

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH DI KELURAHAN TERBAN WILAYAH KERJA PUSKESMAS GONDOKUSUMAN II 2018

Ignasia Yunita Sari

STIKES Bethesda Yakkum Jl. Johar Nurhadi no. 6 Yogyakarta 524565

Email : ignasia@stikesbethesda.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang : Era digital berkembang cepat dan pesat, seiring dengan berkembangnya *gadget*. *Gadget* bukan merupakan barang yang asing, termasuk untuk anak prasekolah. Penggunaan *gadget* yang tidak sesuai mengganggu proses tumbuh kembang anak.

Tujuan Penelitian : Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah di Kelurahan Terban wilayah kerja Puskesmas Gondokusuman II Tahun 2018.

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan merupakan penelitian survey analitik korelasional dengan metode *case control* Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* dengan 74 responden.

Hasil Penelitian : Hasil uji statistic diperoleh hasil nilai *p value* = 0,025 (yang berarti ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget*. Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik.

Kesimpulan dan Saran : ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan *gadget* dengan interaksi social. anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi social yang baik. Sebaiknya dilakukan penelitian selanjutnya mengenai faktor yang terkait penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.

Kata Kunci : *gadget*, interaksi, interaksi social, prasekolah

ABSTRACT

Background: The digital age is developing fast and rapidly, along with the development of gadgets. Gadgets are not foreign items, including for preschoolers. The use of inappropriate gadgets interferes with the child's growth process.

Objective: This study aims to identify the relationship between the duration of gadget usage and social interaction in preschool children in the Kelurahan Terban working area of Puskesmas Gondokusuman II in 2018.

Method: This study uses a correlational analytic survey with a case control method. The sampling technique used was cluster random sampling with 74 respondents.

Result: The results of the statistical test obtained the value of *p value* = 0.025 (which means there is a difference in the proportion of social interactions between children who rarely use gadgets and children who often use gadgets. From the analysis results also obtained OR = 4.469, meaning children who rarely use gadgets have the opportunity 4,469 times to have good social interaction.

Conclusion and Recommendation: There is a significant relationship between the duration of using a gadget and social interaction. children who rarely use gadgets have 4,469 chances to have good social interactions. It is better to do further research regarding factors related to the use of gadgets in preschool children

Keywords : *gadget*, interaction, social interaction, preschool

PENDAHULUAN

Era digital berkembang sangat pesat. Pada zaman modern *gadget* bukan barang yang asing dimasyarakat. Perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama *handphone*. *Handphone* berkembang dari generasi ke-0 hingga generasi ke-4, bahkan sekarang sedang berkembang teknologi 4,5. *Handphone* pada masa generasi ke-4 (sekarang) lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*. Alat canggih ini mengintegrasikan teknologi *wireless*, jaringan pada *smartphone* ini sudah 4G dan *smartphone* ini sudah berbasis super multi media.

Gadget memiliki banyak manfaat dalam kegiatan sehari-hari apabila digunakan sebagaimana mestinya. *Gadget* digunakan untuk mengakses berbagai informasi sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan, mempermudah komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan. Dampak negatif yang bisa ditimbulkan oleh *gadget* yaitu rentan terkena radiasi dan pancaran sinar layar. Radiasi membahayakan perkembangan sistem saraf memperberat kerja otot mata dampak lainnya kecanduan, gangguan tidur, lambat dalam memahami pelajaran dan penyalahgunaan *gadget* dalam mengakses informasi¹.

Gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa dan remaja, tetapi juga digunakan oleh usia prasekolah. Hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (2010) salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak prasekolah yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak-anak akan sulit dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya².

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan³. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan *gadget* yang

nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget*.

Penggunaan *gadget* oleh anak menghilangkan kesempatan untuk belajar dan menurunkan stimulasi dari lingkungan. *Gadget* hanya memungkinkan merespon dan berkomunikasi secara satu arah. Anak kurang belajar bersosialisasi, mengenali emosi dan bermain. Kurangnya stimulasi yang bervariasi menyebabkan perkembangan anak tidak maksimal.

Puskesmas Gondokusuman II mempunyai 2 kelurahan sebagai wilayah kerja, yaitu kelurahan Terban dan kelurahan Kotabaru. Berdasarkan data dari Pemerintah Provinsi Yogyakarta semester 1 tahun 2018, jumlah penduduk Kecamatan Gondokusuman yang berusia 3 tahun sebanyak 520 jiwa, usia 4 tahun sebanyak 531 jiwa, usia 5 tahun sebanyak 559 jiwa dan 6 tahun 588 jiwa. Total penduduk usia 3 sampai 6 tahun di Kecamatan Gondokusuman adalah 2198 jiwa. Kecamatan Gondokusuman terdiri dari 5 kelurahan yaitu Terban, Kotabaru, Klitren, Demangan dan Baciro. Sehingga rerata jumlah penduduk per kelurahan usia 3 sampai 6 tahun adalah 440 jiwa.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan pada bulan Maret 2018. Hasil studi awal yaitu 5 orang tua wali responden ini memfasilitasi anaknya dengan *gadget*

seperti *handphone* atau *tablet*. Empat orang tua mengatakan memberikan *gadget* ketika anaknya marah. Tiga diantara 5 orang tua mengatakan membiarkan anak bermain *gadget*. Semua orang tua wali mengakui bahwa anaknya menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam perhari, dan jika menggunakan *gadget* sering lupa waktu. Seluruh orang tua mengatakan ketika bermain *gadget* menjadi lebih malas bermain dan lebih tertarik dengan *gadget*nya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian survey analitik korelasional dengan metode *case control*. Pengumpulan data dilakukan di Kelurahan Terban pada bulan Agustus 2018. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia prasekolah di wilayah kerja Puskesmas Gondokusuman II dengan jumlah 440 anak. Sedangkan jumlah sample adalah 74. Kriteria Inklusi sampel penelitian ini, yaitu : 1) Anak berusia 3-6 tahun yang tinggal di wilayah Gondokusuman II. 2) Pengasuh (orang tua, kakek/nenek, *babysister*) yang setuju untuk menjadi subjek penelitian melalui *inform consent*. 3) Pengasuh (orang tua, kakek/nenek, *babysister*) yang bisa membaca dan menulis

Kriteria eksklusi penelitian ini adalah anak dengan penyakit kronis atau penyakit berat. Alat ukur dalam penelitian ini

menggunakan kuisioner *Interaction Rating Scale (IRS)* untuk mengukur interaksi social yang dimodifikasi oleh peneliti yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Karakteristik Pengasuh

Secara umum, gambaran karakterisasi pengasuh dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II

No.	Karakteristik Responden	Frekuensi	%
1.	Usia pengasuh		
	15-20tahun	1	1,4
	21-35 tahun	26	35,1
	35-50 tahun	35	47,3
	≥ 50 tahun	12	16,2
2.	Jenis kelamin pengasuh		
	Laki-laki	7	9,5
	Perempuan	67	90,5
3.	Hubungan dengan anak		
	Ayah	2	2,7
	Ibu	53	71,6
	Nenek/Kakek	16	21,6
	Pengasuh (babysister)	3	4,1
4.	Status pekerjaan		
	Bekerja	21	28,4
	Tidak bekerja	53	71,6
5.	Tingkat Pendidikan		
	Rendah	2	2,7
	Menengah (SMP, SMA)	53	71,6
	Tinggi (Diploma, Sarjana)	19	25,7
	Jumlah	74	100

Sumber : Data Primer Terolah, 2018

Analisis Tabel menunjukkan : Usia pengasuh yang paling mendominasi adalah usia 35-50 tahun sebanyak 35 responden (47,3%). Mayoritas jenis kelamin pengasuh adalah perempuan yaitu sebanyak 67 responden (90,5%), sedangkan laki-laki sebanyak 7 responden (9,5%). Sebagian besar responden tidak bekerja yaitu sebanyak 53 (71,6%). Pendidikan pengasuh paling banyak adalah menengah (SMP, SMA) dengan jumlah 53 responden (71,6%).

2. Karakteristik Anak

Secara umum, gambaran karakterisasi anak dapat dilihat dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II

No.	Karakteristik Responden	Frekuensi	%
1.	Usia Anak		
	3 tahun	12	16,2
	4 tahun	22	29,7
	5 tahun	22	29,7
	6 tahun	18	24,4
2.	Jenis kelamin anak		
	Laki-laki	28	37,8
	Perempuan	46	62,2
3.	Saudara kandung		
	Iya	53	71,6
	Tidak	21	28,4
	PAUD		
	Mengikuti	51	68,9
4.	Tidak mengikuti	23	31,1
	Jumlah	74	100

Sumber : Data Primer Terolah, 2018

Tabel 2 menunjukkan usia anak yang mendominasi adalah usia 4 dan 5 tahun, masing-masing sebanyak 22 anak (29,7%). Sebagian besar jenis kelamin anak adalah perempuan, yaitu sebanyak 46 anak (62,2%). Anak dengan saudara kandung (*siblings*) mendominasi, yaitu 53 anak dari 74 anak. Mayoritas anak yaitu 68,9% mengikuti program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

3. Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II.

Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II, disajikan dalam bentuk *crosstab* berikut ini:

Tabel 3
Distribusi Responden Menurut Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II

Durasi pengg unaan <i>gadget</i>	Interaksi Sosial				Total		OR (95 %CI)	<i>P</i> <i>val</i> <i>ue</i>
	Baik		Kuran g Baik					
	n	%	n	%	n	%		
Jarang	3	89	4	10	3	1	4,46	0,0
Sering	3	,2	1	,8	7	0	9	25
	2	64	3	35	3	0		
	4	,9		,1	7	1		
						0		
					0			
Jumlah	5	77	1	23	7	1		
	7		7		4	0		
						0		

Sumber : Data primer 2018

Hasil analisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial diperoleh bahwa ada sebanyak 33(89,2%) yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai interaksi sosial yang baik. Sedangkan diantara anak yang sering menggunakan *gadget*, ada 24 (64,9%) mempunyai interaksi social baik. Hasil uji statistic diperoleh hasil nilai $p = 0,025$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan gadget dengan interaksi social). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $OR = 4,469$, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi social yang baik.

Pembahasan

1. Karakteristik pengasuh

Hasil analisis data dari 74 responden berdasarkan usia, penelitian ini menunjukkan usia 35-50 tahun merupakan usia yang paling mendominasi. Usia 35-50 tahun merupakan usia dewasa. Karakteristik usia dewasa merupakan tahap yang paling tepat untuk melakukan pengasuhan pada anak, orang tua memasuki tahap generatif vs stagnasi⁴, dimana orang tua memberikan segala

sesuatu yang bersifat baik kepada generasi berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pengasuh berjenis kelamin perempuan. Ibu adalah pelaku utama pengasuhan anak. Peran utama ibu dalam keluarga sebagai adalah pengasuh anak.

Ibu yang mempunyai peran ganda sering kali dihadapkan dengan konflik kepentingan pekerjaan dan keberadaannya dalam keluarga. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pengasuh tidak bekerja, sehingga mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan stimulasi kepada anak. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden berpendidikan menengah. Pengetahuan berkaitan dengan pendidikan, dimana jika seseorang mempunyai pendidikan tinggi, maka akan semakin luas tingkat pengetahuannya, sehingga pengasuh dapat memantau pertumbuhan dan perkembangan anak dan melakukan stimulasi yang tepat⁵.

2. Karakteristik anak

Sebagian besar anak yang terlibat dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan dan sebagian besar mempunyai saudara kandung. Peneliti berpendapat, anak yang mempunyai saudara kandung cenderung mempunyai

interaksi yang lebih baik karena anak mempunyai kesempatan yang lebih lama untuk berinteraksi dengan anak lain. Teman sebaya adalah dunia anak untuk bermain sehingga kemampuan dalam pemenuhan kebutuhan pribadi dan perilaku sosial dapat terstimulasi dengan optimal⁶.

Hasil penelitian juga menunjukkan sebagian besar anak mengikuti program Pendidikan Usia Dini (PAUD). Program PAUD merupakan program pemerintah yang bertujuan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang mengikuti program PAUD, diharapkan mempunyai interaksi sosial yang baik.

3. Hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan gadget dengan interaksi sosial). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik.

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan/maturitas. Termasuk juga perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat progresif, terarah, dan terpadu/koheren)⁶. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam berbagai periode tumbuh kembang anak. Perkembangan sosial adalah tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas⁷. Proses sosialisasi anak dengan lingkungan, anak memerlukan teman sebaya, akan tetapi perhatian dari orang tua tetaplah dibutuhkan untuk memantau dengan siapa anak akan bergaul. Pada usia 3-6 tahun, perkembangan dipusatkan untuk menjadi manusia social, belajar bergaul dengan orang lain⁸.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Irawan (2013) yang

menyatakan adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social anak⁹. Perkembangan dibagi menjadi empat sector yaitu bahasa, personal social, motorik halus dan motorik kasar¹⁰. Perkembangan yang sesuai dengan usiannya membutuhkan stimulasi yang tepat. Gadget juga merupakan salah satu stimulasi namun gadget hanya bersifat satu arah^{11,13}, hal tersebut yang memungkinkan anak mengalami perkembangan interaksi social yang kurang baik. Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya^{11, 12}, hal tersebut menyebabkan interaksi social yang kurang.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut: banyak faktor-faktor lain mempengaruhi perkembangan anak dan tidak dikendalikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil uji statistic diperoleh hasil nilai $p = 0,025$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan

signifikan antara durasi menggunakan gadget dengan interaksi social).

Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi social yang baik.

2. Saran

Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan dasar untuk orang tua dalam pengasuhan anak untuk menetapkan durasi penggunaan *gadget* yang sesuai. Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk dilakukan penelitian mengenai faktor yang terkait penggunaan gadget pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jonathan. (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya : Universitas Kristen Petra Surabaya
2. Novitasari W & Khotimah N. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *J PAUD teratai*. 2016;5(3):182–6.
3. Widiawati I., Sugiman H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. Diakses tanggal 14 Februari 2019
4. Hurlock, EB. (2008). *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Surabaya: Erlangga
5. Sari, P Tria., & Mitsalia, A Asma. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*. Jurnal Profesi. Vol 13 Nomer 2. Maret 2016 Hal 72-78.
6. Soetjaningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi Kedua. Jakarta : EGC.
7. Suyandi. (2009). *Ternyata Anakku Bisa Ku Buat Genius!*. Yogyakarta : Powerbooks.
8. Yusuf LN, S. (2010). *Psikologis Perkembangan Anak dan Remaja*, Edisi 11. Bandung: PT Remaja Rosdakary
9. Irawan Jaka, dkk. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Pekanbaru : Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
10. Kemenkes RI. (2016). *Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta
11. Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta : EGC

12. Desiningrum, R Dinie., & Indriana, Yendar. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal*. Jurnal Prosiding Temu Ilmiah dan Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia. ISBN: 978-602-1145-49-4 Hal 65-71
13. Manumpil B, Ismanto Y OF. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal keperawatan. Vol.3 No.2.