



DPK PPNI FIK UMSBY



Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta

Siti Fadlilah¹, Paulinus Deny Krisnanto²

¹ Departemen Medikal Bedah, Universitas Respati Yogyakarta

² Departemen Keperawatan Anak, Universitas Respati Yogyakarta

INFORMASI

Korespondensi:
sitifadlilah@respati.ac.id

Keywords:
Gadgets, Social Interactions, Pre-School Children

ABSTRACT

Objective: to identify the use of gadget and social interaction of preschool age at kindergarten in Yogyakarta.

Methods: The research was conducted at PKK Kindergarten, Maguwoharjo, Sleman Yogyakarta. The research design was Cross Sectional. The study population is the father/mother who has children using gadgets with a sample of 45 respondents using total sampling. Data collection tools are questionnaires. Analysis is done by using Somers'd test.

Results:

The most age of respondents was early adulthood, 22 respondents (48.9%). Most of the respondents' education is medium, 27 respondents (60.0%). Most of respondents were housewives, 23 respondents (51.1%). Most the children were 6 years old, 28 children (62.2%). Most of the sexes of children are female, 27 children (60.0%). The use of gadget is medium category, 20 respondents (44.4%). Most of the respondents were good category of social interactions, 32 respondents (71.1%). The results of bivariate analysis between the age of the child, parental education, and parent's job with the use of gadgets obtained p-value 0.010; 0.024; and 0.003. The results of bivariate analysis between the age of the child, parental education, parent's job, and the use of gadgets with social interaction obtained p-value 0.028; 0.041; 0.002, and 0.007

Conclusion: There is a relationship between the age of the child, parental education, and parent's job with the use of gadgets of preschool children. There is a relationship between the age of the child, parental education, parent's job, and the use of gadgets with social interaction of preschool children.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini, media diperlukan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi. Salah satu media yang digunakan adalah gadget. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone (Novitasari, 2016). Dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Riset yang dikemukakan oleh salah satu media yang mengatakan bahwa Indonesia masuk dalam 10 besar negara sasaran pasar penjualan gadget (handphone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain) di dunia. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting (Lioni, Holilullah, dan Nurmalisa, 2013). Gadget saat ini mudah dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memilikinya. Gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja, dewasa, atau lanjut usia, tetapi juga beredar di kalangan anak-anak. Banyak produsen gadget sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya (Novitasari, 2016). Hal tersebut dapat mengganggu proses interaksi sosial pada anak.

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain yang saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik. Hubungan timbal balik juga terjadi di dalam proses belajar Walgito (2003). Dalam interaksi sosial selalu terjadi kontak dan terjalin hubungan antara manusia selaku individu dengan individu lainnya. Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan di sekitarnya dapat menjadikan seseorang di jauhi bahkan terasing di lingkungannya (Novitasari, 2016).

Apabila penggunaan gadget pada anak berlangsung terus-menerus dan digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi den-

gan adanya gadget sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana peran orangtua untuk membantu anak dalam membatasi diri dari penggunaan gadget. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Namun dampak negatifnya dengan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal itu tentu berdampak buruk terhadap kesehatan maupun tumbuh kembang anak (Novitasari, 2016).

Telah ditemukan beberapa penelitian yang menghubungkan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia pra sekolah. Diantaranya penelitian yang dilakukan Novitasari (2016), ditemukan hubungan positif antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia pra sekolah dengan hasil perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, artinya penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia pra sekolah.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan desain deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional. Penggunaan gadget dan interaksi sosial diukur dengan menggunakan kuesioner dan dibagikan ke Bapak/Ibu anak usia pra sekolah. Analisa univariat menggunakan distribusi frekuensi. Analisa bivariat menggunakan uji korelasi Somers'd. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak PKK Maguwoharjo, yang beralamat di Jl. Nanggulan Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Pengambilan data dilakukan sehari pada 22 April 2017. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak bersekolah di TK PKK Maguwoharjo, Sleman Yogyakarta berjumlah 45 siswa yang berusia 3-6 tahun. Sampel diambil dengan teknik total sampling, Sampel pada penelitian ini adalah bapak/ibu dan anak siswa TK PKK Maguwoharjo, Sleman Yogyakarta dengan kriteria inklusi: Bapak/ibu yang mengantar atau menjemput anak, Bapak/ibu mampu berkomunikasi dan bisa membaca, Bersedia menjadi responden yang dibuktikan dengan menyetujui dan menandatangani lembar persetujuan menjadi responden, Bapak/ibu dan anak yang tinggal dalam 1 rumah, satu orang anak diwakili satu orang tua, Orang tua yang memiliki gadget (Android). Sedangkan kriteria eksklusi yaitu anak yang

tidak mempunyai orang tua.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (Orang Tua dan Anak) di Taman Kanak-Kanak PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta

Karakteristik Responden	f	%
Umur Orang Tua		
Remaja Akhir	2	4,4
Dewasa Awal	22	48,9
Dewasa Akhir	21	46,7
Total	45	100,0
Pendidikan Orang Tua		
Dasar	7	15,6
Menengah	27	60,0
Tinggi	11	24,4
Total	45	100,0
Pekerjaan Orang Tua		
IRT	23	51,1
Karyawan	10	22,2
PNS	3	6,7
Wiraswasta	9	20,0
Total	45	100,0
Umur Anak		
3 tahun	1	2,2
4 tahun	1	2,2
5 tahun	15	33,4
6 tahun	28	62,2
Total	45	100,0
Jenis Kelamin Anak		
Laki-laki	18	40,0
Perempuan	27	60,0
Total	45	100,0
Penggunaan Gadget Anak		
Rendah	14	31,1
Sedang	20	44,4
Tinggi	11	24,4
Total	45	100,0
Interaksi Sosial		
Cukup	13	28,9
Baik	32	71,1
Total	45	100,0

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa paling banyak umur responden adalah dewasa awal (26-35 tahun) yaitu sebanyak 22 responden (48,9%). Sebagian besar pendidikan responden adalah menengah yaitu sebanyak 27 responden (60,0%). Untuk pekerjaan responden sebagian besar adalah ibu rumah tangga yaitu se-

banyak 23 responden (51,1%). Sebagian besar umur anak adalah 6 tahun yaitu sebanyak 28 anak (62,2%). Sebagian besar jenis kelamin anak adalah perempuan yaitu sebanyak 27 anak (60,0%). Paling banyak penggunaan gadget pada anak kategori sedang yaitu sebanyak 20 anak (44,4%). Mayoritas interaksi sosial pada anak kategori baik yaitu sebanyak 32 anak (71,1%).

Tabel 2. Hubungan Umur Anak, Pendidikan Orangtua, Pekerjaan Orangtua dengan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta

Variabel	Penggunaan Gadget								P-value
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total		
	f	%	f	%	f	%	F	%	
Umur Anak									
3	0	0,0	1	100	0	0,0	1	100	0,010
4	1	100	0	0,0	0	0,0	1	100	
5	5	33,3	6	40,0	4	26,7	15	100	
6	8	28,6	13	46,4	7	25,0	28	100	
Total	14	31,1	20	44,4	11	24,4	45	100	
Pendidikan Orangtua									
Dasar	3	42,9	2	28,6	2	28,6	7	100	0,024
Menengah	8	29,6	15	55,6	4	14,8	27	100	
Tinggi	3	27,3	3	27,3	5	45,5	11	100	
Total	14	31,1	20	44,4	11	24,4	45	100	
Pekerjaan Orangtua									
IRT	10	43,5	9	39,1	4	17,4	23	100	0,003
Karyawan	2	20,0	6	60,0	2	20,0	10	100	
PNS	0	0,0	0	0,0	3	100	3	100	
Wiraswasta	2	22,2	5	55,6	2	22,2	9	100	
Total	14	31,1	20	44,4	11	24,4	45	100	

Berdasarkan pada tabel 2 diketahui dari 28 responden dengan umur anak usia 6 tahun, paling banyak penggunaan gadget kategori sedang yaitu sebanyak 13 anak (46,4%). Dari 27 responden dengan pendidikan responden tingkat menengah, sebagian besar penggunaan gadget pada anak kategori sedang yaitu 15 anak (55,6%). Dari 23 responden dengan pekerjaan responden kategori IRT, paling banyak penggunaan gadget pada anak kategori rendah sebanyak 10 anak (43,5%). Hasil analisis bivariat antara umur anak, pendidikan orangtua, dan pekerjaan orangtua dengan penggunaan gadget didapatkan p-value 0,010; 0,024; dan 0,003 artinya ada hubungan antara umur anak, pendidikan orangtua, dan pekerjaan orangtua dengan penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta.

Tabel 3. Hubungan Umur Anak, Pendidikan Orangtua, Pekerjaan Orangtua, Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta

Variabel	Interaksi Sosial						P-value
	Cukup		Baik		Total		
	f	%	f	%	F	%	
Umur Anak							
3	0	0,0	1	100	1	100	0,028
4	0	0,0	1	100	1	100	
5	4	26,7	11	73,3	15	100	
6	9	32,1	19	67,9	28	100	
Total	13	28,9	32	71,1	45	100	
Pendidikan Orangtua							
Dasar	1	14,3	6	85,7	7	100	0,041
Menengah	7	25,9	20	74,1	27	100	
Tinggi	5	45,5	6	54,5	11	100	
Total	13	28,9	32	71,1	45	100	
Pekerjaan Orangtua							
IRT	3	13,0	20	87,0	23	100	0,002
Karyawan	3	30,0	7	70,0	10	100	
PNS	2	66,7	1	33,3	3	100	
Wiraswasta	5	55,6	4	44,4	9	100	
Total	13	28,9	32	71,1	45	100	
Penggunaan Gadget							
Rendah	0	0,0	14	100	11	100	0,007
Sedang	9	45,0	11	55,0	20	100	
Tinggi	4	36,4	7	63,6	14	100	
Total	13	28,9	32	71,1	45	100	

Berdasarkan pada tabel 3 diketahui dari 28 responden dengan umur anak usia 6 tahun, sebagian besar interaksi sosial kategori baik yaitu sebanyak 19 anak (67,9%). Dari 27 responden dengan pendidikan responden tingkat menengah, mayoritas interaksi sosial pada anak kategori baik yaitu 20 anak (74,1%). Dari 23 responden dengan pekerjaan responden kategori IRT, mayoritas interaksi sosial pada anak kategori baik sebanyak 20 anak (87,0%). Dari 20 anak dengan penggunaan *gadget* kategori sedang, sebagian besar interaksi sosial kategori baik sebanyak 11 anak (55,5%). Hasil Analisis bivariat antara umur anak, pendidikan orangtua, pekerjaan orangtua, dan penggunaan gadget dengan interaksi sosial didapatkan p-value 0,028; 0,041; 0,002, dan 0,007 artinya ada hubungan signifikan antara umur anak, pendidikan orangtua, pekerjaan orangtua, dan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 diketahui mayoritas penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun kategori sedang sebanyak 20 anak (44,4%). Dari data tersebut, dapat

diketahui bahwa anak usia 3-6 tahun memiliki tingkat penggunaan gadget kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa anak pra sekolah memiliki rasa tertarik atau ingin tahu terhadap aplikasi yang terdapat pada gadget (Sari, 2014). Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Salah satu yang dapat membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur “kebaruan”. Yang artinya gadget dari hari ke hari selalu muncul dengan penyajian teknologi terbaru dan lebih praktis (Lioni, Holilullah, dan Nurmalisa, 2013).

Widiawati, Sugiman, dan edy (2014) dan Lailiyah (2016), menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang benar akan membantu dalam memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Sedangkan penggunaan gadget yang salah membuat anak mengalami penurunan konsentrasi saat belajar, malas dalam membaca dan menulis, memberikan efek candu, mempengaruhi kemampuan menganalisa masalah, anak menjadi lebih agresif, dan menurunnya kemampuan bersosialisasi. Penggunaan gadget pada penelitian ini merupakan informasi yang diberikan orang tua tentang penggunaan gadget oleh anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo terdiri dari durasi dan frekuensi. Kuesioner pada penelitian ini diisi oleh orang tua dikarenakan anak belum mampu membaca dengan baik dan memahami isi dari tulisan. Dari informasi tersebut didapatkan hasil yang menunjukkan sebagian besar penggunaan gadget mempunyai kategori sedang. Hal tersebut disebabkan 24 responden menjawab dalam seminggu anak menggunakan gadget setiap hari dan 30 responden menjawab dalam sehari anak menggunakan gadget selama 1-2 jam/hari. Artinya anak selalu menggunakan gadget setiap hari dengan durasi waktu selama 1-2 jam/hari yang membuat anak merasa tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas tingkat intensitas bermain game online di 3 warnet/Game centre kota Malang berada pada kategori sedang (Haqq, 2016)

Berdasarkan tabel 2 diketahui mayoritas umur anak 6 tahun mempunyai tingkat penggunaan gadget kategori sedang sebanyak 13 anak (46,4%). Hasil analisis bivariat antara umur anak dengan penggunaan gadget didapatkan p-value 0,010 artinya ada hubungan antara umur anak, dengan penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sle-

man Yogyakarta. Pada umumnya saat ini anak-anak usia 5-12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi (Widiawati, Sugiman, dan edy, 2014). Dari penjelasan tersebut peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget pada anak umur 6 tahun mayoritas penggunaan gadget kategori sedang, namun anak usia tersebut masih belum mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan dalam membatasi waktu pada penggunaan gadget.

Berdasarkan pada tabel 2 juga diketahui dari 11 responden dengan pendidikan responden kategori tinggi, paling banyak penggunaan gadget pada anak kategori tinggi sebanyak 5 anak (45,5%). Hasil analisis bivariat antara pendidikan orangtua dengan penggunaan gadget didapatkan p-value 0,024 artinya ada hubungan antara pendidikan orangtua dengan penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Peneliti berasumsi bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka penggunaan gadget pada anak juga berada pada kategori tinggi. Seseorang yang berpendidikan lebih tinggi akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan seseorang yang tingkat pendidikannya lebih rendah (Notoadmodjo, 2007). Dari semakin tinggi pendidikan orang tua maka peningkatan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget memiliki dampak negatif bagi anak (Simamora, 2016).

Pada tabel 2 menunjukkan dari 23 responden dengan pekerjaan IRT, tingkat penggunaan gadget kategori rendah yaitu sebanyak 10 anak (43,5%). Hasil analisis bivariat antara pekerjaan orangtua dengan penggunaan gadget didapatkan p-value 0,003 artinya ada hubungan antara pekerjaan orangtua dengan penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Pada usia balita hingga pra sekolah, anak belum siap untuk ditinggalkan oleh orang tua dalam waktu yang lama. Pada usia ini anak masih sangat membutuhkan kasih sayang dan perhatian, serta kesiapan mental anak (Sari dan Mitsalia, 2016). Hal ini dikarenakan pada usia balita anak masih sangat tergantung pada kedekatannya bersama dengan orang tua, oleh karena itu orang tua yang bekerja biasanya memberikan anak gadget untuk bermain selama anak jauh dari pengawasan orang tua, hal inilah yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak.

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa interaksi sosial anak sebagian besar kategori baik sebanyak 32 (71,1%). Hal ini menunjukkan sebagian besar interaksi sosial pada anak baik, namun pada umumnya anak masih perlu bimbingan orang tua dalam berinteraksi sosial yang baik dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses bimbingan orang tua kepada anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak tentang cara menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2012).

Interaksi sosial tidak akan terjadi jika manusia mengadakan hubungan yang langsung dengan sesuatu yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap sistem syaraf sebagai akibat hubungan tersebut. Berlangsungnya suatu proses interaksi terutama antara individu dan kelompok didasari dari beberapa faktor, yaitu faktor imitasi yang berperan dan mempengaruhi dalam pergaulan. Faktor sugesti berupa proses penerimaan sesuatu hal yang dilakukan seseorang tanpa adanya kritik. Faktor identifikasi mendorong untuk berproses dalam norma-norma, sikap, perilaku, nilai-nilai yang dapat merubah anak. Serta faktor simpati, adanya perasaan dalam diri seseorang yang merasa tertarik kepada orang lain (Soekanto, 2012).

Pada penelitian ini interaksi sosial berupa kemampuan orang tua dalam menjawab kuesioner tentang interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan. Dari hal tersebut didapatkan hasil yang menunjukkan mayoritas interaksi sosial mempunyai kategori baik, disebabkan 23 responden menjawab selalu pada pernyataan yang ada pada kuesioner interaksi sosial mengenai anak memberikan senyum jika bertemu dengan teman atau orang lain, 27 responden menjawab selalu dalam pernyataan bahwa anak mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah seperti menggambar bersama dalam kelompok, serta 30 responden menjawab selalu pada pernyataan tentang anak mengucapkan terima kasih ketika mendapatkan hadiah.

Berdasarkan tabel 3 diketahui sebagian besar umur anak 6 tahun interaksi sosial kategori baik sebanyak 19 anak (67,9%). Hasil Analisis bivariat antara umur anak dengan interaksi sosial didapatkan p-value 0,028 artinya ada hubungan signifikan antara umur anak dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Usia anak menentukan tingkat perkembangannya, semakin tinggi usia mereka maka anak lebih cepat

mengalami perkembangan karena perkembangan anak seharusnya berjalan seiring bertambahnya usia (Notoadmodjo, 2012)). Pada penelitian ini usia 6 tahun adalah usia paling tinggi dari data responden. Dari hasil penelitian diketahui pada anak usia 6 tahun perkembangan interaksi sosial lebih baik dibandingkan pada anak usia di bawah 6 tahun.

Berdasarkan tabel 3 juga menunjukkan dari 27 responden yang memiliki pendidikan tingkat menengah, tingkat interaksi sosial pada anak kategori baik yaitu sebanyak 20 anak (74,1%). Hasil Analisis bivariat antara pendidikan orangtua dengan interaksi sosial didapatkan p-value 0,041 artinya ada hubungan signifikan antara pendidikan orangtua dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Peneliti berasumsi bahwa dengan tingkat pendidikan responden kategori tinggi, maka interaksi sosial pada anak semakin baik dan begitupun sebaliknya. Tingkat pendidikan orang tua berpengaruh besar terhadap perkembangan anak baik secara fisik maupun mental terutama pada kepribadian dan kemajuan pendidikan (Hidayat, 2007). Hal ini menunjukkan bahwa kepribadian seseorang diperoleh dari interaksi sosial ketika individu belajar dari lingkungan sosial sedikit demi sedikit (Fibriyani, 2014).

Pada tabel 3 menunjukkan dari 23 responden dengan pekerjaan IRT, tingkat interaksi sosial pada anak kategori baik yaitu sebanyak 20 anak (87,0%). Hasil Analisis bivariat antara pekerjaan orangtua dengan interaksi sosial didapatkan p-value 0,002 artinya ada hubungan signifikan antara pekerjaan orangtua dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Peneliti berpendapat bahwa responden yang memiliki pekerjaan sebagai ibu rumah tangga, maka interaksi sosial anak lebih baik. Pada usia balita hingga pra sekolah, anak belum siap untuk ditinggalkan oleh orang tua dalam waktu yang lama. Pada usia ini anak masih sangat membutuhkan kasih sayang dan perhatian, serta kesediaan mental anak (Sari dan Mitsalia, 2016). Hal ini dikarenakan pada usia balita anak masih sangat tergantung pada kedekatannya bersama dengan orang tua, oleh sebab itu orang tua yang memiliki pekerjaan sebagai ibu rumah tangga maka perkembangan interaksi sosial pada anak lebih baik dikarenakan anak sering bersama dengan orang tua ketika di rumah.

Dari tabel 3 juga diketahui ada hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia pra sekolah dengan p-value sebesar 0,007. Hasil

penelitian menunjukkan dari 14 responden penggunaan gadget kategori rendah, interaksi sosial kategori baik sebanyak 14 anak (100%). Sedangkan dari 20 responden penggunaan gadget kategori sedang, interaksi sosial kategori baik sebanyak 11 anak (55,5%). Dan dari 11 responden penggunaan gadget kategori tinggi, interaksi sosial kategori baik sebanyak 7 anak (63,6%). Peneliti berpendapat bahwa penggunaan gadget yang tinggi belum tentu menyebabkan interaksi sosial anak kurang.

Kurangnya pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan. Tingkat penggunaan gadget, durasi, dan frekuensi mempengaruhi nilai moral anak apabila penggunaannya tidak sesuai. Dan peningkatan interaksi sosial yang normal dan seimbang jika anak dapat berinteraksi sosial dengan baik antara anak dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan. Novitasari dan Khotimah (2016), menjelaskan penggunaan gadget yang terlalu sering dapat membuat anak menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar dan menjadi lupa waktu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan dinamika sosial budaya adalah penemuan-penemuan baru (ide baru, teknologi baru, atau alat baru) yang terjadi dalam masyarakat. Semakin berkembangnya teknologi semakin banyak alat, mesin dan benda canggih bermunculan yang gunanya untuk membantu kita dalam melakukan segala kegiatan. Namun, kemajuan teknologi tidak semuanya berdampak positif bagi manusia karena cenderung lebih suka berhubungan melalui internet daripada bertemu secara langsung (*face to face*). Ratnadewi (2010) menjelaskan, kemampuan interaksi sosial yang kurang dapat juga terjadi karena kurangnya motivasi dan stimulasi selama anak berada dirumah. Stimulasi diberikan oleh keluarga atau orang tua sebagai ruang lingkup yang dominan dalam kehidupan anak memiliki dampak yang besar terhadap kemampuan interaksi sosial.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antara umur anak, pendidikan orangtua, dan pekerjaan orangtua dengan penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Sedangkan umur anak, pendidikan orangtua, pekerjaan orangtua, dan penggunaan gadget juga mempunyai hubungan signifikan dengan

interaksi sosial dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman Yogyakarta

SARAN

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi bahwa orang tua berperan penting dalam penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah. Pada usia pra sekolah merupakan tahap penting bagi anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan interaksi sosial. Diharapkan dengan peran orang tua akan mengurangi penggunaan gadget pada anak sehingga dapat lebih berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti tentang dampak positif dan negatif gadget pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fibriyani R. (2014). Model Interaksi Sosial Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Nilai Kepribadian Siswa di Lingkungan Sekolah. *Thesis*. Universitas Lampung.
- Haqq, Akbar T. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet "A, B, Dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hidayat, Alimul Aziz (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Lailiyah, F. (2016). "Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Corat-Coret (Doodling) Pada Anak Usia Dini Yang Cenderung Bermain Gadget". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Lioni, T., Holilulloh, Nurmalisa, Y. (2013). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi* Vol 2 (2). <http://www.e-journal.com/2015/09/pengaruh-penggunaan-gadget-pada-peserta.html>. Diakses pada 13 Oktober 2016.
- Notoadmodjo, S. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai* Vol 5 (3). <http://ejournal.unesa.ac.id/article/21231/19/article.pdf>. Diakses pada 06 Oktober 2016.
- Ratnadewi. (2010). *Peran Orang Tua pada Terapi Biomedis untuk Anak Autis*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Sari, D.P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Prosocial Pada Anak Usia Middle Childhood. *Skripsi*: Universitas Mercubuana. <http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/n!@fileskripsi/Isi3406783057668.pdf>. Diakses pada 26 Januari 2017.
- Sari, Tria P. & Mitsalia, Amy A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam) Media Publikasi Penelitian*. Vol. 13 (2). <http://ejournal.stikespku.ac.id/pdf>. Diakses pada 26 Oktober 2016.
- Simamora A. SM. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Susanto Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*. Universitas Budi Luhur.