpengaruh negatif terhadap kognitif atau kecerdasan (Putra, Sanubari, and Manggena 2017). Selain berdampak terhadap kognitif pengguna gawai juga menjadi cenderung malas bergerak dan beraktifitas dikarenakan mudahnya mengakses media informasi dan teknologi melalui gawai (Ameliola and Nugraha 2013).

Dalam survei yang dilakukan oleh *theAsianparent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara yang melibatkan 2.417 orang tua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun pengguna gawai tersebut, 67% diantaranya menggunakan gawai milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gawai milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gawai milik sendiri (Fajrin 2015)

Di Indonesia fenomena anak menggunakan gawai sudah sering kita jumpai. Di tempat umum seperti *mall* atau restoran sudah banyak anak memilih

bermain dengan gawai daripada berinteraksi dengan keluarga. Bukan hanya di kota-kota besar, di daerah pedesaan juga sudah banyak anak yang menggunakan Gawai. Pada saat ini, bermacam-macam aplikasi edukatif dan permainan secara mudah bisa didapatkan dengan satu buah gawai.

Keputusan orang tua merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi pemberian gawai kepada anak. Banyak orang tua yang mengetahui dampak positif gawai tetapi tidak mengetahui dampak negatifnya. Begitu juga sebaliknya banyak orang tua yang mengetahui dampak negatif gawai tetapi tidak mengetahui dampak positif gawai. Beberapa orang tua memberikan gawai pada anak digunakan untuk meningkatkan kemampuan akademik si anak dan beberapa orang tua memberikan gawai berharap anak lebih sering menghabiskan waktu di dalam rumah. Hal ini dapat membawa dampak negatif bagi perkembangan tubuh anak Sampai saat ini belum diketahui apakah pengetahuan orang tua berkorelasi terhadap pemberian gawai pada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan mengenai pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak usia 9-12 tahun.

Manfaat dari penelitian ini sebagai bahan pertimbangan orang tua dalam menentukan pemberian gawai pada anak. Lebih lanjut dapat dipergunakan juga sebagai bahan pertimbangan bagi pihak akademika dalam hal ini pendidik atau sekolah agar melakukan kerjasama dengan pihak kesehatan (perawat komunitas) dalam upaya pembinaan orang tua menentukan pemberian gawai pada anak.

METODE

Penelitian ini merupakan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan tentang pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak usia 9-12 tahun. Penelitian dilakukan di Dusun Mranak Desa Wonorejo Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua siswa kelas III, IV dan V SD Negeri Wonorejo 2 yang berjumlah 104 orang. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara acak (*random sampling*). Berdasarkan rumus Slovin, jumlah sampel yang diambil sebanyak 83 responden (Bungin 2011).

Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah orang tua siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri Wonorejo 02, orang tua yang memiliki anak usia 9-12 tahun, orang tua siswa-siswi yang memiliki gawai, orang

tua siswa-siswi yang bersedia menjadi responden. Untuk mengukur pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak, penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi tentang fungsi gawai dan penggunaan gawai oleh anak yang telah di uji validitas dengan signifikansi 0,05 dan uji reabilitas dengan signifikansi 0,213.

HASIL

Penelitian ini dilakukan pada orang tua siswa-siswi SD yang berusia 9-12 tahun yang diambil dari SD Negeri 02 Wonorejo Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. Didapatkan sebanyak 83 orang tua siswa yang menjadi subjek penelitian. Data pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak diperoleh secara langsung dari responden yang mengisi kuesioner yang telah disediakan. Hasil dari penelitian ini meliputi keadaan sosiodemografi, pengetahuan orang tua tentang gawai, pemberian gawai dan hubungan antara pengetahuan orang tua tentang gawai dengan pemberian gawai pada anak usia 9-12 tahun.

1. Profil sosiodemografi

Unsur-unsur sosiodemografi yang diteliti meliputi umur, jenis kelamin, pendidikan dan pekerjaan. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Karakteristik sosiodemografi orang tua murid sd negeri 2 wonorejo kecamatan pringapus

No	Karakteristik	kategori	N= 83	
			Frekuensi	(f)
1.	Umur	a. 26-35 tahun	27	
		b. 36-45 tahun	52	
		c. 46-55 tahun	4	
		d. > 55 tahun	0	
2.	Jenis kelamin	a. Laki laki	72	
		b. perempuan	11	
3.	Pendidikan	a. Tidak sekolah	0	
		b. SD	22	
		c. SMP	48	
		d. SMA	13	
		e. S1	0	
		f. S2	0	
4.	Pekerjaan	a. Tani	18	
		b. Swhasta	46	
		c. Buru	19	

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa responden terdiri dari 72 laki-laki dan 11 perempuan yang berumur antara 26 tahun sampai 55 tahun.

Responden paling banyak berumur antara 36-45 tahun, yaitu sebanyak 52 responden. Latar belakang pendidikan responden terdiri dari berpendidikan SMP sebanyak 48 responden, berpendidikan SD 22 responden, dan berpendidikan SMA sebanyak 13 responden. Pekerjaan responden paling banyak adalah pegawai swasta dengan jumlah 46 responden.

2. Pengetahuan orang tua tentang gawai

Pengetahuan orang tua tentang gawai dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Pengetahuan orang tua tentang gawai

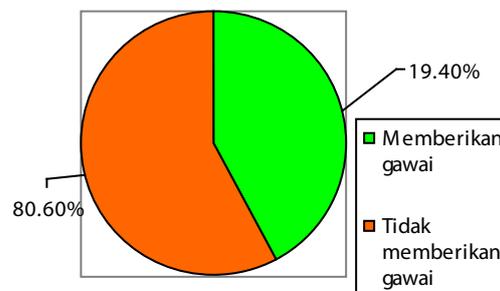
Skala	n = 83	
	Persentase (%)	
a. Sangat mengetahui	1,2	
b. Mengetahui	55,4	
c. Tidak mengetahui	41	
d. Sangat tidak mengetahui	2,4	

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui hasil penelitian bahwa sebanyak 1,2% responden sangat mengetahui tentang fungsi gawai dan penggunaan gawai oleh anak, 55,4% responden mengetahui, 41% responden tidak mengetahui dan sebanyak 2,4% responden sangat tidak mengetahui.

3. Pemberian ijin kepada anak dalam penggunaan gawai

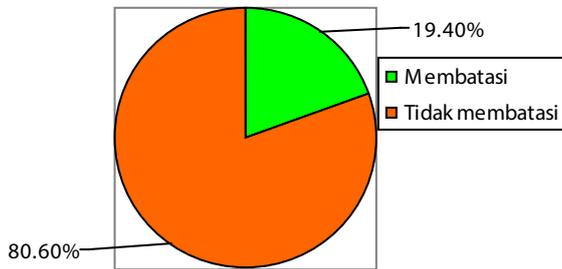
Pemberian ijin dalam penelitian ini yaitu orang tua memberikan suatu kebebasan atau larangan dalam menggunakan gawai. Hasil penelitian pemberian gawai pada anak dapat dilihat pada diagram 1-5 di bawah ini.

Diagram 1. Diagram orang tua yang memberikan gawai pada anak



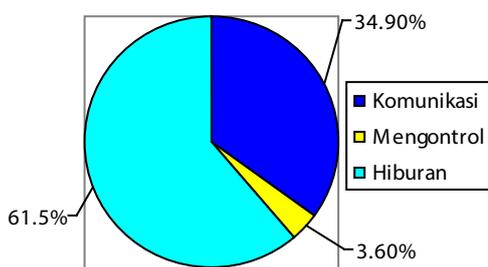
Berdasarkan diagram 1 dapat diketahui hasil penelitian bahwa responden yang memilih memberikan gawai pada anak sebanyak 42,2 % dan 57,8 % memilih tidak memberikan gawai pada anak.

Diagram 2. Diagram orang tua yang memberikan gawai pada anak dan melakukan pengendalian pada anak



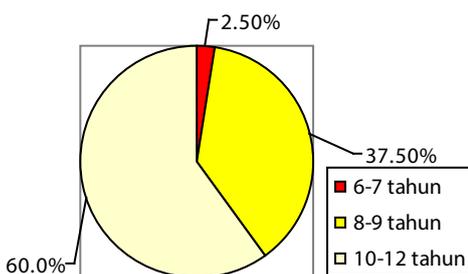
Dari diagram 2 di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 80,6% orang tua memberikan gawai pada anak tetapi tidak membatasi anak dalam penggunaan gawai, sedangkan sebanyak 19,4% memberikan gawai dan melakukan batasan pada anak dalam penggunaan gawai.

Diagram 3. Diagram penggunaan gawai pada anak usia 9-12 tahun



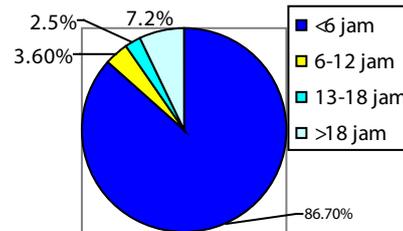
Hasil penelitian berdasarkan diagram 3 menunjukkan bahwa 61,5% orang tua memberikan gawai pada anak digunakan untuk hiburan, 34,9% digunakan untuk komunikasi dan 3,6% digunakan untuk mengontrol anak.

Diagram 4. Diagram usia anak yang diijinkan menggunakan gawai



Dari diagram empat dijelaskan bahwa sebanyak 60% orang tua mengizinkan anak menggunakan gawai sendiri pada saat anak usia 10-12 tahun, 37,5% pada usia 8-9 tahun dan 2,5% di usia 6-7 tahun.

Diagram 5. Diagram intensitas pemakaian gawai pada anak



Hasil penelitian berdasarkan diagram 6 di atas dominan orang tua membatasi anak dalam penggunaan gawai selama <6 jam yaitu sebanyak 86,7% dan paling sedikit 2,5% selama 13-18 jam.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengenai pengetahuan orang tua tentang gawai didapatkan hasil sebanyak 55,4 % orang tua mengetahui tentang fungsi gawai. Dari keseluruhan responden ada sebanyak 42,2 % orang tua yang memberikan gawai dan 57,8% tidak memberikan gawai pada anak. Tinggi rendahnya pengetahuan orang tua bisa dilihat dari tingkat pendidikan orang tua tersebut. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka diasumsikan semakin luas wawasan dan pengetahuan termasuk pengetahuan tentang gawai banyak juga pengetahuannya. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian Irmayanti (2018), seorang ibu yang memiliki pendidikan tinggi dapat menemukan cara untuk menjaga anaknya supaya tidak bermain dengan gawainya dan untuk ibu yang memiliki pendidikan rendah, terkadang sulit menemukan cara supaya anaknya tidak bermain gawai(Irmayanti 2018). Pengetahuan seseorang tentang gawai selain dari tingkat pendidikan juga bisa dipengaruhi dari lingkungan tempat bekerja. Melihat dari hasil kuesioner mengenai orang tua yang memberikan gawai pada anak dan melakukan pengendalian pada anak dapat dilihat hanya 19,40 % orang tua yang memberikan

pembatasan penggunaan gawai. Berdasarkan sosiodemografi yang meliputi umur, jenis kelamin, pendidikan dan pekerjaan, responden berada pada usia produktif, yang sebagian besar berjenis kelamin laki-laki, pada umumnya berpendidikan mayoritas SMP dan berkeja sebagai karyawan swasta. Hal ini mengindikasikan pada umumnya responden sibuk bekerja pada bidang yang membutuhkan banyak waktu dan tenaga sehingga kurang memiliki waktu untuk mengawasi anak.

Pekerjaan orang tua yang banyak menghabiskan waktu diluar rumah membuat orang tua dan anak jarang untuk saling bertatap muka. Tidak semua orang tua juga mampu memberikan aplikasi yang dapat mengurangi pengaruh negatif gawai sehingga anak dengan mudah dan bebas menonton konten-konten yang tidak sesuai, bersosial media kurang bertanggung jawab, dan kecanduan game online. Hal ini akan menjadi bentuk pengasuhan negatif yang tidak atau kurang disadari orang tua akan berpengaruh negatif pada anak. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadzil dkk(2017), yang menyatakan bahwa 74% orang tua mengemukakan bahwa gawai dapat menjadi pengasuh kedua, karena dengan sibuk memainkan gawainya, orang tua bisa melakukan aktivitas tanpa terganggu (Fadzil, Abdullah, and Salleh 2016). Pemberian ijin untuk menggunakan gawai pada anak ini didasari keinginan orang tua memberikan pengaruh positif pada anak terhadap manfaat gawai, tetapi tindakan pengawasan dan pengontrolan pada anak masih kurang. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan 80,6% orang tua memberikan gawai pada anak tetapi tidak membatasi anak dalam penggunaan gawai. Penggunaan gawai pada anak seharusnya di dampingi oleh orang dewasa. Selain itu orang tua berperan untuk membatasi penggunaan gawai (Rozalia 2017). Pengawasan dan kontrol terhadap anak akan berpengaruh dengan dampak yang akan diperoleh anak. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Indriyani (2014), bahwa menurut orang tua penggunaan gawai pada anak lebih kearah negatif (Indriyani, Sofia, and Anggraini 2014).

Pengawasan orang tua yang kurang pada anak membuat aktifitas sehari-hari anak selalu bisa bersama gawainya. Saat ini anak-anak lebih sering bermain gawai dari pada belajar maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gawai pada anak sangat beresiko, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, mereka memiliki rasa keingin-

tahan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Untuk itu orang tua perlu memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan gawai pada anak-anak (Saifullah 2017). Dikarenakan tuntutan jaman dan anggapan banyaknya manfaat dari gawai, membuat banyak orang tua yang sudah mengenalkan gawai sejak anak usia dini. Sebanyak 61,5% orang tua memberikan gawai kepada anak sebagai hiburan seperti menonton video, bermain *game* atau petualangan. Sisanya 34,9% digunakan untuk komunikasi, dan 3,6% digunakan untuk mengontrol anak. Pengenalan gawai sejak dini akan memberikan dampak pada anak, baik negatif ataupun dampak positif. Dampak positif atau negatif gawai bergantung dengan bagaimana cara orang tua atau anak-anak dalam menyikapi penggunaan gawai itu sendiri. Orang tua juga harus melakukan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat dalam gawai untuk mencegah adanya informasi yang negatif dari aplikasi tersebut.

Pengenalan gawai sejak anak usia dini jika tidak terkontrol akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial anak. Pada penelitian ini orang tua mengizinkan anak menggunakan gawai pada umumnya di usia 10-12 tahun sebesar 60.0 %. Usia dimana anak berada di masa yang rentan dan mudah dipengaruhi oleh apa yang dilihat, didengar dan dilakukan oleh lingkungan maupun berbagai hal yang terdapat pada gawai. Pada usia ini juga anak sudah dapat bermedia sosial, mencari informasi, game online dan lain-lain. Semua aplikasi tersebut dapat memberikan pengaruh pada kehidupan sosial mereka. Waktu yang dihabiskan anak-anak dalam penggunaan gawai akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka.

Pemakaian gawai yang tidak terkontrol akan menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya lebih dari 3 kali dalam sehari dan pemakaiannya dengan durasi 30 – 75 menit (Sari and Mitsalia 2016). Pemakaian gawai lebih dari 3 kali dengan durasi lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya tergolong pemakaian gawai dengan intensitas tinggi pada anak usia dini (Al-Ayouby 2017). Pada penelitian ini, sebagian besar (86,7%) orang tua membatasi penggunaan gawai pada anaknya <6 per hari. Menggunakan gawai dalam jangka waktu yang lama dan terus menerus jika dibiarkan akan memberikan dampak negatif bagi indra penglihatan (Pertwi, Sanubari, and Putra 2018). Pemakaian gawai yang baik pada anak usia dini adalah tidak

lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali (Nurfianti and Irsan 2015). Menggunakan gawai dengan bijak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, mengurangi tingkat stress, meningkatkan ketrampilan matematis, dan juga meningkatkan ketajaman penglihatan (Sari and Mitsalia 2016). Bermain *game* menggunakan gawai apabila penggunaannya dikontrol atau dibatasi \leq 3jam per hari maka dapat berdampak positif terhadap kognitif seperti kemampuan menghitung, logika berpikir dan pemecahan masalah (Putra, Sanubari, and Manggena 2017). Penelitian lainnya oleh Fahriantini (2016), menyebutkan bahwa orang tua membatasi waktu penggunaan gawai pada anak selama 3 jam saja dan pada waktu luang seperti hari minggu, selain itu gawai anak harus diserahkan ke orang tua setelah pulang sekolah sampai selesai belajar malam hari (Fahriantini 2016). Berdasarkan hasil penelitian Aryati (2017), langkah pencegahan yang baik dilakukan orang tua adalah kontrol sosial dengan cara memberikan batasan waktu bagi anak dalam menggunakan gawai (Aryati 2017).

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak usia 9-12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 55,4 % responden mengetahui tentang fungsi gawai dan 42,2% responden memberikan gawai pada anak. Dari responden yang memberikan gawai hanya 19,4% yang memberi batasan kepada anak. Penggunaan gawai yang diberikan oleh responden adalah untuk hiburan, komunikasi dan untuk mengontrol anak. Responden yang memberikan gawai sebanyak 86,7 % membatasi anak <6 jam.

SARAN

Untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai peran orang tua dalam mengawasi dan mengarahkan menggunakan gawai terhadap tumbuh kembang anak yang memiliki gawai pada usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ayouby, M. Hafiz. 2017. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." In *Universitas Lampung*, Bandar Lampung.

Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwi Yudha Nugraha. 2013. "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi." *International Conference On Indonesian Studies*:

"Ethnicity and Globalization Vol. 5: 362–71.

- Aryati, Tri. 2017. "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita Dalam Penggunaan Gadget." *jurnal pendidikan sosiologi*: 1–11.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edisi Ke 2. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadzil, Noorshahira Mohd, Mohd Yusof Abdullah, and Mohd Azul Mohamad Salleh. 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): 615–22.
- Fahriantini, Eva. 2016. "Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Blackberry Messenger." *eJournal Ilmu Komunikasi* 4(4): 44–55.
- Fajrin, Okky Rachma. 2015. "Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar." *IDEA SOCIETA* 2(6): 1–33.
- Indriyani, Maulita, Ari Sofia, and gian fitria Anggraini. 2014. "Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Universitas Lampung* 35(2): 106–11.
- Irawan, Jaka, and Leni Armayati. 2013. "Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja." *journal An-Nafs* Volume 08: 29–38.
- Irmayanti, Yuli. 2018. "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah." *journal ilmiah*.
- Novitasari, W, and N Khotimah. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PAUD Teratai* volume 5: 182–86.
- Nurfianti, Arina, and Abror Irsan. 2015. *Skripsi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Pertiwi, Maya Syulpharita, Theresia Pratiwi Elingsetyo Sanubari, and Kukuh Pambuka Putra. 2018. "Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-12 Tahun." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 3(1): 28–34.
- Putra, Kukuh Pambuka, Theresia Pratiwi Elingsetyo Sanubari, and Theresita Febriane Manggena. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-

- Matematika) Usia 8-9 Tahun.” *Satya Widya* Vol. 33 No: 146–53.
- Rozalia, Maya Ferdiana. 2017. “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Vol. 5 No.: 722–31.
- Saifullah, MOH. 2017. “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah Di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan.” *Perpustakaan Universitas Airlangga*.
- Sari, Tria Puspita, and Amy Asma Mitsalia. 2016. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di TKIT AL Mukmin.” *journal Profesi* 13(Maret): 72–78.