

HUBUNGAN DURASI WAKTU PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI

Elza Fitriani¹, Yaswinda²

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang¹,
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang²

Email :elzafitriani456@gmail.com¹, yaswinda0309@gmail.com²

Fitriani, Elza., Yaswinda., (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214-223.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.971>

Diterima:15-05-2020

Disetujui: 29-05-2020

Dipublikasikan: 11-06-2020

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampel *total sample* yakni sebanyak 106 orang anak yang terdiri dari kelas 7 kelas mulai dari B1-B7. Teknik pengumpulan data didapatkan melalui penyebaran angket guna memperoleh informasi mengenai durasi waktu yang digunakan anak kepada orangtua, dan pengamatan yang digunakan untuk memperoleh data mengenai interaksi anak di sekolah yang terdiri dari 9 item instrument yang akan dinilai disusun berdasarkan teori dan dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah tidak terdapatnya hubungan antara durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di TK Islam Khaira Ummah Padang.

Kata kunci: Durasi waktu penggunaan *gadget*, interaksi sosial anak

Abstract: *This study is intended to determine the relationship between the duration of gadget usage on children's social interaction. The method used the correlational. In this study using a total sample of participants in the Islamic Kindergarten Khaira Ummah Padang or referred to as a total sample of 106 children consisting of grade 7 class starting from B1-B7. Data collection techniques used in this study are through the distribution of questionnaires to get information about the amount of time used by children, and the thought used to obtain data about children in school consisting of 9 item of instrument that will be accessed discussed by the theory and developed based on the 2013 curriculum. The results from this study are that there is no relationship between the duration of the use of gadgets on children's social interactions in the Islamic Kindergarten Khaira Ummah Padang.*

Keywords: *duration of use gadget, interaction social*

PENDAHULUAN

Menurut Suryadi & Maulidya (2013,p 2) usia dini ialah masa yang sangat penting dan menjadi penentu bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa depan ataupun bisa dikatakan dengan masa keemasan anak (*golden age*). Yang dimaksud dengan usia dini ialah anak dengan usia 0 hingga 8 tahun dengan massa pertumbuhan yang begitu pesat yang mana semua aspeknya berkembang secara menyeluruh. Pada usia dini daya tangkap pada otak anak akan lebih terbuka daripada usia berikutnya. Hal ini dikarenakan terbukanya jendela kesempatan yang memudahkan anak untuk memahami informasi termasuk pembelajaran yang di dapatkan dari lingkungan sekitarnya.

Menurut Paransiska (2018,p 169) anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sehingga kemampuan yang dimiliki anak berbeda satu sama lain. Karakteristik inilah kemudian perlu diperhatikan pendidik dalam membelajarkan anak. Dan yang penting pada anak usia dini stimulasi harus diperhatikan dengan baik. Karena stimulasi yang diberikan pendidik mempunyai peran yang besar sesuai dengan karakteristik anak tersebut untuk mengembangkan semua aspek perkembangan dan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan anak usia dini diungkapkan Suryana (2018,p 217) ialah sebagai bentuk pembinaan yang diberikan pada anak yang diberikan secara terencana dan sadar dengan sasarannya yaitu anak usia dini dimulai dari baru lahir hingga kemudian sudah beranjak usia 8 tahun, melalui pemberian stimulus guna bisa mengembangkan pertumbuhannya baik berupa rohani ataupun jasmani anak. Sedangkan menurut Yaswinda,dkk (2018,p 13) menjelaskan bahwasanya pendidikan anak usia dini ialah aktivitas pengajaran yang ditujukan pada anak semenjak anak baru lahir hingga berusia 8 tahun yang bertujuan untuk membentuk kepribadian manusia secara utuh. Kepribadian tersebut terdiri dari budi pekerti luhur,karakter, terampil dan cerdas. Pendidikan yang diberikan tersebut harus sesuai dengan kebutuhan anak dan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Kemudian Sujiono & Yuliani (2014,p 42) mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia

dini bertujuan guna memperbaiki dan meningkatkan semua ragam potensi yang dimilikinya guna menyiapkan anak untuk mampu menghadapi pendidikan dan lingkungan berikutnya.

Aspek yang perlu dikembangkan pada anak salah satunya ialah mengenai kemampuan sosial pada anak. Menurut Suryadi (2016,p 105) menjelaskan bahwasanya kemampuan sosial tersebut diantaranya interaksi sosial yang harus telah berkembang pada anak saat usia dini. Selanjutnya Pebriana (2017,p 4) mengungkapkan bahwasanya interaksi sosial ialah komunikasi maupun hubungan yang dilakukan dua orang ataupun lebih dengan maksudnya yaitu supaya bisa saling memengaruhi satu sama lainnya guna tercapainya tujuan dan maksud yang sudah ditentukan sebelumnya dengan artian lainnya bisa dikatakan bahwasanya interaksi sosial ialah adanya hubungan antar individu/kelompok yang dilakukannya dengan maksud dan makna tertentu. Kemudian manfaat dari dilakukannya interaksi diungkapkan Catron E.C & Allan J (1999,p 241) menyatakan bahwasanya manfaat interaksi sosial ialah mendorong anak supaya melaksanakan interaksi sosial dengan orang disekitarnya dan menyelesaikan masalah yang di hadapinya dengan teman sebaya. Hal ini mampu mengembangkan kompetensi sosial pada anak usia dini.

Namun perkembangan interaksi sosial tersebut dapat dipengaruhi dengan adanya *gadget*. Menurut Yeni,dkk (2019,p 37) *gadget* merupakan alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi tertentu dan telah melalui inovasi. *Gadget* berperan besar pada era globalisasi seperti saat sekarang ini dan *gadget* bukan lagi benda asing lagi bagi masyarakat di Indonesia baik dipertanian maupun dipendesaan. Sulyadari (2019,p 12) menyatakan bahwasanya fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia dini seakan telah menjamur di masyarakat, banyak anak menghabiskan waktu kesehariannya dengan menggunakan *gadget*. Hal tersebut diakibatkan oleh : 1) faktor lingkungan yang dominan dengan pemakaian *gadget*, 2) faktor lingkungan yang dominan dengan pemakaian *gadget*, 3) dilengkapi dengan koneksi internet

yang memudahkan anak untuk mengakses berbagai fitur aplikasi yang menyenangkan, 4) kurang sosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, 5) sikap orangtua yang menganggap dengan pemberian *gadget* mempermudah anak berkomunikasi dan sebagai upaya untuk menenangkan anak.

Menurut Susilo (2019,p 39) *gadget* memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada aspek interaksi sosial anak, menimbulkan kecanduan dalam penggunaan *gadget*, masalah etika yang berhubungan dengan sikap, moral, dan perilaku anak, menurrunya kecerdasan intelektual karena otak telah dipengaruhi oleh *gadget* dan tak lupa pula dengan kesehatan anak baik fisik maupun psikis.

Sedangkan menurut Wahyuni (2018,p 471) menyatakan bahwasanya pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak dipengaruhi oleh lamanya durasi waktu yang digunakan anak dalam bermain *gadget*. Apabila *gadget* dimainkan dengan waktu durasi panjang dan lama, dimainkan setiap hari maka akan membuat kepribadian anak berkembang menjadi pribadi yang anti sosial atau diartikan juga sebagai tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga mempengaruhi pola pikir anak terhadap lingkungan luar dan juga mempengaruhi pergaulan sosial anak, anak merasa terasingkan dari lingkungannya yang diakibatkan oleh interaksi yang dilakukan anak tersebut berkurang. Kemudian daripada itu, anak menjadi tidak peduli dan kurang peka lingkungan sekitarnya. Novita & Khotimah (2016,p 3) juga sependapat dengan Wahyuni bahwasanyasanya penggunaan *gadget* dengan durasi lama akan memberi gangguan terhadap interaksi sosial anak, yakni membuat anak tidak tertarik lagi untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya. Sehingga menimbulkan anak sulit untuk berhubungan dengan teman sebayannya di lingkungan sekolah dan cenderung bersifat individualis.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Penelitian korelasi merupakan penelitian yang di gunakan untuk

mengabarkan ada atau tidak adanya hubungan terhadap dua variabel yakni durasi penggunaan waktu dan interaksi sosial anak usia dini.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada bulan 13-20 Januari 2020. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah Padang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah semua anak di TK Islam Khaira Ummah Padang terdiri dari 7 kelas yakni B1,B2,B3,B4,B5,B6,B7 tahun ajaran 2019/2020

Prosedur

Data di dapatkan melalui penyebaran angket kepada orangtua untuk mendapatkan informasi mengenai durasi waktu yang digunakan anak dalam bermain *gadget* sedangkan untuk penilaian terhadap interaksi sosial anak di sekolah di lakukan berdasarkan pengamatan selama 10 hari. Selain itu untuk mendapatkan data yang lebih aktual Peneliti menambahkan dengan melakukan wawancara kepada orangtua di TK Islam Khaira Ummah Padang.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berupa hasil ukur interaksi sosial anak dan jawaban angket yang disebar ke orang tua mengenai durasi penggunaan *gadget* anak usia dini. Instrument penelitian berupa angket dan lembar observasi intreraksi sosial anak usia dini. Teknik pengambilan data di dapatkan melalui penyebaran angket kepada orangtua untuk mendapatkan informasi mengenai durasi waktu yang digunakan anak dalam bermain *gadget* sedangkan untuk penilaian terhadap interaksi sosial anak di sekolah di lakukan berdasarkan pengamatan selama 10 hari. Selain itu untuk mendapatkan data yang lebih aktual Peneliti menambahkan dengan melakukan wawancara kepada orangtua di TK Islam Khaira Ummah Padang.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu untuk menemukan hubungan antara durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak dilakukan dengan uji korelasi. Namun sebelumnya di lakukan uji normalitas, uji linearitas, dan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 16 *for windows*. Format

penilaian menggunakan format *checklist*. Kriteria penilaian untuk angket yaitu SS,S,TS,STS yang terdiri dari kalimat *favourable* dan *unfavourable*. Sedangkan untuk menilai interaksi sosial anak menggunakan BSB di beri nilai 4, BSH untuk nilai 3, MB untuk nilai 2, dan yang terakhir BB untuk nilai 1. .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis angket yang disebarkan kepada orang tua diperoleh data sebagai di diagram 1 berikut.

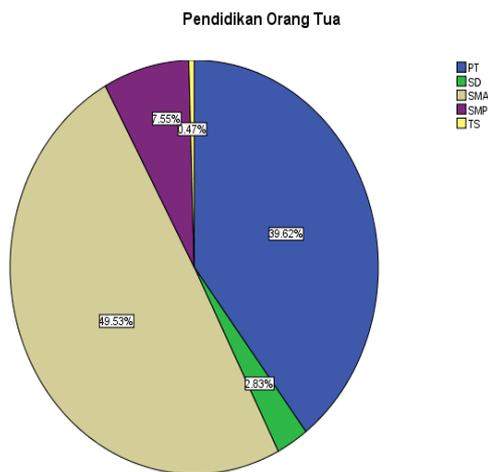
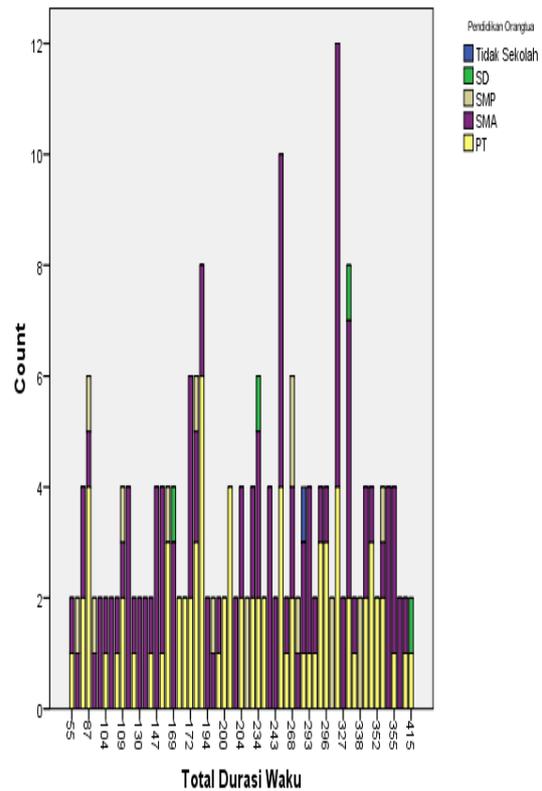


Diagram 1 : Pendidikan Orang Tua Di TK Islam Khaira Ummah Padang

Berdasarkan diagram 1 dijelaskan bahwasanya pendidikan orangtua di TK Islam Khaira Ummah Padang terdiri dari lima tingkatan dengan presentasi sebagai berikut : TS (tidak sekolah) sebesar 0,47%, SD (Sekolah Dasar) sebesar 2,83%, SMP (Sekolah Menengah Pertama) sebesar 7,55%, SMA (Sekolah Menengah Atas) sebesar 49,53%, dan PT (Perguruan Tinggi) sebesar 39,62%. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya orang tua anak di TK Islam Khaira Ummah Padang di dominasi oleh tamatan SMA sebesar 49,53% dan Perguruan Tinggi sebesar 36,62%. Sedangkan jika dihubungkan dengan durasi waktu penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak sebagai berikut:



Grafik 1: Perbandingan Antara Pendidikan Orang Tua Dengan Durasi Waktu Penggunaan Gadget

Dari grafik 1 di atas, dijelaskan bahwasanya perbandingan antara pendidikan orangtua dengan durasi waktu penggunaan *gadget* oleh anak di TK Islam Khaira Ummah Padang. Dijelaskan dengan tabel yang memiliki berbagai warna sebagai simbol pendidikan orangtua, angka-angka di bagian bawah sebagai total durasi waktu, dan untuk jumlah anak di gambarkan di samping kanan dengan tulisan "count". Sehingga dapat dibaca anak yang orangtua nya memiliki pendidikan Perguruan Tinggi (PT) dengan warna kuning menggunakan gadget dengan total durasi 55 dengan jumlah anak 1 orang. Hasil uji korelasional variabel durasi waktu terhadap variabel interaksi sosial anak, dapat dilihat pada tabel 1.

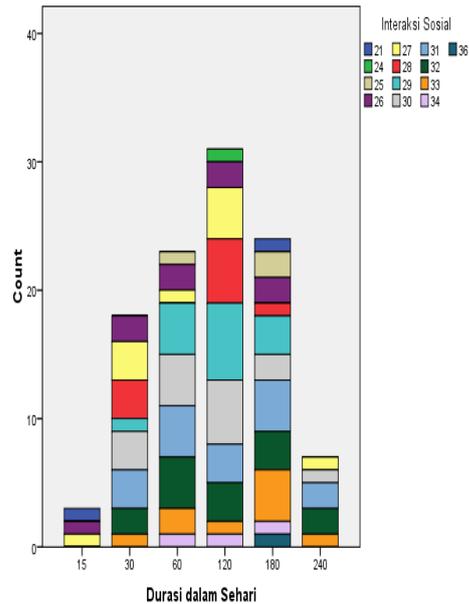
		Perjam dalam Sehari	Interaksi Sosial
Perjam dalam Sehari	Pearson Correlation	1	.167
	Sig. (2- tailed)		.087
	N	106	106
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	.167	1
	Sig. (2- tailed)	.087	
	N	106	106

** . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 1. Hasil Uji korelasi (Durasi Waktu Perjam dalam Sehari).

Berdasarkan pada hasil penelitian didapatkan hasil bahwasanya durasi waktu penggunaan *gadget* tidak memiliki hubungan dengan interaksi sosial anak di sekolah TK Islam Khaira Ummah Padang. Didasarkan pada tabel 1 di ketahui bahwasanyasanya hubungan antara durasi waktu perjam dalam sehari tidak memiliki korelasi terhadap interaksi sosial anak dengan hasil Sig 0,87 yang lebih besar dari > 0,05. Hal ini memperlihatkan bahwasanya kedua variable tersebut tidak mempunyai hubungan.

Dari tabel di atas diperoleh hasil penelitian terdapat durasi waktu anak saat menggunakan *gadget* dalam sehari tidak terlalu lama, terlihat pada grafik berikut :



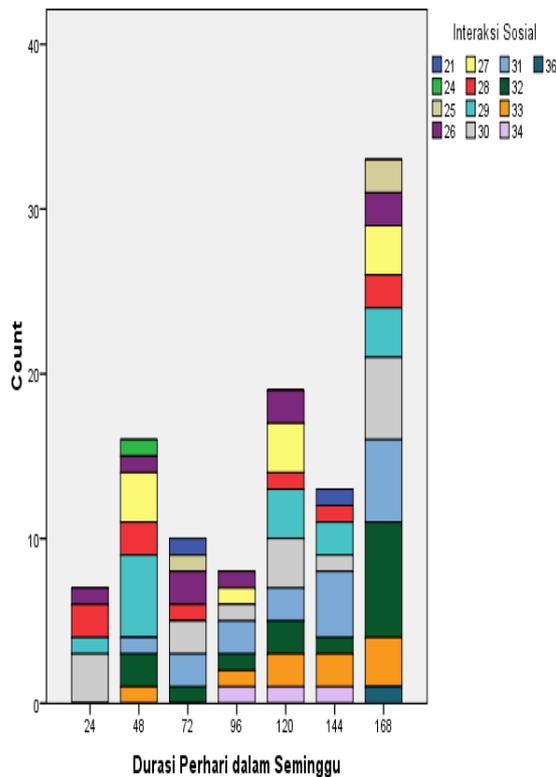
Grafik2 :Durasi Waktu Perjam Dalam Sehari Terhadap Interaksi Sosial Anak

Dari hasil grafik di atas dijelaskan bahwasanya interaksi sosial pada anak disimbulkan dengan berbagai warna dapat dilihat pada bagian pojok kiri atas dan untuk durasinya terlihat dari bagian bawah, sedangkan samping kanan dengan simbol "count" untuk jumlah anak. Dapat dibaca sebagai seperti, anak yang memiliki nilai interaksi sebesar 27 disimbolkan dengan warna kuning terdapat 1 orang dengan durasi 15 menit perhari.

Jadi dapat disimpulkan bahwasahnya sebagian besar anak di TK Islam Khaira Ummah Padang hanya diperbolehkan main *gadget* sehari paling lama adalah 4 jam dan paling sedikit 15 menit. Sedangkan untuk aturan durasi waktu terbanyak yang diberikan oleh orang tua kepada anak dalam sehari adalah 120 menit yang berarti 2 jam perhari. Sedangkan untuk nilai interaksi sosial anak di TK islam Khaira Ummah Padang memiliki nilai yang beragam mulai dari yang terendah sebesar 21 dan yang tertinggi adalah 36.

Hasil uji analisis hubungan antara durasi waktu penggunaan *gadget*sehari dalam seminggu tidak memiliki korelasi dengan interaksi sosial. Hal tersebut dijelaskan dengan hasil Sig 0,30> 0,05. Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya kedua variable tersebut tidak memiliki hubungan. Hal tersebut dapat diperjelas dengan melihat

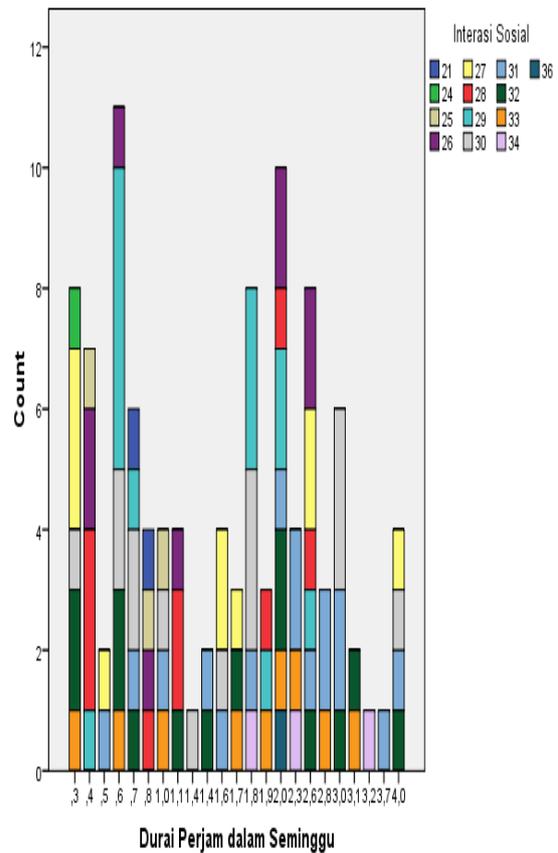
grafik 3 yang mana terlihat perbandingan antara durasi penggunaan *gadget* perhari dalam seminggu terhadap interaksi sosial anak usia dini.



Grafik 3 : Durasi Waktu Sehari Dalam Seminggu Terhadap Interaksi Sosial Anak

Berdasarkan grafik 3 dijelaskan bahwasanya interaksi sosial pada anak disimbolkan dengan berbagai warna dapat dilihat pada bagian pojok kiri atas dan untuk durasi waktunya dapat dilihat di bagian bawah, sedangkan untuk jumlah anak dapat dilihat di bagian samping kanan. Dapat dibaca sebagai berikut. Anak yang memiliki nilai interaksi sosial sebesar 30 disimbolkan dengan warna abu-abu berjumlah 3 orang dengan total durasi waktu pemakaian sebesar 24 jam selama dalam seminggu.

Hasil dari uji analisis hubungan antara durasi waktu perjam dalam seminggu tidak memiliki korelasi terhadap interaksi sosial anak di TK Islam Khaira Ummah Padang. Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya kedua variabel tersebut tidak memiliki hubungan. Hal tersebut dapat di gambarkan dengan perbandingan penggunaan gadget perhari dalam seminggu pada grafik 3.

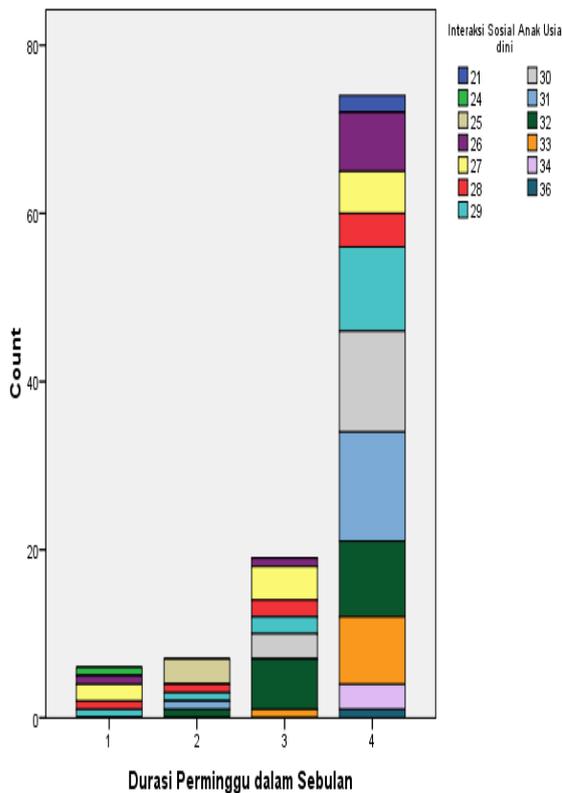


Grafik 4: Durai Perjam dalam Seminggu terhadap Interaksi Sosial Anak

Berdasarkan grafik 4 dijelaskan bahwasanya interaksi sosial pada anak disimbolkan dengan berbagai warna dapat dilihat pada bagian pojok kiri atas, untuk durasi penggunaan *gadget* dapat dilihat pada bagian bawah, dan untuk jumlah anak dapat dilihat pada bagian samping kanan. Dapat dibaca seperti : anak yang memiliki nilai interaksi sebesar 33 disimbolkan dengan warna orange berjumlah 1 orang dengan lamanya durasi 3 menit sehari dalam seminggu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa durasi waktu yang dihabiskan anak dalam seminggu sangatlah bermacam. Mulai dari 3 menit sehari dalam seminggu sampai ke 40 menit dalam sehari selama seminggu. Dan durasi yang paling banyak dihabiskan anak dalam menggunakan *gadget* dalam seminggu ialah 6 jam dan disusul dengan durasi waktu 20 jam. Sedangkan nilai terhadap interaksi sosial anak dimulai dari paling rendah 21 dan yang tertinggi adalah 36.

Hasil analisis hubungan durasi waktu perminggu dalam sebulan tidak memiliki korelasi terhadap interaksi sosial. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya kedua variabel tersebut tidak terdapat hubungan.



Grafik 5 : Durasi Waktu Seminggu Dalam Sebulan

Berdasarkan grafik 5 di atas dijelaskan pada anak yang disimbolkan dengan berbagai warna yang terdapat pada pojok kiri atas, dan untuk melihat durasi waktunya dapat dilihat di bagian bahwasanya, sedangkan untuk jumlah anak dapat dilihat di bagian samping kanan. Sehingga dapat dibaca : anak yang memiliki nilai interaksi sebesar 28 yang disimbolkan dengan warna merah berjumlah 1 orang dengan penggunaan durasi waktu 1 minggu dalam sebulan.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya anak menggunakan *gadget* full dalam satu bulan yakni terdiri dari 4 minggu terlihat jelas dari grafik di atas yang menunjukkan hampir semua anak di Tk Islam Khaira Ummah menghabiskan waktunya dalam sebulan menggunakan *gadget* yakni lebih kurang 76 anak dengan beragam nilai interaksinya.

Hasil dari analisis Durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di TK Islam Khaira Ummah Padang menjelaskan bahwasanya tidak adanya hubungan di antara kedua variabel tersebut. Baik dengan durasi perjam dalam sehari, sehari dalam seminggu, perjam dalam seminggu dan perminggu dalam sebulan. Hal tersebut dipengaruhi oleh sebagian besar orang tua paham cara mendidik anak begitupun untuk pemberian *gadget* kepada anak dengan sebagian besar orang tua memiliki pendidikan yang tinggi. Dapat kita lihat dari tabel perbandingan durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di TK Islam Khaira Ummah Padang menunjukkan bahwasanya anak hanya boleh menggunakan *gadget* dalam sebulan dengan total durasi waktu paling lama 415 jam dan yang paling sedikit 55 jam. Sehingga dapat diketahui orang tua mengetahui bahaya dari lamanya penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak dan membuat mereka lebih mengutamakan interaksi langsung kepada anak daripada memberikan *gadget*.

Selain pendidikan orang tua, faktor lain juga mempengaruhi tidak terdapatnya hubungan yang signifikan durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak diantaranya :

Kuatnya aturan durasi waktu yang diberikan orang tua kepada anak, sehingga hal tersebut membuat anak harus mematuhi karena takut di marahi atau di berik hukuman oleh orang tua nya.

Penggunaan *gadget* biasanya tergantung pada mood anak itu sendiri, seperti halnya jika anak merasa bosan di rumah tidak ada teman, baru ia meminta untuk bermain *gadget* dan itu pun harus mematuhi aturan durasi waktu dengan orang tuanya.

Pengetahuan dan kecemasan yang berlebihan oleh orangtua terhadap bahaya *gadget* terhadap perkembangan anak.

Sebagian orang tua enggan memberikan *gadget* kepada anak, hal tersebut dilakukan dengan berbagai alasan, seperti halnya menyembunyikan *gadget* atau mengatakan *gadget* itu rusak.

Sebagian besar anak TK Islam Khaira Ummah Padang lebih memilih bermain dengan teman di lingkungan rumahnya, ketimbang bermain *gadget* orang tuanya.

Sehingga dengan adanya faktor-faktor di atas membuktikan bahwasanya *gadget* tidak selalu di gunakan oleh anak sepanjang waktu. Tapi digunakan oleh anak untuk mengisi kebosanan, jika ia sedang tidak bermain dengan teman-teman sebaya di lingkungan rumahnya.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa orang tua anak di sekolah yang menyatakan mereka takut anak memiliki pribadi yang anti sosial dan ketakutan akan penyakit yang di hadirkan oleh kelamaan bermain *gadget* seperti penyakit mata. Untuk mengurangi hal tersebut orang tua memilih untuk mengizinkan anak bermain bersama teman-teman di sekitarnya rumahnya, seperti bermain sepeda atau permainan lainnya. Dan juga orang tua lebih banyak mengajak anak untuk bermain bersama. Sehingga interaksi sosial anak berkembang dengan semestinya walalupun tetap menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang sedikit.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwatidak ada hubungna durasi waktu dengan interaksi social anak didukung oleh Sujianti (2018,p 63) yang menejelaskan bahwasanya tidak adanya hubungan bermakna secara statistik antar lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak termasuk interaksi sosial anak. Hal ini disebabkan karena 1) sebagian besar orang tua mempunyai pendidikan tinggi hingga membantu terbentuknya pola asuh yang semesti.selain itu juga disebabkan oleh 2) penggunaan *gadget* oleh anak bearada pada waktu normal yakni 1 kali dalam sehari dengan durasi waaktu lebih kurang 60 menit. Dan 3) orang tua yang lebih menghabiskan waktu bersama untuk bercengkrama dan bermain, sehingga anak tetap berinteraksoi langsung secara aktif dengan orangtuanya meskipun *gadget* digunakan namun tetap terpantau.

Pendapat tersebut juga di dukung dengan penelitian dari Inggrid (2019,p 5) yang menjelaskan bahwasanya pola asuh orang tua meliputi pola asuhdemokrasi,otoriter, dan permisif juga menentukan bagaimana sikap anak di era teknologi seperti sekarang ini. Dan mengatakan pola asuh yang sering digunkan adalah pola asuh otoriter dalam mendidik anak di era teknologi. Dikarenakan dngan menggunakan pola asuh otoriter anak mudah untuk di atur.

Namun untuk penggunaan *gadget* oleh anak sendiri hanya untuk bermain game dan menonton youtube berupa animasi maupun kartun. Yang dapat mempengaruhi interaksi anak di sekolah. Berupa sikap dan perilaku anak serta akan otak anak yang mampu mempengaruhi daya

Hal tersebut juga di dukung oleh penelitian Saputri (2018,p 277) yang memaparkan bahwasanya penggunaan *gadget* pada umumnya digunakan anak untuk menonton animasi, bermain *games* kemudian menggunakan sedikit waktu sebagai media pembelajaran, selanjutnya juga bahwasanya pemakaian*gadget* sangat bermacam tergantung kontrol serta pengawasan yang diberikan orang tua. Sehingga memberikan dampak negatife kepada anak berupa anak menjadi susah dalam bergaul, individualis, dan jika anak mempunyai kecanduan yang sulit di kontrol maka kemudian akan memengaruhi otak anak hingga kemudian ia sulit berkembang akibat kelamaan bermain *games*.

Selain faktor penggunaan *gadget* interaksi sosial pada anak juga di pengaruhi oleh faktor lainnya. Menurut Wahyuni (2017,p 115) menjelaskan bahwasanya interaksi sosial pada anak dipemggaruhi oleh 1) pola asuh orang tua dirumah , 2) hubungan dengan teman sebaya, dan 3) faktor lain seperti lingkungan tempat tinggal anak berupa rumah yang berkaitan dengan pemilihan pola asuh orang tua, lingkungan sekolah,dan pengaruh kebufayaan tempat tinggal anak. Sedangkan menurut puspita (2019,p 31) menjelaskan sat mengikuti pembelajaran anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman-temannya, kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan lebih suka menyendiri, dan jika ingin melakukan interaksi dengan temannya maka hanya sebatas teman yang ada disebelahnya, tidak terdapatnya percaya diri untuk berinteraksi dengan temannya, dan cenderung tidak berani utnuk berbicara di depa kelas di hadapan teman-teman dan gurunya. Selain itu anak masih memiliki ketakutan untuk memulai berinteraksi dengan lingkungan barunya. Faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak adalah 1) perbedaan umur, 2) kurang rasa percaya diri untuk melakukan interaksi, 3) keberanian anak, dan 4) minat meskipun tidak berpengaruh besar.

Pemberian gadget kepada anak oleh orang tua biasanya dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya.

Supaya anak diam dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua dikasihlah *gadget*

Dikareanakan kasian kepada anak, melihat teman-tamannya menggunakan *gadget*

Terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang menggunakan *gadget*, sehingga membuat anak rewel untuk memintahnya.

Sebagai reward kepada anak, jika ia rajin belajar disekolah

Untuk media pembelajaran, jika orang tua mampu mefilter terlebih dahulu aplikasi yang digunakan anak.

Untuk mendiamkan anak jika sedang menangis.

Menurut Zaini (2019,p 262) orangtua memberikan gadget kepada anak dengan alasan : 1) beralasan untuk sarana dalam pengenalan teknologi informasi dan komikasi dini kepada anak, 2) untuk media edukasi sehingga wawasan anak mengenai lingkungan luar bertambah, 3) sebagai hiburan kepada anak supaya anak tidak rewel mauoun mengganggu pekerjaan orangtua. Namun dalam pengawasannya rag tua dinilai lalai dikarenakan tidak terlalu mengawasi anak dalam menggunakannya seperti pemilihan aplikasi yang edukatif untuk perkembangan anak, batsan waktu, pengawasan akan konten yang di buka anak, video yang di tonton oleh anak, dan game yang tidak di filter terlebih dahulu, sehingga mempengaruhi sikap dan perilaku anak di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan hasil dari penelitian mengenai hubungan durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di TK Islam Khaira Ummah Padang disimpulkan bahwasanya tidak adanya hubungan di antara kedua variabel tersebut. Hal ini dikarenakan karena adanya aturan yang diberikan orang tua pada anak dalam penggunaan *gadget* kepada anak. Saran penelitian ini, perlunya orang tua memberikan aturan yang jelas dalam penggunaan gadget kepada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharni. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :PT Rineka Cipta
- Allan J, Catron C.E. (1998). *Early Childhood Curriculum*.USA: Prentice Hall
- Diaskowati I, Yaswinda. (2019). Pola Asuh Orangtua Di Era Teknologi Digital Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Padang.*Jurnal Bunnaya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5
- Novita W. (2016)..Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*.Vol. 03, No. 03
- Pebriani, Hana P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, No,1.
- Puspita Ro,Nurlaili,Syahrifin A. (2019). Kesulitan Anak Usia Dini Dalam Berinteraksi Sosial Di TK Negeri 09 Bengkulu Selatan. *Journal of early childhood iclamic education : Al Fitrah* Vol 3, No 1
- Pransiska, R. (2018). Kajian Program Bilingual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1, No. 2
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*. Vol 8, No 1
- Sugiyono. (2012). *Statika Untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta
- Sujiono, Yulianti N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :PT Indeks
- Sulyandari, Ari K. (2019). Pengaruh *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islan Anak Usia Dini*. Vol 1, No.1
- Suryana, D.(2018). *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta:Prenademedi Group
- Suryadi. (2016). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Pedagogia
- Suryadi, M. (2013). *Konsep Dasar Paud*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Susilo, Budi. (2019). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informaasi Terhadap Tumbuh Kembangan Anak. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*.
- Wahyuni, Ninawati M. (2017). Hubungan Pola Asuh Orangtua Di Rumah Tannga Dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya

- Pada Siswa Kelas Iv Di Sdnegri Jati 03 Pagi Jakarta Timur. *Jurnal 'Pendidikan Dasar'*. Vol Iv, No 2
- Wahyuni S.I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Al Hikmah Proceedings OnIslamic Early Childhood Education*. Vol. 1
- Yaswinda, Yulsyofriend, Mayar F. (2018). Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensory Ekologi Bagi Guru Paud Kecamatan Tilantung Kamang Kabupaten Agam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 2, No 2
- Yulsyofriend, Anggraini V, Yeni I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5 No 1
- Zaini M, Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3. No.1