

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI ANAK
DENGAN ORANG TUA DI TK TUNAS HARAPAN 1
KECAMATAN TANAH GROGOT**

Karya Tulis Ilmiah

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Kebidanan Program Pendidikan Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan**



Disusun Oleh :

Batinah

Nim. 32102100007

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA DAN
PENDIDIKAN PROFESI BIDAN
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2022**

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI ANAK
DENGAN ORANG TUA DI TK TUNAS HARAPAN 1
KECAMATAN TANAH GROGOT**

Karya Tulis Ilmiah

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Kebidanan Program Pendidikan Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan**



Disusun Oleh :

Batinah

Nim. 32102100007

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA DAN
PENDIDIKAN PROFESI BIDAN
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2022

**PERSETUJUAN PEMBIMBING KARYA TULIS ILMIAH
HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI ANAK
DENGAN ORANG TUA DI TK TUNAS HARAPAN 1 KECAMATAN
TANAH GROGOT**

Disusun oleh :

BATINAH
NIM. 32102100007

telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :
11 November 2022



Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Arum Meiranny, S.SiT., M.Keb
NIDN: 0603058705

Atika Zahria Arisanti, S.ST., M.Keb
NIDN: 0617128902

**HALAMAN PENGESAHAN
KARYA TULIS ILMIAH
HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI ANAK DENGAN
ORANG TUA DI TK TUNAS HARAPAN 1
KECAMATAN TANAH GROGOT**

Disusun Oleh

BATINAH

NIM. 32102100007

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Penguji pada tanggal :

16 November 2022

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua,

Endang Susilowati, S. SiT., M. Kes

NIDN 0627018001

(.....)

Anggota,

Arum Meiranny, S.SiT., M.Keb

NIDN 0603058705

(.....)

Anggota,

Atika Zahria, S.ST., M.Keb

NIDN 0617128902

(.....)

Mengetahui,



Dr. dr. H. Setyo Trisnadi Sp.KF, SH.
NIDN. 0613086402

**Ka. Prodi Sarjana Kebidanan
FK UNISSULA Semarang,**

Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT., M.Keb.
NIDN. 0626067801

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik dari Universitas Islam Sultan Agung Semarang maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya Tulis Ilmiah ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam Karya Tulis Ilmiah ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 11 November 2022

Pembuat Pernyataan



Batinah

NIM. 32102100007

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA TULIS ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Batinah
NIM : 32102100007

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty- Free Right*) kepada Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang atas Karya Tulis Ilmiah saya yang berjudul:

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI ANAK
DENGAN ORANG TUA DI TK TUNAS HARAPAN 1 KECAMATAN TANAH
GROGOT**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Adanya Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FK Unissula berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang,
Pada tanggal : 11 November 2022
Pembuat Pernyataan


10000
METERA
TEMPEL
D0376AKX317196046 Batinah
NIM. 32102100007

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga pembuatan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Hubungan Lama Penggunaan gadget dan Interaksi Anak dengan Orang Tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot” ini dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Karya Tulis Ilmiah ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Kebidanan (S. Keb.) dari Prodi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FK Unissula Semarang. Penulis menyadari bahwa selesainya pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini adalah berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., SE., Akt., M. Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr.dr. H. Setyo Trisnadi, Sp.KF, SH., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Unissula Semarang.
3. RR. Catur Leny Wulandari, S.SiT., M. Keb., selaku Ketua Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FK Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Rabiatul Adawiyah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Tunas Harapan 1 yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
5. Arum Meiranny, S.SiT., M.Keb., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini selesai.
6. Atika Zahria, S.ST., M.Keb., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini selesai

7. Endang Susilowati, S. SiT., M. Kes., selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini selesai.
8. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
9. Kedua orang tua penulis, yang selalu mendidik, memberikan dukungan moril dan materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
10. Semua pihak yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis menyadari bahwa hasil Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini.

Semarang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING KARYA TULIS ILMIAH	ii
HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA TULIS ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus.....	6
D. Manfaat	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Gadget.....	9
2. Interaksi	18
3. Hubungan lama penggunaan <i>gadget</i> dan interaksi anak dengan orang tua	32
B. Kerangka Teori.....	34
C. Kerangka Konsep.....	35
D. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	36

B. Subjek Penelitian	36
1. Populasi	36
2. Sampel.....	37
3. Teknik sampling	37
C. Prosedur Penelitian	38
D. Variabel Penelitian.....	39
E. Definisi Operasional Penelitian	40
F. Metode Pengumpulan Data	40
1. Data Penelitian.....	40
2. Teknik Pengumpulan Data	41
3. Alat Ukur	42
G. Metode Pengolahan data.....	43
H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	44
I. Analisis Data.....	45
J. Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
K. Etika Penelitian.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel. 1. 1. Keaslian Penelitian.....	7
Tabel. 3. 1. Definisi Operasional.	40
Tabel. 3. 2. Kisi-Kisi Pernyataan Kuesioner	42
Tabel. 4. 1. Distribusi responden berdasarkan usia, pendidikan, dan pekerjaan ibu	49
Tabel. 4. 2. Distribusi Lama Penggunaan Gadget.....	49
Tabel. 4. 3. Distribusi Interaksi Anak dengan orang Tua.....	50
Tabel. 4. 4. Distribusi Hubungan Lama Penggunaan Gadget dan Interaksi Anak dan Orang Tua.	50



DAFTAR BAGAN

Bagan. 2. 1. Kerangka Teori	34
Bagan. 2. 2. Kerangka Konsep	35
Bagan. 3. 1. Prosedur penelitian.....	38



DAFTAR SINGKATAN

1. TK : Taman Kanak-kanak
2. UIN : Universitas Islam Negeri
3. SMA : Sekolah Menengah Atas
4. PNS : Pegawai Negeri Sipil
5. HP : Handphone
6. TKIT : Taman Kanak-kanak Islam Terpadu
7. SPSS : Statistical Product and Service Solutions



DAFTAR LAMPIRAN

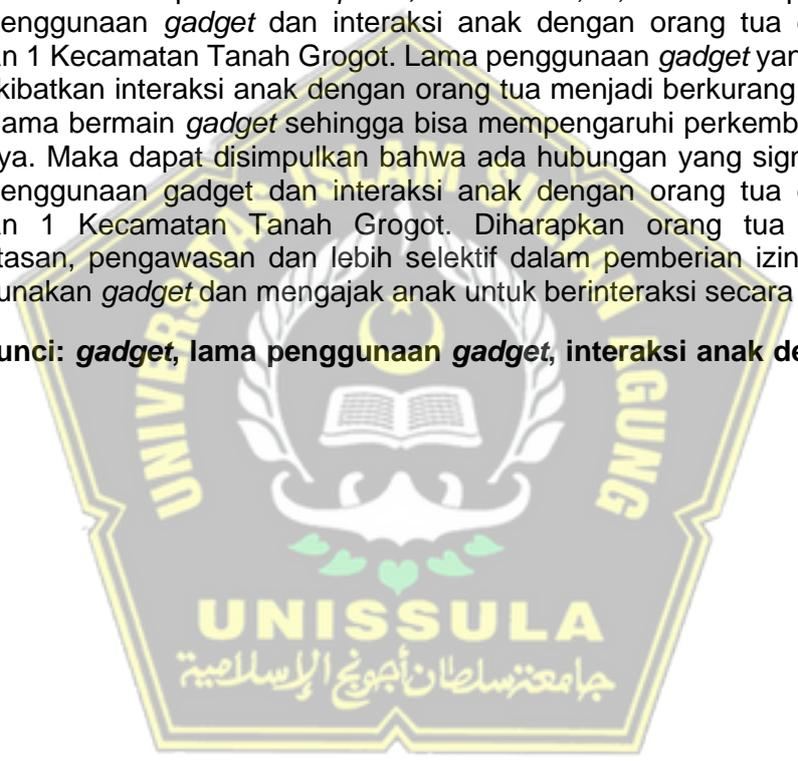
- Lampiran 1. *Informed Consent*
- Lampiran 2. Kuesioner (*Google Form*)
- Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Balasan
- Lampiran 5. *Ethical Clearance*
- Lampiran 6. Surat Kesediaan Pembimbing
- Lampiran 7. Hasil Pengolahan Data *Excel*
- Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 9. Hasil Analisa Univariat dan Bivariat
- Lampiran 10. Lembar Konsultasi
- Lampiran 11. Jadwal Kegiatan



ABSTRAK

Penggunaan *gadget* dengan lama penggunaan yang tidak terkontrol oleh orang tua pada anak usia dini dapat mengakibatkan dampak negatif, salah satunya ialah kurangnya interaksi antara anak dengan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dan Interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 32 orang responden. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari-November 2022 di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Dari hasil uji statistik menggunakan SPSS dengan menggunakan uji *Fisher exact* didapatkan nilai $\rho = 0,003 < \alpha = 0,05$, maka terdapat hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Lama penggunaan *gadget* yang tinggi akan mengakibatkan interaksi anak dengan orang tua menjadi berkurang karena anak terlalu lama bermain *gadget* sehingga bisa mempengaruhi perkembangan aspek sosialnya. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Diharapkan orang tua memberikan pembatasan, pengawasan dan lebih selektif dalam pemberian izin anak dalam menggunakan *gadget* dan mengajak anak untuk berinteraksi secara langsung.

Kata kunci: *gadget*, lama penggunaan *gadget*, interaksi anak dengan orang tua



ABSTRACT

The use of *gadgets* with prolonged use that is not controlled by parents in early childhood can have negative impacts, one of which is the lack of interaction between children and parents. This study aims to determine the relationship between the length of use of *gadgets* and the interaction of children with parents in Tunas Harapan 1 Kindergarten, Tanah Grogot District. This type of research is a quantitative research with a *cross sectional*. The sample used in this study amounted to 32 respondents. This research was conducted from January-November 2022 at Tunas Harapan 1 Kindergarten, Tanah Grogot District. From the results of statistical tests using SPSS using the *Fisher exact* , the value ≤ 0.05 , then there is a relationship between the length of use of *gadgets* and the interaction of children with parents in Tunas Harapan 1 Kindergarten Tanah Grogot. use *gadget* will result in reduced interaction between children and parents because children play *gadgets* so that it can affect the development of social aspects. So it can be concluded that there is a significant relationship between the length of use of *gadgets* and the interaction of children with parents in Tunas Harapan 1 Kindergarten, Tanah Grogot District. Parents are expected to provide restrictions, supervision and be more selective in giving permission for children to use *gadgets* and invite children to interact directly.

Keywords: *gadgets*, duration of use of *gadgets*, interaction between children and parents



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan alat komunikasi modern yang semakin berkembang, semakin maju, dan *gadget* juga dapat mempermudah komunikasi masyarakat di Indonesia. Kegiatan komunikasi telah berkembang lebih maju dengan munculnya *gadget*, sehingga menjadi salah satu media informasi yang wajib dimiliki oleh penduduk Indonesia (Pebriana, 2017).

Pengguna *gadget* didunia pada Tahun 2021 mencapai 5,3 Miliar, melebihi dari separuh total populasi penduduk Bumi yang sekitar 7,9 Milliar. Jumlah tersebut dipresentasikan sekitar 67% pengguna *gadget*, dan sekitar 33% tidak menggunakan *gadget* (Wahyunanda, 2021). Mengingat canggihnya teknologi saat ini, hal ini ditandai dengan 89% populasi pengguna *gadget* di Indonesia dengan perbandingan 56% dari penduduk Indonesia yang berjumlah 271,35 juta pada tahun 2020, sehingga satu orang bisa jadi memiliki dua atau lebih, bahkan anak usia dini telah difasilitasi memiliki *gadget* sendiri oleh orang tuanya.

Sebuah survey yang dilakukan oleh *Common Sense Media* di Philadelphia terhadap 350 orang tua yang memiliki anak usia dini, sehingga didapatkan bahwa 70% (245 orang) orang tua mengaku mengizinkan anak bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua agar orang tua tidak terganggu dengan aktivitasnya dan 30% (105 orang) tidak mengizinkan anaknya bermain *gadget* agar perkembangan dalam aspek sosial anak tidak terganggu (Fajrina, 2019). Sedangkan di Indonesia presentase penggunaan *gadget* pada anak usia dini Tahun 2016 sekitar 21,98%

dan meningkat pada tahun 2020 menjadi 43,51%, di Kalimantan Timur penggunaan *gadget* pada anak usia dini Tahun 2017 sekitar 31,37% dan meningkat pada Tahun 2020 menjadi 59,12%, kenaikan persentase tersebut terjadi salah satunya karena pandemi Covid-19 (Badan Pusat Statistik, 2021).

Dampak *Covid-19* terhadap aspek sosial adalah adanya batasan untuk melakukan kegiatan berkelompok sehingga semua sekolah dari perkuliahan sampai Taman Kanak-Kanak meliburkan semua muridnya untuk mencegah Covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka untuk sekarang ini menjadi pembelajaran online menggunakan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat (Al Ulil Amri, Bahtiar and Pratiwi, 2020).

Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif diantaranya sebagai media penambah wawasan anak, media pembelajaran, dan dapat berinteraksi dengan teman dari jarak jauh. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada anak diantaranya dapat menyebabkan kurangnya interaksi dan komunikasi dengan orang tua, anak menjadi tidak percaya diri, pendiam, lebih suka menyendiri dan tidak sabaran, kemudian munculnya masalah kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal dan menjauhkan mereka dari alam dan lingkungan sekitarnya (Suhana, 2018). Dari beberapa dampak negatif penggunaan *gedget* pada anak usia dini hal tersebut terjadi karena sebagian waktunya digunakan bermain *gadget* sehingga kurangnya interaksi antara anak dengan orang tua (Sunita and Mayasari, 2018).

Interaksi merupakan kegiatan yang dapat memberikan hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar sesama individu, antara kelompok satu dengan kelompok lain, dan juga hubungan antar seseorang dengan kelompok (Al Ulil Amri, Bahtiar and Pratiwi, 2020). Interaksi antara anak dan orang tua sangat diperlukan untuk menumbuhkan aspek toleran, aktif, dan meniru pada anak usia dini, sehingga anak dapat terhindar dari perilaku yang menyimpang di kehidupan selanjutnya. Kemampuan berinteraksi harus dibentuk sejak anak usia dini yang bertujuan untuk memupuk nilai-nilai kebaikan pada anak yang nantinya dapat menjadi suatu kebiasaan (habit) positif yang dapat menjadi pedoman mereka ketika beranjak dewasa dan sebagai bekal pengetahuan untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Sunita and Mayasari, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh (Suhana, 2018) menjelaskan bahwa dampak penggunaan gadget pada anak usia dini juga dapat menyebabkan kurangnya interaksi dan komunikasi, anak menjadi tidak percaya diri, pendiam, lebih suka menyendiri dan tidak sabaran, kemudian munculnya masalah kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal dan menjauhkan mereka dari alam dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Ariston and Frahasini, 2018) bahwa penggunaan gadget pada anak akan berdampak pada interaksi sosialnya karena anak akan cenderung untuk individualis, lebih asik menggunakan *gadget*, susah bergaul sehingga apabila sudah ketergantungan akan sulit untuk dikontrol dan pada akhirnya otak anak juga sulit untuk berkembang karena hari-harinya digunakan untuk selalu bermain *game*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Miranti and Putri, 2021) dimana dalam penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak lain penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, berperilaku keras, pudarnya kreativitas pada anak dan ancaman terjadinya *cyberbullying*.

Al-ayyouby menyatakan (dalam Rihlah, Shari and Anggraeni, 2021) kategori intensitas penggunaan *gadget* dikatakan tinggi apabila pemakaian melebihi 60 menit/hari, dalam satu kali pemakaian intensitas penggunaannya. Orang tua yang memberikan dan memfasilitasi *gadget* berkali-kali (melebihi tiga kali penggunaan) dengan kapasitas waktu antara 30-75 menit akan berdampak kecanduan pada pemakainya, dikategorikan rendah jika intensitas pemakaian tidak melebihi 30 menit pada setiap pemakaian dengan kapasitas maksimal dua kali dalam penggunaannya. Karena itu orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama pada kehidupan sosial anak tersebut agar tidak terjadi ketergantungan dan interaksi antara anak dan orang tua dapat selalu terjalin (Witarsa *et al.*, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia 4-6

tahun. Orang tua mengatakan saat ini anak mereka sudah mengenal *gadget* dan memainkannya selama rentang waktu 1 jam hingga 5 jam sehari ketika berada dirumah. Dari 10 anak, 7 diantaranya bermain *gadget* >1 jam/hari, sedangkan 3 anak bermain *gadget* <1 jam/hari. Orang tua mengatakan anak bermain *gadget* karena orang tua sendiri yang memberikan *gadget* ke-anak agar anak tidak bermain keluar rumah, sehingga saat ini anak menjadi terbiasa untuk terus bermain dengan *gadgetnya*. Orang tua mengeluh sejak menggunakan *gadget* anak menjadi lupa waktu untuk makan maupun tidur, saat orang tua mengajak anak untuk bercerita sering kali mengabaikannya, sehingga interaksi anak dengan orang tua menjadi berkurang karena anak terlalu asik bermain dengan *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot ?.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dan Interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden.
- b. Mengetahui lama penggunaan *gadget* oleh anak di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.
- c. Mengetahui interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.
- d. Mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dan Interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai ilmu baru bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap interaksi antara anak dengan orang tua dan menjadi bahan masukan dalam memberikan pelayanan asuhan pada anak terkait tentang cara berinteraksi dengan orang tua.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan mengenai hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di perpustakaan kampus.

- b. Bagi Tempat Penelitian

Memberikan informasi mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak didik/siswanya, sehingga dari pihak sekolah nantinya

dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

c. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Memberikan informasi mengenai ada tidaknya hubungan dari kebiasaan bermain *gadget* pada anak terhadap kemampuan berinteraksi anak. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengatur waktu dan mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat berinteraksi lebih baik lagi dengan ke-dua orang tuanya

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis mungkin ada kemiripan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan terdahulu diantaranya adalah :

Tabel. 1. 1. Keaslian Penelitian

No.	Judul	Peneliti & Tahun	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
1.	Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja.	Annisa Maulida Diana Imawati, Siti Khumaidatul Umaroh, Meyritha Trifina (2020)	& Sari	Penelitian ini melibatkan 241 siswa dengan rentang usia 14-18 tahun, berjenis kelamin laki maupun perempuan di SMA Negeri 5 Samarinda. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik stratified random	terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja. Besar pengaruh variabel intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial adalah 0,256, dengan nilai $p=0,000$ ($p < 0,05$). Pengaruh	Variabel independent, dependen	Subjek penelitian, responden, Teknik sampling

				sampling. Analisa yang digunakan adalah teknik analisa regresi sederhana.	intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial yaitu dengan nilai korelasi yang tergolong sangat rendah yaitu 0,256, $p=0,000$ ($p < 0,05$).		
2.	Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau	Arif Marsal Fitri Hidayati (2017)	Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau baik Dosen maupun Pegawai PNS maupun NON PNS yang berjumlah 1100 orang, sedangkan sampel diambil menggunakan metode <i>purposive random sampling</i>	Hasil penelitian didapatkan bahwa Smartphone berpengaruh signifikan terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Balita sebesar 40.2 % atau dengan tingkat signifikan $0.000 < 0.005$.	Variabel independent dan dependen	Teknik sampling , tempat penelitian, jumlah sampel	
3.	Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development	Suhana(2018)	Metode yang digunakan <i>literature review</i> dengan mereview 10 literatur.	Bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini menyebabkan kurangnya interaksi dan komunikasi, anak menjadi introvert dan tidak sabaran, masalah interpersonal dan kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal dan menjauhkan	Variabel independent (bebas) gadget, dan variabel dependen (terikat)	Metode penelitian.	

mereka dari
alam dan
lingkungan
sekitarnya.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar (*Smartphone*). *Gadget* di zaman sekarang merupakan pengembangan teknologi telepon dari masa ke masa, perangkat *gadget* tersebut digunakan sebagai perangkat mobile sebab bisa berpindah pindah tempat dan waktu dengan mudah, penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak yang lain menjadi lebih efisien dan efektif (Damayanti, Ahmad and Bara, 2020).

Gadget merupakan sesuatu yang penting bagi kelangsungan hidup manusia di era sekarang. Banyak aplikasi di dalam *gadget* yang memudahkan manusia dalam melakukan semua aktifitas maupun pekerjaannya. *Gadget* juga merupakan sebagai alat pencari nafkah ataupun bisnis bagi sebagian kalangan. Di dalam *gadget* semua manusia dapat menyimpan file ataupun dokumen penting tanpa harus membawa laptop, notulen ataupun catatan lainnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu *laptop*, *smartphone*, *ipad*, ataupun *tablet* yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Salis Hijriyani and Astuti, 2020).

b. Perkembangan *Gadget*

Perkembangan teknologi menurut (Nurudin, 2017) sudah meningkat sangat pesat, pada abad 21 teknologi sudah dibutuhkan oleh manusia untuk pendidikan, rumah tangga, sosial serta untuk memperoleh informasi. Sebelum adanya abad 21 teknologi sudah berkembang pada abad sebelumnya, pada masa pra-sejarahpun teknologi sudah berkembang tetapi pada masa itu yang berkembang hanyalah alat untuk mempertahankan diri seperti pedang.

Zaman kuno teknologi yang berkembang ialah dalam bidang transportasi yaitu sudah adanya kapal laut. Pada abad pertengahan perkembangan yang ada ialah penemuan dalam bidang medis, militer, matematika serta astronomi yang ditandai dengan adanya mesin cetak dan navigasi kapal. Pada era revolusi industri inilah mulai adanya telepon, karena dengan adanya kemandirian-kemajuan ini, tentu semua orang bahkan semua kalangan tidak ingin ketinggalan dan ingin terus mengikuti zaman. Terlebih dalam bidang komunikasi dan informasi, terdapat banyak alat komunikasi yang sudah beredar luas seperti gadget.

Pada awal mulanya telepon genggam digunakan untuk alat komunikasi jarak jauh. Dan tentunya agar dapat meringankan dan memudahkan seseorang untuk bekerja dimana saja dan kapan saja menggunakan telepon genggam tersebut. Telepon genggam awalnya hanya terkenal dengan dua macam warna saja yaitu warna hitam dan putih, fitur didalamnya pun hanya bisa menelpon dan mengirim pesan teks

saja, kemudian berkembang lagi dengan ditambahkan sedikit hiburan berupa game sederhana yang gambarnya masih terbilang kurang bagus namun bisa dikatakan lebih baik dari pada tidak ada hiburan sama sekali karena akan begitu membosankan jika hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan teks saja, kemudian tak lama setelahnya muncullah telepon genggam dengan variasi warna yang beragam yang membuat tampilan menjadi lebih menarik, lalu telpon genggam dengan layar sentuh, kemudian pada abad ke-20 telpon genggam dilengkapi dengan fitur internet dan masih banyak lagi, sehingga pengguna telepon bisa melakukan banyak hal dengan telpon genggam saat ini selain dapat menelpon dan mengirim pesan teks, kini bisa digunakan sebagai sarana belajar, dapat juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi-informasi terkini, hiburan bahkan berbisnis.

Segala kemudahan yang didapatkan dari menggunakan telepon genggam saat ini, orang-orang merasa dimanjakan sehingga tak perlu bersusah paya untuk sekedar mendapatkan informasi dari orang lain yang terpisah jarak. Sehingga tak heran jika banyak yang menggunakannya, pada generasi muda bahkan anak-anak yang masih belia. Pengguna gadget pada saat ini mulai tidak terkontrol, bisa dilihat bagaimana pengguna gadget lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget dari pada bercengkrama dengan anggota keluarganya yang lain (Nurudin, 2017).

c. Manfaat *Gadget*

Menurut (Park, 2020) manfaat *gadget* diantaranya :

1) Menambah Pengetahuan.

Dengan menggunakan *gadget* banyak siswa maupun mahasiswa yang dapat dengan mudah mengakses kebutuhan pelajaran atau kuliahnya. Dengan begitu peranan *gadget* secara cepat dapat menambah pengetahuan penggunanya.

2) Mengakses Informasi

Gadget dapat digunakan sebagai alat untuk mencari informasi. Informasi tersebut dapat mempermudah pekerjaan, serta untuk memberikan berita peristiwa yang baru terjadi.

3) Sebagai hiburan

Gadget sebagai sarana hiburan karena dapat dipergunakan untuk menonton film dan bermain *games* sehingga orang akan merasa terhibur saat menggunakannya.

4) Menambah pertemanan

Dengan adanya aplikasi didalam *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan didunia maya seperti pertemanan antar Kota, Provinsi dan Negara.

5) Mempermudah Komunikasi

Dengan menggunakan *gadget* semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain meskipun jara mereka sangat berjauhan, berkomunikasi menjadi lebih cepat dan mudah

serta dengan biaya yang bisa diminimalisir. Tidak perlu lagi menggunakan surat yang butuh waktu lama dalam penyampaiannya.

d. Dampak negatif penggunaan *gadget*

Menurut (Derry and Beranda Agency, 2014) dampak negatif dari penggunaan *gadget* diantaranya ialah :

1) Menjadi Pribadi Tertutup

Saat seseorang telah kecanduan dengan *gadget* mereka akan merasa perangkat tersebut merupakan bagian dari hidupnya. Mereka akan merasa tidak tenang apabila *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk selalu bermain *gadget* sehingga akan mengganggu kedekatannya dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Saat ia bersosialisasi di lingkungannya sekitarnya dalam batinnya akan terjadi konflik karena sudah terbiasa sendiri dengan *gadget*.

2) Kesehatan otak terganggu

Otak seorang anak sebenarnya belum sempurna berkembang layaknya otak orang dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan akan matang pada saat usia 25 tahun. Fungsi otak bagian depan ialah sebagai pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghaislkan hormone dopamine (perasaan nyaman atau tenang). Apabila anak dibawah umur yang membuka video atau gambar yang belum diperkenankan untuk

dilihat dalam seusianya maka akan sulit dihapus dalam otaknyabahkan dalam jangka waktu yang lama. Apabila hal tersebut tidak segera diatasi oleh orang tua maka anak akan kecanduan untuk melihat video atau gambar tersebut sehingga kesehatan otak pada anak pun dapat terganggu.

3) Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika menonton atau bermain *game* cenderung memegang *gadget* lebih dekat dengan mata sehingga otot-otot pada mata akan berkerja lebih keras dari biasanya. Apabila dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang dibagian kelopak mata.

4) Kesehatan tangan terganggu

Memainkan *gadget* dengan frekuensi yang lebih tinggi biasanya akan mengalami kram dibagian tangan terutama jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama "*Sindrom Vibrasi*". Karena posisi tangan saat penggunaan layar *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan akan cedera.

5) Gangguan tidur

Anak yang sudah kecanduan memainkan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, bila dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

6) Suka menyendiri

Saat anak berada disekolah ketika anak harus bertemu dengan teman sebayanya ia akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan sehat. Karena konsentrasinya hanya *gadget* yang mengajikan fantasi lebih menarik daripada bergaul. Dalam kehidupan nyata ia akan sulit untuk fokus dan menjadi anak yang lebih suka menyendiri.

7) Perilaku kekerasan

Beberapa orang tua yang memberikan anak gadget untuk bermain game tidak tahu bahwa *game* yang diberikan ada mengandung kekerasan. Anak dapat meniru adegan dalam game tersebut sehingga pada saat bermain dengan temannya mereka memperagakan yang telah dilihat.

8) Pudarnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, cenderung anak menjadi kurang kreatif lagi, dikarenakan saat mendapatkan tugas sekolah mereka akan *browsing* diinternet untuk menyelesaikan tugasnya. Kreativitas anak akan terancam pudar jika hanya *copy-paste* dari internet karena terlalu menggantungkan semua tugasnya dalam perangkat tersebut tanpa adanya usaha terlebih dahulu untuk membaca buku.

9) Terpapar radiasi

Sebuah gadget misalnya seperti HP (*handphone*) akan memancarkan radiasi. Efek yang ditimbulkan apabila menatap

layar HP terlalu lama adalah mata akan mudah berair karena kelelahan.

10) Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan sebuah bentuk pelecehan atau *bullying* didunia maya. Hal ini terjadi biasanya melalui media jejaring sosial. Apabila anak terkena *cyberbullying* yang berlebihan maka akan mengancam kesehatan mental anak dan anak akan merasa tertekan karena kata-kata kasar yang ditujukan kepadanya dalam media sosial tersebut.

Menurut penjelasan dari (Al Ulil Amri, Bahtiar and Pratiwi, 2020) bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* ialah:

- a) Menjadi kecanduan *gadget*, saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan *gadget* anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.
- b) Lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua, pada saat orang tua memerintah anak untuk mengerjakan sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan tidak menghiraukan perintah orang tuanya dan melanjutkan bermain *gadget*.
- c) Interaksi antara anak dengan orang tua menjadi berkurang, bahwa penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini dapat memberikan dampak kepada interaksi anak dengan orang tuanya.

e. Durasi penggunaan *gadget*

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak (Hoge, Bickham and Cantor, 2017). Hoge berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (LeBourgeois *et al.*, 2017) waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* yang lebih dari 1 jam dalam sehari tidak baik untuk anak karena memberikan banyak dampak negatif .

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada dalam (Rowan, 2013), mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak (Rowan, 2013).

Menurut Derry dan Beranda, frekuensi penggunaan *gadget* kategori rendah pada anak usia dini yaitu penggunaan tidak lebih dari 120

menit/minggu. Sedangkan penggunaan gadget dalam kategori tinggi yaitu lebih dari 120 menit/minggu (Derry and Beranda Agency, 2014)

Penggunaan *gadget* yang digunakan secara terus menerus akan membuat anak memiliki ketergantungan dan menjadi aktivitas yang dilakukan setiap hari. Berbagai kemudahan yang diberikan dari *gadget* membuat individu cenderung tidak dapat jauh dari kemudahan tersebut sehingga cenderung menimbulkan ketergantungan terhadap hal tersebut (Arnani and Husna, 2021).

Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2013).

2. Interaksi

1. Pengertian interaksi

Interaksi yaitu satu relasi antara dua sistem yang terjadi sedemikian rupa sehingga kejadian yang berlangsung pada satu system akan mempengaruhi kejadian yang terjadi pada sistem lainnya. Interaksi adalah satu pertalian sosial antar individu sedemikian rupa sehingga individu

yang bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lainnya (Bakri and Nasucha, 2021).

Interaksi anak dengan orang tua merupakan interaksi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak dalam keluarga untuk memberikan kehangatan, kenyamanan, perhatian, kasih sayang, bimbingan, memberikan contoh perilaku yang baik, yang semua itu bertujuan agar terbentuknya perilaku yang baik pada anak baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah maupun masyarakat (Aulia, 2017)

Keluarga merupakan lingkungan sosial pertama yang dikenalkan kepada anak. Di dalam keluarga, orang tua mengenalkan nilai-nilai kebudayaan kepada anak dan disinilah anak mengalami interaksi dan disiplin yang pertama. Adanya interaksi antara anggota keluarga yang satu dengan yang lain menyebabkan seorang anak menyadari dirinya sebagai individu dan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, dalam keluarga anak akan belajar disiplin dan menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, yaitu sikap saling tolong menolong dan mempelajari peraturan yang ada di dalam masyarakat.

Semua hal itu akan dimiliki oleh anak, setelah diperkenalkan oleh orang tuanya. Sehingga perkembangan anak di dalam keluarga juga ditentukan oleh kondisi situasi keluarga dan pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Contoh interaksi dalam keluarga antara lain: makan bersama, bermain bersama, mendampingi anak belajar, mengobrol

bersama, dan membaca buku cerita atau dongeng sebelum tidur (Marsal *et al.*, 2017).

f. Bentuk dan pola interaksi

(Riang, 2019) menyatakan, bentuk-bentuk interaksi dapat dibedakan menjadi lima macam meliputi:

- 1) Mutualisme (kerjasama), merupakan bentuk interaksi yang saling menguntungkan kedua belah pihak.
- 2) Parasialisme, merupakan interaksi yang menguntungkan salah satu pihak saja.
- 3) Persaingan (kompetisi), merupakan suatu proses ketika suatu individu atau sekelompok berusaha dan berebut untuk mencapai suatu keuntungan dalam waktu bersamaan.
- 4) Konflik/pertentangan, merupakan suatu proses ketika suatu individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan melalui ancaman atau kekerasan.
- 5) Akomodasi/persesuaian, usaha-usaha suatu individu atau kelompok untuk meredakan atau menghindari suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan.

Bentuk-bentuk interaksi antara orang tua dan anak adalah mutualisme atau kerja sama. Dengan kerja sama yang baik, maka orang tua dan anak dapat saling memberi stimulasi dan menerima respon dengan baik. Hal ini tentunya orang tua akan lebih mudah dalam menanamkan kedisiplinan pada anak. Contoh kerja sama antara orang

tua dan anak antara lain: membersihkan rumah bersama, memasak bersama, menggambar dan mewarnai bersama, dan berkebun bersama (Salis Hijriyani and Astuti, 2020).

Pola interaksi memiliki beberapa proses yang dapat membantu menjelaskan mengapa interaksi awal orang tua dan anak merupakan prediksi tingkat pendidikan dan kedisiplinan anak yang akan tinggi pula. Orang tua yang peka terhadap kebutuhan anak, akan mendorong keterlibatan mereka dalam tugas pemecahan masalah melalui pemberian bagi anak untuk terlibat dalam tugas sosial dan akademik. Konsekuensi dari sifat interaksi ini dapat memberikan landasan dalam keterlibatan emosi dan perilaku anak di sekolah (Viandari and Susilawati, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanti, Sunarti and Krisnatuti, 2020) dalam menilai gaya interaksi ibu dinilai dari 12 item yang kemudian disusun menjadi empat aspek: tanggung jawab (mau mendengarkan, sensitivitas, dan efektivitas) memengaruhi (penerimaan, kenikmatan, ekspresi, daya cipta, dan kehangatan). Orientasi prestasi (prestasi pujian), dan mengarahkan (mengarahkan dan menentukan). Dalam penelitian tersebut dilaporkan bahwa terdapat korelasi signifikan, yang menunjukkan pada ibu dan memengaruhi memiliki asosiasi positif dengan keterlibatan anak-anak.

Ibu dapat dikatakan memiliki tanggung jawab terhadap anak, ketika ibu dapat mendengarkan cerita anak maupun keluh kesahnya. Sensitivitas

ibu berupa kepekaan terhadap emosi anak, seperti mampu mengendalikan emosi anak. Sensitivitas ibu tersebut akan dapat menyumbang enam kali lebih varian dalam fungsi perkembangan anak. Selain itu efektivitas ibu dalam membantu anak belajar keterampilan dan perilaku juga merupakan salah satu bagian dari tanggung jawab ibu (Wijayanti, Sunarti and Krisnatuti, 2020).

g. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi

Interaksi secara umum dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam seseorang, terkhusus lagi dalam hal individu memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga ada yang menjadi pemalu atau sebaliknya dan akibatnya kepada masalah hubungan interaksi sosialnya. Menurut Monks dalam (Surianti, 2020) beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu :

- 1) Jenis kelamin. Kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya atau sejawat lebih besar daripada perempuan.
- 2) Kepribadian ekstrovert. Orang-orang ekstrovert lebih komformitas dari pada introvert.
- 3) Keinginan untuk mempunyai status. Adanya dorongan untuk memiliki status inilah yang menyebabkan seseorang berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat atau status terlebih di dalam suatu pekerjaan.

- 4) Interaksi orang tua. Suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan temannya.
- 5) Pendidikan. Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya.

Menurut Gerungan dalam (Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, 2021), faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu :

- 1) Imitasi, mempunyai peran yang penting dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Tetapi imitasi juga dapat menyebabkan hal-hal negatif, misalnya yang ditirunya adalah tindakan-tindakan yang menyimpang dan mematikan daya kreasi seseorang.
- 2) Sugesti, hal ini terjadi apabila individu memberikan suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain. Berlangsungnya sugesti bisa terjadi pada pihak penerima yang sedang dalam keadaan labil emosinya sehingga menghambat daya pikirnya secara rasional. Biasanya orang yang memberi sugesti orang yang berwibawa atau mungkin yang sifatnya otoriter.

- 3) Identifikasi, sifatnya lebih mendalam karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Proses ini dapat berlangsung tipe ideal tertentu di dalam proses kehidupannya.
- 4) Simpati, merupakan suatu proses dimana individu merasa tertarik pada pihak lain. Didalam proses ini perasaan individu memegang peranan penting walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk kerjasama.

h. Aspek – aspek interaksi

Louis Toneka dalam (Surianti, 2020), mengemukakan interaksi dapat berlangsung apabila memiliki beberapa aspek berikut :

- 1) Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung
- 2) Adanya jumlah perilaku lebih dari seseorang;
- 3) Adanya tujuan tertentu, tujuan ini harus sama dengan yang dipikirkan oleh pengamat.

(Soekanto, 2014) mengemukakan aspek interaksi yaitu :

- 1) Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lain. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.

- 2) Aspek komunikasi. Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif (Soekanto, 2014).
- i. Interaksi anak dengan orang tua
 - 1) Interaksi antara Anak, Ayah, dan Ibu

Di Indonesia seorang ayah dianggap sebagai kepala keluarga yang diharapkan mempunyai sifat-sifat kepemimpinan yang mantap. Sebagai seorang pemimpin di dalam rumah tangga, maka seorang ayah harus mengerti serta memahami kepentingan-kepentingan dari keluarga yang dipimpinnya. Dengan posisi peranan yang sedikit berbeda antara ibu dan ayah, maka melahirkan hubungan yang bervariasi dengan anak. Seorang ayah dengan kesadaran yang tinggi akan pentingnya perhatian bagi anak, seorang ayah akan membantu anak dalam mengalami kesulitan belajar. Selain itu ayah juga dapat menjadi pendengar yang baik ketika anak menceritakan berbagai pengalaman yang didapatkan di luar rumah (Aulia, 2017).

Kemudian hubungan antara ibu dan anak tidak hanya terjadi pasca melahirkan saja, namun sudah berlangsung semenjak anak ada pada kandungan ibu. Hubungan ibu dan anak bersifat fisiologis dan psikologis. Secara fisiologis makanan yang dimakan oleh ibu yang

sedang hamil akan memengaruhi pertumbuhan fisik anak, sehingga ketika ibu mengandung akan menjaga kondisi salah satu cara dengan mengkonsumsi makanan sehat. Peranan ibu pada anak-anaknya sangatlah besar (Akmalia and Rahayuningsih, 2018).

Sejak anak dilahirkan, peranan itu terlihat nyata. Ibu membantu anak dalam proses bersosialisasi dengan diperkenalkan pada kehidupan kelompok yang saling ketergantungan dalam jaringan interaksi sosial. Secara psikologis antara ibu dan anak terjalin hubungan emosional. Terdapat tali jiwa yang mengikat utuh dan tidak dapat terpisahkan. Sentuhan kasih seorang ibu dapat meredakan tangisan anak. Kesakitan anak merupa derita seorang ibu, senyum seorang anak merupakan sumber kebahagiaan seorang ibu. Oleh karena itu karenanya cinta seorang ibu kepada anaknya merupakan cinta sejati dan tak pernah berubah sampai kapan pun dan dimana pun (Akmalia and Rahayuningsih, 2018).

Pemberian rasa aman juga berkaitan dengan pola hubungan interaksi anak dengan orang tua, dimana anak akan mendapatkan kepuasan akibat terpenuhinya segala kebutuhan fisik dan emosional oleh orang tuanya terutama ibu. Hubungan darah antara ibu dan anak melahirkan pendidikan yang bersifat kodrati. Karenanya secara naruli, meskipun mendidik anak merupakan suatu kewajiban, tetapi setiap ibu merasa terpanggil untuk mendidik anaknya dengan cara mereka

sendiri. Sebab mereka lebih mengetahui kondisi fisik dan psikologis anak mereka (Wahyuti, 2016).

2) Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Anak dengan Orang tua

Menurut (Halid dalam Munisa 2020) berpendapat dalam perkembangan interaksi anak dengan orang tua, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain : pola asuh orang tua, pekerjaan orang tua, lingkungan dan hubungan antar teman sebaya (Munisa, 2020). Serta penggunaan *gadget* juga salah satu factor yang dapat mempengaruhi interaksi anak dengan orang tua (Nur Asiah, Ari Sofia, 2019).

a) Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh adalah bentuk-bentuk yang diterapkan dalam rangka merawat, memelihara, membimbing dan melatih dan memberikan pengaruh (Makagingge, Karmila and Chandra, 2019). Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Menurut Hurlock (dalam Makagingge, Karmila and Chandra, 2019), pola asuh orang tua dibedakan atas:

- 1) Pola asuh otoriter yaitu pola asuh yang mendasarkan pada aturan yang berlaku dan memaksa anak untuk bersikap dan bertindak laku sesuai dengan keinginan orang tua.
- 2) Pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang ditandai sikap orang tua yang mau menerima, responsive dan semangat

memperhatikan kebutuhan anak dengan disertai pembatasan yang terkontrol.

- 3) Pola asuh permissif yaitu pola asuh orang tua yang memberikan kebebasan penuh kepada anaknya untuk membuat keputusan sendiri sesuai dengan keinginan dan kemauannya, ini mengarah pada sikap acuh tak acuh orang tua terhadap anak.

Seseorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri (Robbiyah, Ekasari and Witarsa, 2018).

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Robbiyah, Ekasari and Witarsa, 2018).

- b) Hubungan antara Anak dengan Orang Tua

Hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak dapat memberi pengaruh yang positif dalam hubungannya saat

berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga. Anak-anak yang memiliki kedekatan emosional dengan orang tuanya dapat membantu perkembangan psikologisnya menjadi lebih baik. Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan aspek yang amat penting dalam proses pendidikan agar anak dapat tumbuh menjadi remaja dan orang dewasa yang mandiri. Jika sejak dini hubungan anak dan orang tua dapat berlangsung dengan baik, maka proses individuasi anak akan berlangsung dengan baik pula (Wahyuti, 2016)

c) Tingkat Pendidikan Orang Tua

Orang tua dengan pendidikan tinggi akan lebih berhati-hati dan selektif dalam memberikan berbagai kebutuhan baik bagi penerapan berinteraksi anak-anak di kemudian hari. Orang tua dapat memilih cara komunikasi yang tepat dan ideal bagi anaknya. Orang tua yang salah menerapkan cara berkomunikasi terhadap anak akan membawa akibat buruk bagi perkembangan anak. Tentu saja penerapan orang tua diharapkan dapat menerapkan pola asuh yang bijaksana (Komang, Rahayu and Wiarta, 2021).

Dengan demikian, perbedaan antara orang tua yang tingkat pendidikannya rendah dengan orang tua yang tingkat pendidikannya menengah dan mereka yang baik dalam hal pengetahuan pengasuhan maupun langsung pemberian proses pengasuhan dapat mempengaruhi hasil pengasuhan serta

penerapan berinteraksi anak dengan orang tua, meskipun dalam hal ini tidak luput dari faktor lain. Orang tua yang mempunyai pendidikan yang lebih tinggi yang dapat memberikan pengasuhan lebih baik secara penguasaan teori dan prakteknya dalam pengasuhan, sehingga mereka diharapkan menjadi anak yang dapat bersosialisasi dengan baik di rumah maupun di lingkungannya dimasa yang akan datang (Komang, Rahayu and Wiarta, 2021)

d) Pekerjaan Orang Tua

Perkembangan anak sangat erat kaitannya dengan investasi yang diberikan oleh orang tua, termasuk waktu yang diberikan orang tua kepada anaknya. Idealnya, makin banyak waktu yang orang tua berikan kepada anak, maka stimulasi yang didapatkan anak akan lebih banyak sehingga perkembangan anak menjadi optimal serta interaksi anak dengan orang tuanya semakin banyak. Jam kerja orang tua berdampak positif terhadap perkembangan kognitif dan interaksi anak, tetapi ada juga penelitian lainnya yang menemukan hasil sebaliknya. Hal yang menyebabkan jam kerja orang tua berpengaruh positif terhadap perkembangan interaksi anak adalah sumber daya dan pengalaman pekerjaan dapat meningkatkan pengasuhan yang mendukung, termasuk peningkatan modal sosial, mengurangi tekanan keuangan, kepuasan hidup yang lebih besar, peningkatan kompleksitas diri,

dan peningkatan kapasitas pemecahan masalah. Sebaliknya makin tinggi jumlah jam kerja orang tua akan menurunkan tingkat interaksi anak dengan orang tua, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya waktu interaksi antara orang tua dengan anak, serta pola kerja orang tua yang tidak stabil sehingga mengurangi pengasuhan anak yang baik (Ajeng and Wongkaren, 2021).

e) Lingkungan

Penciptaan lingkungan belajar dapat memfasilitasi multisensori anak seperti menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Dalam pembelajaran hendaknya anak dibimbing untuk mengendalikan dirinya sendiri secara baik. Lingkungan juga dapat sebagai wadah bagi anak untuk bersosialisasi di luar rumah, anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut (Munisa, 2020).

f) Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat (Sianturi, 2021). Durasi penggunaan *gadget* yang semakin lama akan mengurangi interaksi anak kepada orang tua saat berada

dirumah, demikian pula sebaliknya jika anak hanya menggunakan *gadget* dengan durasi yang sebentar, interaksi anak kepada orang tua semakin sering. Oleh sebab itu penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini yang tidak terpantau durasi penggunaannya oleh orang tua dapat memberikan dampak kepada interaksi anak dengan orang tuanya (Marsal *et al.*, 2017).

3. Hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari penggunaan *gadget* pada anak lebih menyenangkan dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang tua, keluarga dan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget*, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya (Wahyu Novitasari, 2016).

Ada beberapa faktor yang dapat mengakibatkan interaksi antara anak dengan orang tua menjadi berkurang, diantaranya yaitu pola asuh orang tua, hubungan antara anak dengan orang tua, jam kerja orang tua, tingkat Pendidikan orang tua, lingkungan dan penggunaan *gadget* (Munisa, 2020).

Orang tua juga berpendapat bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh bagi anak. Dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain.

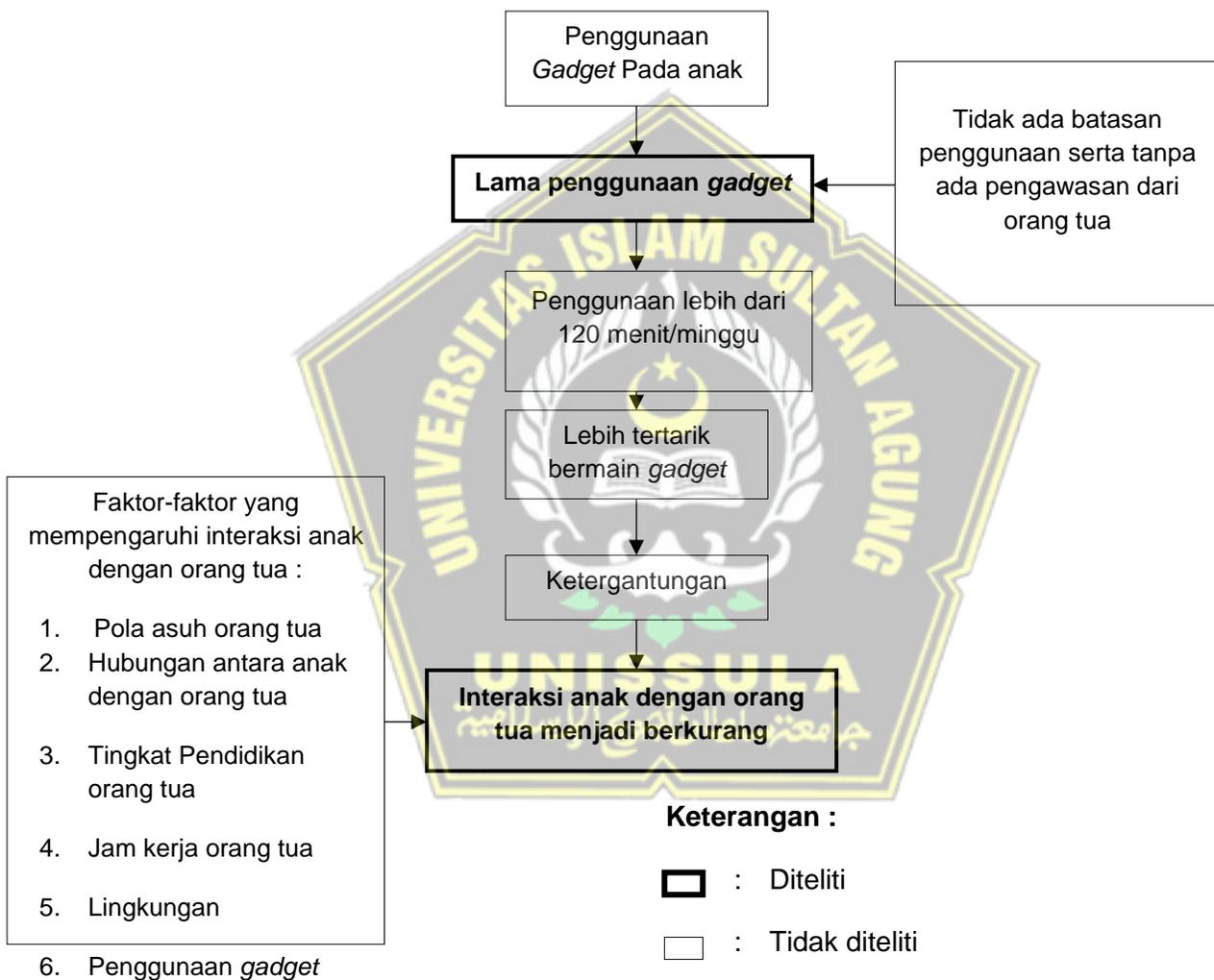
Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget (Rizky Nafaida, Nurmasiyah and Nursamsu, 2020).

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget*nya dibandingkan dengan bermain di luar rumah. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya terutama dengan ke-dua orang tuanya (Abdulatif and Lestari, 2021).

Apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak

buruk kecanduan *gadget* sejak dini (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019). Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi antara anak dengan orang tua tidak terjalin dengan benar. (Maulida et al., 2020).

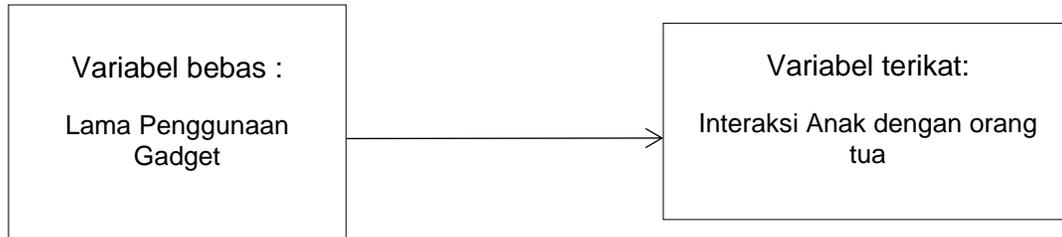
B. Kerangka Teori



Bagan. 2. 1. Kerangka Teori

Sumber : Modifikasi (Maulida et al., 2020, Al Ulil Amri, Bahtiar and Pratiwi, 2020, dan Marsal et al., 2017)

C. Kerangka Konsep

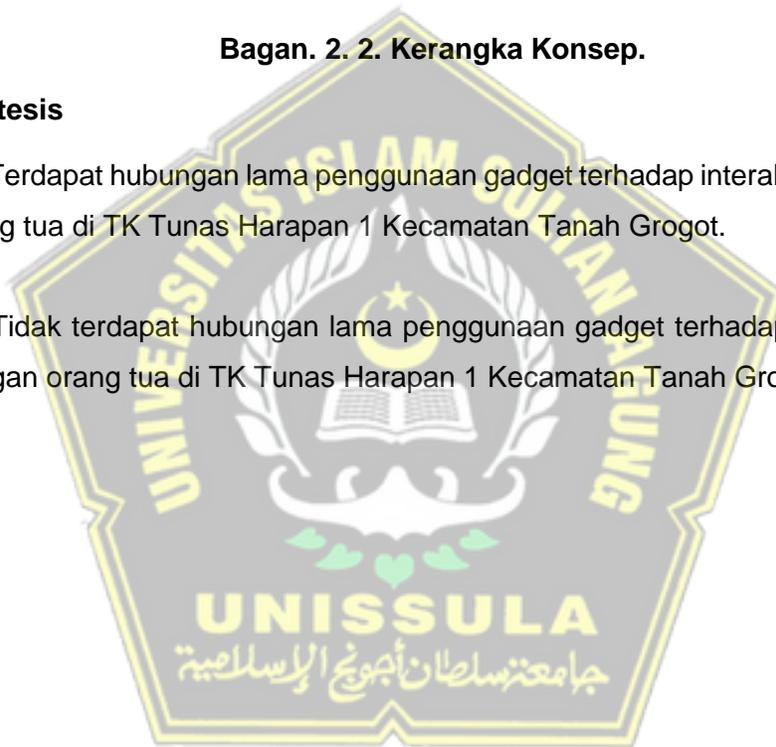


Bagan. 2. 2. Kerangka Konsep.

D. Hipotesis

H_a: Terdapat hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

H₀: Tidak terdapat hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang bersifat obyektif, yang mencakup pengumpulan dan analisis data kuantitatif serta menggunakan metode pengujian statistik (Sugiyono, 2017). Adapun rancangan penelitian yang digunakan yaitu *cross sectional*, dalam penelitian seksional silang, variabel sebab atau risiko dan akibat yang terjadi pada objek penelitian diukur dan dikumpulkan secara simultan, sesaat atau satu kali saja dalam satu kali waktu yang bersamaan, tidak ada follow up (Ahyar *et al.*, 2020)

B. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Ahyar *et al.*, 2020). Populasi dalam penelitian ini di kalsifikasi berdasarkan dua tingkatan yaitu :

a. Populasi Target

Populasi target adalah semua objek yang terdapat di lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini populasi target adalah seluruh wali siswa TK di Kecamatan Tanah Grogot yang berjumlah 674 wali siswa.

b. Populasi terjangkau

Populasi terjangkau merupakan populasi yang dapat dijangkau atau diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian ini populasi terjangkau adalah wali dari siswa TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot, yaitu sebanyak

32 wali siswa, yang terdiri atas TK A dengan jumlah 17 dan TK B berjumlah 15 sehingga populasi adalah 32 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi, yang dipilih dengan menggunakan cara-cara tertentu (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan sampel ibu dari siswa TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Adapun kriteria responden yang digunakan oleh peneliti adalah :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Ibu yang dalam keadaan sehat
- 2) Ibu dengan anak yang bermain gadget hampir setiap hari.
- 3) Ibu yang dapat membaca dan menggunakan Hp.
- 4) Ibu yang bersedia mengikuti prosedur penelitian.

b. Kriteria Eksklusi

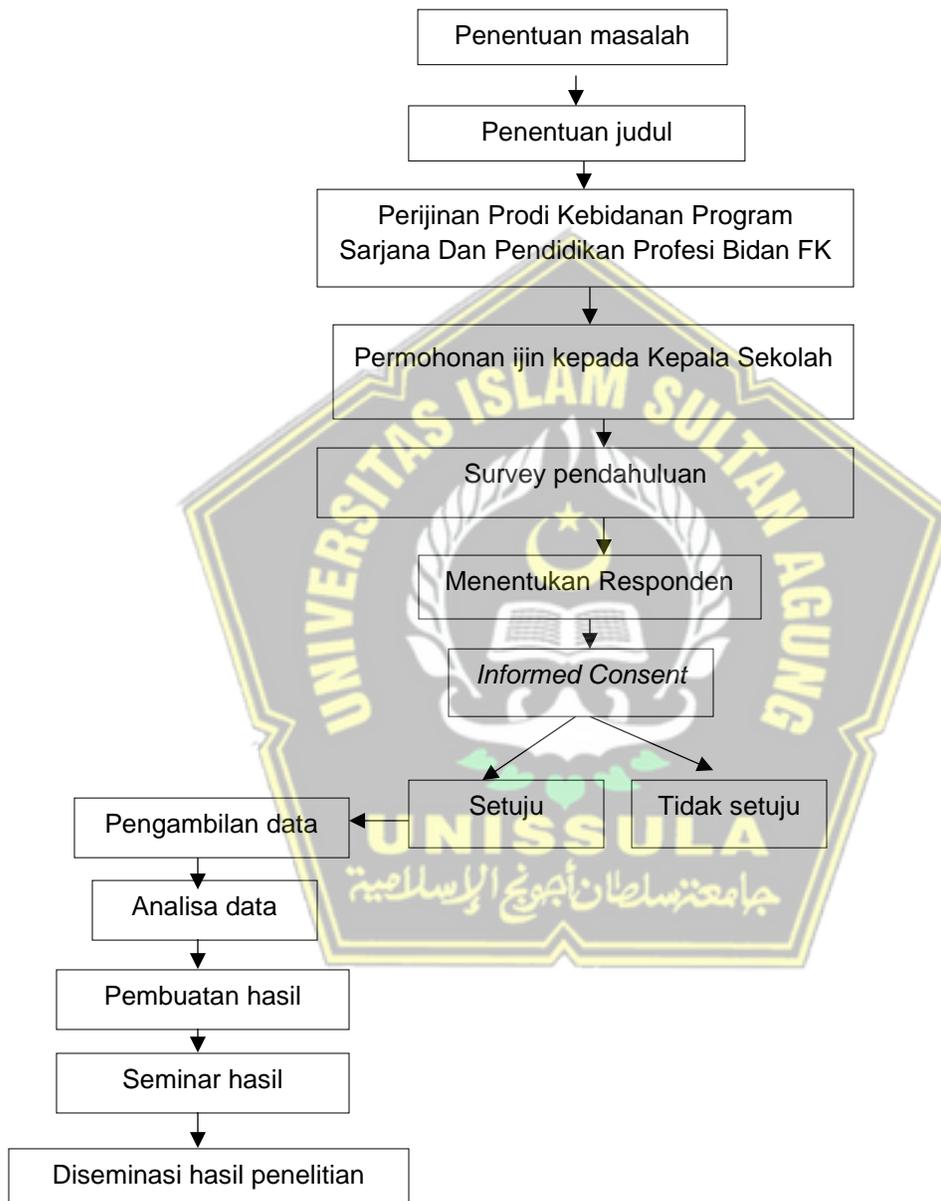
- 1) Ibu yang tidak hadir pada saat dilakukan penelitian.
- 2) Ibu yang tidak mengikuti prosedur penelitian sampai dengan selesai.

3. Teknik sampling

Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*, Teknik *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017), sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 32 orang.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur atau tahapan pelaksanaan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :



Bagan. 3. 1. Prosedur penelitian.

Pada tahap persiapan dimulai dengan penentuan masalah terlebih dahulu, kemudian menentukan judul penelitian yang akan dilakukan, setelah itu meminta perijinan Prodi Kebidanan Program sarjana dan Pendidikan Profesi FK, Kepala sekolah di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot, melakukan survey pendahuluan, menentukan responden dan memberikan *Informed consent*. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pengambilan data. Dan pada tahap akhir menganalisis data, membuat hasil, melakukan seminar hasil dan diseminasi hasil penelitian.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas pada penelitian ini adalah lama penggunaan *gadget*.

2. Variabel Dependen

Variabel Dependen (Variabel terikat) ialah variabel yang dipengaruhi (Sugiyono, 2017). Variabel terikat pada penelitian ini adalah interaksi anak dengan orang tua.

E. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi dimana terjadi perubahan sifat variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian (Ahyar *et al.*, 2020).

Tabel. 3. 1. Definisi Operasional.

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Variabel Bebas : lama Penggunaan Gadget	Lama penggunaan <i>gadget</i> adalah melakukan aktivitas dengan menggunakan <i>gadget</i> (Hp, Tablet, TV, <i>Smartphone</i> , Laptop, tablet) yang memiliki durasi dan frekuensi tertentu.	Kuesioner	1. Tinggi, yaitu durasi lebih dari 120 menit/minggu 2. Rendah, yaitu durasi \leq 120 menit/minggu.	Kategorik (Ordinal)
Variabel terikat : Interaksi Anak dengan Orang tua	Hubungan antara anak dengan orang tua yang saling memengaruhi didalam kehidupan bersama.	Kuesioner	1. Skor < 7 = kurang 2. Skor ≥ 7 = baik	Kategorik (Ordinal)

F. Metode Pengumpulan Data

1. Data Penelitian

a. Data Primer

Data primer yang diperoleh dari sumber pertama, yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil pengisian angket (kuesioner) (Arikunto, 2010).

Data primer pada penelitian ini adalah hasil jawaban kuesioner orang tua peserta didik.

b. Data Sekunder

Data sekunder atau pelengkap adalah data yang diperoleh sumber kedua (Swarjana, 2018). Data sekunder dalam penelitian ini adalah data peserta didik dari sekolah berupa rapor dan catatan perkembangan anak.

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini peneliti dibantu oleh 2 *enumerator*. Ke-2 *enumerator* adalah guru di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Kriteria *enumerator* yang digunakan yaitu : Pendidikan minimal S1 dan ada pengalaman melakukan survey sebelumnya, berdomisili di Kecamatan sekitar TK Tunas Harapan 1 Tanah Grogot, Familiar dalam menggunakan Teknologi (seperti smartphone) dan memiliki waktu untuk membantu melakukan penelitian.

Sebelum penelitian dilakukan, *enumerator* sudah diberikan pengarahan untuk menyamakan persepsi antar peneliti dan *enumerator*, sehingga seluruh tahapan pengumpulan data dapat dilakukan sesuai dengan prosedur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a) Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden terkait hal yang ingin peneliti teliti dan kemudian untuk dijawab responden sesuai dengan apa yang diketahui atau dialami oleh responden (Arikunto, 2010). Kuesioner digunakan untuk mengambil data tentang lama penggunaan gadget,

interaksi anak dengan orang tua dan pola asuh orang tua, kuesioner diberikan kepada responden melalui *google forms*.

3. Alat Ukur

Kuesioner merupakan salah satu alat pengumpulan data yang berbentuk tulisan, yang nantinya data tersebut akan diolah untuk menghasilkan informasi tertentu (Ahyar *et al.*, 2020). Alat penelitian yang digunakan menggunakan kuesioner mengenai hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi anak dengan orang tua yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Kuesioner tentang lama penggunaan *gadget* menggunakan kuesioner penelitian yang dilakukan oleh (Meta,2017) dan telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner interaksi anak dengan orang tua memodifikasi kuesioner penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Riany,2018) dan telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Tabel. 3. 2. Kisi-Kisi Pernyataan Kuesioner

Variabel	Sub variabel	Jenis pernyataan	Nomor Pernyataan	Jumlah soal
Variabel bebas Lama penggunaan <i>gadget</i> .	Lama penggunaan gadget dalam setiap hari.	-	-	6 soal
Variabel terikat Interaksi anak dengan orang tua	Tidak mementingkan diri sendiri	Unfavorable (1,2,6)	4,5,8	13 soal
	Pembangangan		1,2,6	
	Kerjasama	Favorable	7,9,13	
	Tidak berselisih	(3,4,5,7,8,9,10,11,12,13)	3,10,11,12,13	

G. Metode Pengolahan data

1. *Editing*

Memeriksa kembali kuesioner yang telah dikumpulkan oleh responden. Peneliti akan memeriksa dan memastikan kembali apakah semua pertanyaan dan pernyataan yang ada dalam kuesioner sudah di jawab oleh responden atau belum. Proses editing akan dilakukan di tempat pengambilan data, sehingga apabila ada pertanyaan yang terlewat atau belum dijawab dapat dilengkapi secara langsung oleh responden yang bersangkutan (Ahyar *et al.*, 2020).

2. *Coding*

Coding merupakan kegiatan merubah data kedalam bentuk yang lebih ringkas dengan menggunakan kode-kode tertentu (Sugiyono, 2017).

Pengkodean yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel lama penggunaan gadget
 1. Tinggi, yaitu durasi lebih dari 120 menit/minggu.
 2. Rendah, yaitu durasi ≤ 120 menit/minggu.
- b. Variabel interaksi anak dengan orang tua
 1. Skor < 7 = kurang
 2. Skor ≥ 7 = baik

3. *Scoring*

Scoring adalah memberikan nilai berupa angka pada jawaban pertanyaan untuk memperoleh data (Swarjana, 2018).

4. *Tabulation*

Menyusun data yang telah lengkap sesuai dengan variabel yang dibutuhkan lalu dimasukkan kedalam table distribusi frekuensi. Setelah diperoleh hasil dengan cara perhitungan, kemudian nilai dimasukkan kedalam kategori nilai yang telah dibuat (Swarjana, 2018).

H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji untuk mengetahui bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang diukur. Untuk mengetahui apakah kuesioner benar-benar dapat mengukur apa yang diukur maka diperlukan uji korelasi antar skors (nilai) tiap-tiap item pertanyaan atau pernyataan dengan skor total kuesioner tersebut. (Notoatmodjo, 2012). Hasil uji validitas yang telah peneliti lakukan, semua pernyataan pada kuesioner interaksi anak dengan orang tua dinyatakan valid karena r hitung melebihi r tabel (0,455).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat digunakan atau dipercaya. Hal ini berarti apabila dilakukan pengukuran dua kali maka akan menunjukkan hasil yang tetap konsisten (Notoatmodjo, 2012). Dalam penelitian ini uji realibilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* (*Koefisien α*). Hasil dari uji reliabilitas yang telah dilakukan peneliti pada variabel interaksi anak dengan orang tua dinyatakan reliabel karena *Cronbach Alpha* melebihi 0,6, hasil *Cronbach Alpha* (0,904).

I. Analisis Data

Proses analisis data dilakukan menggunakan bantuan komputer yang meliputi :

1. Analisis Univariat

Mendeskripsikan masing-masing variabel dan karakteristik responden (Winarno, 2013). Karakteristik berdasarkan usia, pendidikan dan pekerjaan serta variabel bebas dan terikat ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mencari tahu hubungan dua variabel (Winarno, 2013). Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Fisher Exact* pada program SPSS sebagai uji alternatif *chi-square* karena uji *chi-square* tidak memenuhi syarat (lebih dari 20% sel mempunyai *expected* yang kurang dari 5).

J. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Waktu penelitian ini dilakukan dari bulan Januari-November 2022. Pengambilan data dilakukan pada Bulan September 2022.

2. Tempat

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

K. Etika Penelitian

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari komisi bioetika dengan No.337/VIII/2022 Komisi Bioetika Penelitian Kedokteran/Kesehatan Unissula. Penelitian ini menggunakan subyek manusia yang memiliki etika yang harus diperhatikan. Tujuan penelitian harus etis, dalam arti hak dan identitas responden

harus dilindungi. Terdapat tiga prinsip etika penelitian berdasarkan *The Belmont Report* (Heryana, 2020) yang meliputi :

1. **Respect For The Person**

Hak untuk memilih apakah orang tersebut bersedia atau tidak untuk menjadi responden dalam penelitian yang akan dilakukan, dengan cara memberi persetujuannya dalam informed consent. Peneliti melampirkan informed consent pada kuesioner yang diberikan kepada calon responden untuk mengetahui persetujuan dari calon responden. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada calon responden apabila calon responden tersebut bertanya mengenai penelitian dan prosedur penelitian yang dilakukan. Peneliti juga tetap menghormati calon responden yang tidak bersedia menjadi responden.

2. **Beneficence**

Penelitian ini tidak bersifat merugikan ataupun membahayakan orang lain, terutama responden dan pihak-pihak yang terkait. Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya memberikan kuesioner mengenai hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi anak dengan orang tua dengan tetap merahasiakan identitas dan data para responden. Peneliti menjamin data dan informasi yang diberikan oleh responden. Peneliti tidak mencantumkan nama lengkap responden, melainkan hanya sebatas inisial untuk menjaga kerahasiaan identitas responden. Peneliti juga akan memberikan *souvenir* berupa sendok set kepada responden.

3. Justice

Peneliti tidak membedakan responden, semua memiliki kesetaraan dan keadilan yang sama. Sehingga pada saat dilakukan penelitian responden akan diberlakukan secara adil serta tanpa ada paksaan.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian tentang “Hubungan Lama Penggunaan Gadget dan Interaksi Anak dengan Orang Tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot” dilaksanakan di TK Tunas Harapan 1 Tanah Grogot yang terletak di Jl. Burung Pipit RT.20 RW 000 Desa Padang pengrapat Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser. Letak TK Tunas Harapan 1 cukup strategis, hal ini disebabkan karena sarana transportasi mudah dijangkau baik dengan kendaraan roda dua maupun roda empat. Posisi bangunan sekolah sebagai berikut: sebelah barat berbatasan dengan Posyandu Garuda, sebelah timur berbatasan dengan kebun rambutan, sebelah selatan berbatasan dengan jalan. Jumlah guru di TK Tunas Harapan 1 terdiri dari 3 orang, 1 Kepala Sekolah, 1 orang menjadi guru TK A dan 1 orang lainnya menjadi guru TK B. Jumlah siswa yaitu 32 siswa yang terdiri dari TK A dengan jumlah 17 siswa dan TK B berjumlah 15 siswa.

Peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pengolahan dan Analisa statistik terhadap data yang diperoleh dari kuesioner melalui *google form*. Penelitian ini dilakukan pada Tanggal 1 September 2022 kepada ibu dari siswa di TK Tunas Harapan 1. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 32 orang. peneliti mengambil data dengan dibantu oleh *enumerator*, pertama peneliti melakukan persamaan

persepsi via telepon, kemudian enumerator mengirim *link gform* kuesioner di grup wali siswa TK Tunas Harapan 1. Setelah *link gform* dibagikan enumerator melakukan pengawasan melalui grup wali kelas saat pengisian kuesioner oleh responden.

2. Karakteristik Responden

Tabel. 4. 1. Distribusi responden berdasarkan usia, pendidikan dan pekerjaan ibu di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia		
< 20 Tahun	16	50
20-35 Tahun	12	37,5
> 35 Tahun	4	12.5
Total	32	100
Pendidikan		
Pendidikan Dasar	16	50
Pendidikan Menengah	13	40,6
Pendidikan Tinggi	3	9.4
Total	32	100
Pekerjaan		
Tidak Bekerja	20	62.5
Bekerja	12	37.5
Total	32	100

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang berusia <20 tahun sebanyak 16 orang (50 %), mayoritas responden yang berpendidikan dasar sebanyak 16 orang (50 %), dan mayoritas responden yang tidak bekerja sebanyak 20 orang (62,5 %).

3. Lama Penggunaan Gadget Pada Anak

Tabel. 4. 2. Distribusi Lama Penggunaan Gadget Pada Anak di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tinggi	26	81.3
Rendah	6	18,3
Total	32	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang lama penggunaan gadget pada anak dengan kategori tinggi yaitu sebanyak 26 orang (81,3 %).

4. Interaksi Anak dengan Orang Tua

Tabel. 4. 3. Distribusi Interaksi Anak dengan orang Tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Interaksi anak dengan Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	18	56.3
Baik	14	43.8
Total	32	100

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang interaksi anak dengan orang tua dengan kategori kurang yaitu sebanyak 18 orang (56,3 %).

5. Hubungan Lama Penggunaan Gadget dan Interaksi Anak dengan Orang Tua

Tabel. 4. 4. Distribusi Hubungan Lama Penggunaan Gadget dan Interaksi Anak dan Orang Tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Lama Penggunaan Gadget	Interaksi Anak dengan Orang Tua				p-value
	Kurang		Baik		
	n	%	n	%	
Tinggi	18	69,2	8	30,8	0,003*
Rendah	0	0,0	6	100,0	
Total	18	56,3	14	43,8	

*Uji Fisher Exact

Berdasarkan Tabel 4.4 didapatkan bahwa lama penggunaan *gadget* yang tinggi mayoritas interaksi anak dengan orang tua kurang sebanyak 18 responden (69,2 %), lama penggunaan *gadget* yang rendah mayoritas

interaksi anak dengan orang tua baik sebanyak 6 responden (100 %), dengan *p-value* 0,003, sehingga terdapat hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang karakteristik responden, lama penggunaan *gadget*, interaksi anak dengan orang tua, serta hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot yang telah dijabarkan pada bagian sebelumnya.

1. Karakteristik Responden

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden ibu di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot berusia < 20 tahun sebanyak 16 orang (50 %). Usia ibu dapat menjadi indikator dalam kesiapan menjadi orang tua, karena peran ibu akan berjalan dengan baik jika ibu berada pada rentan usia dewasa (Zuhroh and Kamilah, 2020). Usia ibu yang masih muda maka ibu masih belum matang dan siap untuk memiliki anak, sehingga dalam mendidik anak ibu masih belum mengetahui bagaimana cara mendidik anak dengan baik. Ibu akan memberikan semua kebutuhan anaknya dalam segala hal tanpa mempertimbangkan yang diberikan ibu memberikan dampak yang baik bagi anak atau tidak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Indriana bahwa umur orang tua diatas 20 tahun dianggap memiliki umur yang matang dibandingkan dengan umur kurang dari 20 tahun. Ibu pada umur yang matang akan lebih berfokus kepada kesejahteraan anaknya, sehingga

memiliki perilaku baik dalam melakukan pemantauan tumbuh kembang anak secara optimal (Indriana, 2022)

Mayoritas pendidikan terakhir responden yaitu pendidikan dasar, sebesar 16 responden (50 %). Ibu dengan pendidikan yang rendah maka pengetahuan dalam mendidik anak tidak secara luas, sehingga dalam pemberian *gadget* pada anak usia dini ibu belum mengetahui dampak-dampak apa saja yang dapat diakibatkan apabila anak menjadi kecanduan dalam penggunaan *gadget* kesehariannya (Sujianti, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih bahwa tingkat pendidikan orang tua terutama ibu sangat mempengaruhi pola asuh kepada anaknya,. Hal ini disebabkan pengetahuan dan kemampuan dalam memberikan informasi ibu dengan tingkat pendidikan yang rendah kurang dibanding ibu dengan tingkat pendidikan yang tinggi (Setianingsih, 2018).

Mayoritas responden ialah ibu yang tidak bekerja yaitu sebesar 20 orang (62,5 %). ibu yang tidak bekerja maka hanya mengurus anak dan pekerjaan rumah lainnya, saat melakukan pekerjaan rumah ibu biasanya sengaja memberikan anak *gadget* agar anak tidak pergi untuk bermain keluar rumah, bahkan agar anak tidak mengganggu orang tua saat beraktifitas terutama saat menyelesaikan pekerjaan rumah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Zuhroh bahwa ibu yang tidak bekerja dan memiliki banyak waktu luang bersama anak belum tentu selalu lebih baik daripada ibu yang bekerja. hal ini dikarenakan kebanyakan waktu yang mereka miliki semata-mata untuk membersihkan dan mengurus rumah. Perhatian dari

seorang ibu sangat penting untuk perkembangan anak, ibu diharapkan memiliki waktu yang lebih banyak dengan anaknya sehingga ibu berperan sebagai pengasuh, pendidik, serta memberikan kasih sayang dengan baik dapat dilakukan dengan baik yaitu dengan memberikan waktu yang berkualitas agar anak tidak kecanduan untuk bermain dengan *gaget* saja (Zuhroh and Kamilah, 2020)

2. Lama Penggunaan *Gadget*

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu lebih dari 30 menit dalam perharinya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil presentase penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 81,3 % atau 26 dari 32 orang responden mengatakan bahwa anak mereka bermain *gadget* lebih dari 1 jam perharinya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Huber bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia pra sekolah adalah lebih dari 1 jam dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya (Brittany, Huber and Kate Highfield, 2018),

Penelitian Derry dan Beranda didapatkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* kategori rendah pada anak usia dini yaitu penggunaan tidak lebih dari 120 menit/minggu. Sedangkan penggunaan *gadget* dalam kategori tinggi yaitu lebih dari 120 menit/minggu (Derry and Beranda Agency, 2014). Le

Bourgeois menyatakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan gadget yang lebih dari 1 jam dalam sehari tidak baik untuk anak karena memberikan banyak dampak negative (LeBourgeois *et al.*, 2017). Penggunaan gadget secara terus-menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadikan aktifitas yang dilakukan setiap hari (Arnani and Husna, 2021).

Faradilla menyatakan bahwa anak yang terlalu sering menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* akan lebih jarang berkomunikasi dengan dunia anak yang seharusnya dihabiskan untuk bermain dengan teman-temannya, belajar dan juga aktif dalam tumbuh kembangnya (Faradillah, Hisni and Widowati, 2022). Perkembangan sosial anak akan dikatakan baik jika hal itu terpenuhi dalam kehidupan anak. Hal tersebut didukung oleh penelitian Maulida bahwa pengenalan *gadget* yang terlalu dini pada anak dapat menyebabkan interaksi antara anak dengan orang tua tidak terjalin dengan benar (Maulida *et al.*, 2020).

3. Interaksi Anak dengan Orang Tua

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa mayoritas di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot intraksi anak dengan orang tua dalam kategori kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil presentase penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 56,3 % atau 18 dari 32 orang

responden mengatakan bahwa interaksi anak dengan orang tuanya kurang dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi yang terjalin didalam keluarga merupakan kunci dalam membangun perilaku dan emosional yang baik bagi anak. Sebelum seorang anak terjun ke masyarakat, maka ia akan belajar banyak hal dari keluarga, khususnya orang tua (Sholikha, Irwanto and Fardana N, 2021). Interaksi orang tua kepada anak menjadi sebuah relasi sosial yang dapat memberikan pengalaman sepanjang waktu dalam membentuk perkembangan dan kepribadian anak. Hal tersebut didukung oleh penelitian Salis Hijriyani bahwa interaksi antara anak dengan orang tua yang terjalin dengan baik maka dapat menanamkan sikap kedisiplinan pada anak (Salis Hijriyani and Astuti, 2020).

Menurut Wahyuti hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak dapat memberi pengaruh yang positif dalam hubungannya saat berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga. Anak-anak yang memiliki kedekatan emosional dengan orang tuanya dapat membantu perkembangan psikologisnya menjadi lebih baik (Wahyuti, 2016). Sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Latifah bahwa interaksi yang baik antara orang tua dan anak sangat penting karena dapat memberikan banyak perasaan, pengalaman, dan pembelajaran secara sosial dan emosional sehingga memungkinkan anak untuk memiliki tingkat perkembangan sosial-emosional yang tinggi. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan ke-2 orang tua dengan cukup intens dan terjalin kedekatan akan membuat anak belajar secara langsung

mengenai kemampuan mengelola emosi, mengontrol diri, dan bertindak yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi (Rahmawati and Latifah, 2020).

interaksi antara orang tua dan anak merupakan aspek yang amat penting dalam proses pendidikan agar anak dapat tumbuh menjadi remaja dan orang dewasa yang mandiri. Jika sejak dini hubungan anak dan orang tua dapat berlangsung dengan baik, maka proses individuasi anak akan berlangsung dengan baik pula (Wahyuti, 2016).

4. Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Anak dengan Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil ada hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua. Data penelitian lama penggunaan *gadget* dapat diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas anak dengan lama penggunaan *gadget* yang tinggi sebanyak 26 anak (81,3 %) menyebabkan 18 anak (56,3 %) interaksi anak dengan orang tua yang kurang. Dari hasil uji statistik menggunakan SPSS dengan menggunakan uji *Fisher exact* didapatkan nilai $p = 0,003 < \alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada hubungan lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Lama penggunaan *gadget* yang tinggi akan mengakibatkan interaksi anak dengan orang tua menjadi berkurang.

Menurut (Halid dalam Munisa 2020) berpendapat dalam perkembangan interaksi anak dengan orang tua, terdapat beberapa faktor

yang mempengaruhi, antara lain : pola asuh orang tua, hubungan antara orang tua dan anak, pekerjaan orang tua, lingkungan (Munisa, 2020), serta penggunaan *gadget* juga salah satu faktor yang dapat mempengaruhi interaksi anak dengan orang tua (Nur Asiah, Ari Sofia, 2019).

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Robbiyah, Ekasari and Witarsa, 2018). Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan aspek yang amat penting dalam proses pendidikan agar anak dapat tumbuh menjadi remaja dan orang dewasa yang mandiri. Jika sejak dini hubungan anak dan orang tua dapat berlangsung dengan baik, maka proses individuasi anak akan berlangsung dengan baik pula (Wahyuti, 2016)

Orang tua dengan pendidikan tinggi akan lebih berhati-hati dan selektif dalam memberikan berbagai kebutuhan baik bagi penerapan berinteraksi anak-anak di kemudian hari. Orang tua dapat memilih cara komunikasi yang tepat dan ideal bagi anaknya. Orang tua yang salah menerapkan cara berkomunikasi terhadap anak akan membawa akibat buruk bagi perkembangan anak. Tentu saja penerapan orang tua diharapkan dapat menerapkan pola asuh yang bijaksana (Komang, Rahayu and Wiarta, 2021). Semakin tinggi jumlah jam kerja orang tua akan menurunkan tingkat interaksi anak dengan orang tua, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya

waktu interaksi antara orang tua dengan anak, serta pola kerja orang tua yang tidak stabil sehingga mengurangi pengasuhan anak yang baik (Ajeng and Wongkaren, 2021).

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat (Sianturi, 2021). Durasi penggunaan *gadget* yang semakin lama akan mengurangi interaksi anak kepada orang tua saat berada dirumah (Marsal *et al.*, 2017)

Hasil analisis penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari penggunaan *gadget* pada anak lebih menyenangkan dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang tua, keluarga dan bermain dengan teman sebayanya (Wahyu Novitasari, 2016). Abdulatif dalam penelitiannya menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget*nya saja daripada bermain di luar rumah. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya terutama dengan ke-dua orang tuanya (Abdulatif and Lestari, 2021).

Pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk yaitu kecanduan gadget sejak dini, karena hal tersebut dapat menyebabkan interaksi antara anak dengan orang tua tidak terjalin dengan benar (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019), sehingga orang tua mempunyai peran aktif dalam membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak menjadi ketergantungan dengan gadget dan anak dapat lebih sering bermain bersama orang tua dan teman-teman seusianya (Maulida et al., 2020).

Bermain gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Sujianti, 2018). Sejalan dengan penelitian Juniah dan Edita bahwa ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya terutama dengan orang tua (Juniah and Edita Revine Siahaan, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda,dkk didapatkan bahwa anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin sudah menggunakan gadget bahkan ada beberapa anak yang sudah difasilitasi gadget oleh orang tuanya. Rata-rata anak ini menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari. Anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Penggunaan gadget ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti anak mudah marah, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget (Dinda Berliana, Laily Rosidah and Tri Sayekti, 2022).

Penggunaan *gadget* tidak hanya mempengaruhi interaksi anak dengan orang tua saja melainkan penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama dapat mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti bahwa penggunaan *gadget* secara berlebih dapat mempengaruhi perkembangan anak baik dalam aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak (Damayanti, Ahmad and Bara, 2020).

Oleh sebab itu Orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan gadget, saat anak menangis tidak diberikan ijin utuk bermain gadget orang tua tidak di sarankan untuk langsung memberikan gadget pada anak, orang tua bisa membiarkannya dulu atau mengalihkannya dengan

selalu mengajak anak untuk berkomunikasi dan mengajak anak untuk bermain bersama agar anak tidak terbiasa bermain dengan *gadget* nya saja.

C. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki hambatan dalam proses pelaksanaannya, dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian hanya mencakup pada satu TK saja yang ruang lingkungnya tidak terlalu besar dan luas, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan kepada populasi yang lebih luas.
2. Dalam penelitian ini data yang dihasilkan hanya dari instrumen kuesioner yang didasarkan persepsi jawaban responden, sehingga kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan data yang dikumpulkan melalui penggunaan instrument kuesioner secara tertulis tanpa dilengkapi dengan wawancara dan interview.
3. Pada saat pengambilan data penelitian ini dibantu oleh 2 *enumerator* sehingga peneliti tidak terjun langsung pada saat proses pengambilan data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Anak dengan Orang Tua Di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Mayoritas responden berusia <20 tahun sebanyak 16 orang (50%), pendidikan terakhir responden mayoritas pendidikan dasar sebanyak 16 orang (50 %) dan mayoritas pekerjaan responden ialah tidak bekerja (ibu rumah tangga) sebanyak 20 orang (62,5 %)
2. Mayoritas responden dengan anak yang bermain *gadget* dengan rentang waktu tinggi 26 anak (81,3 %) yang ditandai dengan rentang waktu penggunaan *gadget* lebih dari 120 menit per minggu di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.
3. Mayoritas responden dengan anak yang mengalami interaksi antara anak dengan orang tua kurang sebanyak 18 anak (56,3 %).
4. Ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot dengan *p-value* 0,003.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel dampak lain dari penggunaan gadget dengan durasi yang tidak terkontrol pada anak usia dini, serta penelitian dilakukan secara langsung tanpa menggunakan *enumerator*.

2. Bagi tempat penelitian

Disarankan untuk para pengajar di tingkat pendidikan anak prasekolah mengajarkan pada anak didik/siswa bahwa interaksi anak dengan orang tua saat dirumah juga perlu diperhatikan dengan mengajarkan anak berbagai pendidikan interaktif yang berhubungan dengan kemandirian dan bersosialisasi.

3. Bagi orang tua

Orang tua harus memberikan pembatasan, pengawasan dan lebih selektif dalam pemberian izin anak dalam menggunakan *gadget* serta selalu mengajak anak untuk bercerita mengenai hal-hal yang dilakukan anak setiap harinya agar interaksi anak dengan orang tua selalu terjalin dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S. and Lestari, T. (2021) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), pp. 1490–1493.
- Ahyar, H. et al. (2020) *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Edisi Ke-1. Edited by H. Abadi. Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu.
- Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, J.R.& Y.S. (2021) 'Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), pp. 1–208.
- Ajeng, P. and Wongkaren, T.S. (2021) 'Pengaruh Jam Kerja Orang Tua terhadap Kognitif Anak di Indonesia The Effects of Parental Working Hours on the Cognitive of Children in Indonesia Pendahuluan', 21(1), pp. 14–30.
- Akmalia, I. and Rahayuningsih, S.I. (2018) 'Attachment (Kelekatan) Ibu dan Anak dengan Perkembangan Sosial Emosional Bayi', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas ...*, III(3), pp. 365–370. Available at: <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/8546%0Ahttp://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/viewFile/8546/3741>.
- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ke-14. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariston, Y. and Frahasini, F. (2018) 'Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar', *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), p. 86. doi:10.26737/jerr.v1i2.1675.
- Arnani, N.P.R. and Husna, F.H. (2021) 'Perbedaan Kecendrungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah DAsar Ditinjau Dari Jenis Kelamin', 19(01), pp. 65–78.
- Aulia, I.P. (2017) *Hubungan Antara Pola Interaksi Orang Tua-Anak Dengan Kedisiplinan Anak Di Sekolah Tk Pkk Marsudi Siwi, Gunung Kelir, Pleret, Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Available at: https://www.mendeley.com/catalogue/994e50a9-3251-3af1-a252-4c510608c2b2/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B69b05718-acfa-4849-a77d-f4b2b0b32480%7D.
- Badan Pusat Statistik (2021) 'Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020'.
- Bakri, A.R. and Nasucha, J.A. (2021) 'Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini', 2(1), pp. 58–79.
- Brittany Huber, Kate Highfield, J.K. (2018) 'Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment', *British Journal Of Educational Technology*, 49(5), pp. 821–833.

doi:<https://doi.org/10.1111/bjet.12667>.

- Damayanti, E., Ahmad, A. and Bara, A. (2020) 'Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako', *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), pp. 1–22. doi:10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.
- Derry, I.& and Beranda Agency (2014) *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*. Bogor: Bisakimia.
- Dinda Berliana, Laily Rosidah and Tri Sayekti (2022) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), pp. 23–37. doi:10.19105/kiddo.v3i1.5065.
- Fajrina, H.N. (2019) 'Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan'. CNN Indonesia. Available at: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>.
- Faradillah, R., Hisni, D. and Widowati, R. (2022) 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Lama Durasi Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak', *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 2(2), pp. 206–213. doi:10.33024/mahesa.v2i2.5922.
- Heryana, A. (2020) *Etika Penelitian, Universitas Esa Unggul*. Jakarta: Universitas Esa Unggul. doi:10.30883/jba.v25i1.906.
- Hoge, E., Bickham, D. and Cantor, J. (2017) 'Digital media, anxiety, and depression in children', *Pediatrics*, 140(November 2017), pp. S76–S80. doi:10.1542/peds.2016-1758G.
- Indriana, N.P.R.K. (2022) 'Hubungan Umur, Pekerjaan, Pendidikan dan Pendapatan Terhadap Perilaku Orang Tua dalam Pemantauan Tumbuh Kembang Bayi Usia 0-1 Tahun PPada Masa Pandemi Covid-19', 4(8), pp. 2097–2107. doi:DOI: <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i8.7166>.
- Juniah and Edita Revine Siahaan (2022) 'Hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak', 4(2), pp. 55–62.
- Komang, N., Rahayu, S. and Wiarta, I.W. (2021) 'Hubungan Tingkat Pendidikan dan Perhatian Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD', 4, pp. 308–318.
- LeBourgeois, M.K. et al. (2017) 'Digital media and sleep in childhood and adolescence', *Pediatrics*, 140(November 2017), pp. S92–S96. doi:10.1542/peds.2016-1758J.
- Makagingge, M., Karmila, M. and Chandra, A. (2019) 'Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak (Studi Kasus Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kbi Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018)', *YaaBunayya Jurnal Anak*

- Pendidikan Usia Dini*, volume 3 n, pp. 115–122. doi:10.24853/yby.3.2.16-122.
- Marsal, A. et al. (2017) 'Pengaruh Smartphon Dengan Interaksi Sosial', *jurnal ilmiah rekayasa dan manajemen sistem informasi*, 3(1), pp. 78–84.
- Maulida et al. (2020) 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), p. 287.
- Miranti, P. and Putri, L.D. (2021) 'Waspadaai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini', *Jendela PLS*, 6(1), pp. 58–66. Available at: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>.
- Munisa (2020) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan', *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1979–5408), pp. 102–114.
- Notoatmodjo, S. (2012) *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Nur Asiah, Ari Sofia, S. (2019) 'Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Nurudin (2017) *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafinfo Persada.
- Park, J.H. (2020) 'Smartphone use patterns of smartphone-dependent children', *Child Health Nursing Research*, 26(1), pp. 47–54. doi:10.4094/chnr.2020.26.1.47.
- Pebriana, P.H. (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), p. 1. doi:10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Rahmawati, M. and Latifah, M. (2020) 'Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah', *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 13(1), pp. 75–86. doi:10.24156/jikk.2020.13.1.75.
- Riang, M.H. (2019) 'Pola Komunikasi Dan Interaksi Keluarga Dalam Ppenggunaan Smartphone Di Kelurahan Belawan Sicanang Kecamatan MedanBelawan', in. medan: Universitas Medan Area.
- Rihlah, J., Shari, D. and Anggraeni, A.R. (2021) 'Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi COVID-19 terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), pp. 45–55. Available at: <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/download/1204/648>.
- Rizky Nafaida, Nurmasyitah and Nursamsu (2020) 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology*, 03(02), pp. 57–61. Available at: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807>.

- Robbityah, R., Ekasari, D. and Witarsa, R. (2018) 'Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), p. 74. doi:10.31004/obsesi.v2i1.10.
- Rowan, C. (2013) *The Impact Of Technology on The Developing Child*. US: The Huffington Post. Available at: https://www.huffpost.com/entry/technology-children-negative-impact_b_3343245.
- Salis Hijriyani, Y. and Astuti, R. (2020) 'Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), p. 015. doi:10.21043/thufula.v8i1.6636.
- Setianingsih, S. (2018) 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas', *Gaster*, 16(2), p. 191. doi:10.30787/gaster.v16i2.297.
- Sholikhah, J., Irwanto, I. and Fardana N, N.A. (2021) 'Kualitas Interaksi Orang Tua Dan Anak Terhadap Perkembangan Emosional Anak', *Indonesian Midwifery and Health Sciences Journal*, 3(3), pp. 243–248. doi:10.20473/imhsj.v3i3.2019.243-248.
- Sianturi, Y.R.. (2021) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah DAsar', *Kewarganegaraan*, 5(1), pp. 276–284. doi:<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>.
- Soekanto (2014) *Bimbingan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono (2017) *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018) 'Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development', 169(Icece 2017), pp. 224–227. doi:10.2991/icece-17.2018.58.
- Sujianti, S. (2018) 'Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap', *Jurnal Kebidanan*, 8(1), p. 54. doi:10.31983/jkb.v8i1.3735.
- Sunita, I. and Mayasari, E. (2018) 'Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak', *Jurnal Endurance*, 3(3), p. 510. doi:10.22216/jen.v3i3.2485.
- Surianti (2020) 'Interaksi Pengasuhan Orang Tua Terhadap Penanaman Perilaku Prosocial Anak Di Desa Sekkang Ruba Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang', pp. 151–156.
- Swarjana, I.K. (2018) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Ke-2. Edited by M. Bendatu. Yogyakarta: CV.Andi Offset.

- Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), p. 538. doi:10.23887/jisd.v3i4.22310.
- Al Ulil Amri, M.I., Bahtiar, R.S. and Pratiwi, D.E. (2020) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), p. 14. doi:10.30742/tpd.v2i2.933.
- Viandari, K.D. and Susilawati, K.P.A. (2019) 'Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah', *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), p. 76. doi:10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08.
- wahyu novitasari (2016) 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial', *Uns*, 4(September), pp. 56–63.
- Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2021) *Jumlah Pengguna Ponsel di Dunia Tembus 5 Miliar*, 2 September. Available at: <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/02/09144137/jumlah-pengguna-ponsel-di-dunia-tembus-5-miliar>.
- Wahyuti, T. (2016) 'Tri Wahyuti dan Leonita K.S.: Korelasi Antara Keakraban Anak dan Orangtua...', 15(01), pp. 143–157.
- Wijayanti, R., Sunarti, S. and Krisnatuti, D. (2020) 'Peran Dukungan Sosial dan Interaksi Ibu-Anak dalam Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Remaja pada Keluarga Orang Tua Bekerja', *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 13(2), pp. 125–136. doi:10.24156/jikk.2020.13.2.125.
- Winarno (2013) *Buku Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Ke-2. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Witarsa, R. *et al.* (2018) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar', *pedagogik*, 6(1), pp. 9–20.
- Zuhroh, D.F. and Kamilah (2020) 'Hubungan Karakteristik Anak dan Ibu dengan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia Prasekolah', *Ijpn*, 1(2), pp. 24–33. doi:<http://dx.doi.org/10.30587/ijpn.v1i2.2310>.