

HUBUNGAN KEBIASAAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH

Maulana Agus Sofyan¹, Sri Mujiyanti²

^{1,2} Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Faletahan

ABSTRAK

Sebanyak 5-25% anak usia pra-sekolah di dunia mengalami gangguan perkembangan. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial adalah penggunaan gadget yang terlalu sering. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. Jenis penelitian ini kuantitatif yang berlokasi di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023, dengan desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Sampel yang digunakan sebanyak 44 orang dengan teknik pengambilan sampel total sampling. Berdasarkan Uji *chi-square* didapatkan hasil nilai $p = (0,004) < 0,05$. Angka tersebut menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023. Oleh karena itu, agar tidak mengganggu perkembangan anak, orang tua sebaiknya membatasi penggunaan gadget pada anak serta mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Kata Kunci

Anak Pra Sekolah, Gadget, Perkembangan Sosial

Abstrack

Five to Twenty Five Percent of pre-school children in the world experience developmental disorders. Approximately 9.5% to 14.2% of preschool children have social emotional problems that have a negative impact on their development and school readiness. One of the factors that influences social development is the frequent use of gadgets. This research aims to determine the relationship between gadget usage habits and the social development of preschool children. This type of research is quantitative, located at Pelita 2 Kindergarten, East Bayah Village, Bayah District in 2023, with the research design used being cross sectional. The sample used was 44 people using a total sampling technique. Based on the chi-square test, the result was a p value = (0.004) < 0.05. These figures show that there is a relationship between gadget use and children's social development in Pelita 2 Kindergarten, East Bayah Village, Bayah District in 2023. Therefore, in order not to interfere with children's development, parents should limit children's use of gadgets and teach children to socialize with their peers.

Keywords

Preschoolers, Gedges, Social Development

Received : 19 Juli 2023
Revise : 21 Juli 2023
Accepted : 26 Oktober 2023

Correspondence*: Maulana Agus Sofyan
Universitas Faletahan
Email: sfian346@gmail.com

Pendahuluan

Anak prasekolah merupakan anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun. Dikatakan masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini, anak yang awalnya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Pada tahap ini anak lebih sering bermain, lebih aktif, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ditemukan ketika di rumah.¹

Proses bimbingan orang tua dalam menghadirkan segi kehidupan sosial atau standar sosial berdampak pada perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak dicapai melalui kesempatan belajar dari tanggapan hingga tingkah laku di samping proses pematangan. Tanggung jawab sosial dan kompetensi sosial keduanya merupakan aspek pertumbuhan sosial. Kemandirian kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya disebut sebagai kompetensi sosial. Misalnya, mau bergantian dengan teman lain dalam sebuah permainan. Tanggung jawab sosial menunjukkan komitmen anak terhadap tanggung jawabnya, menghargai perbedaan individu, kepedulian terhadap lingkungan dan kemampuan untuk memenuhi tanggung jawabnya.²

Berdasarkan data WHO pada tahun 2020 Prevalensi di seluruh dunia terdapat 5-25% anak usia pra-sekolah mengalami gangguan perkembangan. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Keterlambatan perkembangan motorik, linguistik, dan sosial-emosional pada anak-anak menjadi lebih umum akhir-akhir ini. Terdapat 0,4 juta (16%) anak di Indonesia saja yang memiliki kelainan perkembangan, antara lain gangguan bicara, pendengaran, perkembangan sosial-emosional, serta motorik halus dan kasar. Diperkirakan 8 hingga 9% anak prasekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan sosial emosional, yang meliputi kecemasan, sulit menyesuaikan diri, sulit bersosialisasi, sulit berpisah dengan orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia berkisar antara 13-18%.³

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial pada anak pra-sekolah, baik yang berasal dari anak itu sendiri ataupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor tersebut antara lain, keadaan didalam individu, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak pra-sekolah. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak yaitu faktor lingkungan, dimana penggunaan gadget banyak sekali dilingkungan sekitar anak. Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu *smartphone*, *iphone*, *PC*, *laptop*, dan *tab*.⁴

Anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Pada anak usia pra-sekolah boleh saja diberikan gadget akan tetapi perlu diperhatikan durasi penggunaannya dikarenakan jika berlebihan atau terlalu sering dalam penggunaan gadget maka dapat menyebabkan dampak negatif didalam perkembangan sosial emosional anak, dampak negatif nya yaitu, jika penggunaan yang berlebihan dapat membuat anak bersikap kurang peduli terhadap lingkungan baik didalam keluarga maupun masyarakat dan anak melupakan waktu bermain dengan teman temannya ataupun anggota keluarga yang lain, jika anak masih terpaku dengan gadget anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Banyak anak yang lebih memilih bermain gadget ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola di lapangan.⁵

Gadget memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Dampak positif penggunaan gadget bagi anak usia prasekolah (3-6 tahun) diantaranya berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak-anak adalah penurunan konsentrasi

belajar karena selalu ingin bermain gadget, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, memiliki kemampuan motorik yang kurang berkembang, anak memiliki emosi yang meledak ledak dan ada kemungkinan anak terpapar konten berbau pornografi dan kriminalitas.⁹ Orang tua memiliki peran penting untuk menerapkan komunikasi yang baik, sikap antisipatif orang tua terhadap anak ini penting dilakukan secara terus menerus, terutama untuk mengantisipasi kebiasaan negatif anak akibat gadget.⁶

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 22 orang tua murid TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah, diperoleh hasil bahwa seluruh anak menggunakan gadget dengan durasi yang berbeda-beda dalam rentan 1-5 jam sehari ketika di rumah. Orang tua juga mengatakan durasi bermain gadget anak terhitung sering dalam sehari, anak berhenti bermain gadget pada saat gadgetnya habis batrei, anak suka bermain game, menonton video youtube, ataupun hanya melihat foto-foto yang ada di gadget. Sepuluh orang tua mengeluhkan anaknya sulit diberikan nasehat sejak menggunakan gadget. Anak-anak seringkali lupa untuk mandi, makan dan sering marah jika diminta berhenti bermain gadget. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan beberapa anak yang ada, dan 5 diantaranya mengatakan lebih senang bermain dengan gadget seperti bermain game atau menonton video-video di youtube daripada bermain dengan teman-temannya. Hasil observasi peneliti di lingkungan tempat tinggal anak, banyak anak yang menggunakan gadget dengan mudah mengakses media youtube, tik tok, ataupun bermain game. Anak terlihat lebih nyaman dan fokus bermain gadget sendiri dibandingkan bermain di luar dengan teman sebayanya yang membuat anak kurang bersosialisasi dengan orang sekitar.

Berdasarkan fenomena diatas, tujuan dari penelitian ini untuk melakukan penelitian tentang hubungan kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *cross sectional* dengan teknik total *sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah, adapun waktu penelitian ini

dilaksanakan pada bulan Maret-Juni Tahun 2023 dengan total sampel 44 responden. Alat ukur atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner dengan Teknik pengumpulan data dilakukan secara administratif dan prosedur. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis bivariat menggunakan *chi square*. Penelitian ini telah mendapatkan surat laik etik dari Komite Etik Penelitian Universitas Faletehan dengan Nomor : No. 240/KEPK.UF/V/2023.

Hasil

Berdasarkan Tabel 1 didapatkan hasil bahwa hampir sebagian besar yaitu 26 anak (59,1%) di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah memiliki kebiasaan penggunaan gadget yang sering, dan sisanya yaitu 18 anak (40,9%) di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah memiliki kebiasaan penggunaan gadget yang tidak sering.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kebiasaan Penggunaan Gadget Anak Prasekolah Di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023 (n=44)

Kebiasaan Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase
	N	%
Sering	26	59,1%
Tidak Sering	18	40,9%
Total	44	100,0%

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah Di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023 (n=44)

Perkembangan Sosial	Frekuensi	Persentase
	N	%
Kurang Baik	20	45,5%
Baik	24	54,5%
Total	44	100,0%

Berdasarkan Tabel 2 didapatkan hasil bahwa hampir sebagian besar 24 (54,5%) perkembangan sosial anak di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah dalam kategori baik, dan sebanyak 20 (45,5 %) sebagian kecil dalam kategori tidak baik.

Tabel 3. Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023 (n=44)

Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial					Total	Nilai p	OR
	Kurang Baik		Baik					
	N	N	N					
Tidak Sering	3	5,7	15	3	18	10	0,004	0,106
Sering	17	5,4	9		26	10		
Total	20	5,5	24		44	10		

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil bahwa dari 26 responden anak dengan kebiasaan penggunaan gadget sering sebagian besar memiliki perkembangan sosial kurang baik sebanyak 17 responden (65,4%), sedangkan dari 18 responden anak dengan kebiasaan penggunaan gadget tidak sering sebagian besar memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 15 responden (83,3 %).

Hasil uji statistik diperoleh nilai $p = 0,004$, pada $\alpha = 0,05$ ($p < \alpha$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023.

Pembahasan

Gambaran Kebiasaan Penggunaan Gadget Anak Prasekolah Di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anak-anak di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah memiliki kebiasaan penggunaan gadget sering. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 26 responden (59,1%) dari 44 responden hampir sebagian besar anak memiliki kebiasaan penggunaan gadget sering. Menurut penelitian sebelumnya mengatakan bahwa lamanya anak menggunakan perangkat gadget dapat mempengaruhi perkembangannya. dimana pengenalan perangkat gadget secara dini dapat berdampak atau berpengaruh pada interaksi sosial anak.⁸

Banyak faktor yang mempengaruhi atau mendorong minat anak terhadap gadget. Sebagian besar karena beberapa bentuk gangguan atau kurangnya waktu bagi orang tua untuk menemani anak-anak mereka ketika mereka bermain. Selain itu, faktor lingkungan anak sangat berpengaruh, dan

perkembangan sosial anak sangat bergantung pada individu anak, peran orang tua, dan lingkungan anak lama atau durasi penggunaan gadget oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya.⁷ Pengenalan gadget terlalu dini pada usia anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada mereka. menyampaikan bahwa idealnya waktu penggunaan gadget pada anak usia pra-sekolah berada dalam kurun waktu 30 menit sampai 1 jam per harinya. Penggunaan gadget akan memberikan dampak positif apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik.¹²

Dari hasil kuesioner dalam penelitian ini diketahui bahwa satu hal tentang kebiasaan penggunaan gadget yang paling sangat sering pada anak di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah adalah anak menggunakan gadget setiap hari. Berdasarkan jawaban kuisisioner yang ditemukan terdapat 33 (75%) orang tua yang menjawab anaknya sering menggunakan gedegedet setiap harinya. Pengawasan dan waktu orang tua sangatlah penting untuk meminimalisir kebiasaan penggunaan gadget pada anak yang mana semakin orang tua mampu memberikan wadah atau sarana bermain dan belajar yang baik maka akan semakin terkontrolnya anak dalam memainkan gadget. Gadget akan berdampak positif apabila digunakan untuk sarana belajar dan dalam pengawasan orangtua. Begitupun sebaliknya gadget akan berdampak negatif apabila disalah gunakan, bahkan pada anak yang memiliki kebiasaan bermain gadget sering dapat menyebabkan kecanduan pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial anak prasekolah di TK Pelita 2 hampir sebagian besar kurang baik dengan persentase 45,5% atau sebanyak 20 dari 44 responden. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner yang telah diisi oleh 20 responden yang memiliki perkembangan social kurang baik, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa anaknya tidak mau meminjamkan mainannnya kepada orang lain (65%), anak mereka akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain gadget (65%), anak akan marah apabila di ganggu ketika bermain gadget (55%), anak akan marah apabila gadget yang dimainkannya di minta oleh orang tua, meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari orang

tua (50%). Selain itu, mereka juga setuju dengan pernyataan bahwa anak akan bersikap acuh saat dipanggil atau dinasehati (70%), anak lebih suka dibujuk menggunakan gadget daripada diajak main bersama teman – temannya ketika sedang marah atau menangis (50%), anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah daripada bermain di luar bersama saudara atau teman temannya (55,8%), selalu ingin terlihat lebih pandai dalam hal bermain gadget dibandingkan teman-temannya (70%), serta Anak kurang kofratif untuk diajak bekerjasama(60%).

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial pada anak pra-sekolah, baik yang berasal dari anak itu sendiri ataupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor tersebut antara lain, keadaan didalam individu, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak pra-sekolah. Orang tua termasuk salah satu faktor eksternal, yaitu disini orang tua melakukan interaksi pertama kali dengan anak untuk mengembangkan kemampuan anak salah satunya dengan stimulasi. Stimulasi yang diberikan dengan baik akan berguna untuk proses perkembangan anak, sedangkan pemberian stimulasi yang kurang tepat akan mengganggu proses perkembangan anak dalam hal ini sebagai contoh stimulasi penyediaan media gadget. Pemberian media gadget pada anak harus sesuai dengan usia anak agar media gadget tersebut tidak memberikan dampak negatif bagi perkembangannya.⁵

Perkembangan sosial dapat disebabkan beberapa hal diantaranya jenis kelamin, pekerjaan orang tua, dan pendidikan orang tua. Permasalahan yang biasanya terjadi ketika orang tua khususnya ibu yang memiliki banyak waktu dirumah membuat anak tidak mandiri dan tergantung pada anggota keluarga lain. Orang tua dengan latar belakang pendidikan yang rendah serta kurangnya pengetahuan biasanya akan menuruti kemauan anak salah satunya menyediakan gadget tanpa memikirkan dampak buruknya pada perkembangan sosial anak. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mngawai kegiatan anak terutama dalam penggunaan gedget, sikapantisipasi orang tua dalam melakuakan pengawasan terhadap anak harus terus menerus dilakukan, hal tersebut agar anak terhindar dari

kebiasaan-kebiasaan buruk akibat dampak dari penggunaan gedget yang berlebihan.⁹

Hasil analisis hubungan antara kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah didapatkan hasil bahwa dari 26 responden anak dengan kebiasaan penggunaan gadget sering sebagian besar memiliki perkembangan sosial kurang baik sebanyak 17 responden (65,4%), sedangkan dari 18 responden anak dengan kebiasaan penggunaan gadget tidak sering sebagian besar memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 15 responden (83,3 %). Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,004$, pada $\alpha=0,05$ ($p<\alpha$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah Tahun 2023.

Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan menunjukkan hasil analisis bivariat dengan uji chi square menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p<0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.¹⁰

Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat pula bahwa responden yang anaknya memiliki kebiasaan penggunaan gadget sering sebagian besar anak memiliki perkembangan sosial kurang baik. Sementara anak yang tidak sering memainkan gadget sebagian besar memiliki perkembangan sosial yang baik. Hal tersebut dikarenakan perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya dari stimulasi bermain gadgetnya saja. Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah pada anak terdapat anak yang aktif, salah satunya aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan terdapat juga anak yang pasif. Dan hasil observasi peneliti di luar sekolah banyak anak yang menggunakan gadget dengan menggunakan jaringan voucher wifi yang membuat anak lebih mudah mengakses media youtube, tik tok, ataupun bermain game. Anak terlihat lebih nyaman dan focus bermain gadget sendiri dibandingkan bermain di luar dengan teman sebayanya yang membuat anak kurang bersosialisai dengan orang sekitar.

Bahwa penggunaan gadget dapat membuat peran keluarga dan teman dapat tergantikan oleh gadget sehingga individu lebih suka menyendiri, tidak melakukan kontak sosial dan anak akan cenderung mengalami keterlambatan perkembangan sosial.¹¹ Penggunaan gadget yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. anak akan cenderung memilih bermain gadget dari pada bermain dengan temannya sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat ataupun lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.¹² Selain itu, penggunaan gadget juga akan menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak yang akan membuat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata.¹³

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses perkembangan manusia. Perkembangan dimasa itu akan menjadi penentu keberhasilan perkembangan anak di periode selanjutnya. Pada tahap ini orang tua mempunyai peran aktif dalam membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak menjadi ketergantungan dengan gadget dan anak dapat lebih sering bermain bersama teman-teman seusianya.

Bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Selain pengalaman yang dimiliki, faktor lain yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir.⁵ Pendidikan akhir orang tua akan mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak.

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian yang telah dilakukan bahwa perkembangan anak (nilai $p=0,004$) memiliki hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Pelita 2 Desa Bayah Timur Kecamatan Bayah. Kebiasaan bermain gadget berdampak pada tumbuh kembang dan kesehatan anak khususnya dari segi otak dan psikologi, oleh karena itu sebaiknya orang tua

membatasi penggunaan gadget pada anak kurang dari 1 jam per hari agar tidak lebih sering bermain gadget.

Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orangtua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah membandingkan antara perkembangan, kecerdasan terhadap kebiasaan bermain gadget.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial anak prasekolah di TK Pelita 2 hampir sebagian besar kurang baik, yaitu sebanyak 20 responden (45.5 %) dari 44 responden sedangkan yang memiliki perkembangan social yang baik yaitu sebanyak 24 responden (54,5%) dari 44 responden.

Anak dengan perkembangan sosial normal cenderung lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya dibandingkan anak dengan perkembangan meragukan yang akan menghabiskan waktu untuk bermain gadget.¹³ Semakin tinggi lama penggunaan gadget maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan sosial.¹⁴ Dampak dari gangguan perkembangan tersebut tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak terutama pada masa prasekolah.

Conflict of Interest

Tidak ada konflik kepentingan dalam penulisan artikel ini.

Authors Contribution

MAH: memantau penulisan artikel, SM: merancang dan membentuk analisa data, pengumpulan data, pengolahan data, pembacaan data analisis, penulisan artikel.

Acknowledgment

Penulis berterimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini..

Daftar Pustaka

1. Mansur, A. R. Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah. In Andalas University Pres (Vol. 1, Issue1).[Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/33035/1/Istiqomah-Aprilaz-FKIK.Pdf](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/33035/1/Istiqomah-Aprilaz-FKIK.Pdf). 2019
2. Indanah, & Yulisetyaningrum. Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228. 2019
3. Fitriani, & Yaswinda, Y. Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214–223. 2020
4. Riskesdas. Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Indonesia 2018 (Vol. 148). 2018
5. Setiani, D. The Effect Of Gadget Usage On The Social Development Of Children Aged 3-5 Years. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>. 2020
6. Yasinta, & Putri, A. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Pembina 02 Batam Center Tahun 2020. 11(1). 2020
7. Sari, I. Y. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018. *Jurnal Kesehatan*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.35913/jk.v7i1.128>. 2018
8. Salsabila S. Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Di TK Al-Azhar Banda Aceh. Banda Aceh; [Http://Etd.Unsyiah.Ac.Id](http://Etd.Unsyiah.Ac.Id). Didownload Pada Tanggal 20 Mei 2023 Pukul 18.40 WIB. 2016
9. Novitasari W & Khotimah N, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.*Jurnal PAUD Teratai* Vol.05 No.03 Tahun 2016:182-186. [Http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id](http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id). 2016
10. Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal Of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>. 2020
11. Fitriani, & Yaswinda, Y. Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214–223. 2020
12. Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F. Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Jurnal Pertumbuhan,Perkembangan,Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 52(1), 1–5. 2019
13. Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832>. 2020
14. Warisyah ,Y. 7 November. Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Makalah Disajikan Pada Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php. Didownload Pada Tanggal 23 Mei 2023 Pukul 17.30 WIB. 2015