

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL ANAK PRASEKOLAH TAMAN KANAK KANAK DI DESA POGUNG CAWAS

Setianingsih^{1*}, Endang Sawitri², Apriani Trihastuti³

^{1,2,3}Fakultas Kesehatan Dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Klaten

*Email: sawitri.endang76@gmail.com

Abstract

Preschool age children themselves are children whose ages range from 4 to 6 years. The use of gadgets is one factor in the personal and social development of children who are not given the freedom to use gadgets. Personal social development is an aspect related to the ability to be independent and socialize. The aim of this research is to determine the relationship between gadget use and the personal social development of preschool children in Kindergarten in Pogung Cawas Village. Method: This research uses descriptive correlation with a cross sectional approach. This population is children at the Pogung Cawas Kindergarten. The respondents for this research were 88 respondents obtained using total sampling technique and the sample size was 77 respondents. Instruments using questionnaires and DDST II. Bivariate data analysis used the Kendal Tau test. The research results showed that the majority of children were male (55.8%), mean age 5.41 years. The research results showed that 68.8% of children used low gadgets and 81.8% of children had normal social and personal development. The results of the Kendall Tau test show that there is a relationship between gadget use and personal social development, $p = 0.014$, so $p < \alpha (0.05)$. Conclusion: Gadget use has a significant relationship with the personal social development of preschool children in kindergarten in Pogung Cawas Village

Keyword: Preschool, Gadgets, Social Personal Development

Abstrak

Anak usia prasekolah sendiri adalah anak yang rentang usianya antara 4 sampai dengan 6 tahun. Penggunaan gadget merupakan salah satu faktor perkembangan personal sosial anak tidak diberi kebebasan dalam menggunakan gadget. Perkembangan Personal sosial adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan kemandirian dan bersosialisasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah Taman Kanak Kanak Di Desa Pogung Cawas. Metode: Penelitian ini menggunakan deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional. Populasi ini adalah anak yang berada di Taman Kanak Kanak Pogung Cawas. Responden penelitian ini sebanyak 88 responden yang diperoleh dengan tehnik total sampling dan jumlah sampel 77 responden. Instrumen dengan menggunakan koesioner dan DDST II. Analisa data bivariat menggunakan uji Kendal Tau. Hasil penelitian anak terbanyak berjenis kelamin laki-laki (55,8%), rerata usia 5,41 tahun. Hasil penelitian menunjukkan 68,8% anak menggunakan gadget rendah dan 81,8% anak perkembangan personal sosial yang normal. Hasil uji Kendall Tau menunjukkan ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial $p = 0,014$ sehingga $p < \alpha(0.05)$. Kesimpulan penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah di Taman Kanak kanak di Desa Pogung Cawas.

Kata Kunci: Pra sekolah, Gadget, Perkembangan Personal Sosial

1. Pendahuluan

Anak adalah seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual yang dimulai dari bayi, usia toddler, usia prasekolah, usia sekolah, hingga masa remaja [1] Anak usia prasekolah sendiri adalah anak yang rentang usianya antara 4 sampai dengan 6 tahun[2]]. Anak usia tiga sampai enam tahun, salah satu perkembangan pada anak yaitu perkembangan sosial seperti belajar bergaul dengan orang lain. Kemampuan interaksi sosial merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan sejak dini, karena sangat mempengaruhi tingkat perkembangan anak usia dini hingga dewasa. Indikator kesusaian tahap perkembangan personal sosial anak adalah tingkat kemandirian [3]].

Perkembangan Personal sosial adalah perkembangan kemampuan anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Peningkatan perkembangan personal sosial dapat dirangsang dengan mengoptimalkan potensi-potensi pada anak pra sekolah salah satunya

melalui sosialisasi disekolah. Taman kanak-kanak (TK) adalah area penting sebagai anak-anak belajar mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan memengembangkan pada dirinya [2].

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] 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. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor [5].

Anak-anak umumnya menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6- 18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius [6]]. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar gambar yang menarik. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah[7]]. Penggunaan *gadget* tidak hanya orang dewasa tetapi anak juga menggunakan *gadget* ciri-ciri anak yang sudah kecanduan *gadget* antara lain anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget* misalnya lupa makan, lupa mandi, anak mengabaikan teguran- teguran dari sekitar dan anak kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya ataupun orang lain [8]].

Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat hasil bahwa *gadget* memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial anak. Hasil studi pendahuluan pada tanggal 5 April 2021 yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak desa Pogung dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa orang tua siswa tersebut menyatakan memfasilitasi *gadget* untuk anaknya dan 5 (50%) orang tua menyatakan anak masih dibantu dalam berpakaian dan 5 (50%) orang tua menyatakan anak masih dibantu dalam gosok gigi. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan *deskriptif korelasi* yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi ini adalah anak yang berada di Taman Kanak Kanak Pogung Cawas. Responden penelitian ini sebanyak 88 responden yang diperoleh dengan tehnik *total sampling* dan jumlah sampel 77 responden. Instrumen dengan menggunakan koesioner dan DDST II. Analisa data bivariat menggunakan uji *Kendal Tau*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Analisis Univariat

Hasil analisis univariat sebagai berikut

Tabel 1. Rerata Umur Responden di Taman Kanak-kanak Desa Pogung(n=77)

Variabel	Statistik				
	Min	Max	Mean	Median	SD
Umur	4,1	6	5,41	5,40	0,38

Tabel 1 menunjukkan bahwa rerata umur responden di Taman Kanak-kanak Desa Pogung Cawas adalah 5,41 dengan umur minimal responden 4 tahun 1 bulan dan maksimal 6 tahun.

1. Jenis Kelamin, Pendidikan Ibu, Pekerjaan Ibu, Penggunaan *Gadget*, dan Perkembangan Personal Sosial

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Dan Variabel Penelitian(n=77)

Kategori	Frekuensi(f)	Presentase(%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	43	55,8
Perempuan	34	44,2
Jumlah	77	100
Pendidikan Ibu		
SD	5	6,5
SMP	32	41,6
SMA	37	48,1
SARJANA	3	3,9
Jumlah	77	100
Pekerjaan Ibu		
IRT	59	76,6
Wiraswasta	7	9,1
Buruh	11	14,3
Jumlah	77	100
Penggunaan <i>Gadget</i>		
Tinggi	24	31,2
Rendah	53	68,8
Jumlah	77	100
Perkembangan Personal Sosial		
Normal	63	81,8
Caution	2	2,6
Delayed	12	15,6
Jumlah	77	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 43 responden (55,8%). Karakteristik responden berdasarkan pendidikan ibu pada tabel diatas diketahui sebagian besar responden lulusan SMA sebanyak 37 responden (48,1%). Karakteristik responden berdasarkan pekerjaa ibu pada tabel diatas diketahui sebagian besar responden IRT sebanyak 59 responden (76,6%). Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget* yang rendah pada tabel diatas sebanyak 53 responden (68,8%). Karakteristik responden berdasarkan perkembangan personal sosial pada tabel diatas diketahui didapatkan data normal 63 responden (81,3%).

Analisa Bivariat

Hasil analisis bivariat dalam penelitian sebagai berikut

Tabel 3. Analisis Uji *Kendal Tau B* Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah Taman Kanak-Kanak Di Desa Pogung Cawas.

Penggunaan <i>gadget</i>	Perkembangan personal sosial						Total	P value
	Normal		Caution		Delayed			
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	47	61,0	1	1,3	5	6,5	53	68,8
Tinggi	16	20,8	1	1,3	7	9,1	24	31,2
Jumlah	63	81,8	2	2,6	12	15,6	77	100

Berdasarkan Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa responden dengan rendah *gadget* yang normal sebanyak 47 responden (61,8%), yang memiliki perkembangan personal sosial caution sebanyak 1 responden (1,3%) dan yang memiliki perkembangan personal sosial delayed sebanyak 5 responden (6,5%). Tinggi *gadget* yang normal sebanyak 16 responden (20,8%), yang tinggi *gadget* dan perkembangan personal sosial Caution sebanyak 1 responden (1,3%) dan yang memiliki rendah *gadget* dan memiliki perkembangan personal sosial delayed 7 reponden (9,1%) dari analisa *Kendal Tau* diperoleh nilai p value $0.014 < 0.05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, artinya bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial pada anak prasekolah Taman Kanak-kanak di Desa Pogung Cawas.

3.2. Pembahasan

Umur

Karakteristik responden pada penelitian ini tergambar pada Tabel 1 menunjukkan rerata usia responden sebagian besar berusia 5,41 tahun, sesuai dengan teori yang mengatakan usia responden pada penelitian ini termasuk ke dalam usia prasekolah. Usia ini anak mengalami banyak perubahan fisik dan mental, dengan karakteristik sebagai berikut, berkembangnya konsep diri, munculnya egosentris, rasa ingin tau, imajinasi, belajar menerima rasa, munculnya control internal (tubuh), belajar dari lingkungannya, berkembangnya cara berpikir, berkembangnya kemampuan berbahasa dan munculnya perilaku[9]. Pada masa ini stimulus sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuh, sekaligus juga memberikan rangsangan terhadap perkembangan otak anak. Jika pada masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal perawatan dan pengasuhan dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, karena periode ini akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Perkembangan yang salah satu harus tercapai salah satunya personal sosial.

Hasil penelitian ini didukung yang telah dilakukan[4] tentang hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah didapatkan bahwa usia responden yang mengalami personal sosial dengan usia 4 tahun yakni 29,4,% kemudian pada usia 5 tahun 47,1%. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan dengan [10] tentang hubungan durasi bermain *gadget* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia prasekolah menemukan bahwa tingkat perkembangan anak usia responden 15 responden 33,3% sering bermain *gadget* dan mengalami tingkat perkembangan yang terlambat. Rentang usia yang diteliti 4 sampai 6 tahun.

Jenis Kelamin

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada Tabel 2 penelitian ini diperoleh bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki sebanyak 43 responden (55,8%). Pada penelitian ini ditemukan jumlah anak laki-laki cenderung lebih dominan dibanding anak perempuan. Sejalan dengan penelitian yang mendukung jenis kelamin pada saat usia prasekolah mempengaruhi dalam bermain. Anak laki-laki enggan bermain dengan anak perempuan anak-anak sudah bisa membentuk komunitas dimana anak laki-laki bermain bermain dengan laki-laki, anak perempuan bermain dengan anak perempuan.

Sejalan dengan teori Sigmuid Freud menyatakan bahwa anak pada masa *phallic stage* (usia 3-6 tahun) akan mengikuti atau mengidentifikasi orang tua yang sesuai dengan jenis kelaminnya. Anak akan mengikuti peran gender dan bertindak sama seperti ibu atau ayahnya [11] Anak perempuan biasanya bermain dengan banyak komunikasi. perempuan memiliki pencapaian bahasa lebih baik dibanding laki-laki. Dari 22 responden (55%) anak kematangan perkembangan personal sosial anak laki-laki kurang mampu dibandingkan anak perempuan [12]. Masalah perkembangan personal sosial pada pola pola asuh anak prasekolah diantaranya anak tidak mampu dalam bersosialisasi dan kemandirian mencapai 56,61% pada anak prasekolah. Sekitar 5 hingga 10 % anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan [4].

Pendidikan Orangtua/Ibu

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan penelitian orang tua sebagian besar lulusan SMA sebanyak 37 responden (48,1%). Hasil ini dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung wanita berpendidikan tinggi. perilaku anak akan mencontoh dan menirukan orang tua dan lingkungannya, pendidikan yang lebih tinggi akan berfikir positif. Hal ini sejalan dengan [13] fungsi pendidikan ibu adalah mengembangkan wawasan yang subjek didik mengenai dirinya dan alam sekitarnya sehingga menimbulkan kreatifitasnya, melestarikan nilai-nilai insani yang akan menuntun jalan. Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah menerima informasi sehingga makin banyak pula pengetahuan yang dimiliki, sebaliknya pendidikan yang kurang akan sulit mencerna pesan yang disampaikan. Selaras dengan [14] ibu adalah sekolah. Jika engkau menyiapkan generasi ibu dengan baik, berarti engkau menyiapkan generasi yang berkarakter mulia. Hasil ini didukung dengan [15] mengemukakan bahwa tingkat pendidikan ibu terbukti bermakna tingkat pendidikan perkembangan untuk anak dalam perilaku sosial. Anak-anak menolak pada saat pemeriksaan dan paling banyak mengalami kegagalan saat dilakukan pemeriksaan.

Pekerjaan Orangtua/Ibu

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu sebagian besar responden IRT sebanyak 59 responden (76,6%). Pekerjaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak salah satu yang dapat mempengaruhi perkembangan anak terutama kecerdasan, karena keterbatasan keluarga dalam kemandirian anak, bersosialisasi dengan lingkungannya [16]. Pekerjaan dengan kedudukan dalam melakukan pekerjaan di suatu unit usaha/kegiatan, pekerjaan keluarga tanpa upah yang membantu dalam suatu mengurus rumah tangga yaitu ibu rumah tangga. Ibu yang tidak bekerja seharusnya memiliki waktu yang cukup dalam mrngasuh anaknya untuk membentuk perkembangan anak prasekolah [17] Faktor keluarga yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah pekerjaan. Pekerjaan dengan orang tua yang bekerja dan tidak, berpengaruh terhadap kehidupan keluarga dan berpengaruh terhadap pembentukan kemandirian anak. Anak yang kurang pengawasan dari orang tuanya akan menyebabkan mereka menjadi emosi seperti pemarah, sedangkan anak yang mandiri disebutkan emosinya yang ditunjukkan akan terkontrol dengan baik [18].

Penggunaan Gadget

Hasil penelitian ini diketahui sebagian besar (68,8%) sebanyak 53 responden pada penelitian ini penggunaan *gadget* rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di Taman Kanak-kanak di desa Pogung Cawas berada pada batas normal sehingga tidak mempengaruhi perkembangan personal sosial. Penggunaan *gadget* anak dengan game lebih sering digunakan. Pada saat melakukan game-game dapat memberikan rangsangan pengetahuan, dapat memberikan stimulasi pembelajaran, merangsang daya pikir anak jika menggunakan game yang edukatif, sebaliknya jika menggunakan game kekerasan, perkelahian dapat mempengaruhi negative terhadap sosialnya [19]. Hasil penelitian yang serupa yang dilakukan [20] mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* didapatkan hasil yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah dengan paparan *gadget* yang tinggi

sebesar 42,1% pada anak usia prasekolah di TK Kristen Immanuel. *Gadget* memberikan rangsangan melalui indera visual dan pendengaran yang menyebabkan mental yang tidak stabil dan kurangnya perhatian terhadap hal lain. Dampak negatif dari *gadget* anak malas bergerak, kurang bersosialisasi, sulit berkonsentrasi, terpapar radiasi elektromagnetik, lebih emosional, sulit berkomunikasi, kecanduan, phantom, *vibration syndrome*, kematangan lobus frontalis menurun [21]

Hal ini sejalan dengan penelitian [22] mengemukakan bahwa *gadget* tidak berada pada genggaman anak maka anak akan meminta *gadget*nya. Jika anak sudah ketergantungan maka akan memengaruhi proses belajarnya. Berbanding terbalik dengan penelitian [23] pada pandemic saat ini dengan menggunakan kajian literature penggunaan *gadget* dengan dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak sehingga anak dapat berkembang dalam berimajinasi dapat mencontoh kemudian menggambarkannya sesuai imajinasinya tanpa dibatasi oleh kenyataan. Rasa ingin tahu yang tinggi.

Perkembangan Personal Sosial

Hasil penelitian ini diketahui sebagian besar (81,3%) responden pada anak ini berada dalam perkembangan anak yang normal sebanyak 63 anak.

Hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak pada Taman kanak-kanak Desa Pogung Cawas tidak mengalami resiko perkembangan yang menyimpang dalam perkembangan personal sosial. Sejalan dengan [24] Perkembangan personal sosial anak prasekolah dapat melakukan kemandirian secara sehat akan mengikuti rutinitas dan kegiatan harian yang dapat diprediksi baik disekolah maupun dirumah, anak mulai mengidentifikasi teman dekat dan meminta teman yang lain untuk bermain bersama, bermain sederhana dengan bahan-bahan dirumah, sekolah atau taman bermain dipekarangan dan dapat melakukan perawatan dengan sendiri seperti berpakaian sendiri, atau bersiap-siap untuk tidur, pergi ke kamar mandi sendiri, makan sendiri tanpa bantuan.

Selain penggunaan *gadget* faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan personal sosial adalah faktor teman sebaya, keluarga dan psikososial. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* merupakan faktor lain yang menyebabkan anak perkembangan personal sosial yang menyimpang. Faktor-faktor yang mempengaruhi personal sosial antara lain pola asuh orang tua, kurang memperhatikan anak, pola komunikasi antara orang tua dan anak, keluarga, genetik [25].

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah Taman Kanak-kanak di Desa Pogung Cawas

Hasil analisis data dengan menggunakan uji *Kendal Tau'B* menunjukkan ada hubungan antara dua variabel yang diteliti yaitu koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,014. Nilai signifikansi (*p-value*) koefisien korelasi dibandingkan dengan nilai $\alpha=0,05$ maka *p-value* hasil analisis diatas berarti lebih kecil 0,05 sehingga diambil kesimpulan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial pada anak prasekolah di taman kanak-kanak di desa Pogung Cawas. Penelitian ini menunjukkan korelasi berarti bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi dengan penggunaan durasi >2 jam menunjukkan dapat menghambat dalam perkembangan personal sosial anak prasekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang efisien pada anak prasekolah akan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil analisa bivariante diketahui bahwa *p value* $0,014 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial pada anak prasekolah di taman kanak-kanak di desa pogung cawas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol waktu yang baik akan menghindarkan anak dari masalah masalah perilaku personal sosial yang menyimpang pada masa kanak-kanak. Selaras dengan penelitian [7] dalam penelitian menyatakan bahwa teknologi tersebut menimbulkan dampak terhadap interaksi sosial dampak *gadget* lebih kearah negative namun karya ilmiah tidak menjelaskan

seberapa besar dampak tersebut. Penggunaan *gadget* dimasa pandemik berbanding terbalik [26] dengan penelitian bahwa dorongan untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus berasal dari budaya orang tua hampir separuh anak tidak memiliki dorongan atau tekanan untuk menggunakan *gadget* anak tidak mengalami permasalahan dengan interpersonal meskipun bermain dengan *gadget*. Anak pada emosional dan moral seperti marah, malas belajar, meniru perilaku yang tidak bermanfaat dan kecaduan game online. Pada aspek sosial anak tetap bisa berkomunikasi dengan temannya meskipun pada masa pandemic covid 19 [27]

Sejalan dengan penelitian [28] pada anak dengan kondisi pandemic anak mengenai waktu dalam penggunaan *gadget* anak menjadi pemalas tidak disiplin dalam belajar kurang diperhatikan. Anak dalam personal sosial juga mengalami penurunan anak menjadi kurang bergerak dalam mengosok gigi, dan mengambil makan sendiri. Dapat ditarik kesimpulan Penggunaan *gadget* dapat menghambat dalam perkembangan personal sosial pada anak dalam waktu durasi penggunaan *gadget* >2 jam dalam perhari. Begitu besarnya pengaruh penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak, maka orang tua harus mengawasi dan kehati-hatian dalam memberikan *gadget* kepada anak. Hal ini bertujuan untuk supaya perkembangan personal sosial anak prasekolah tidak mengalami keterlambatan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak pra sekolah Taman Kanak-Kanak Di Desa Pogung Cawas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Karakteristik responden pada penelitian ini menunjukkan rerata usia responden sebagian besar berusia 5,41 tahun, berdasarkan jenis kelamin bahwa sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 43 anak (55,8%), berdasarkan pendidikan orang tua didapatkan sebagian besar lulusan SMA sebanyak 37 orang (48,1 %), berdasarkan pekerjaan orang tua sebagian besar sebagai ibu rumah tangga sebanyak 59 orang (76,6%).

Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah ditaman Kanak-kanak di Desa Pogung Cawas sebagian besar rendah sebanyak 53 orang (68,8%).

Perkembangan personal sosial anak di Taman Kanak-kanak di desa Pogung Cawas sebagian besar Normal 63 orang (81,8%).

Hasil analisa menggunakan *Kendal Tau'B* menunjukkan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak di Desa Pogung Cawas dengan *p value* = 0,014(<0,05).

Daftar Pustaka

- [1] Ningsih DA, Ambarwati V. Hubungan Pola Asuh Ibu Dengan Perkembangan Personal Sosial Pada Anak Pra Sekolah Di Paud Fatma Kenanga Kota Bengkulu. *CHMK Heal J* 2020;4:118-23.
- [2] Izzaty ER. Perilaku Anak Prasekolah. Jakarta: PT Elex Media Komputindo; 2017. <https://doi.org/717090779>.
- [3] Soetjningsih IGR&. Tumbuh Kembang Anak. Jakarta; 2015.
- [4] Khairul Putriana, Pratiwi EA, Wasliah I. Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *J Kesehat Qamarul Huda* 2019;7:5-13.
- [5] Manumpil B, Ismanto A, Onibala F. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *J Keperawatan UNSRAT* 2015;3:112721.
- [6] Anggraeni S. Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Heal J* 2019;6:64-8.

- [7] Wahyu Novitasari NK. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial 5-6 Tahun. PG PAUD, Fak Ilmu Pendidikan, Univ Negeri Surabaya 2013;53:1689-99.
- [8] Nurhakim S. Buku Pintar Dunia: Dunia dan Komunikasi Gadget. Jakarta: Bestari Buana Murni; 2015.
- [9] Ruslianti, Dahlia Y. Gizi dan Kesehatan Anak Prasekolah. Bandung: ROSDA; 2015.
- [10] Tk DI, Darmaji D. Hubungan Durasi Bermain Gadget (Game Edukasi) Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun Relationship Duration of Playing Gadget (Educational Game) With Children ' S Development Level Aged 4-6 Years Old At Kindergarten School 2019;1:61-9.
- [11] Aisyah N. Relasi Gender dalam Institusi Keluarga. Muwazah 2014;5:32-54.
- [12] Siva E, Rohmah N. Hubungan Bermain dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun) di RA. Nahdlatuth-Thalabah Kesilir Kecamatan Wuluhan. UNSPECIFIED Thesis, UNSPECIFIED 2019.
- [13] Waqidil H, Andini CK. Hubungan antara Tingkat Pendidikan Ibu dengan Perkembangan Balita Usia 3-5 Tahun (Suatu Studi di Kelurahan Kadipaten Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro Tahun 2014). Asuhan Kesehat 2016;7:27-31.
- [14] Dahlan J. Puisi Syauqi dalam patriotisme Mesir dan kerukunan umat beragama 2012.
- [15] Triastutik. Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 5-6 (di TK Bina Insani Jombang) 2018.
- [16] Fansen. Pengaruh Pekerjaan Orang Tua Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini Di Paud Yasporbi Kota Bengkulu. Skripsi, Fak Tarb Dan Tadris Inst Agama Islam Negeri (IAIN), Bengkulu 2020.
- [17] Indonesia U, Jannah SNUR, Teknik F, Arsitektur PS. Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. 2011.
- [18] Baiti N. Pengaruh Pendidikan, Pekerjaan Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Anak. JEA (Jurnal Edukasi AUD) 2020;6:44. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3590>.
- [19] Ayuningsih R, Fajarini YI, Hermawati E. Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Aplikasi Game Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo Intisari. J Ilmu Kesehat Stikes Duta Gama Klaten 2018;10:20-30.
- [20] Trinika Y. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Naskah Publ 2015;12:1-11.
- [21] Van Deursen AJAM, Bolle CL, Hegner SM, Kommers PAM. Modeling habitual and addictive smartphone behavior: The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. Comput Human Behav 2015;45:411-20. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.039>.
- [22] Kurniawati D. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. Edukatif J Ilmu Pendidik 2020;2:78-84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.
- [23] Tamsil HA. Permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini di masa pandemi covid-19. J Cendekiawan Ilm PLS 2021;6:44-9.
- [24] Mansur AR. Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah. vol. 1. 2019.

- [25] Musyafirah M, Andriani, Hapsah. Related Factors of Social Personal Task Achievement of Preschool Children. *Indones Contemp Nurs J* 2016;1:31-7.
- [26] Maria I, Novianti R. The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfaluna J Islam Early Child Educ* 2020;3:74-81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>.
- [27] As-Tsauri MS, Arifin BS, Tarsono T. Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *Elem J Ilm Pendidik Dasar Islam* 2021;3:14. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i1.10818>.
- [28] Putri Bungsu S. Dampak Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 2021;5:11-20.