

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun)

Asrina Pitayanti

Program Studi Ilmu Keperawatan,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun

Kuswanto Kuswanto

Program Studi Ilmu Keperawatan,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun

Nashrul Wahyu Suryawan

Program Studi Perkam Informasi Kesehatan,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun

Korespondensi penulis: asrinapitayanti44@gmail.com

Abstract. *The use of gadgets in children requires important attention for all parents because it influences the disruption of children's social interaction patterns, gadgets become a strong thing in children's memories. They use gadgets to watch YouTube, games, TikTok, listen to children's songs, cartoons, etc. When using gadgets, children tend to be engrossed in themselves, ignoring their surroundings, which has an impact at school, children prefer to play alone, when they try to call or talk to them, these children tend to remain silent, don't answer, don't look at the person they are talking to, children tend to be shy. , not confident. The aim of this research was to determine the relationship between gadget use and social interaction in children aged 3-5 years. The research design that will be used to identify the relationship between gadget use and children's social interactions is an observational analytical design using a cross-sectional approach. The independent variable or what is called independent from this research is the use of gadgets in PAUD age children, while the dependent variable or what is usually called dependent from this research is the social interaction of children aged (3-5 years). The sample for this research is: In this study, the sample used was as many as respondents from all children aged (3-5 years) in PAUD Kuwiran Village, Kare District, Madiun Regency, totaling 42 children/students. The sampling technique in this study used the Simple Random Sampling research technique. The research instrument used is a closed questionnaire which will be given to the respondent's parents. The use of gadgets among children aged (3-5 years) is high for 26 children (68.4%). Social Interaction in Children Aged (3-5 Years) is moderate for 25 children (65.8%). There is a significant relationship of -0.362 which is categorized as sufficient (0.26-0.599) between the use of gadgets and the social interaction of children aged (3-5 years) in PAUD. Providing positive guidance and direction regarding the use of gadgets so that children's interactions with the surrounding environment are not disturbed, children can build social interaction relationships.*

Keywords: *Gadgets, Social Interaction , Children Aged 3-5*

Abstrak. Penggunaan Gadget pada anak – anak perlu perhatian yang penting bagi semua orang tua karena penyebab terpengaruhnya gangguan pola interaksi sosial anak, gadget menjadi hal yang kuat dalam ingatan anak. Gadget di gunakan mereka untuk melihat youtube, game, tiktok, mendengarkan lagu anak-anak kartun dll. Saat menggunakan gadget anak-anak tersebut cenderung asyik sendiri mengabaikan lingkungannya, yang berdampak di sekolah anak menjadi lebih suka asik bermain sendiri, saat di coba di panggil atau di ajak bicara, anak tersebut cenderung diam tidak menjawab, tidak menatap lawan bicara, anak cenderung malu, tidak percaya diri. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia (3-5 tahun). Desain penelitian yang akan digunakan untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak adalah dengan desain analitik observasi menggunakan pendekatan cross sectional. Variabel bebas atau yang disebut independen dari penelitian ini yaitu penggunaan gadget pada anak usia PAUD, sedangkan variabel terikat atau yang biasa disebut dependen dari penelitian ini yaitu interaksi sosial anak usia (3-5 tahun). Sampel penelitian ini adalah Dalam penelitian ini sampel yang di gunakan sebanyak responden dari seluruh anak usia (3-5 tahun) di PAUD Desa Kuwiran Kecamatan Kare Kabupaten Madiun yang berjumlah 42 populasi anak/siswa Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Penelitian

Simple Random Sampling. Instrumen penelitian yang menggunakan Instrument yang akan di gunakan kuwesioner tertutup yang akan diberikan pada orang tua responden. Penggunaan gadget pada Anak Usia (3-5 Tahun) adalah durasi tinggi sebanyak 26 anak (68,4%). Interaksi Sosial pada Anak Usia (3-5 Tahun) adalah sedang sebanyak 25 anak (65,8%). Ada hubungan yang cukup signifikan $-0,362$ yang dikategorikan cukup (0,26-0,599) antara Penggunaan gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun) di PAUD. Memberikan bimbingan serta arahan yang positif tentang penggunaan gadget agar interaksi anak dengan lingkungan sekitar tidak terganggu anak dapat membina hubungan interaksi social.

Kata kunci : Gadget, Interaksi Social, Anak Usia 3-5

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi sekarang saat masa pandemi berlangsung banyak waktu luang rata-rata dimanfaatkan anak-anak untuk menggunakan gadget, baik bersama teman-teman, lingkungan terdekat maupun sendiri. Di tambah adanya perubahan model pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran online. Selama belajar di rumah sebagian besar aktivitas anak berkaitan dengan gadget, mulai dari belajar, bermain maupun berkomunikasi dengan orang lain (Arif Widodo: Deni Sutisna; 2021) mayoritas orang tua bekerja diluar rumah sehingga tidak dapat memantau selama anak menggunakan gadget. Terkadang Orang tua sengaja memberikan gadget kepada anak mereka alasnya supaya anak tidak bermain di luar rumahsaat pandemi seperti ini, bahkan anak diberi gadget supaya anak 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 mempengaruhi sikap perilaku anak karena anak meniru menyukai apa yang sering di lihat lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak menjadi kurang baik. (Rohana: Sri Hartini; 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sujianti, 2018) mengatakan pada saat anak memiliki waktu luang, mereka akanlebih memilih bermain dengan gadgetdan mengabaikan sekelilingnya. Menurut penelitian ini.Indonesia negara yang aktif dalam penggunaan sosial media dengan pengguna user aktif paling banyak. Penggunaan gadget pada anak usia3-5 tahun banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain.

Seorang pecandu gadget tidak akan menyadari jika ia mengalami kecanduan benda tersebut karena terlalu sering menggunakannya. Padahal, dampaknya tidak main-main, dari gangguan emosi, nyeri leher, serta kesulitan beristirahat dengan tenang. Kecanduan gadget dapat mengubah zat kimia dalam otak, sehingga memengaruhi fisik, psikologis, serta perilaku seseorang.

Orang tua harus melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anaknya (Siwi: Sulistyowati: Safitri; 2019). Agar penggunaan gadget. Anak dapat terkontrol. Anak tidak ketergantungan terhadap gadget dan acuh terhadap lingkungan sekitarnya yang berdampak ke

sikap perilaku anak dengan lingkungan sosialnya. Salah satu hal yang biasa dilakukan dengan mengajak anak bermain permainan selain gadget, orang tua bias memperkenalkan permainan tradisional yang bisa meningkatkan kreatifitas anak dan mengalihkan keinginan anak untuk bermain gadget membimbing dan mengarahkan anak memiliki perilaku yang baik (Iswinarti: Firdiyanti; 2019). Anak bisa bermain secara aktif, melatih imajinasi, kreatifitas dan tidak bermain pasif.

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 (Wijanarko J; 2017). Gadget merupakan penyebab terpengaruhnya pola interaksi sosial anak, gadget menjadi hal yang kuat dalam ingatan anak yang mempengaruhi anak memiliki sifat individual, pemalu, pemaarah, tidak percaya diri dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu gadget juga mengubah kebiasaan bicara anak. Karena anak lebih diam fokus bermain gadget (Marsal A: Hidayati F; 2017).

Solusi menghadapi anak yang kecanduan gadget yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman sehingga orang tua dapat memberikan pencegahan yang tepat untuk melakukan pembiasaan-pembiasaan bagi anak-anaknya dalam mengurangi penggunaan gadget secara terus menerus. Bentuk pemberian pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua, seperti memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat atau memperbolehkan anak bermain dengan memberi batas waktu bermain misalkan hanya boleh menggunakan gadget 15 menit perhari, dan juga tetap dalam pengawasan orang tua. Orang tua sangat berperan penting dalam mengantisipasi ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak. Jika anak mendapatkan batasan waktu untuk menggunakan gadget begitupun dengan orang tua, tidak menggunakan gadget di depan anak, agar dapat menjadikan contoh yang baik secara adil.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain penelitian yang akan digunakan untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak adalah dengan desain analitik observasi menggunakan pendekatan cross sectional. Variabel bebas atau yang disebut independen dari penelitian ini yaitu penggunaan gadget pada anak usia PAUD, sedangkan variabel terikat atau yang biasa disebut dependen dari penelitian ini yaitu interaksi sosial anak usia (3-5 tahun). Sampel penelitian ini adalah Dalam penelitian ini sampel yang di gunakan sebanyak responden dari seluruh anak usia (3-5 tahun) di PAUD Desa Kuwiran Kecamatan Kare Kabupaten Madiun yang berjumlah 42 populasi anak/siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Simple Random Sampling. Instrumen penelitian yang menggunakan Instrument yang akan di gunakan dalam penelitian ini yang pertama penggunaan gadget dengan menggunakan kuesioner tertutup untuk interaksi sosial juga menggunakan kuesioner tertutup. Peneliti menyesuaikan dengan kuesioner yang telah di buat yang akan peneliti berikan ke orang tua. Apabila pernyataan tidak sesuai dengan keseharian sikap perilaku anak saat menggunakan gadget. Metode analisis statistik yang digunakan Spearman Rank.

HASIL PENELITIAN

Penyajian data dibagi menjadi dua yaitu data umum dan data khusus. Data umum terdiri dari karakteristik responden di daerah tersebut meliputi : umur, jenis kelamin.

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

Dari hasil penelitian berdasarkan karakteristik berdasarkan jenis usia anak dijelaskan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Anak di PAUD

No	Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	3 Tahun	4	10,5%
2.	4 Tahun	19	50%
3.	5 Tahun	15	39,4%
Total		38	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian banyak anak yang menjadi responden berusia 4 tahun sebanyak 19 orang (50%), dan sebagian sedikit berusia 3 tahun sebanyak 4 orang (10,5%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Dari hasil penelitian berdasarkan karakteristik berdasarkan jenis kelamin anak dijelaskan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin Anak di PAUD

No	Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Laki-laki	20	52,6%
2.	Perempuan	18	47,4%
Total		38	100%

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak berdasarkan jenis kelamin responden laki-laki sebanyak 20 responden (52,6%) sedangkan responden Perempuan sebanyak 18 responden (47,4%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Dari hasil penelitian berdasarkan karakteristik berdasarkan pekerjaan orang tua dijelaskan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan pekerjaan orang tua

No	Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	IRT	20	52,6%
2.	Petani	9	23,7%
3.	Swasta	5	13,2%
4.	Wirasuasta	4	10,2%
5.	PNS	0	0%
Total		38	100%

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar pekerjaan orang tua anak sebagai IRT sebanyak 20 responden (52,6%) dan sebagaian kecil pekerjaan orang tua anak sebagai PNS sebanyak 0 responden (0%) tidak ada.

Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Dari hasil penelitian berdasarkan karakteristik berdasarkan pendidikan orang tua dijelaskan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan pendidikan orang tua

No	Pendidikan Orang Tua	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	SD	3	7,9%
2	SMP	20	50%
3	SMA/SMK	11	29%
4	Perguruan Tinggi	4	11%
Total		38	100%

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar pendidikan orang tua anak berpendidikan SMP sebanyak 20 responden (50%), Sebagian orang tua berpendidikan SD sebanyak 3 responden (7,9%). Sebagian kecil berpendidikan Perguruan Tinggi sebanyak 4 responden (11%).

Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-5 Tahun)

Tabel 5. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-5 Tahun)

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Rendah	2	5,3 %
2.	Sedang	10	26,3 %
3.	Tinggi	26	68,4 %
Total		38	100 %

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa pengguna gadget yang paling rendah adalah sebanya 2 anak dengan (5,3%). Dan yang paling tinggi adalah sebanyak 26 anak dengan (68,4%).

Interaksi Social Pada Anak Usia 9 3- 5 Tahun)

Tabel 6. Interaksi Sosial Pada Anak Usia (3-5 Tahun)

No	Interaksi Sosial	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Rendah	7	18,4 %
2.	Sedang	25	65,8 %
3.	Tinggi	6	15,8 %
Total		38	100 %

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa Interaksi Sosial anak yang Sedang sebanyak 25 .anak dengan (65,8%). Yang paling tinggi adalah sebanyak 6 anak dengan (15,8%).

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 tahun)

Tabel 7. Analisa Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 tahun)

Penggun aGadget	Intraksi Sosial						Total		
	Rendah		Sedang		Tinggi		F	%	
	F	%	F	%	F	%			
Rendah	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	2	5,3%	
Sedang	0	0%	8	21%	2	5,3%	10	26,3%	
Tinggi	8	21%	16	42,1%	2	5,3%	26	68,4%	
Total	7	18,4 %	27	65,8%	6	15,8 %	38	100%	
$\alpha=0,05$		$r = 0,3$		$\rho=0,001$					

Berdasarkan tabel diatas dari hasil penggabungan dapat diketahui bahwa penggunaan gadget rendah dengan intraksi sosial anak di sekolah PAUD rendah ada 0 responden (0%), yang sedang ada 1 responden (2,6%) dan yang tinggi ada 1 responden (2,6%). Untuk pengguna gadget sedang dengan intraksi sosial rendah sebanyak 0 responden (0%), yang sedang sebanyak 8 responden (21%) dan yang tinggi sebanyak 2 responden (5,3%). Sedangkan pengguna gadget yang tinggi dengan intraksi sosial yang rendah ada 8 responden (21%), Sedang 16 responden (42,1%) akan tetapi interaksi sosial tinggi sebanyak 2 responden (5,3%).

Setelah dilakukan penggabungan di dapatkan hasil analisa dengan menggunakan uji statistik Spearman Rank dengan program SPSS versi 20.0 di dapatkan ρ -value = (0,01) < α 0,05 dengan nilai r hitung = -0,362 yang artinya H1 diterima berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada anak di sekolah PAUD. Keeratan hubungan dapat dilihat dari r hitung = -0,362 yang dikategorikan cukup (0,26 – 0,599) Hasil uji statistik Spearman Rank

bahwa r hitung = -0,362 yaitu yang berarti hubungan tidak searah semakin tinggi penggunaan gadget semakin menurun intraksi sosial pada anak di lingkungan maupun sekolah.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget Anak Usia (3-5 Tahun)

Hasil dari total 38 responden dapat diketahui bahwa penggunaan gadget pada anak usia PAUD yaitu kategori tinggi sebanyak 26 responden dengan (68,4%). Sedang sebanyak 10 responden dengan (26,3%) dan rendah sebanyak 2 responden dengan (5,3%). 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 di dukung dari penelitian yang di lakukan (Riyanti, 2018) Anak prasekolah sudah menggunakan gadget dengan penggunaan tinggi. Hasil pada kuesioner penggunaan gadget yang paling tinggi sebanyak 26 anak dengan (68,4%) dan rendah sebanyak 2 responden 5,3% dapat dilihat dari pertanyaan kuesioner nomor 1 dan 2 yaitu lama waktu penggunaan gadget yaitu <60 menit/hari. Sehingga dapat di simpulkan 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 di miliki dan kelamaan anak dapat merasa bergantung/ kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi intraksi sosial anak menjadi kurang baik (Sapardi, 2018). 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.

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan gadget yang paling tertinggi terdapat pada lama penggunaan gadget berapa hari dalam seminggu. akan mengakibatkan anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadget yang di miliki 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.

Interaksi Social Anak Usia (3-5 Tahun)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa intraksi sosial anak dapat di kategorikan sedang 26 responden (65,8%). Intraksi sosial anak rendah 7 responden (18,4%). Serta Intraksi sosial anak tinggi 6 responden (15,8%). Hal ini di dukung dari jawaban responden dimana sebagian besar responden memilih jawaban yang menekankan pada "Apakah saat istirahat sekolah anak menghabiskan waktu bermain bersama teman-teman" daripada menghabiskan waktu istirahat untuk bermain sendiri 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.

Distribusi responden berdasarkan pekerjaan orang tua dapat diketahui bahwa sebagian besar karakteristik pekerjaan orang tua adalah IRT sebanyak 20 (52,6%) dan sebagian kecil pekerjaan orang tua anak sebagai PNS sebanyak 0 responden (0%) tidak ada. 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 interaksi 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 interaksi 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.

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun)

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa dapat diketahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia PAUD tertinggi yaitu penggunaan gadget anak sebanyak 26 responden (68,4%) dengan interaksi sosial anak sedang sebanyak 25 responden (65,8%). Sedangkan penggunaan gadget dengan interaksi sosial rendah yaitu sebanyak 1 responden (2,6%). Dengan interaksi sosial anak sebanyak 0 responden 0%, yang sedang sebanyak 8 responden (21%) dan yang tinggi sebanyak 2 responden (5,3%). Sedangkan pengguna gadget yang tinggi dengan interaksi sosial yang rendah ada 8 responden (21%), Sedang 16 responden (42,1%) dan yang tinggi 2 responden (5,3%).

Hasil uji Spearman Rank dengan program SPSS versi 20.0 di dapatkan $p\text{-value} = (0,01) < \alpha 0,05$ dengan nilai r hitung = -0,362 yang artinya H_1 diterima berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak di sekolah PAUD. Keeratan hubungan dapat dilihat dari r hitung = -0,364 yang dikategorikan cukup (0,26-0,599) Hasil uji statistik Spearman Rank bahwa r hitung = -0,362 yaitu yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget semakin menurun interaksi sosial pada anak di lingkungan maupun sekolah.

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 yang antisosial. Yang berdampak interaksi anak terganggu. Anak bersifat individualis karena lama kelamaan lupa untuk berbaur dengan lingkungan yang ada di sekitar. 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

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut Hubungan penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun) cukup signifikan $-0,362$ yang dikategorikan cukup (0,26-0,599) antara. Penggunaan gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun) di PAUD. Diharapkan guru dapat bekerjasama dengan baik dengan orang tua. Berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua apa saja dampak penggunaan gadget pada anak usia PAUD (3-5 tahun). Memberikan bimbingan serta arahan yang positif tentang penggunaan gadget agar interaksi anak dengan lingkungan sekitar tidak terganggu anak dapat membina hubungan yang baik dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Di harapkan orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan keleuasaan anak dalam menggunakan gadget.di harapkan penggunaan gadget anak harus diberi batasan-batasan sesuai usia dan waktu. Anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget kurang dari 1 jam perhari. Orang tua juga harus mengawasi anak dalam melihat konten apa saja yang anak lihat untuk meminim malisir sisi negatif penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Imron, R. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84.
- 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.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80).

- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016). Persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(6).
- 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
- Sulistiawati, Y., Supratman, V. A., & Nugroho, T. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness And Healthy Magazine*, 1(2), 255-260.
- Wijanarko, J. (2017). Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta. *Jurnal Institut Kristen Borneo*, 2(1), 1-40.