

Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019

Khairul Putriana¹, Eka Adithia Pratiwi¹, Indah Wasliah²
Email: indahwasliah80@gmail.com

¹Prodi S.1 Ilmu Keperawatan Stikes Yarsi Mataram
²Prodi Ners Stikes Yarsi Mataram

ABSTRAK

Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum. Pengenalan atau penggunaan gadget sejak dini kepada anak akan berdampak terhadap perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah cross sectional, dan menggunakan DDST sebagai instrumen. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan jumlah sample 34 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang bermain gadget dengan intensitas penggunaan gadget > 3 kali/hari yaitu sebanyak 15 orang (43,1 %) dengan durasi sedang yaitu 40-60 menit yaitu sebanyak 15 orang (44,1 %). Hasil uji korelasi Chi-Square didapatkan p-value menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan gadget ($p = 0,032$ $\alpha = 0,005$) dan untuk durasi penggunaan gadget ($p = 0,004$ $\alpha = 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Personal Sosial, Anak Usia 3-5 tahun.

ABSTRACT

There were 5 to 10% of children estimated to experience developmental delays. Data on the incidence of general developmental delays was not known with certainty, but it is estimated that around 1-3% of toddlers experience general developmental delays. The use of gadgets early on children will have an impact on children's development. The purpose of this study is to determine the correlation of duration and intensity of gadget use with social personal development of toddlers in TK Cendikia Lingsar. The research design used in this study was cross sectional, and DDST as an instrument. Sampling in this study used was total sampling technique that numbers of samples used were 34 people. The results of this study indicate that children who play gadgets with intensity of gadget usage > 3 times / day as many as 15 people (43.1%) with a moderate duration of 40-60 minutes, namely as many as 15 people (44.1%). Chi-Square correlation test results obtained p-value shows that for the intensity of gadget use ($p = 0.032$ $\alpha = 0.005$) and for the duration of gadget use ($p = 0.004$ $\alpha = 0.005$), it can be concluded that there is a correlation between the duration and intensity of gadget usage with the personal social development of children aged 3-5 years. Based on the results of the study, it is recommended for parents to be more selective in giving toys to children and the need for supervision and firmness in providing limits to children in playing gadgets.

Keywords: Gadgets, Social Personal Development, 3-5 Year Old Children.

A. LATAR BELAKANG

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa prasekolah merupakan tahapan dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya [1]. Masa ini berlangsung singkat sehingga disebut masa kritis atau *critical period* dan masa keemasan atau *golden gold*. Gangguan tumbuh kembang sekecil apapun yang terjadi pada anak usia di usia prasekolah ini, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa akan datang.

Gangguan perkembangan pada anak merupakan masalah yang banyak dijumpai di masyarakat, sehingga sangat penting apabila semua komponen yang terlibat dalam proses perkembangan anak, yaitu orang tua, guru, dan masyarakat dapat bekerja sama dalam melakukan pemantauan sejak dini. Beberapa ahli perkembangan menyatakan bahwa, anak yang tidak mengalami pengasuhan yang hangat dan lembut, selama tahun pertama atau lebih kehidupannya, maka perkembangannya tidak akan optimal [2].

Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum [3]. Salah satu masalah perkembangan anak yang perlu di perhatikan adalah tentang masalah perkembangan personal sosial. Masalah perkembangan personal sosial pada pola asuh anak pra sekolah di antaranya adalah anak tidak mempunyai kemampuan dalam bersosialisasi dan kemandirian mencapai angka 56,61% pada anak usia pra sekolah [4]. Masalah perkembangan personal sosial pada anak pra sekolah yang kurang, akan menyebabkan anak tidak memiliki kesiapan dalam melangkah kejenjang yang lebih tinggi yaitu tingkat Sekolah Dasar (SD). Anak dengan masalah perkembangan personal sosial akan memiliki

prestasi belajar yang kurang, suka marah, suka berkelahi, suka menantang, berubut dan menangis.

Menurut Susanto [5] banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak seperti keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, dan kebebasan. Menurut hasil penelitian Novitasari dan Khotimah [6] salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan personal sosial anak yaitu kebiasaan dalam bermain gadget.

Gadget adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Era globalisasi sekarang yang serba modern dan canggih, fungsi *gadget* (*handphone* / *tablet*) tidak hanya difungsikan untuk berkomunikasi saja, tetapi lebih cenderung kepada untuk bermain *game*, multimedia (mendengar musik dan menonton video), serta layanan internet (sosial media). Perkembangan *gadget* yang dulunya cenderung hanya dimiliki oleh orang kaya karena harganya yang relatif mahal saat itu, kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *gadget* yang sudah mulai beragam dari ratusan ribu sampai jutaan. Sehingga tidak heran di era globalisasi ini, anak SD bahkan anak-anak usia pra sekolah sudah ada yang memakai *gadget* (*handphone*/*tablet*) dan mengoperasikannya [7]. Pengenalan atau penggunaan *gadget* sejak dini kepada anak tentu akan berdampak terhadap perkembangan anak. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain penurunan konsentrasi, menghambat perkembangan motorik, malas menulis dan membaca, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat, dan menghambat kemampuan berbahasa [8].

Penelitian di Indonesia mendeteksi adanya gangguan perkembangan anak pada usia prasekolah mencapai 12,8%-28,5% dari seluruh populasi anak usia prasekolah [9]. Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional

menyebutkan bahwa apabila anak balita tidak dibina dan diasuh secara baik, maka anak tersebut akan mengalami gangguan perkembangan emosi, sosial, mental, intelektual dan moral yang nantinya dapat mempengaruhi kemandirian sikap dan perilakunya dimasa yang akan datang.

Menurut penelitian Sari dan Mitsalia [10] yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin membuat simpulan terhadap penelitian yang telah dilakukannya, bahwa ada pengaruh yang bermakna atau signifikan antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TK Al Mukmin.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis di TK Cendikia, terdapat jumlah anak didik yaitu 39 anak, yang terdiri dari usia 5 tahun sebanyak 17 anak, usia 4 tahun sebanyak 12 anak dan usia 3 tahun sebanyak 10 anak. Dari survey yang dilakukan penulis pada tanggal 24 September 2018 menggunakan tes DDST terhadap 5 orang anak, 3 diantaranya mengalami *suspect* keterlambatan perkembangan personal sosial yang meliputi; anak belum mampu berpakaian secara mandiri, menggosok gigi dan mengambil makanan masih dengan bantuan. Saat dilakukan wawancara, orang tua mengatakan durasi bermain *gadget* pada anak mereka berbeda-beda antara 6-8 jam perhari dan orang tua beranggapan bahwa permainan dan fitur-fitur di dalam *gadget* membuat anak lebih anteng dan mengurangi perilaku rewel sehingga orang tua bisa menyelesaikan aktivitas sehari-hari dengan mudah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional, penelitian ini akan menguji hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di TK Cendikia desa Lingsar. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Penelitian

dilakukan pada bulan April tahun 2019, di TK Cendikia dusun Onor, desa Lingsar, kecamatan Lingsar, kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak-anak usia 3-5 tahun sebanyak 34 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling, dengan kriteria responden yang digunakan oleh peneliti adalah :

Kriteria inklusi

- a. Orang tua dan anak yang bersedia jadi responden
- b. Orang tua yang memiliki anak dengan usia 3-5 tahun
- c. Anak yang bermain *gadget* setiap hari

Kriteria eksklusi :

- a. Anak dengan gangguan perkembangan
- b. Anak dalam keadaan sakit dan rewel saat dilakukan tes DDST

Pertimbangan etika penelitian, maka responden dilindungi dengan memperhatikan aspek-aspek: *informed consent, privacy, anonymity, confidentially, protection from discomfort* dan *justice*. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar DDST. Lembar Observasi bertujuan untuk mengisi data dari orang tua/pengasuh mengenai intensitas dan durasi penggunaan *gadget* pada anak sedangkan lembar DDST untuk mengetahui tahap perkembangan yang telah dicapai oleh anak. Untuk lembar DDST tidak perlu dilakukan uji validitas dan reabilitas karena lembar DDST tersebut sudah baku.

Data yang telah dikumpulkan sebelum dianalisis, terlebih dahulu dilakukan beberapa proses diantaranya *Editing, Coding, Entry data, Cleaning*. Data dipastikan telah benar maka dilanjutkan ke tahap analisis dengan menggunakan komputer. Analisis yang dilakukan adalah analisis univariat dan bivariat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

a. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Usia Anak	Jumlah	Persentase (%)
3 Tahun	8	23,5
4 Tahun	10	29,4
5 Tahun	16	47,1
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak yang berusia 3 tahun yaitu sebanyak 8 responden (23,5%), sedangkan anak yang berusia 4 tahun sebanyak 10 responden (29,4%) dan anak yang berusia 5 tahun sebanyak 16 responden (47,1%). Jumlah anak terbanyak yaitu usia 5 tahun sebanyak 16 responden (47,1%), dan jumlah anak paling sedikit yaitu anak usia 3 tahun sebanyak 8 responden (23,5%).

b. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Jemis Kelamin Anak	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	13	38,2
Perempuan	21	61,8
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak yaitu 21 responden (61,8%). Anak berjenis kelamin laki-laki lebih sedikit yaitu sebanyak responden 13 responden (38,2%).

c. Distribusi Frekuensi Responden Penggunaan Gadget

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Intensitas Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase (%)
Maksimal 1-2kali/hari	8	23.5
2-3kali/hari	11	32.4
> 3 kali/hari	15	43.1
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari yaitu sebanyak 15 responden (43,1 %), sedangkan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali/hari sebanyak 11 responden (32,4%) dan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* maksimal 1-2 kali/hari sebanyak 8 responden (23.5%). Jumlah penggunaan terbanyak dengan intensitas tinggi yaitu >3 kali/hari sebanyak 15 responden dan jumlah penggunaan paling sedikit dengan intensitas rendah yaitu maksimal 1-2 kali/hari.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Durasi Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase (%)
Rendah (5-30 menit)	11	32.4
Sedang (40-60 menit)	15	44.1
Tinggi (75-120 menit)	8	23.5
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak yang bermain *gadget* dengan durasi tinggi yaitu 75-120 menit yaitu sebanyak 8 responden (23,5%), sedangkan anak yang bermain *gadget* dengan durasi sedang yaitu 40-60 menit yaitu sebanyak 15 responden (44,1%), dan anak yang bermain *gadget* dengan durasi rendah 5-30 menit sebanyak 11 responden (32,4%). Jumlah anak yang menggunakan *gadget* dengan tingkat durasi paling banyak yaitu sedang selama 40-60 menit dan penggunaan *gadget* dengan tingkat durasi paling sedikit yaitu tinggi selama 75-120 menit.

d. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun

Distribusi frekuensi responden perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Tahun 2019 dapat dilihat pada tabel 5.

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa responden yang mengalami *suspect* adalah sebanyak 4 responden (11,8%) dan responden

yang masuk katagori normal sebanyak 30 responden (88,2%)

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun	Jumlah	Persentase
Suspect	4	11,8
Normal	30	88,2
Total	34	100.0

2. Analisa Bivariat

a. Analisis hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun

Analisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia desa Lingsar tahun 2019 dapat dilihat pada 6.

Tabel 6. Analisis Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019

Penggunaan Gadget	Perkembangan Normal		Perkembangan Suspect		Total		P value
	N	%	N	%	N	%	
Durasi Penggunaan Gadget							
Rendah	10	29.4	0	0.0	10	29.4	0.032
Sedang	15	44.1	1	5.2	16	47.1	
Tinggi	5	14.7	3	37.5	8	23.5	
Jumlah	30	88,2	4	11,8	34	100	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang mengalami suspect perkembangan personal sosial sebanyak 3 responden (37,5%) anak dengan penggunaan durasi tinggi dan 1 responden (5,2%) perkembangan suspect dengan penggunaan *gadget* durasi sedang. Anak dengan perkembangan personal sosial normal paling banyak menggunakan *gadget* sedang yaitu sebanyak 15 responden (44,1%) anak dan paling

sedikit penggunaan durasi tinggi sebanyak 5 responden (14,7%).

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan *gadget* ($p = 0,041 < \alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

b. Hasil analisis hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun

Analisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia desa Lingsar tahun 2019 dapat dilihat 7.

Tabel 7. Analisis Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019

Penggunaan Gadget	Perkembangan Normal		Perkembangan Suspect		Total		P value
	N	%	N	%	N	%	
Durasi Penggunaan Gadget							
Max 1-2x /hari	8	23.5	0	0.0	8	23.5	0.041
2-3x /hari	11	32.35	0	0.0	11	32.5	
>3 kali /hari	11	32.35	4	11.8	15	14.5	
Jumlah	30	88,2	4	11,8	34	100	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui anak yang mengalami perkembangan personal sosial suspect sebanyak 4 (11,8%) anak dengan intensitas penggunaan >3 kali/hari. Anak dengan perkembangan personal sosial normal sebanyak 11 (32.35%) anak dengan intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali/hari dan 11 (32,35%) anak dengan penggunaan intensitas penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* max 1-2 kali/hari sebanyak 8 anak.

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* ($p = 0,032 < \alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan

antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

3. Penggunaan Gadget Pada Anak

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Cendikia Lingsar, didapatkan bahwa anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari yaitu sebanyak 11 responden (32,35%), sedangkan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali/hari sebanyak 11 responden (32,35%) dan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* maksimal 1-2 kali/hari sebanyak 8 responden (23.5%).

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya adalah telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet) [11].

Keberadaan *gadget* di era yang semakin berkembang ini memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Menurut Hardianto salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yang tidak dibatasi adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya). Kondisi ini akan berdampak buruk apabila responden tua secara terus-menerus memberikan *gadget* pada anak.

Menurut penelitian yang dilakukan Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktu di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan anak hanya boleh berada di depan layar \leq 1 jam setiap harinya. Menurut Ferliana

[12], anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu.

Menurut Sari dan Mitsalia [10], pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, pemakaian *gadget* dalam intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar, memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu 40-60 menit dengan intensitas 3 kali/hari. Menurut penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Salsabila mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Novitasari dan Khotimah [6] bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi perkembangan personal sosial anak.

Pada bagian hasil penelitian ini pula, dapat dilihat bahwa terdapat selisih jumlah yang cukup banyak antara anak yang sering menggunakan *gadget* dengan durasi dan intensitas yang normal dengan durasi dan intensitas yang tinggi. Hal ini dikarenakan bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu responden tua dalam hal menemani anak untuk bermain dan responden tua beranggapan bahwa fitur-fitur yang ada di *gadget* membuat anak menjadi lebih anteng sehingga responden tua dapat melakukan aktivitasnya dengan mudah.

4. Perkembangan Personal Sosial pada Anak Usia 3-5 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan ada beberapa anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar mengalami suspect perkembangan personal sosial. Responden yang mengalami suspect (≥ 2 caution/peringatan dan/ ≥ 1 keterlambatan) adalah sebanyak 4 responden (11,4%). Perkembangan personal sosial yang gagal dilakukan anak yaitu seperti mengambil makanan dimana anak tersebut lebih sering disiapkan makanannya oleh responden tua. Perkembangan sosial yang gagal dilakukan juga seperti menggosok gigi tanpa bantuan, masih diarahkan untuk menggosok gigi lebih dalam dan lebih lama.

Perkembangan personal sosial anak usia prasekolah adalah suatu proses perubahan yang terus menerus pada anak usia 3-5 tahun dimana anak belajar untuk mandiri, berinteraksi dan berperilaku dengan lingkungan dan responden lain (teman sebaya). Pada tahap perkembangan personal sosial ini, anak mulai menguasai keterampilan fisik, bahasa dan anak juga memiliki rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemendiriannya.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tria Puspita Sari dan Ami Asma Mitsalia [10] menyatakan bahwa, disamping memiliki dampak positif, anak yang suka bermain *gadget*, juga memiliki dampak negatif terhadap perkembangan personal sosial anak, seperti anak cenderung pendiam, anak lebih senang memainkan *gadget*nya daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadget*nya, dan lain-lain. Hal ini juga sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna tahun 2016 yang menyatakan bahwa, kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan

lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua responden atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Jadi, ketika perilaku respondentua yang memberikan *gadget* kepada anaknya tanpa ada pengawasan atau pengontrolan maka akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anaknya.

5. Hubungan penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 tahun

Dari hasil analisis hubungan antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun didapatkan bahwa anak yang mengalami keterlambatan (suspect) sebanyak 4 responden anak (11,5%) dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari dan durasi penggunaan *gadget* sedang sebanyak 15 responden anak (93,8%).

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan *gadget* ($p = 0,041$ $\alpha = 0,05$) dan untuk durasi penggunaan *gadget* ($p = 0,032$ $\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

Menurut Ferliana [12], anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Anak yang kecanduan dengan bermain *gadget* relatif menjadi pendiam, sehingga anak lebih cenderung pasif dan tidak bisa berperilaku dan berinteraksi sosial secara penuh.

Menurut para pakar pendidikan “Sebaiknya seresponden anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak responden dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih

banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Tria Puspita Sari dan Ami Asma Mitsalia [10] menyatakan, ketika anak bermain *gadget*, disamping memberikan dampak positif dan negatif, ternyata hasil penelitian mereka menyebutkan bahwa *gadget* lebih cenderung memberikan dampak positif daripada dampak negatif. Penelitian mereka menyebutkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal soaial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin cenderung ke arah yang positif yaitu sebanyak 71%. Hal ini disebabkan karena dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal al qur’an, mengetahui kosakata bahasa inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, *gadget* juga dapat dijadikan sarana hiburan bagi anak, serta kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya. Selain dampak positif yang ditimbulkan *gadget*, sebanyak 29% dari responden menyatakan *gadget* juga memiliki dampak negative bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan responden yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadgetnya*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis ini, dapat dilihat pula bahwa anak yang mengalami keterlambatan *suspect* sebanyak 4 responden anak, hal ini dikarenakan perkembangan personal sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya dari stimulasi bermain *gadgetnya* saja. Perkembangan personal sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran responden tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak. Selain pengalaman yang dimiliki, faktor lain yang mempengaruhi seseresponden dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Pendidikan akhir responden tua akan mempengaruhi bagaimana cara

seseresponden dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak.

Tidak dapat dipungkiri bahwa di era modern ini semua serba digital, semua dipermudah dengan teknologi bahkan barang elektronik seperti *gadget* dalam hal ini berbentuk tablet ataupun hadnphone hampir semua responden memilikinya dan tidak hanya dipakai untuk kalangan responden dewasa saja tetapi anak-anakpun sudah bisa mengoperasikan *gadget*. Untuk itu, para respondentua harus mampu mengintrol dan mengawasi anak-anaknya dalam memainkan *gadget*. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan kasus bahwa para responden tua kurang dalam hal mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam bermain *gadget*, hal ini dikarenakan karena beberapa faktor seperti, responden tua yang sibuk bekerja sehingga waktu yang untuk anak menjadi berkurang, responden tua beranggapan dengan anaknya bermain *gadget* anaknya menajdi anteng sehingga merkea bisa mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan ada beberapa responden tua yang memberikan anaknya bermain *gadget* agar anaknya tidak main keluyuran di luar rumah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada sebagian anak bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari dengan durasi sedang 40-60 menit dan beberapa anak usia 3-5 tahun mengalami *suspect* keterlambatan perkembangan personal sosial yaitu 11,8%. Analisis lanjut menunjukkan terdapat hubungan antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar, dengan intensitas *p* value 0,041 dan durasi *p* value 0,032.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adriana, D. (2013). Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika..

- [2] John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- [3] IDAI. (2013). *Penelitian Keterlambatan Perkembangan*. Jakarta: EGC.
- [4] Widiastuti, D. (2008). *Panduan Perkembangan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- [5] Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana.
- [6] Novitasari W & Khotimah N. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*. JPAUD Teratai. 2016;5(3);182-6.
- [7] Prabowo, Agung. (2016). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kota Gede Yogyakarta*. Jurnal Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta
- [8] Handrianto. (2013). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Jakarta: Bumi Askara.
- [9] Hartanto, H., (2009). *Keluarga Berencana dan Kontrasepsi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- [10] Sari, P dan Mitsalia A.A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Persoal Sosial Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Profesi: 13 (2) 72-77
- [11] Friedman. (2010). *Faktor-Faktor Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik*. Institut Teknologi Sepuluh.
- [12] Ferliana, Jovita Maria. (2016). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Jakarta: EGC.