

Original Article

Hubungan Pola Asuh, Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah

Siti Dwi Astuti Destiani

Program Studi Kebidanan Program Sarjana Terapan Departemen Kebidanan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju
Email correspondent: sitidwi.astutidestiani@gmail.com

Editor: WK

Diterima: 11/10/2022

Direview: 29/05/2023

Publish: 31/05/2023

Hak Cipta:

©2023 Artikel ini memiliki akses terbuka dan dapat didistribusikan berdasarkan ketentuan Lisensi Atribusi Creative Commons, yang memungkinkan penggunaan, distribusi, dan reproduksi yang tidak dibatasi dalam media apa pun, asalkan nama penulis dan sumber asli disertakan. Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 Internasional.

Abstract

Latar Belakang: Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Awal dari pengalihan dan pengenalan *gadget* ini, secara tidak langsung memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget*.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan pola asuh, lama dan frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah di PAUD Kemuning.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif korelatif* dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak prasekolah yang berusia 3 dan 4 tahun di PAUD Kemuning sebanyak 47 orang, teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, instrumen penelitian dengan kuisioner, menganalisa data menggunakan *Chi-square*.

Hasil: Hasil penelitian didapatkan bahwa responden dengan variabel pola asuh memiliki perkembangan sosial anak baik 80,6% ($P = 0,000$), nilai OR yang didapatkan 12,500. Responden dengan lama penggunaan *gadget* terkategori lama didapatkan bahwa responden yang memiliki perkembangan sosial anak yang kurang baik sebanyak 57,7% ($P = 0,002$). Nilai OR didapatkan 8,182. Responden yang memiliki frekuensi penggunaan *gadget* terkategori tinggi didapatkan bahwa responden yang memiliki perkembangan sosial anak yang kurang baik sebanyak 53,6% ($P = 0,009$). Nilai OR yang didapatkan 6,154.

Kesimpulan: Disimpulkan bahwa dalam penelitian ini seluruh variabel memiliki hubungan antara Pola Asuh, Lama dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah.

Kata Kunci: anak prasekolah, frekuensi, *gadget*, lama, perkembangan sosial, pola asuh

Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat dengan hadirnya berbagai macam dan inovasi guna memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu inovasi teknologi tersebut yakni hadirnya *gadget* sebagai perangkat telekomunikasi. Perangkat tersebut telah dimanfaatkan secara luas merambah semua kalangan termasuk orang dewasa dan anak-anak.¹ Anak yang

terpapar perangkat tersebut sejak dini, berdampak pada interaksi sosial dilingkungannya karena lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*-nya dibandingkan untuk bermain dengan teman-temannya. Hal tersebut tentunya berdampak buruk juga bagi kesehatan dan perkembangan sosialisasinya.² *Gadget* adalah alat teknologi elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi yang paling mudah diakses dan secara khusus di zaman sekarang untuk membantu membuat segalanya lebih sederhana dibandingkan teknologi di era sebelumnya. Saat ini, banyak balita yang tidak mau lepas dari memanfaatkan perangkat untuk bermain game online favoritnya, atau sekadar menonton film melalui aplikasi YouTube. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya akan membuat anaknya menjadi ketagihan memanfaatkan *gadget* tersebut.³

Seperti yang dikutip di New York Times, sebuah contoh terjadi ketika seorang anak kecanduan iPad. Anak tersebut terus menangis ketika perangkat kesayangannya tersebut tidak ada di tangannya. Dalam situasi ini, terlihat bahwa anak tersebut sangat bergantung pada salah satu inovasi terbaru di era globalisasi ini. Selain itu, orangtuanya tersebut tidak bisa berbuat banyak selain menuruti permintaannya. Pada dasarnya anak-anak belum diperkenalkan mengenal perangkat tersebut, karena mereka masih membutuhkan koneksi yang lebih besar dengan berbagai aktivitas di luar penggunaan teknologi.⁴ Menurut statistik dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa 5-25% anak usia dini menderita masalah perkembangan. Frekuensi gangguan tumbuh kembang pada anak di Indonesia berkisar antara 13-18%. Sekitar 9,5-14,2% anak usia dini mengalami kesulitan sosial-emosional yang berdampak buruk pada perkembangan dan persiapan sekolah mereka.⁵

Statistik tersebut didukung oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa Jawa Barat merupakan wilayah dengan jumlah pengguna internet tertinggi di Indonesia yang mencapai 16%. Sehingga dengan adanya internet, siapapun yang menggunakan *gadget* akan lebih mudah mengakses berbagai media, terutama anak-anak yang gemar menonton film animasi menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* tidak hanya dilakukan oleh para individu di kota-kota besar seperti Jakarta, namun kecenderungan penggunaan *gadget* juga hampir merambah ke seluruh masyarakat di Indonesia, khususnya di Kota/Kabupaten Sukabumi. Hal ini mungkin berpengaruh, terutama pada anak usia dini untuk belajar mengenal perangkat dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Kebiasaan anak dalam bermain *gadget* dapat menghambat stimulasi perkembangan anak. Pengenalan anak terhadap *gadget* seringkali diawali dengan teknik pengalihan yang tidak tepat dari orang tua atau kerabat dengan menghadirkan permainan atau film yang ada di *gadget* dengan harapan anak tidak rewel atau berhenti berteriak. Awal mula pengenalan perangkat tersebut secara tidak langsung mendorong minat anak-anak untuk lebih intens bermain *gadget*.⁵

Menurut Aprilia Nurul Khotimah (2019), penggunaan *gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang merugikan pada pengembangan anak. Dengan demikian, dalam studinya, ia membangun hubungan antara perilaku pengasuhan termasuk penggunaan *gadget*, dan perkembangan sosio-emosional anak-anak prasekolah. Keeratan hubungan ditunjukkan dengan nilai $r_{hitung} = 0,637$ (positif), yang diinterpretasikan memiliki korelasi kuat (0,60-0,79), dan nilai yang positif tersebut menunjukkan bahwa pola asuh dari orangtua yang baik terkait penggunaan *gadget*, maka akan berdampak positif pada tahap perkembangan sosio-emosional anaknya.⁴ Sedangkan menurut Meta Anindya Aryanti Gunawan (2017), sebagian besar anak yang bersekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik mengalami kebiasaan bermain *gadget* dengan durasi pemakaian setiap harinya lebih dari satu jam. Sebanyak 51,2% (42 dari

82 responden) mengungkapkan bahwa anak-anak mereka memiliki kecenderungan menghabiskan lebih dari satu jam per harinya untuk bermain *gadget*.⁷ Kemudian, Sujianti (2018) mengungkapkan bahwa mayoritas anak yang mengalami perkembangan sosio-emosional di bawah rata-rata adalah anak-anak yang memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari sekali setiap hari dengan durasi penggunaan minimal 1 jam.⁸

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap 20 orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah (3- 4 tahun) di PAUD Kemuning, sebanyak 20 orang tua tersebut melaporkan bahwa anaknya sudah familiar dengan *gadget*; 70% orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih suka bermain dengan *gadget*, sementara 30% lebih suka bermain di luar ruangan bersama teman-temannya. Berdasarkan durasi penggunaan *gadget*, 65% orang tua tersebut melaporkan bahwa anak-anak mereka menghabiskan waktu dengan *gadget* lebih dari satu jam per-harinya. Berdasarkan frekuensi penggunaan, 70% orang tua tersebut mengatakan bahwa anak-anak dapat memainkan perangkat lebih dari sekali per harinya. Atas dasar tersebut, penulis berminat untuk mengkaji topik mengenai “Hubungan Pola Asuh, Lama dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah di PAUD Kemuning Tahun 2021”.

Metode

Metode deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross-sectional* diadopsi dalam penelitian ini guna mengetahui sistematika korelasi dari setiap variabel (dependen dan independennya) yang dikumpulkan secara bersamaan.⁹ Data diperoleh melalui penggunaan instrumen kuesioner dengan jenis pertanyaan tertutup, dimana peneliti telah menentukan jawaban dalam bentuk pilihan dan responden tidak diberi kesempatan untuk memberikan jawaban tambahan. Sampel diambil dengan teknik *total sampling*, yang artinya semua data di populasi dimanfaatkan sebagai sampel. Dalam konteks riset ini, maka sebanyak 47 orang tua yang memiliki anak usia 3-4 tahun dipilih sebagai sampel. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Pendekatan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat, Analisis bivariat digunakan untuk menyelidiki korelasi antar variabelnya (dependen dan independen). Untuk menentukan korelasi tersebut, maka dilakukan uji *chi-square*.

Hasil Penelitian

Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Sosial, Pola Asuh Anak, Lama Penggunaan *Gadget* dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* di PAUD Kemuning Tahun 2021

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Perkembangan Sosial Anak		
Kurang Baik	18	38,3
Baik	29	61,7
Pola Asuh		
Kurang Baik	16	34,0
Baik	31	66,0
Lama Penggunaan <i>Gadget</i>		
Lama	26	55,3
Tidak Lama	21	44,7
Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>		
Tinggi	28	59,6

Rendah

19

40,4

Tabel 1 menampilkan hasil distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan sosial anaknya bahwa sebanyak 29 orang (61,7%) memiliki perkembangan sosial yang baik, sedangkan sebanyak 18 orang (38,3%) memiliki perkembangan sosial yang kurang baik. Pola asuh bahwa sebanyak 31 orang (66,0%) memiliki pola asuh yang baik sedangkan sebanyak 16 orang (34,0%) memiliki pola asuh yang kurang baik. Lama penggunaan *gadget* bahwa sebanyak 26 orang (55,3%) menggunakan *gadget* dengan kategori lama, sedangkan sebanyak 21 orang (44,7%) menggunakan perangkat tersebut dengan kategori singkat (tidak lama). Penggunaan *gadget* bahwa sebanyak 28 orang (59,6%) menggunakan *gadget* dengan kategori frekuensi tinggi, sedangkan sebanyak 19 orang (40,4%) menggunakan perangkat tersebut dengan kategori frekuensi rendah.

Analisis Bivariat

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Hubungan Pola Asuh terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah di PAUD Kemuning Tahun 2021

Variable	Perkembangan Sosial Anak				Total		P-Value	OR
	Kurang Baik		Baik		F	%		
	f	%	f	%				
Pola Asuh								
Kurang Baik	12	75,0	4	25,0	16	100	0,000	12,500 (2,961 - 52,773)
Baik	6	19,4	25	80,6	31	100		
Lama Penggunaan Gadget								
Lama	15	57,7	11	42,3	26	100	0,002	8,182 (1,921 - 34,841)
Tidak Lama	3	14,3	18	85,7	21	100		
Frekuensi Penggunaan Gadget								
Tinggi	15	53,6	13	46,4	28	100	0,009	6,154 (1,459 - 25,961)
Rendah	3	15,8	16	84,2	19	100		

Tabel 2 menampilkan bahwa sebanyak dari 31 responden yang memiliki pola asuh baik diperoleh sebanyak 25 orang (80,6%) memiliki perkembangan sosial anaknya yang baik. Sedangkan dari 16 responden yang memiliki pola asuh kurang baik diperoleh sebanyak 4 orang (25,0%) memiliki perkembangan sosial anaknya yang baik (75% kurang baik). Hasil uji statistik dengan *Chi-Square* diperoleh nilai p (0,000) lebih rendah dari nilai α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara pola asuh dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah. OR yang diperoleh dari *output* SPSS yakni 12,500 (2,961 - 52,773) yang diinterpretasikan bahwa anak yang memiliki pola asuh baik, maka cenderung memiliki perkembangan sosial baik 12,500 kali.

Tabel 2 menampilkan bahwa sebanyak dari 21 responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi singkat (tidak lama) diperoleh sebanyak 18 orang (85,7%) berdampak pada perkembangan sosial anaknya yang baik. Sedangkan dari 26 responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi lama diperoleh sebanyak 11 orang (42,3%) berdampak pada perkembangan sosial anaknya yang baik (57,7% kurang baik). Hasil uji statistik dengan *Chi-Square* diperoleh nilai p (0,002) lebih rendah dari nilai α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah. OR yang diperoleh dari *output* SPSS yakni 8,182 (1,921 - 34,841) yang diinterpretasikan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lama berdampak pada perkembangan sosial anak yang kurang baik 8,182 kali.

Tabel 2 menampilkan bahwa sebanyak dari 19 responden yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi rendah diperoleh sebanyak 16 orang (84,2%) berdampak pada perkembangan sosial anaknya yang baik. Sedangkan dari 28 responden yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi diperoleh sebanyak 13 orang (46,4%) berdampak pada perkembangan sosial anaknya yang baik (53,6% kurang baik). Hasil uji statistik dengan *Chi-Square* diperoleh nilai p (0,009) lebih rendah dari nilai α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah. OR yang diperoleh dari *output* SPSS yakni 6,154 (1,459 - 25,961) yang diinterpretasikan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lama berdampak pada perkembangan sosial anak yang kurang baik 6,154 kali.

Pembahasan

Analisis Univariat

Dari analisis univariat diketahui responden berdasarkan perkembangan sosial anak diketahui lebih dari setengahnya responden memiliki perkembangan sosial anak baik sebanyak 29 orang (61,7%). Diketahui lebih dari setengahnya responden memiliki pola asuh baik sebanyak 31 orang (66,0%) dan diketahui lebih dari setengahnya responden menggunakan *gadget* terkategori lama sebanyak 26 orang (55,3%) dan diketahui lebih dari setengahnya responden berdasarkan frekuensi menggunakan *gadget* terkategori tinggi sebanyak 28 orang (59,6%).

Perkembangan anak usia prasekolah yaitu hasil dari kematangan sistem saraf pusat dalam berinteraksi dengan organ-organ yang dipengaruhinya.¹⁰ Tahap perkembangan sosial anak didefinisikan sebagai kapasitasnya untuk bertindak sesuai dengan harapan lingkungannya. Dengan demikian, tujuan perkembangan tersebut yakni untuk menyelaraskan kemampuan anak secara konsisten sesuai dengan bimbingan sosial, perilaku sosial yang diadaptasi, dan sikap yang dapat diterima kelompok sosialnya. Apabila anak mampu mempertahankan hubungan sosial yang positif selama periode ini, maka anak akan lebih mudah untuk membuat beradaptasi secara positif sehingga anak diterima dilingkungannya untuk berkembang.¹¹ Keluarga, tingkat kedewasaan, kedudukan sosial dan ekonomi, pendidikan, serta kecerdasan emosional dan intelektual menjadi faktor yang mampu mempengaruhi perkembangan sosial anak.⁴

Berdasarkan hasil analisis univariat perkembangan sosial pada anak, yang sesuai dengan penelitian dari Musyarofah (2017) membuktikan bahwa perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh perlakuan atau bimbingan yang diberikan oleh orang tua dalam keluarganya di rumah, dan guru, kepala sekolah, serta tenaga kependidikan di lingkungan sekolahnya. Karena hal tersebut mengajarkan mengenai berbagai aspek kehidupan sosial seperti penerapan norma-norma sosial, tradisi, moral, persatuan dan persaudaraan, komunikasi, dan kerjasama satu sama lain.¹²

Berdasarkan pola asuh, hasil analisis univariat ini relevan dengan penelitian dari Restu (2017) yang mengungkapkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas menerapkan pola asuh demokratis sehingga menghasilkan karakteristik anak yang mandiri, mampu mengendalikan diri, memiliki hubungan positif dengan temannya, mampu mengatasi stres, memiliki minat terhadap hal baru, dan mampu bersikap kooperatif.¹³ Hasil analisis univariat mengenai intensitas penggunaan *gadget* dengan kategori lama dan sering sesuai dengan penelitian dari Rizki (2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang

berkepanjangan dengan intensitas sering akan berdampak pada perkembangan sosio-emosional anak. Hal tersebut menyebabkan anak-anak lebih memilih untuk tetap di rumah atau bahkan di tempat tidur sambil bermain dengan perangkatnya tersebut. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga menyebabkan anak-anak tidak dapat berinteraksi dan memproses emosi sehingga menghambat proses adaptasinya yang berdampak pada perkembangannya.¹⁴

Dengan demikian, peneliti menganggap bahwa perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi oleh faktor internal (diri sendiri) dan eksternal (lingkungan). Perkembangan sosial anak didefinisikan sebagai bagaimana anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Perkembangan tersebut dapat dipengaruhi oleh interaksinya dengan orang lain, terutama orang tua, teman sebaya, lingkungan keluarga, dan lingkungan pendidikannya. Karena penggunaan *gadget* yang secara signifikan dilakukan oleh anak, tentu akan membatasi interaksinya tersebut sehingga akan berdampak pada perkembangan sosialnya.

Analisis Bivariat

Hubungan Pola Asuh terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah

Berdasarkan tabel 2, diperoleh sebanyak 25 dari 31 responden yang menerapkan pola asuh dengan baik berdampak pada 80,6% perkembangan sosial anaknya yang baik. Sedangkan sebanyak 4 dari 16 responden dengan pola asuh kurang baik memiliki 25,0% perkembangan sosial anaknya yang baik (75% kurang baik). Selain itu dibuktikan dengan nilai p lebih rendah dari nilai α ($0,000 < 0,05$); dan nilai $OR = 12,500$ (2,961 - 52,773) yang diinterpretasikan bahwa anak yang memiliki pola asuh baik, maka cenderung memiliki perkembangan sosial baik 12,500 kali.

Menurut Restu (2017), pola asuh yaitu metode orang tua dalam mengedukasi, mengajarkan, dan membimbing anaknya yang dipengaruhi beberapa faktor seperti agama, budaya, kebiasaan, prinsip, dan karakter orang tua (orang tua sendiri atau orang tua yang merawatnya).¹³ Menurut Ni Kadek (2019), melaporkan bahwa variabel pola asuh memiliki nilai nyata sebesar 0,022, atau lebih rendah dari 0,05 yang diinterpretasikan bahwa pola asuh orang tua memiliki korelasi yang substansial dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah. Sedangkan untuk variabel penggunaan *gadget* memiliki nilai nyata sebesar 0,000; atau jauh lebih rendah dari 0,05 yang diinterpretasikan bahwa variabel penggunaan *gadget* berdampak substansial pada interaksi sosial anak usia prasekolah.¹⁵

Dari hasil penelitian, responden yang memiliki pola asuh anak yang baik, akan berdampak pada perkembangan sosial anaknya yang baik juga. Selain itu, orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis mampu menunjukkan karakteristik pandangan yang bijak dengan menempatkan kewajiban dan haknya sesuai dengan usianya. Sampai anak-anaknya mencapai usia dewasa, orang tua secara bertahap mempercayakannya dengan tanggung jawab untuk setiap keputusan yang diambil anaknya. Mereka selalu berdiskusi dengan anak-anaknya, memberi dan menerima, serta mendengarkan permasalahan yang dihadapi oleh anak-anaknya. Mereka selalu memberikan penjelasan atas tindakan yang dilakukan anaknya, menstimulus anak-anaknya untuk peduli satu sama lain, berperilaku objektif, tegas, gembira, dan penuh pertimbangan untuk segala pengambilan keputusan.

Dengan demikian, pola asuh dari orang tua sangat fundamental terhadap anaknya. Karena anak belum memiliki pengalaman dan belum paham mengenai baik atau buruknya

penggunaan *gadget* terhadap tumbuh dan kembangnya. Bimbingan dan arahan dari orang tua menjadi kunci dalam membentuk karakter anak yang mandiri dan kompeten. Berdasarkan hasil studi ini membuktikan bahwa terdapat korelasi antara pola asuh orang tua guna mengontrol penggunaan *gadget* sehingga berdampak pada perkembangan sosial anaknya. Hubungan orangtua dengan anaknya akan menstimulus tumbuh kembang anak untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah

Berdasarkan tabel 2, diperoleh sebanyak 18 dari 21 responden dengan pola asuh baik memiliki 85,7% perkembangan sosial anaknya yang baik. Sedangkan sebanyak 11 dari 26 responden dengan pola asuh kurang baik memiliki 42,3% perkembangan sosial anaknya yang baik (57,7% kurang baik). Selain itu dibuktikan dengan nilai p lebih rendah dari nilai α ($0,002 < 0,05$); dan nilai $OR = 8,182$ (1,921 - 34,841) yang diinterpretasikan bahwa anak yang memiliki pola asuh baik, maka cenderung memiliki perkembangan sosial baik 8,182 kali.

Gadget didefinisikan sebagai perangkat yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan fitur didalamnya. Misalnya laptop, smartpone, dan sebagainya.¹⁵ Wahyuni (2018) dalam Elza (2020) mengungkapkan bahwa terdapat korelasi yang substansial antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak. Apabila perangkat tersebut digunakan dengan durasi yang lama, maka akan berdampak pada tumbuh kembang anak tersebut di lingkungan sosialnya. Selain itu, dampak lebih buruknya yakni anak menjadi antisosial, dan tidak peduli dengan lingkungannya.¹⁶

Menurut Sigman dalam Ni Kadek (2019), mengungkapkan bahwa durasi waktu ideal dalam menggunakan *gadget* pada anak usia 3-7 tahun (30 menit sampai 1 jam per harinya); umur 7-12 tahun (1 jam setiap harinya); umur 12-15 tahun (1,5 jam per harinya); >16 tahun (2 jam per harinya). Menurut *The American Academy of Pediatrics* (AAP) melaporkan bahwa durasi ideal dalam menggunakan *gadget* untuk anak yakni tidak lebih dari 1-2 jam setiap harinya.¹⁵ Selain itu, Starbuger (2014) dalam Dhea (2019) menegaskan bahwa anak hanya diperbolehkan manatap layar *gadget*-nya ≤ 1 jam per harinya.¹⁷ Perangkat *gadget* telah digunakan merambah di semua kalangan usia, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Selain manfaat positif dari perangkat tersebut, namun terdapat dampak buruk untuk perkembangan sosio-emosional anak. Karena anak dominan menghabiskan waktunya di rumah bahkan sambil tiduran untuk memainkan *gadget*-nya dibandingkan bermain bersama dengan teman-temannya diluar. Apabila hal tersebut terjadi secara berulang, maka akan berdampak buruk pada stimulus pola pikirnya, emosinya yang tidak stabil, dan anak menjadi lebih sensitif untuk mudah marah.

Dengan demikian, intensitas penggunaan *gadget* dapat ditentukan dari jumlah waktu yang dihabiskan oleh anak terhadap perangkat tersebut setiap harinya. Tingginya tingkat penggunaan perangkat tersebut akan mengakibatkan anak hanya berfokus bermain di dalam ruangan dan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat korelasi yang positif dan substansial antara lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak. Dalam hal ini, upaya yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam rangka mengawasi anaknya yaitu mengontrol waktu penggunaan perangkat tersebut. Akibatnya, orang tua harus mengasuh, mengedukasi, mengajarkan, dan memberikan waktu kepada anak untuk bermain di lingkungan sesuai dengan pengawasan orang tua. Meskipun

penggunaan *gadget* tersebut diperlukan sebagai alat komunikasi, namun tetap memiliki dampak buruk bagi penggunanya, sehingga orang tua saat ini tidak hanya sabar dalam mendidik anaknya, tetapi harus menerapkan pola asuh yang kreatif.

Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah di PAUD Kemuning Tahun 2021

Berdasarkan tabel 2, diperoleh sebanyak 16 dari 19 responden dengan pola asuh baik memiliki 84,2% perkembangan sosial anaknya yang baik. Sedangkan sebanyak 13 dari 28 responden dengan pola asuh kurang baik memiliki 46,4% perkembangan sosial anaknya yang baik (57,7% kurang baik). Selain itu dibuktikan dengan nilai p lebih rendah dari nilai α ($0,002 < 0,05$); dan nilai $OR = 6,154$ (1,459 - 25,961) yang diinterpretasikan bahwa anak yang memiliki pola asuh baik, maka cenderung memiliki perkembangan sosial baik 6,154 kali.

Frekuensi penggunaan *gadget* mengacu pada intensitas pemakaian perangkat tersebut dalam setiap harinya. Namun tinggi rendahnya frekuensi tersebut, akan berdampak pada tumbuh kembang anak di lingkungan sosialnya.¹⁵ Menurut Elza (2020) dalam Susilo (2019), kecanduan *gadget* dapat berdampak pada tumbuh kembang anak, khususnya dalam aspek interaksi sosial anak, sikap, moral, dan perilaku anak, turunnya kecerdasan, dan tentunya kesehatan fisik dan psikis anak.¹⁶ Menurut Hafiz (2017), pemakaian *gadget* memiliki tiga kategori tingkatan yaitu: penggunaan tingkat tinggi ketika *gadget* dipakai dengan durasi >120 menit per harinya atau untuk 1 kali pemakaiannya >75 menit. Penggunaan tingkat sedang ketika *gadget* dipakai dengan durasi 40-60 menit setiap harinya atau 2-3 kali pemakaian per harinya. Penggunaan tingkat rendah ketika *gadget* dipakai dengan durasi <30 menit setiap harinya atau frekuensi penggunaannya maksimal 2 kali per harinya.¹⁸

Dengan demikian, anak-anak cenderung menggunakan *gadget* lebih dominan untuk bermain dibandingkan untuk belajar sehingga atensi orang tua perlu dilakukan sebagai pengawasan. Orang tua harus tegas terhadap anaknya apabila menggunakan perangkat tersebut secara berlebihan, karena apabila dibiarkan akan berdampak pada kesehatan mentalnya. Dari hasil studi ini membuktikan bahwa terdapat korelasi yang positif dan substansial dari pola asuh untuk mengontrol terkait intensitas dalam menggunakan *gadget* sehingga berdampak pada perkembangan anak di lingkungan sosialnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, maka kesimpulan yang dapat diformulasikan yaitu: Perkembangan sosial anak diketahui lebih dari setengahnya responden memiliki perkembangan sosial anak baik sebanyak 29 orang (61,7%). Diketahui lebih dari setengahnya responden memiliki pola asuh baik sebanyak 31 orang (66,0%) dan diketahui lebih dari setengahnya responden menggunakan *gadget* terkategori lama sebanyak 26 orang (55,3%) dan diketahui lebih dari setengahnya responden berdasarkan frekuensi menggunakan *gadget* terkategori tinggi sebanyak 28 orang (59,6%). Sebanyak 25 orang (80,6%) memiliki perkembangan sosial anak dengan baik. Nilai $p = 0,000$ yang diinterpretasikan bahwa terdapat korelasi antara pola asuh dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah.

Pada responden terkategori lama penggunaan *gadget* didapatkan bahwa responden memiliki perkembangan sosial anak yang kurang baik sebanyak 15 orang (57,7%). Nilai $p = 0,002$ yang diinterpretasikan bahwa terdapat korelasi antara lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah. Responden yang terkategori frekuensi

penggunaan *gadget* tinggi didapatkan memiliki perkembangan sosial anak yang kurang baik sebanyak 15 orang (53,6%). Nilai $p = 0,009$ yang diinterpretasikan bahwa terdapat korelasi antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah.

Konflik Kepentingan

Peneliti menyatakan bahwa penelitian ini independen dari konflik kepentingan individu dan organisasi

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Paud Kemuning dan seluruh responden yang bersedia terlibat dalam penelitian ini.

Pendanaan

Sumber keuangan berasal dari peneliti

References

1. Mega, Sulastri E, Khodijah UP. Pengaruh Perkembangan Anak Terhadap Ketergantungan Gadget (Smartphone) Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Med (Media Inf Kesehatan)*. 2020;7(1):149–60.
2. Nurjannah D. Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Pra-Sekolah Berbasis Teori Adaptasi Sister Calista Roy. *Stikes Insa Cendikia Jombang*. 2017;
3. Jayantika OR, Livana, Indrayati N. Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *J Ners Widya Husada*. 2020;7(2):41–8.
4. Khotimah AN. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Al-Hidayah Plus Madiun. 2019;
5. Sari IY. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018. *J Kesehat*. 2019;7(1):9–17.
6. Pribadi DY. Studi Kasus Penggunaan Smartphone di Masyarakat Perumahan Prana Estate Kota Sukabumi. 2015;
7. Gunawan MAA. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. *Hub Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkemb Sos Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyunyamik*. 2017;1–127.
8. Sujianti. Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *J Kebidanan*. 2018;8(1):54.
9. Suharmi A. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta: Rineka Cipta; 2016.
10. Nugrahaningtyas DL. Hubungan Pengetahuan Orang Tua Denga Pelaksanaan Stimulasi Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 2 Tahun Di Paud Kecamatan Ngaglik. 2020.
11. Nurmalitasari F. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Bul Psikol*. 2015;23(2):103.
12. Musyarofah. Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016. *Injct (Interdisciplinary J Commun*. 2017;2(1):99.
13. Benny RON. Gambaran Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Usia Pra Sekolah Di TK Harun Al-Rasyid Kecamatan Puuwatu Kota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara Tahun 2017. 2017;
14. Rizki H. Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa. *UIN Raden Intan Lampung*; 2020.
15. Anggreni NKDA. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan Gadget Anak Prasekolah. 2019;
16. Fitriani E, Yaswinda. Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *J Pelita PAUD*. 2020;4(2):214–23.
17. Putri DA. Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. 2019;
18. Al-Ayouby MH. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. 2017;