

ORIGINAL ARTICLE

Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)

Maya Oktaviyanti Rismala *¹, Achmad Dafir Firdaus ¹, Reny Tri Febriani ¹

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Maharani

*Corresponding Author: mayarismala@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Article history

Received (13th, February 2024)

Revised (04th, March 2024)

Accepted (27th, March 2024)

Keywords

Duration of Gadget;

Pre-school Children;

Social development

ABSTRACT

Introduction: The preliminary study at Ridwanussholihin Kindergarten in Malang City shows that there are still many pre-school children who use gadgets for >1 hour. The relatively long use of gadgets in pre-school children can have positive and negative impacts. **Objectives:** The purpose of this study is to determine the relationship between the duration of gadget use and the social development of pre-school children (4-5 years old) at Ridwanussholihin Kindergarten in Malang City. **Methods:** This research applies a quantitative approach with the Cross Sectional method. The application of total sampling technique resulted in a sample size of 50 people. Data analysis through univariate analysis and bivariate analysis. **Results:** The results of the analysis showed that most of the respondents as many as 29 respondents (58%) were in the normal social development category, the remaining 21 respondents (42%) were in the suspect development category. Then the proportion of respondents related to the duration of gadget use is relatively balanced, 25 people (50%) use gadgets for ≤ 1 hour (normal) and 25 people (50%) with a duration of > 1 hour (long). In the Spearman correlation test, the sig value <0.05 is 0.001, so the decision is that there is a positive and significant relationship between the duration of gadget use and the social development of pre-school children. **Discussion:** Intense exposure to gadgets has limited stimulus and optimization of social development. Therefore, synergy between the school and parents in establishing policies regarding the use and supervision of using gadget is needed, as an effort to prevent the use of gadgets from replacing direct social interactions that are essential for children's development.

Jurnal Ilmiah Keperawatan is a peer-reviewed journal published by Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya

(STIKES Hang Tuah Surabaya)

This journal is licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Website: <http://journal.stikeshangtuah-sby.ac.id/index.php/IJKSHT>

E-mail: jurnalilmiahkeperawatan.sht@gmail.com / jik.sht@stikeshangtuah-sby.ac.id

Pendahuluan

Anak adalah seseorang yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas dari masa di dalam kandungan hingga usia 6 tahun. Tahap perkembangan anak dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu prenatal (proses pertumbuhan anak didalam kandungan), *infant* (0-1 tahun), *toddler* (1-3 tahun), *preschool* (3-6 tahun), dan *school* (6-12 tahun). Anak usia 3-6 tahun disebut juga sebagai anak prasekolah atau masa prasekolah. Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia, karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya (Soetjiningsih, 2016). 0-6 tahun juga merupakan usia yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia selanjutnya. Hal ini disebabkan karena perkembangan otak pada masa ini mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Itulah sebabnya masa ini biasa juga disebut sebagai *golden age* (Mahmud, 2019).

Gadget membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan



This is an Open Access article

Distributed under the terms of the

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis, bahasa dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya (Ameliola & Nugraha, 2013). Starsburger (2016) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Waktu ideal anak usia 2 hingga 5 tahun menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (Okika, 2017). Penggunaan *gadget* yang relatif lama (> 60 menit setiap hari) pada anak usia prasekolah memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatif bermain *gadget* salah satunya dapat mempengaruhi perkembangan sosial, karena *gadget* anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya dan tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya (Handrianto, 2013). Maka dari itu pada masa ini orang tua diharapkan dapat membimbing dan mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Sehingga anak dapat mengerti hal apa saja yang termasuk hal yang baik dan yang tidak

Perkembangan sosial anak adalah kemampuan anak yang berkaitan dengan tingkah laku sosial sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Perkembangan sosial anak bersumber dari kemampuannya dalam menghadapi berbagai respon lingkungan sekitar. Respon tersebut dapat datang dari teman sebayanya, orang yang lebih dewasa, dan kelompok masyarakat yang ditandai dengan proses adaptasi (Kusbiantoro, 2015). Pada anak usia 4-5 tahun pertumbuhan fisik melambat tetapi psikososial dan kognitif berkembang pesat. Anak usia 4-5 tahun cenderung memperlihatkan rasa ingin tahu yang besar, sehingga orang tua harus membantu dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik (Segal, 2013).

Dalam sebuah penelitian yang sudah dilakukan didapatkan hasil, terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* oleh anak prasekolah. Hal ini dibuktikan sebanyak 63% anak prasekolah pernah mengalami perkembangan sosial yang meragukan (Yuniarti, 2018). Orang tua dinilai kurang tegas dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Faktor dominan penyebab durasi *gadget* yang berlebihan pada anak prasekolah adalah orang tua membiarkan anaknya bebas menggunakan *gadget* karena menurut mereka dengan memberikan *gadget* kepada anak, anak menjadi penurut, tidak lagi menangis, dan sebagai ajang untuk menunjukkan bahwa anaknya bisa memainkan *gadget* (Hidayati, 2019).

Berdasarkan pengamatan peneliti, saat ini banyak dijumpai anak usia 4-5 tahun yang sudah menggunakan *gadget*, atas izin orang tuanya tetapi tanpa pendampingan dari orang tua. Beberapa anak yang menggunakan *gadget* melebihi durasi yang direkomendasikan yaitu lebih dari 1 jam cenderung malas belajar, beraktivitas, bahkan bersosialisasi karena perhatiannya hanya tertuju pada *gadget*. Waktu ideal anak usia 2 hingga 5 tahun menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (Okika, 2017). Walaupun tujuan orang tua baik karena ingin memenuhi kebutuhan anaknya, namun orang tua juga harus tahu kapan waktu yang tepat untuk memberikan *gadget* pada anak mereka serta selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di TA Ridwanussholihin Kota Malang, dari 30 anak usia prasekolah (4-5 tahun) didapatkan hasil sebanyak 60% anak menggunakan *gadget* > 1 jam untuk belajar, bermain *game*, dan sosial media, bahkan ada anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi cukup lama yaitu 5-9 jam/hari. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang.

Metode

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *analitik korelatif*. Penelitian ini dilakukan dengan cara pendekatan observasi atau



pengumpulan data sekaligus pada suatu waktu (*point time approach*) yang artinya setiap subyek penelitian hanya diobservasi sekali saja dan pengukuran dilakukan kepada suatu karakter atau variabel subyek pada saat pemeriksaan (Notoatmodjo, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berusia 4-5 tahun di TA Ridwanussholihin Kota Malang yang berjumlah 50 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang berusia 4-5 tahun di TA Ridwanussholihin Kota Malang yang berjumlah 50 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan sampel sesuai dengan populasi (penelitian populasi) dikarenakan jumlah populasi relatif kecil atau kurang dari 100 (Sugiyono, 2017).

Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget*, dan variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner durasi penggunaan *gadget* yang pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya dan telah dilakukan uji validitas dan realibilitas. Sedangkan untuk instrumen pengukuran perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) menggunakan Denver II yang merupakan alat ukur deteksi perkembangan anak (Khasan, 2014). Untuk menguji hipotesis penelitian dalam penelitian ini diuji dengan uji statistik nonparametrik, yakni korelasi "*Rank Spearman*" untuk melihat hubungan antara variabel durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun).

Hasil

Hasil penelitian dan interpretasi, yang disajikan dalam bentuk narasi dan tabel. Data yang dikumpulkan telah ditabulasikan, dikelompokkan, dianalisis, dan diinterpretasikan untuk mendapatkan kesimpulan. Berikut adalah data yang diperoleh dari riset yang telah dilakukan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin

Variabel	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	30	60.0
Perempuan	20	40.0
Durasi Penggunaan Gadget		
≤ 1 jam	25	50.0
> 1 jam	25	50.0
Kategori Perkembangan Sosial		
Normal	29	58.0
Suspect	21	42.0
Total	500	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar 30 responden (60%) berjenis kelamin laki-laki. Durasi Penggunaan *Gadget* terdapat 25 responden (50%) tergolong dalam kategori penggunaan *gadget* dengan durasi ≤ 1 jam (normal) dan setengahnya 25 responden (50%) pada kategori penggunaan *gadget* dengan durasi >1 jam (lama). Kategori Perkembangan Sosial terdapat sebagian besar 29 responden (58%) termasuk dalam kategori perkembangan sosial normal



Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

Perkembangan Sosial	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>				Total	
	≤ 1 jam		>1 jam		f	%
	f	%	f	%		
Normal	20	40.0	9	18.0	29	58.0
<i>Suspect</i>	5	10.0	16	32.0	21	42.0
Total	25	50.0	25	50.0	50	100

Hasil tabulasi silang pada tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar 29 responden (58%) termasuk dalam kategori perkembangan sosial normal, dengan kategori durasi penggunaan *gadget* selama ≤ 1 jam sebanyak 20 responden (40%) sedangkan sisanya sebanyak 9 responden (18%) tergolong dalam kategori durasi penggunaan *gadget* selama >1 jam. Sedangkan untuk responden yang termasuk dalam kategori perkembangan sosial *suspect* hampir setengahnya 21 responden (42%), kategori durasi penggunaan *gadget* selama ≤ 1 jam sebanyak 5 responden (10%) sedangkan sisanya sebanyak 16 responden (32%) tergolong dalam kategori durasi penggunaan *gadget* selama >1 jam.

Perkembangan sosial kategori *suspect* pada anak dengan durasi penggunaan *gadget* ≤ 1 jam bisa dipengaruhi oleh beberapa hal lain diantaranya kurangnya stimulasi yang diberikan baik oleh orang tua maupun oleh guru di sekolah.

Tabel 3. Analisis Korelasi Spearman

Hubungan	Koefisien r	Sig.	Keterangan
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> → Perkembangan Sosial	0.446	0.001	Terdapat Hubungan

Hasil analisis korelasi dengan uji *spearman rho*, di peroleh nilai signifikansi sebesar 0.001, nilai signifikansi tersebut < 0,05 artinya dapat diputuskan jika H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun). Kemudian terdapat pula nilai koefisien r sebesar 0.446 artinya terdapat keeratan hubungan moderat (sedang) secara positif dan searah antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak.

Pembahasan

Durasi Penggunaan Gadget Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang

Hasil penelitian terkait durasi penggunaan *gadget* anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang dibagi menjadi dua kategori yakni kategori normal apabila durasi penggunaan *gadget* oleh anak ≤ 1 jam dalam sehari dan kategori lama apabila durasi penggunaan *gadget* oleh anak > 1 jam dalam sehari. Dari data penelitian yang berhasil diperoleh menunjukkan jika proporsi responden yang tergolong dalam kategori normal dan kategori lama yakni seimbang atau sama. Dengan jumlah responden sebanyak 50 orang maka 25 responden tergolong dalam kategori penggunaan *gadget* dengan durasi ≤ 1 jam setiap harinya sedangkan setengahnya sejumlahnya 25 responden tergolong dalam kategori penggunaan *gadget* dengan durasi > 1 jam.

Apabila durasi penggunaan *gadget* atau media berbasis layar oleh anak dianjurkan tidak melebihi durasi 1-2 jam perhari, Munisa (2020) dalam Dewi, et al, (2021). Durasi adalah alat ukur yang menunjukkan seberapa lama waktu yang telah digunakan. Dalam penelitian lain menyatakan jika penggunaan *gadget* pada anak prasekolah bisa berdampak negatif apabila dilakukan secara berlebihan, oleh karena itu disarankan bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* hanya pada waktu-waktu tertentu. Durasi penggunaan *gadget* akan memiliki dampak tersendiri bagi setiap anak (Chikmah, et al,2018).

Asumsi peneliti dalam penelitian ini berfokus pada durasi penggunaan *gadget* oleh anak usia prasekolah (4-5 tahun), maka durasi dalam konteks tersebut diartikan mengenai berapa lama



atau total waktu yang dihabiskan anak ketika menggunakan *gadget*. Durasi penggunaan *gadget* tiap anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang dapat dipastikan bervariasi, hal tersebut dikarenakan terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi seperti karakteristik individu anak, lingkungan keluarga, tingkat pengawasan orang tua dan sebagainya. Tingkat pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas anak dengan *gadget* dapat berbeda. Orang tua yang menetapkan batasan waktu yang jelas dan konsisten untuk penggunaan *gadget* dapat memengaruhi seberapa lama anak terlibat dalam aktivitas digital.

Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang

Hasil penelitian terkait perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang dikelompokkan menjadi dua kategori yakni kategori normal dan *suspect*. Dari data yang diperoleh sebagian besar responden dalam penelitian ini tergolong dalam perkembangan sosial kategori normal yakni sebanyak 29 responden. Hal ini terbukti dengan tidak ditemukannya keterlambatan perkembangan sosial atau jika terdapat keterlambatan pada fase perkembangan sosial paling banyak hanya terdapat 1 *caution*. Sedangkan sisanya sebanyak 21 responden tergolong dalam perkembangan sosial kategori *suspect*, artinya sebanyak 21 anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang diduga mengalami ≥ 1 keterlambatan dalam fase perkembangan sosial. Maka dari hasil temuan tersebut disimpulkan jika sebagian besar anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang memiliki status perkembangan sosial kategori normal.

Anak-anak prasekolah mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental yang paling cepat. Sehingga perkembangan sosial anak usia pra-sekolah (4-5 tahun) merupakan fase penting dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan interaksi sosial. Perkembangan sosial anak sangat tergantung oleh faktor-faktor seperti kepribadian individu anak, peran orang tua, kondisi lingkungan masyarakat, dan termasuk pengaruh lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-Kanak (TK) (Prasodjo, 2021). Perkembangan sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, hal tersebut dikarenakan dampak paling nyata dari penggunaan *gadget* pada anak adalah menurunnya kemampuan bersosialisasi (Vitrianiingsih, *et al.*, 2018).

Asumsi peneliti dalam penelitian ini berfokus pada perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun), perkembangan sosial dalam konteks tersebut diartikan dengan interaksi anak dengan orang lain, pembentukan hubungan, dan pemahaman tentang norma sosial. Perkembangan sosial juga dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, faktor keluarga (akses, durasi, dan pengawasan dalam penggunaan *gadget*), faktor teman sebaya, faktor lingkungan sekolah, serta stimulus yang diberikan oleh orang tua dan guru di sekolah. Status perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang sebagian besar termasuk dalam perkembangan sosial kategori normal, tetapi tidak sedikit juga ditemukan anak dengan status perkembangan sosial dalam kategori *suspect*, sehingga tetap diperlukan peninjauan dan perhatian untuk dapat memperbaiki kondisi perkembangan sosial anak dalam kategori *suspect*.

Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang

Hasil analisis data dengan menggunakan korelasi spearman membuktikan jika terdapat hubungan (korelasi sedang) secara positif dan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang. Variabel durasi penggunaan *gadget* dan variabel perkembangan sosial anak memiliki hubungan secara positif dan searah. Dibuktikan pula dari analisis tabulasi silang jika sebanyak 16 responden yang tergolong dalam perkembangan *suspect* memiliki durasi penggunaan *gadget* >1 jam. Sehingga semakin lama durasi yang digunakan untuk bermain *gadget* maka dapat memicu keterlambatan dalam proses perkembangan sosial pada anak usia prasekolah (4-5 tahun).



Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan berbagai dampak negatif dalam perkembangan anak. Sehingga penting untuk mengatur durasi penggunaan *gadget* dengan bijak, jika anak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar hal ini dapat menggantikan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk interaksi sosial secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah, 2023) menyatakan apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan, melebihi satu jam, anak dapat dengan mudah teralihkan, kehilangan konsentrasi, merasa cemas, gelisah, bahkan dapat menunjukkan reaksi seperti menangis atau marah. Oleh sebab itu penting bagi orang tua untuk memahami dampak dari durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (4-5 tahun) dan mengambil langkah-langkah yang tepat untuk memastikan penggunaan yang seimbang dan positif. Pilihan konten, pengawasan, dan pembatasan waktu dapat membantu menciptakan lingkungan digital yang mendukung perkembangan optimal anak.

Dalam penelitian lain telah membuktikan jika terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun, hal tersebut dikarenakan anak yang membatasi penggunaan *gadget*nya dengan durasi <1 jam menunjukkan perkembangan sosial-emosional yang positif sementara anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi > 1 jam mengalami kendala dalam perkembangan sosial-emosional. Melalui penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada aspek perkembangan sosial-emosional anak (Nuraini F, 2023). Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiawati, Supratman, dan Nugroho (2019) yang menyatakan jika penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap pengaruh perkembangan sosial anak prasekolah. Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian lain yang membuktikan terdapat hubungan antara peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah, secara keseluruhan temuan penelitian tersebut menyatakan jika durasi penggunaan *gadget* lebih dominan mempengaruhi perkembangan anak prasekolah (Vitrianingsih, 2018).

Pada riset ini membuktikan jika terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang, hal tersebut juga sesuai pada kondisi dalam studi pendahuluan yang menyatakan jika dari 30 anak usia prasekolah (4-5 tahun) diperoleh sebanyak 60% anak menggunakan *gadget* >1 jam dan terdapat pula anak di TA Ridwanussholihin Kota Malang yang menggunakan *gadget* dengan durasi cukup lama yakni 5-9 jam/hari. Sehingga penggunaan *gadget* merupakan salah satu aspek yang tidak asing dan melekat pada anak-anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang. Anak-anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang dapat menggunakan *gadget* pastinya didasari oleh berbagai alasan. Namun jika penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dilakukan secara berlebihan maka akan menimbulkan dampak negatif yang salah satunya dapat berimbas pada perkembangan sosial anak. Hal tersebut dapat terjadi karena semakin lama anak menghabiskan waktu di depan *gadget*, maka akan semakin sedikit waktu yang mereka miliki untuk melakukan aktivitas sosial seperti berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, anggota keluarga, dan lingkungan sekitarnya. Kondisi ketergantungan pada komunikasi digital tersebutlah yang dapat menjadi penghambat perkembangan sosial.

Telah diketahui jika masih banyak anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang yang mengalami perkembangan sosial secara *suspect* dengan jumlah sebanyak 21 anak (42%), kondisi tersebut dapat terjadi karena masih terdapat anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 1 jam yakni sebanyak 25 anak (50%). Apabila dibandingkan dengan anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi <1 jam diketahui jika mereka tergolong dalam kategori perkembangan sosial secara normal. Sehingga apabila melihat kondisi perbedaan tersebut maka durasi penggunaan *gadget* sebagai salah satu aspek dominan yang berpengaruh pada tingkat perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang.

Asumsi peneliti bahwa semakin lama durasi anak dalam penggunaan *gadget* maka akan berpengaruh pada interaksi anak dengan sekitarnya yang dapat membuat anak semakin pasif dan



mengalami beberapa keterlambatan dalam perkembangan sosial. Kondisi yang berbeda akan terjadi jika anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang menggunakan *gadget* dengan durasi ≤ 1 jam maka dapat dipastikan jika banyak waktu yang dapat digunakan oleh anak untuk melakukan berbagai aktivitas sosial karena tidak terfokus pada layar *gadget* yang mendukung perkembangan sosial anak secara normal tanpa mengalami keterlambatan.

Pemantauan yang dilakukan orang tua anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang terhadap durasi penggunaan *gadget* sangat penting dan diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* yang tidak sesuai atau berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan dan perkembangan anak, serta mengganggu interaksi sosial. Selain itu, setiap anak adalah individu yang unik, dan respons terhadap penggunaan *gadget* dapat bervariasi. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan masing-masing anak. Selain itu, interaksi langsung dan kegiatan di dunia nyata tetap penting untuk perkembangan sosial yang seimbang. Dalam konteks ini, *gadget* dapat menjadi alat tambahan untuk mendukung perkembangan sosial anak, bukan pengganti secara keseluruhan interaksi sosial langsung.

Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya terkait hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya durasi penggunaan *gadget* anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang teridentifikasi sama besar untuk kategori penggunaan *gadget* dengan kategori normal (≤ 1 jam) dan lama (> 1 jam). Kemudian untuk perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang teridentifikasi sebagian besar responden tergolong dalam kategori normal. Dan yang terakhir adalah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang dengan koefisiensi korelasi sedang secara positif dan searah antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak.

Ethics approval and consent to participate

Sesuai dengan Komisi Nasional Etik Penelitian Kesehatan (2017) etika penelitian ini telah dinyatakan lolos etik oleh KEPK FK UMM dengan nomor: E.5.a/323/KEPKUMM/X/2023

References

- Aisyah, N. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding the 5th International Conference on Indonesia Studies: "Ethnicity and Globalization,"* 362–371.
- Anzani, R. W., & Insan, I. K. (2020). Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *PANDAWA*, 2(2), 180–193. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/595>
- Ardiansyah, A., Roslita, R., Hamid, A., Utami, A., & Wisanti, E. (2023). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Masalah Perkembangan Perilaku Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1), 193–202. <https://doi.org/10.37287/jppp.v5i1.1406>
- Arikunto, Suharsimi, (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Prinsip dan Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Charlesworth, Rosalind. (2019) *Understanding Child Development*, Cengage Learning (EMEA) Publisher, England and Wales
- Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal. *Siklus: Journal Research*



- Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295–299. <https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896>
- Dewi, N. L. M. A., Astutik, W., & Widayati, K. (2021). Pengaruh keterlibatan orangtua membuat mainan kardus terhadap durasi penggunaan gadget anak prasekolah. *Media Karya Kesehatan*, 4(1). <https://doi.org/10.24198/mkk.v4i1.30025>
- Febriati, L. D., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah di TK Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1). <https://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid/article/view/196>
- Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Radesky, J., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M. A., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Haditono, S. R. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hidayati, Tutik, Yessy, Iis, (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemandirian Dan Kematangan Sosial Anak Prasekolah, *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, Volume 6, No.2, halaman 107-118. <http://doi.org/10.35316/oksitosin.v6i2.493>
- Iswindharmajaya. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Buku Panduan Monitoring Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Komariyah, E. (2016). *Teori dan Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mahmud, B., (2019). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87. <http://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis, Edisi 3*. Jakarta: Salemba Medika.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Okika, C. C. (2017). *Escapism By Digital Media : Assessing Screen Time Impact , Usage Guidelines / Recommendations Awareness And Adoption Among Undergraduate Students In Enugu State , South-East Nigeria*. 2(1), 1–34. <http://rex.compan.com/index.php/ijamrr/article/viewFile/56/54>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, No. 01. <http://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prasodjo, D. A. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah (4–6) Tahun (Studi di RA Bakti Islam Telang Kecamatan Kamal Bangkalan). STIKes Ngudia Husada Madura. <http://repository.stikesnhm.ac.id/id/eprint/1073/>
- Prayitno, S. (2012). *Mengatasi Perilaku Anak Berkebutuhan Khusus: Panduan untuk Orang Tua, Guru, dan Terapis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Putri, M. S., & Nuri, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *AMRI Jurnal Nasional Analisa Metode Rekayasa Informatika*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33633/amri.v1i1.5583>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di tk cendikia desa lingsar tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- RA, A., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>



- Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., & Durnez, J. (2020). *Young Children 's Use of Smartphones and Tablets*. 146(1), 1–8. <https://doi.org/10.1542/peds.2019-3518>
- Rowan C. (2017). *The impact of technology on the developing child*. US: The Huffington Post; http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technologychildren-negative-impact_b_3343245.html (diakses tanggal 2 Mei 2023).
- Sari, R. N. (2014). *Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Segal, M. T. (2013). *All About Child Care and Early Education: A Comprehensive Resource for Child Care Professionals*. Pearson: McGraw-Hill.
- Sigman, A. (2010). *The Impact of Screen Media on Children: A Eurovision for Parliament*. p 89-109.
- Starsburger, VC. (2016). Children, adolescents, obesity and the media. *Pediatrics*, 2 : 60-72
- 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. <https://doi.org/10.30604/well.49122019>
- Soetjiningsih. (2016). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Vitrianingsih, V., Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>
- Zaini, M & Soenarto. (2019). Persepsi Orang Tua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Iikalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254 - 264. <http://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>

