

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tinjauan pustaka yang meliputi 1) Konsep Gadget, 2) Konsep interaksi Sosial, 3) Konsep Anak Usia Prasekolah, 4) Kerangka Teori, 5) Kerangka Konseptual, dan 6) Hipotesis Penelitian.

2.1 Konsep Gadget

2.1.1 Definisi Gadget

Gadget dalam bahasa Inggris dapat diartikan sebagai peralatan elektronik berukuran kecil yang mempunyai kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Widiawati (2015), Gadget adalah kumpulan peralatan elektronik yang dibuat untuk membuat tugas lebih mudah diselesaikan orang, atau, dengan kata lain, fungsi elektronik tertentu. Notebook dan smartphone termasuk dalam hal ini. (Yannuansa, n.d. 2020).

Gadget adalah representasi nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baik sekarang maupun di masa depan (IPTEK). Dengan kemajuan terus-menerus dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, pola hidup masyarakat mengalami dampak yang signifikan, baik dari segi pemikiran maupun perilaku. Pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan gadget, telah memberikan kemudahan dalam aktivitas sehari-hari masyarakat, mengurangi waktu yang dibutuhkan. Gadget, termasuk smartphone, notebook, tablet, dan perangkat lainnya, telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat, digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak. (Yannuansa, n.d.2020).

2.1.2 Macam-macam Gadget

Ada banyak jenis gadget, seperti Android dan iPhone. Di mata masyarakat umum, gadget biasanya dianggap sebagai perangkat elektronik yang menyerupai ponsel dan memiliki desain fungsional yang sederhana. Perangkat yang berbeda ini ditampilkan sesuai dengan fitur-fiturnya.

1. Gadget fitur musik

Salah satu jenis perangkat musik adalah pemutar MP3 atau speaker ponsel. Perangkat dengan beberapa fungsi musik termasuk dalam kategori perangkat fitur musik. Jenis gadget ini sangat disukai oleh orang-orang di berbagai kalangan..

2. Gadget fitur foto

Nama lain dari perangkat fitur foto adalah gadget foto atau gadget dengan fitur fotografi. Ini adalah jenis perangkat dengan kemampuan fotografi, yang berarti outputnya sangat mirip dengan gambar sumber.

3. Gadget fitur penyimpanan

Saat ini, tidak mungkin memisahkan generasi milenial dari penyimpanan. Akibatnya, pengguna dapat memanfaatkan kemampuan ini untuk menyimpan file atau mendokumentasikan informasi penting. Kemampuan penyimpanan ini dicontohkan oleh SSD, hard drive portabel, flash disk, dan floppy disk.

4. Gadget fitur pintar

Gadget fitur pintar adalah jenis perangkat yang hampir memiliki setiap fitur yang tercantum di atas. Untuk membuat profesi lebih berguna dan mudah beradaptasi (Yannuansa, n.d.2020).

2.1.3 Fungsi Gadget

Ada banyak fitur gadget yang mungkin kita manfaatkan, seperti:

1. Telepon
2. SMS
3. Menggunakan internet
4. Mengabadikan atau merekam momen penting di kamera atau video
5. Penyimpan dan transmisi file
6. Pengeditan file
7. Jejaring sosial (Yannuansa, n.d.2020).

2.1.4 Durasi Penggunaan Gadget

Menurut *The American of Pediatrics* (2013) dan *Canadian Pediatric Society* (2010) pedoman lama penggunaan gadget pada anak adalah sebagai berikut :

1. Anak di bawah 3 tahun seharusnya tidak diberikan izin bermain gadget, termasuk TV, smartphone atau tablet.
2. Anak usia 3 sampai 6 tahun disarankan menggunakan gadget tidak lebih dari 60 menit per hari

3. Anak usia 6 tahun ke atas seharusnya menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari untuk rekreasional (di luar kebutuhan belajar) (Nyi Mas Diane Wulansari, 2017).

2.1.5 Dampak Penggunaan Gadget

1. Dampak positif

a. Fungsi adaptif anak dapat berkembang

Gadget membantu fungsi adaptif anak, yang merupakan kemampuan seseorang untuk berubah seiring waktu dan beradaptasi dengan lingkungannya. Anak-anak harus dapat mengoperasikan perangkat karena itu adalah salah satu fitur adaptif dari kemajuan teknologi saat ini, jika gadget dianggap sebagai jenis kemajuan. Di sisi lain, adalah mungkin untuk berpendapat bahwa anak-anak yang tidak dapat mengikuti kemajuan teknologi memiliki fungsi adaptif yang abnormal.

b. Wawasan anak yang bertambah

Anak-anak dapat mengakses informasi melalui penggunaan perangkat, yang merupakan nilai besar lainnya. Hari-hari ini, menyelesaikan pekerjaan rumah online atau di internet adalah persyaratan yang berbeda..

c. Jaringan pertemanan anak yang lebih luas

d. Meningkatkan komunikasi

e. Mendorong peningkatan komunikasi

f. Kreatifitas anak-anak lebih berkembang

2. Dampak Negatif

a. Daya Kembang Anak dari Radiasi Gadget

Radiasi gadget juga menghasilkan radiasi elektromagnetik. Radiasi dari gadget mempengaruhi tubuh manusia meskipun tidak sekuat sinar-X. Paparan radiasi terus menerus akan berdampak pada radiasi dan menyebabkan penyakit termasuk kanker, tumor, Alzheimer, dan sakit kepala. Anak-anak sangat rentan karena paparan radiasi yang berkepanjangan

b. Ketergantungan anak-anak pada gadget,

Dalam hal ini, teknologi telah mengintegrasikan dirinya ke dalam kegiatan masa kanak-kanak sehari-hari. Dibandingkan dengan teman sekelas mereka, anak-anak lebih suka bermain dengan elektronik. Anak-anak mungkin merasa sulit untuk berkonsentrasi pada keterlibatan dengan teman sebaya mereka sebagai hasilnya, yang dapat membuat mereka lamban untuk bersosialisasi dan terlibat dalam gerakan konstan.

c. Kemampuan konsentrasi yang turun

Anak-anak yang menggunakan elektronik secara berlebihan mungkin merasa sulit untuk fokus dan mungkin menjadi tergantung pada perangkat mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang harus mereka selesaikan sendiri..

d. Memperoleh informasi yang merugikan

Memiliki akses tak terbatas ke internet. Internet berisi informasi baik dan buruk. Anak-anak yang tidak berada di bawah pengawasan ketat orang tua mereka dapat memperoleh akses ke ini.

e. Berkurangnya sosialisasi

Sosialisasi memegang peran krusial dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Preferensi anak-anak untuk elektronik atas interaksi sosial mempengaruhi perkembangan fisik dan psikologis mereka, sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa banyak dari mereka mengalami krisis kepercayaan diri.

f. Gangguan fungsi *Pre Frontal Cortex* (PFC)

Ketergantungan pada gadget dapat memengaruhi perkembangan otak anak. Salah satu fungsi korteks prefrontal (PFC) adalah mengendalikan emosi, pengaturan diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan aspek moral lainnya. Kecanduan perangkat elektronik, termasuk bermain game online, pada anak-anak menghasilkan kelebihan dopamin yang diproduksi oleh otak, yang merusak PFC.

g. Tertutup

Orang tua yang introvert mungkin tidak terhubung dengan anak-anak mereka seperti yang mereka bisa. Gadget mungkin harus disalahkan untuk ini. Gadget adalah segalanya bagi anak-anak, sehingga mereka memilihnya daripada hal-hal lain karena mereka menganggapnya lebih menarik. Ketika anak-anak dipisahkan dari

elektronik atau tidak diizinkan untuk menggunakannya, mereka menjadi gelisah, depresi, dan gugup. Dia menghabiskan sebagian besar waktunya untuk teknologi. (Yannuansa, n.d.2020).

2.1.6 Faktor Yang Mempengaruhi Gadget Pada Anak

1. Lebih menarik secara visual dan audio
2. Tidak perlu melibatkan banyak orang
3. Risiko lebih kecil
4. Menghindari konflik dengan teman
5. Pemakaiannya lebih muda
6. Bisa dipakai dimana saja (Derry Iswidharmanjaya, 2014)

2.1.7 Cara Penggunaan Gadget Pada Anak

1. Tetapkan batas waktu bagi anak-anak untuk bermain dengan gadget
Disarankan agar anak-anak menahan diri untuk tidak menggunakan setidaknya satu jam sebelum tidur. Dengan cara ini, orang tua bisa mulai menyingkirkan gadget anak-anak mereka di larut malam agar mereka tidak tergoda untuk menggunakannya. Pada waktu gadget di simpan, lakukan aktivitas bersama anak agar mereka tetap menghibur. Orang tua dapat menciptakan waktu khusus untuk keluarga, yakni waktu bebas ponsel, ditujukan untuk mencegah anggota keluarga, termasuk orang tua agar tidak hanya berfokus kepada gadget. Tahap ini juga menjadi model yang baik bagi anak-anak.
2. Perhatikan kata sandi, email, akun media sosial, atau gadget anak.

Jika anak masih membutuhkan pengawasan dalam situasi ini, Anda dapat mengambil beberapa tindakan yang tercantum di bawah ini..

- a. Tinjau pesan dan informasi di ponsel anak Anda secara acak.
- b. Manfaatkan aplikasi bawaan dan kontrol orang tua di ponsel Anda.
- c. Ikuti anak-anak Anda di media sosial untuk melihat hal-hal apa yang mereka posting.
- d. Bekali diri Anda dengan pengetahuan tentang aplikasi terbaru agar tetap terkini.

3. dialog jujur dengan anak-anak

Sangat penting untuk berkomunikasi dengan anak-anak tentang segala hal, termasuk dampak teknologi. Ajari anak-anak tentang jenis situs web yang aman untuk dikunjungi.

4. Berikan contoh yang baik

Orang tua perlu memimpin dengan memberi contoh jika mereka ingin anak-anak mereka berhenti menggunakan gadget. Tidak pantas bagi orang tua untuk terlihat memegang gadget sepanjang waktu dan bisa mengendalikan waktu luang bersama keluarga. Anak-anak akan memahami bahwa ada waktu untuk bermain adalah, dan melakukan kegiatan lain. Anak-anak akhirnya akan paham waktu terbaik untuk bermain.

5. Memberikan pengetahuan tentang teknologi

Sangat penting bahwa orang tua mendidik anak-anak mereka tentang pro dan kontra menggunakan gadget dan pengaruh buruk di

dalamnya. Namun, orang tua perlu memiliki kesadaran menyeluruh tentang teknologi dan bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan sebelum mereka dapat menginstruksikan anak-anak mereka dalam penggunaannya.

6. Jangan memberikan gadget pribadi

Jangan berikan anak gadget sebagai milik mereka sendiri jika mereka ingin bermain dengannya. Ini akan mempermudah kontrol orang tua, memungkinkan orang tua untuk mengawasi waktu bermain dengan lebih baik dan membatasi situs web yang dapat dikunjungi anak-anak mereka.

7. Ciptakan kegiatan lain

Orang tua dapat membatasi waktu bermain gadget anak-anak mereka dengan terlibat dalam kegiatan bersama mereka, seperti bermain game seperti ular tangga, berolahraga bersama, dan kegiatan lainnya. Anak-anak mungkin sesekali bermain gadget karena mereka bosan atau stres dengan jadwal rutin mereka. Jika itu tidak memungkinkan, Anda masih dapat mendukung anak Anda dalam berpartisipasi dalam kegiatan dan berinteraksi dengan teman sebaya atau saudara kandung.

8. Jauhkan gadget dari kamar tidur

Larang anak-anak membawa gadget ke kamar tidur untuk mencegah mereka bermain sampai larut malam dan begadang. Jangan biarkan anak-anak menggunakan gadget sendiri. Untuk mempertahankan kontrol atas aktivitas anak dan menghentikan mereka membawa gadget ke kamar

tidur, Anda harus mengalihkan mereka ke aktivitas yang berlangsung di ruangan yang sama jika mereka ingin bermain dengan gadget.

9. menetapkan tempat-tempat khusus yang bebas dari gadget

Orang tua harus menunjuk ruang tertentu di rumah di mana keluarga tidak diperbolehkan menggunakan gadget. Misalnya, orang tua dan anak-anak tidak boleh menggunakan elektronik di ruang makan atau kamar tidur. (Tim Promkes RSST - RSUP dr. Soeradji Tirtonegoro Klaten, 2023).

2.2 Konsep Interaksi Sosial

2.2.1 Definisi Interaksi Sosial

Umumnya, istilah "interaksi" mengacu pada keterkaitan atau respons yang terjadi antara dua orang atau lebih. Meskipun, konsep "sosial" berhubungan dengan masyarakat. (Wiyono, 2007:234). Jadi, relasi yang terbentuk di antara individu yang terhubung melalui komunikasi dan kegiatan sosial dapat dijelaskan sebagai interaksi sosial secara umum. (Pebriana, 2017). Maryati dan Suryati (2003:22) Menyatakan bahwa interaksi sosial dapat diartikan sebagai kontak atau hubungan timbal balik, stimulasi, dan respons antara individu, antar kelompok, atau antara individu dan kelompok. (Dr.Hj.Binti Maunah, 2016). Interaksi sosial merupakan relasi saling memengaruhi antara individu, hubungan antara individu dan kelompok, yang dicirikan oleh adanya umpan balik, kepercayaan, penghargaan, dan dukungan saling. (Dr.Hj.Binti Maunah, 2016).

2.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial baik secara individu atau kelompok :

1. Faktor Imitasi

Secara umum, anak-anak memiliki kecenderungan untuk meniru setiap tindakan yang mereka lihat dari orang lain. Sebagai contoh, dalam konteks anak-anak yang sedang belajar bahasa, sering kali mereka mengulangi bunyi kata-kata sebagai bagian dari proses pembelajaran.

2. Faktor Identifikasi

Dalam konteks psikologi, faktor identifikasi merujuk pada keinginan untuk menyamai orang lain. Sebagai contoh, seorang anak dapat mengidentifikasi dirinya dengan keinginan menjadi mirip dengan idolanya.

3. Faktor Sugesti

Pengaruh psikis yang dimaksud mencakup faktor internal dan eksternal yang diterima tanpa kritis, seperti dukungan sosial. Seiring berakhirnya masa kanak-kanak, peran dukungan sosial dari teman menjadi lebih penting dibandingkan dengan persetujuan dari orang dewasa. Anak-anak cenderung melihat perilaku mengganggu sebagai suatu cara untuk mendapatkan dukungan dari teman sebaya.

4. Persaingan

Keinginan anak yang selalu ingin unggul bersama orang-orang yang ada di sekitarnya, misalnya teman bermainnya.

5. Kerja sama

Anak-anak mulai memperoleh keterampilan bermain secara kolaboratif dan terlibat dalam kegiatan kelompok bersama seiring dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dalam kelompok.

6. Simpati

Dengan adanya simpati, anak-anak memiliki pemahaman yang lebih baik terkait perasaan dan emosi orang lain.

7. Empati

Empati melibatkan kemampuan untuk memahami perasaan dan emosi orang lain, membutuhkan keterampilan untuk menggambarkan diri sendiri dalam posisi orang lain. (Drs. H. Encep Sudirjo & Muhammad Nur Alif, 2021)

2.2.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial memiliki beberapa ciri-ciri, menurut Wijayanti (2012 : 60) ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pelaku lebih dari satu orang
2. Adanya komunikasi timbal balik dengan pelaku lain
3. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas

4. Bermula dari kontak sosial secara langsung (Dr.Hj.Binti Maunah, 2016).

2.2.4 Karakteristik Interaksi Sosial

1. Interaksi Antara Individu dengan Individu

Interaksi ini timbul dari hubungan antara karyawan atau orang tertentu. Komunikasi verbal atau bahasa tubuh, seperti jabat tangan, teguran, percakapan, atau argumen, adalah contoh dari proses interaksi.

2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok

Interaksi semacam ini terjadi antara orang dan kelompok. Orang-orang sangat ingin terlibat satu sama lain dan kelompok. Hubungan seorang guru dengan orang-orang atau anak-anak di sekolah adalah salah satu contohnya. Jenis komunikasi ini juga menunjukkan bagaimana kepentingan pribadi bertepatan dengan kepentingan kelompok.

3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Interaksi ini melibatkan komunikasi di antara individu yang berhadapan, sering kali dengan kepentingan individu atau kelompok yang terlibat. Ini merupakan suatu entitas yang terkait dengan kepentingan individu dalam kelompok tertentu. (Pebriana, 2017).

2.2.5 Proses Terjadinya Interaksi Sosial

Tiga proses interaksi sosial yaitu tingkah laku komunikatif, pembentukan norma-norma kelompok, dan reaksi interpersonal (Newcomb dkk, 1978: 247). Penjelasananya

1. Tingkah Laku Komunikatif

Sikap individu dalam suatu kelompok dipengaruhi oleh sikap anggota lainnya, melibatkan proses saling mempengaruhi yang bisa bersifat tidak langsung atau langsung, melibatkan aspek komunikasi.

2. Pembentukan Norma - Norma

Kehidupan manusia memerlukan pedoman aturan untuk mengatur perilakunya. Aturan yang disetujui secara bersama dan diterima sebagai peraturan dikenal sebagai norma kelompok. Penerapan norma kelompok yang dibuat dan disepakati dalam suatu kelompok menjadi suatu keharusan.

3. Reaksi Interpersonal

Individu memperoleh penyesuaian terhadap perilaku orang lain melalui penerimaan informasi balasan atau umpan balik, terutama yang berhubungan dengan diri mereka sendiri. Mereka melakukan perbandingan antara sikap dan nilai orang lain dengan sikap dan nilai pribadi. Dampak dari umpan balik ini tergambar dalam pemudahan sosial, di mana tindakan yang serupa dari anggota kelompok dapat memengaruhi dan memperkuat perilaku tersebut. (Dr.Hj.Binti Maunah, 2016).

2.2.6 Syarat - Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Ada dua syarat utama terjadinya interaksi sosial, hal itu sesuai dengan pendapat Dayakisni (2009:119) bahwa, kontak sosial dan komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial berlangsung. Penjelasannya:

1. Kontak Sosial

Masing-masing pihak bereaksi terhadap yang lain, namun tidak selalu dengan melakukan sentuhan fisik dan Sebaliknya, interaksi antara dua pihak adalah reaksi sosial. Namun, di zaman teknologi canggih ini, kontak sosial tidak hanya mengacu pada interaksi langsung; Ini juga bisa merujuk pada interaksi tidak langsung. Misalnya, melalui media yang berkaitan dengan teknologi informasi

a. Kontak primer

Adalah Timbul dari kontak langsung, yang meliputi interaksi tatap muka, jabat tangan, senyuman, kontak mata, dan lain sebagainya.

b. Kontak sekunder

Merupakan bentuk komunikasi tidak langsung, seperti panggilan telepon atau penulisan surat, yang membutuhkan perantara. Jelas bahwa terjadi interaksi timbal balik antara orang yang berkomunikasi dan orang yang dikomunikasikan dalam pertemuan primer dan sekunder, menghasilkan terciptanya percakapan antara keduanya. saling pengertian dan kerja sama yang solid antara komunikator dan penerima pesan sangat krusial untuk menjaga kelancaran interaksi sosial selama pertukaran ini.

2. Komunikasi

Artinya menghubungkan atau membentuk hubungan dengan orang lain. Komunikasi verbal dan non-verbal adalah dua bentuk komunikasi. Menurut De Vito (Sugiyono, 2005: 4) Ada lima kualitas yang membentuk komunikasi, khususnya: Keterbukaan yaitu, kesiapan kedua belah pihak untuk menjadi rentan, menanggapi orang lain, dan mengalami pikiran dan perasaan mereka adalah apa yang mendefinisikan komunikasi interpersonal. Agar kontak interpersonal menjadi lebih bermakna dan produktif, keterbukaan ini sangat penting.

a. Keterbukaan atau openness

Keterbukaan yaitu, kesiapan kedua belah pihak untuk menjadi rentan, menanggapi orang lain, dan mengalami pikiran dan perasaan mereka adalah apa yang mendefinisikan komunikasi interpersonal. Agar kontak interpersonal menjadi lebih bermakna dan produktif, keterbukaan ini sangat penting. Keterbukaan ini menunjukkan bahwa kedua belah pihak memiliki tujuan untuk memahami dan mengungkapkan kepribadian masing-masing, dalam contoh ini, antara komunikator dan komunikan.

b. Empati

Dalam komunikasi antarpribadi, penting bagi komunikator untuk menunjukkan empati. Kondisi kondusif dalam komunikasi antarpribadi tercipta ketika komunikator mengekspresikan rasa

empati terhadap komunikan. Empati diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain. Menurut Surya (2003), yang dikutip oleh Sugiyo (2005:5), empati dapat didefinisikan sebagai kesiapan untuk memahami orang lain secara menyeluruh, termasuk aspek yang tampak dan tersembunyi, terutama dalam hal perasaan, pikiran, dan keinginan. Dengan mempraktikkan empati, upaya dilakukan untuk mendekatkan diri sejauh mungkin dengan perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain. Dalam konteks psikologis, mengekspresikan empati oleh komunikator kepada komunikan selama berkomunikasi mendukung terbentuknya hubungan yang didasari oleh saling pengertian, penerimaan, pemahaman, dan kesamaan.

c. Dukungan

Ketika terlibat dalam komunikasi interpersonal, komunikator harus memiliki sikap yang mendukung untuk membujuk komunikan untuk melanjutkan percakapan. De Vito (1989) yang dikutip Sugiyo (2005: 5) berpendapat kuat bahwa Tanpa lingkungan yang mendukung, keterbukaan dan empati akan cepat pudar. Artinya Lingkungan komunikator, khususnya, harus mendorong atau membantu selama komunikasi interpersonal.

d. Perasaan positif

Dalam komunikasi interpersonal, sikap komunikator, terutama sikap positifnya, menyampaikan perasaan yang menyenangkan. Dalam hal ini, memiliki sikap positif menunjukkan bahwa komunikator cenderung bertindak dengan cara yang mempromosikan komunikasi. Dalam hubungan interpersonal, perilaku positif dapat diamati setidaknya melalui dua aspek atau unsur. Pertama, komunikasi interpersonal seharusnya mencerminkan nilai positif dari pihak yang berkomunikasi. Ini berarti bahwa jika komunikator menunjukkan sikap positif terhadap komunikasi, maka kemungkinan besar komunikasi juga akan merespons dengan sikap positif. Sebaliknya, sikap negatif dari komunikator dapat memicu respon negatif dari komunikasi. Kedua, adanya perasaan positif pada diri komunikator. Ini mengindikasikan bahwa situasi dalam komunikasi antar pribadi seharusnya menciptakan suasana yang menyenangkan. Jika kondisi ini tidak terpenuhi, komunikasi dapat terhambat dan bahkan dapat mengakibatkan pemutusan hubungan.

e. Kesetaraan

Kesamaan membuktikan kesetaraan antara komunikator dan komunikasi. Kesetaraan ini adalah komponen kunci dari komunikasi interpersonal yang membuat percakapan mengalir

dan bahkan berkontribusi pada keberhasilannya. Jika komunikator menganggap dirinya lebih unggul daripada komunikan dalam komunikasi interpersonal, jarak akan terjadi, yang akan menghalangi komunikasi. Namun, komunikan akan merasa lebih nyaman dan proses komunikasi akan berjalan lebih lancar jika komunikator menyelaraskan dirinya dengan komunikan. Menurut penilaian beberapa spesialis yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa syarat terjadinya interaksi sosial melibatkan kontak sosial dan komunikasi, baik itu kontak primer maupun kontak sekunder, serta melibatkan komunikasi verbal dan non-verbal. Saat menyusun kuesioner interaksi sosial, persyaratan di atas akan berfungsi sebagai indikator. (Dr.Hj.Binti Maunah, 2016).

2.2.7 Faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial

Seseorang, termasuk murid, mengembangkan pola perilaku melalui interaksi sosial dengan orang lain yang sesuai dengan lingkungan mereka. Kekhawatirannya adalah bahwa jika siswa tinggal di lingkungan yang buruk, itu dapat berdampak negatif terhadap perkembangan diri siswa. Jika lingkungannya bagus, ini tidak akan menjadi masalah bagi perkembangan siswa. Dengan demikian, pertumbuhan seseorang atau siswa dapat dipengaruhi oleh keadaan sosial atau lingkungan hidup mereka. Selain itu, norma sosial juga menghambat pertumbuhan interaksi sosial di kalangan

siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Santosa (2004:12) Ini menjelaskan unsur-unsur yang mempengaruhi interaksi sosial sebagai berikut :

1. Sifat situasi sosial

Cara seseorang berperilaku terhadap orang tersebut dalam keadaan ditentukan oleh konteks sosial..

2. Norma-norma yang berlaku dalam kelompok sosial tertentu

Kekuatan norma kelompok memiliki dampak signifikan pada seberapa sering orang terhubung secara sosial.

3. Tren kepribadian mereka sendiri

Setiap orang memiliki tujuan kepribadian yang terkait dengan masalah mereka yang mempengaruhi perilaku mereka.

4. Kecenderungan transitori seseorang

Setiap orang terlibat dalam interaksi sosial dalam parameter status sementara mereka.

5. Proses memahami dan menafsirkan suatu situasi

Setiap keadaan memiliki arti penting bagi individu, yang membentuk bagaimana orang itu memandang dan memahami keadaan.

(Dr.Hj.Binti Maunah, 2016).

2.2.8 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

1. Interaksi Sosial Asosiatif

Merupakan bentuk interaksi yang mengarah pada bentuk penyatuan. Kategorisasi interaksi sosial yang terkait dengan proses asosiatif dibagi menjadi:

a. Kerja sama (cooperation)

Ini merupakan upaya bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.

b. Akomodasi

Ini adalah proses penyesuaian sosial yang terjadi dalam interaksi antar individu dengan kelompok masyarakat, bertujuan untuk mengurangi konflik.

c. Asimilasi

Ini adalah suatu proses sosial di mana sekelompok individu yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda berinteraksi secara intensif satu sama lain dalam jangka waktu yang lama. Dampak dari interaksi tersebut menyebabkan perlahan-lahan terjadinya perubahan dalam budaya asal mereka, baik dalam karakter maupun bentuk, membentuk kebudayaan baru yang merupakan hasil dari percampuran budaya.

d. Akulturasi

Ini adalah suatu fenomena sosial di mana suatu kelompok masyarakat dengan kebudayaan khas dihadapkan pada unsur-unsur

kebudayaan asing. Dalam proses ini, unsur-unsur kebudayaan asing tersebut secara perlahan diterima dan diintegrasikan ke dalam kebudayaan lokal tanpa menghilangkan identitas atau karakteristik unik dari kebudayaan tersebut.

2. Interaksi Sosial Disosiatif

Ini adalah bentuk interaksi sosial yang mengakibatkan terjadinya perpecahan. Proses perpecahan tersebut menunjukkan bahwa kehidupan masyarakat tidak bersifat statis. Prosesnya mempunyai tiga bentuk, yaitu:

a. Persaingan

Merupakan upaya orang atau kelompok sosial tertentu untuk memenangkan atau mencapai tujuan dalam lingkungan kompetitif tanpa membahayakan lawan mereka secara fisik.

b. Kontravensi

Merupakan jenis dinamika sosial yang ada antara persaingan dan konflik. Tidak senang, baik yang diungkapkan secara terbuka maupun tertutup, terhadap orang, kelompok, atau aspek budaya kelompok tertentu, adalah salah satu jenis pelanggaran. Meskipun tidak sampai pada titik perselisihan atau konfrontasi, sikap ini berpotensi berubah menjadi kebencian.

c. Konflik

Merupakan proses sosial antara individu atau kelompok orang tertentu yang disebabkan oleh kesalahpahaman dan kepentingan mendasar yang menciptakan kesenjangan atau pemisahan yang

mencegah peserta perselisihan berinteraksi secara sosial (Dr.Hj.Binti Maunah, 2016).

2.2.9 Pengukuran interaksi Sosial

Pengukuran perkembangan sosial berupa kuisioner atau angket yang disusun berdasarkan skala bertingkat (likert).

Pengukuran variabel perkembangan sosial anak dapat dilakukan dengan memanfaatkan skala Likert. Beberapa item pertanyaan dengan pertanyaan favorable dan unfavorable digunakan dalam ukuran ini. Pernyataan-pernyataan tersebut mempunyai 4 (empat) alternatif jawaban :

Soal favorable :

- | | |
|-------------------|---|
| 1. Selalu : | 4 |
| 2. Sering : | 3 |
| 3. Jarang : | 2 |
| 4. Tidak pernah : | 1 |

Soal Unfavorable

- | | |
|-------------------|---|
| 1. Selalu : | 1 |
| 2. Sering : | 2 |
| 3. Jarang : | 3 |
| 4. Tidak Pernah : | 4 |

Langkah-langkah pengkategorisasian tiap variabel adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui kategori skor yaitu menggunakan rumus (Saifuddin Azwar, 2012). Menjelaskan

$$X_{\min} = \text{skor rendah} \times \text{jumlah pertanyaan}$$

$$X_{\max} = \text{skor tinggi} \times \text{jumlah pertanyaan}$$

$$\text{Range} = X_{\max} - X_{\min}$$

$$\text{Mean} = (X_{\max} + X_{\min})/2$$

$$\text{SD} = \text{Range}/6$$

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menetapkan kategorisasi pada setiap variabel dengan mengacu pada ketentuan berikut:

1. Rendah : $X < M - 1. SD$
2. Sedang : $M - 1. SD \leq X < M + 1. SD$
3. Tinggi : $M + 1. SD \leq X$

(Anggun Tias Pangestu, 2022).

2.3 Konsep Anak Usia Prasekolah

2.3.1 Definisi

Anak didefinisikan sebagai seseorang yang berusia di bawah 18 tahun, terkecuali jika ditentukan hal lain berdasarkan hukum suatu negara (Anggeriyane et al., 2022).

Rentang usia prasekolah mencakup anak-anak yang berusia antara 3 hingga 6 tahun. Setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan

secara unik, yang dapat bervariasi antara satu anak dengan anak lainnya. Mungkin ada anak yang pertumbuhan fisiknya sangat cepat, namun bahasanya lebih lambat. Pada anak yang lain akan dijumpai kebutuhan berteman lebih besar dibandingkan dengan anak lainnya (Anggeriyane et al., 2022).

2.3.2 Tumbuh kembang anak usia prasekolah

1. Pertumbuhan anak usia prasekolah

Pertumbuhan merujuk pada peningkatan ukuran tubuh dan elemen-elemen lainnya, termasuk jumlah sel, jaringan, struktur, dan sistem, yang dapat diukur secara kuantitatif. Contohnya, pertumbuhan fisik dapat diamati melalui peningkatan berat badan, tinggi badan, kepadatan tulang, serta perkembangan struktur gigi yang dapat diprediksi. Periode prenatal, bayi, dan remaja umumnya mengalami pertumbuhan yang paling cepat. (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

Tubuh anak usia prasekolah akan tumbuh 6,5-7,8 cm per tahun. Rata-rata tinggi badan anak usia 3 tahun adalah 96,2 cm, anak usia 4 tahun adalah 103,7 cm, dan anak usia 5 tahun adalah 118,5 cm. Pertambahan berat badan pada usia prasekolah sekitar 2,3 kg per tahun. Rata-rata berat badan anak usia 3 tahun adalah 14,5 kg, dan pada usia 5 tahun meningkat menjadi 18,6 kg. Tulang akan tumbuh sekitar 5-7,5 cm per tahun (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

2. Perkembangan anak usia prasekolah

Perkembangan adalah urutan modifikasi terorganisir pada struktur, emosi, pikiran, atau perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman, pembelajaran, dan kedewasaan. Perkembangan adalah proses dinamis dan berkelanjutan yang berubah sepanjang hidup dan ditandai dengan urutan peningkatan, keadaan stabil, dan penurunan. Pertumbuhan dan perkembangan manusia adalah hasil dari interaksi antara pengaruh lingkungan dan keturunan (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

a. Perkembangan otak anak

Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman awal memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan otak, khususnya dalam konteks plastisitas saraf. Temuan ini memberikan pemahaman lebih lanjut tentang keterkaitan antara pengasuhan alam. Otak bayi yang baru lahir, yang terdiri dari sekitar 100 miliar neuron, mengalami perkembangan yang pesat, dan pada usia tiga tahun, setiap neuron atau sel saraf telah membentuk rata-rata 15.000 koneksi. (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

b. Perkembangan Psikososial

Erik Erikson menyatakan bahwa pada tahap prasekolah, tugas perkembangan psikososialnya adalah membangun inisiatif dan mengatasi rasa bersalah. Biasanya, anak-anak prasekolah

menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi dan semangat untuk menjelajahi hal-hal baru. (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

c. Perkembangan Kognitif

Anak-anak prasekolah berada dalam tahap pra-operasi, berdasarkan hipotesis Jean Piaget. Pada tahap ini di dominasi oleh pemikiran pra-operasi, yang didasarkan pada persepsi realitas yang mementingkan diri sendiri. Seorang anak yang berada dalam tahap pra-konseptual pemikiran pra-operasi masih egosentris dan terbatas dalam bagaimana mereka dapat mendekati tantangan.

d. Perkembangan Moral dan Spiritual

Pada masa prasekolah, anak-anak mampu memahami konsep moralitas dan mulai mengembangkan inner voice yang berfungsi sebagai peringatan atau ancaman dalam diri mereka. Tahap perkembangan ini, yang berlangsung antara dua dan tujuh tahun, diklasifikasikan oleh Kohlberg sebagai prakonvensional karena penekanannya pada hukuman dan kepatuhan (Kohlberg, 1984). Anak-anak prasekolah akan nurut pada otoritas (orang dewasa) (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

d. Perkembangan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar (fisik) mencakup gerakan otot dan penggunaan seluruh tubuh yang diperlukan untuk menjalankan aktivitas sehari-hari, seperti duduk tegak di meja, jogging, melompat, serta berdiri dan berjalan. Keterampilan yang berkaitan

dengan koordinasi tangan-mata, termasuk berenang, mengendarai sepeda atau skuter, dan melempar, menangkap, dan menendang bola.

e. Perkembangan Motorik Halus

Ada dua jenis keterampilan motorik, yaitu kasar dan halus. Keterampilan motorik halus digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan perawatan diri, seperti memakai sepatu, makan sendiri, dan menyikat gigi sendiri. Perkembangan keterampilan motorik halus sangat vital untuk kesehatan keseluruhan anak. Dari lahir hingga usia delapan tahun, anak terus mengembangkan dan mengintegrasikan fungsi serta bakat motorik mereka. (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

f. Perkembangan Sensorik

Sejak lahir, pendengaran sudah lengkap pada masa prasekolah. Bahkan di usia prasekolah, indera peraba dan penciuman masih berkembang. Balita muda memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk tidak sengaja menelan benda asing, walaupun kemampuan indera perasa mereka mungkin kurang halus dibandingkan dengan anak-anak yang lebih besar. Kemampuan visual terus berkembang dan harus sama baiknya secara bilateral. Pada usia 5 tahun, seorang anak diharapkan memiliki ketajaman visual sekitar 20/40 atau 20/30. Pada masa ini,

penglihatan warna masih tetap utuh. (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

g. Perkembangan Komunikasi dan Bahasa

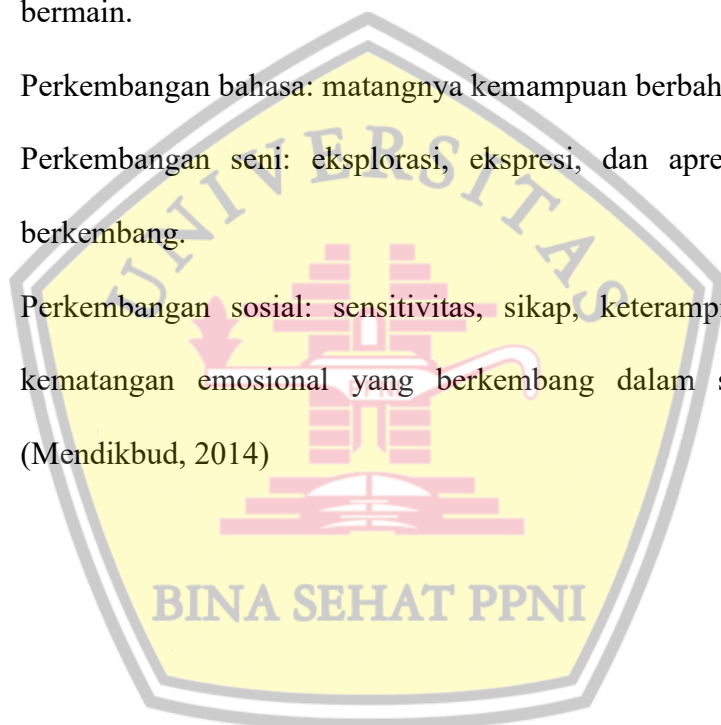
Masa prasekolah merupakan periode di mana anak-anak menyempurnakan kemampuan berbahasa. Pada usia tiga tahun, anak-anak mampu mengungkapkan diri dalam kalimat singkat yang mencakup informasi penting. Kosakata anak usia tiga tahun umumnya terdiri dari sekitar 900 kata. Anak-anak prasekolah memiliki kemampuan untuk mempelajari 10-20 kata baru setiap hari, dan ketika mencapai usia lima tahun, kosakata mereka biasanya berkembang menjadi sekitar. (Fika Nur Indriasari & Etik Pratiwi, 2024)

h. Perkembangan Emosional dan Sosial

Anak-anak prasekolah umumnya mengalami perubahan emosi yang signifikan. Mereka bisa merasa senang, bahagia, dan bingung dalam satu waktu, lalu menjadi sangat kecewa pada waktu berikutnya. Anak-anak pada usia ini memiliki imajinasi yang kaya dan kekhawatiran yang terasa nyata. Sebagian besar dari mereka telah belajar untuk mengontrol perilaku mereka. (Ns. Arif Rohman Mansur, 2019).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan pada anak usia prasekolah adalah :

1. Perkembangan moral dan keagamaan: perkembangan perilaku positif yang berasal dari nilai-nilai agama dan moral, termasuk interaksi dalam konteks bermain.
 2. Perkembangan fisik-motorik: matangnya kemampuan gerak tubuh dalam situasi bermain.
 3. Perkembangan kognitif: matangnya proses berpikir dalam konteks bermain.
 4. Perkembangan bahasa: matangnya kemampuan berbahasa.
 5. Perkembangan seni: eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni yang berkembang.
 6. Perkembangan sosial: sensitivitas, sikap, keterampilan sosial, dan kematangan emosional yang berkembang dalam situasi bermain.
- (Mendikbud, 2014)



2.4 Jurnal yang Relevan

Tabel 2. 1 Jurnal yang relevan

NO	JUDUL JURNAL	PENELITI, TAHUN	TUJUAN	METODE	HASIL
1	Hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul	Nova Galih Saputri ¹ , Anggit Eka Ratnawati ² , Eka Oktavia ³ Tahun 2023	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara berapa lama anak usia prasekolah memanfaatkan gadget dan seberapa baik mereka mampu berkomunikasi dengan orang lain.	Analitik kuantitatif dengan pendekatan cross sectional digunakan sebagai metode penelitian pada tahun 2023 terhadap anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Masyithoh Ngasem Bantul. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengumpulkan sampel sebanyak 66 individu melalui penggunaan metode purposive sampling. Kuesioner dan lembar observasi digunakan sebagai alat. Chi square digunakan untuk analisis data.	Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian ini, maka dapat dikatakan bahwa karakteristik orang tua adalah sebanyak 35 orang (53%) menjadi usia ayah terbanyak dengan usia 36-45 tahun, sebanyak 43 orang (65,2%) adalah pendidikan terakhir ayah yaitu SMA, sebanyak 30 orang (45,5%) menjadi mayoritas pekerjaan buruh. Sebanyak 36 orang (54,5%) menjadi usia terbanyak ibu dengan usia 36-45 tahun, sebanyak 52 orang ibu (78,8%) dengan pendidikan terakhir SMA, lalu sebanyak 49 orang ibu (74,2%) tidak bekerja. Pendapatan keluarga sebagian besar berada pada tingkat rata-rata yaitu sebanyak 35 orang (51,5%). Mayoritas pengguna gadget termasuk dalam kategori lama, yakni 39 orang (40,9%). Keterampilan komunikasi sosial mayoritas rendah yaitu 38 orang (57,6%). Oleh karena itu, terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul dengan nilai p-value $0,002 < \alpha (0,05)$.

2	Correlation of gadget use on social behavior and learning interest of elementary school student	Safitri Dwi Aryanti Muchsin Nur, 2023	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar dengan mencari faktor penyebab pengaruh ketiga variabel tersebut khususnya siswa kelas 1-6 di kota bekasi	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan korelasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Harapan 1 Bekasi. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan probabilitas dan teknik proporsional random sampling. Instrumen penelitian yang terdiri dari 35 kuesioner disebar dengan menggunakan desain penelitian survei di Sekolah Dasar (SD) Negeri Harapan Baru 1 Bekasi dengan jumlah sampel sebanyak 100 siswa. Pengolahan data dengan aplikasi SmartPls untuk mengevaluasi outer model, inner model, validasi instrumen analisis dan pengujian hipotesis.	Berdasarkan penelitian, hasil perhitungan SmartPLS menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap perilaku sosial dan minat belajar. Hal ini ditunjukkan dengan P-value $\leq 0,050$ dan P-value 0,000 yang diperoleh dari hasil penelitian. Selain itu uji t penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dengan nilai uji t sebesar 29,407 dan minat belajar dengan nilai uji t sebesar 16,002 menunjukkan bahwa pengaruh atau dampak berdasarkan penelitian perilaku sosial adalah signifikan. penggunaan gadget berkorelasi positif dengan perilaku sosial dan minat belajar siswa di SDN Harapan Baru 1 Bekasi. Mengurangi ketergantungan anak atau siswa terhadap penggunaan gadget sehari-hari membutuhkan pengawasan dan informasi penting dari pendidik atau orang tua. Siswa sering menggunakan gadget untuk bermain game, menonton YouTube, dan menggunakan Tik- Tok. Hal ini sering mengakibatkan siswa lupa waktu dan menjadi tergantung pada teknologi.
3	Social interaction of students with gadget: Patterns and experiences during school time	Airlangga Auliarachman Diadi Muhamad Fadhil Nurdin & Wahyu Gunawan Tahun 2023	bertujuan untuk mengetahui aktivitas interaksi sosial siswa melalui gadget dan dalam kehidupan nyata	Penelitian deskriptif kualitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X, XI dan XII SMA IT Plus Bina Bangsa Sejahtera Kota Bogor. Sebanyak 30 responden dipilih secara acak dan diwawancara oleh guru SMA IT Plus Bina Bangsa Sejahtera Kota Bogor. Tiga teknik wawancara, observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data kualitatif dilakukan dengan	Penelitian ini menyoroti interaksi sosial di kalangan siswa di SMA IT Plus Bina Bangsa Sejahtera Bogor, khususnya dengan fokus pada peran gadget. Hasil-hasil ini mengungkap pola-pola utama interaksi sosial, dan menekankan kerja sama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi, persaingan, dan pertentangan. Studi ini menekankan ketergantungan yang signifikan pada gadget untuk interaksi sosial dan pentingnya menafsirkan komunikasi yang dimediasi perangkat untuk menghindari kesalahpahaman.

				menggunakan kerangka yang dikemukakan oleh Miles dan Humberman (1994). Untuk itu diperlukan validasi silang data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memastikan keandalan dan kredibilitas data penelitian.	
4	Gadgets and their impact on child development	Zarina Mohd Zain , Fatin Nur Najidah Jasmani, Nurul Hadirah Haris and Suzei Mat Nurudin Tahun 2022	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji permasalahan ketergantungan gadget pada anak serta dampak penggunaan gadget yang berlebihan dan apakah memberikan dampak positif atau negatif terhadap tumbuh kembang anak	Metode yang digunakan adalah kualitatif. Populasinya terdiri dari orang tua, pengasuh dan guru dari anak usia 10-14 tahun yang terpapar gadget yang berdomisili di kawasan Saremban. Sebanyak 15 sampling dipilih antara anak, pengasuh, orang tua, dan guru melalui wawancara tatap muka. Instrumen menggunakan wawancara. Analisa data menggunakan analisis tematik.	teknologi dan gadget membuat hidup lebih mudah. Studi ini menemukan konsentrasi dan efek penggunaan gadget pada anak-anak. Pada dasarnya anak-anak menggunakan gadget untuk belajar dan hiburan karena berguna dan nyaman. Namun dampak penggunaan gadget harus tetap diperhatikan. Dampak negatifnya tetap ada bahkan ketika anak-anak menggunakan teknologi untuk belajar, browsing internet, atau mengumpulkan informasi, terutama jika mereka sering melakukannya.
5	The effect of using gadgets on the ability of early childhood social interaction in Raudhatul	Yeni Astuti 1, Zuhairansyah Arifin2 Tahun 2022	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah keterampilan interaksi sosial anak usia dini di	Purposive sampling merupakan salah satu pendekatan non-probability sampling yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Angket, lembar wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan tahapan uji normal, linier,	Dari pengolahan data dapat disimpulkan pengolahan data dapat diketahui bahwa tidak mempunyai kemampuan interaksi sosial yang belum berkembang pada anak usia dini di RA Dewi Anggrek (BB) yaitu 0%, sedangkan pengaruh gadget dari 21 anak rata-rata sebesar 36% dan rata-rata kemampuan komunikasi sosial sebesar 72.52%. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara

	Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru City		RA Dewi Anggrek Pekanbaru dipengaruhi oleh penggunaan gadget.	dan homogenitas digunakan untuk mengolah data. Uji regresi linier langsung dengan tingkat kepercayaan 95% (0,05) digunakan untuk analisis data, sehingga H_0 disetujui sementara H_a ditolak.	variabel X dan variabel Y, seperti yang ditemukan dalam penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan interaksi sosial anak-anak. Informasi ini berasal dari hasil penelitian yang dilakukan di program anak usia dini RA Dewi Anggrek Pekanbaru. Penelitian ini menghasilkan nilai Sig sebesar 0,948, dan karena nilai tersebut melebihi 0,05, maka hipotesis dianggap ditolak. Ketika pengaruh variabel penggunaan gadget kurang signifikan, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan interaksi sosial anak usia dini di RA Dewi Anggrek Pekanbaru tidak dipengaruhi oleh penggunaan gadget seperti yang diteliti. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan pentingnya kerjasama antara guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak, terutama dalam penggunaan gadget yang semakin pesat dan banyak digunakan dalam bermain.
6	Hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak	Juniah 1 , Edita Revine Siahaan2 Tahun 2022	Penelitian ini bertujuan untuk memperjelas hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial anak.	Sebanyak 384 responden diterima dalam penelitian dengan menggunakan pendekatan cross-sectional dan korelatif berdasarkan artikel jurnal yang membahas hubungan antara anak-anak dengan penggunaan perangkat dan kontak sosial. Menggunakan desain penelitian deskriptif dan korelatif, desain yang digunakan adalah analisis literatur tentang pengaruh intensitas gadget terhadap perubahan pada anak dan interaksi sosial. Prosedur	Kesimpulan yang dapat ditarik dari literatur review dengan jumlah total responden sebanyak 384 anak dapat disimpulkan bahwa: 1. Persentase anak yang menggunakan gadget dari total 384 responden adalah sebagai berikut: 151 anak dalam kelompok berat badan (39,32%), 140 dalam kategori sedang (36,45%), dan 93 dalam kategori ringan (24,21%). 2. Terdapat interaksi sosial mal adaptif pada anak pengguna gadget sebanyak 243 anak (63,28%), dan adaptif sebanyak 141 anak (36,71%) dari total

				<p>pengumpulan data disesuaikan dengan literature review dengan cara mengumpulkan hasil pencarian jurnal secara online melalui google scholar dengan kata kunci: Gadget, Interaksi Sosial, Anak. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan dan meringkas literature kemudian membandingkan beberapa literature dan selanjutnya dituangkan dalam pembahasan.</p>	<p>384 responden. 3. Terdapat hubungan yang sangat signifikan dari penggunaan gadget yang berdampak negatif bagi interaksi sosial pada anak.</p>
7	The effect of using gadgets related to social behavior of children in Setono Village ,Pekalongan	M. Naharul Ahyat Tahun 2022	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi agar anak-anak tidak kecanduan menggunakan gadget di desa Setono dan juga untuk memberikan pemahaman.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai metode penelitian. Populasi yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak di Rt 2 Rw 7 Desa Sentono Timur, Kecamatan Pekalongan Kota Pekalongan. Data dikumpulkan melalui metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis data kualitatif.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gadget pada anak di Desa Setono, Kecamatan Pekalongan Timur, memiliki dampak terhadap perkembangan perilaku sosial anak. Contohnya, ketika anak menonton konten yang mengandung unsur kekerasan, jika digunakan dengan tidak benar, anak-anak cenderung mempraktekkannya bersama teman-teman mereka, yang dapat membuat mereka menjadi agresif dan sedikit sombong. Ketika ditanya oleh orang tua, anak-anak sering kali menunjukkan sikap malas dan suka membantah. Penggunaan gadget pada anak menunjukkan variasi yang signifikan, dengan durasi rata-rata sekitar satu jam per hari, termasuk dalam bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton YouTube. Meskipun gadget memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak, hal ini tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja, tetapi ada juga media lain yang dapat memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, seperti televisi.</p>

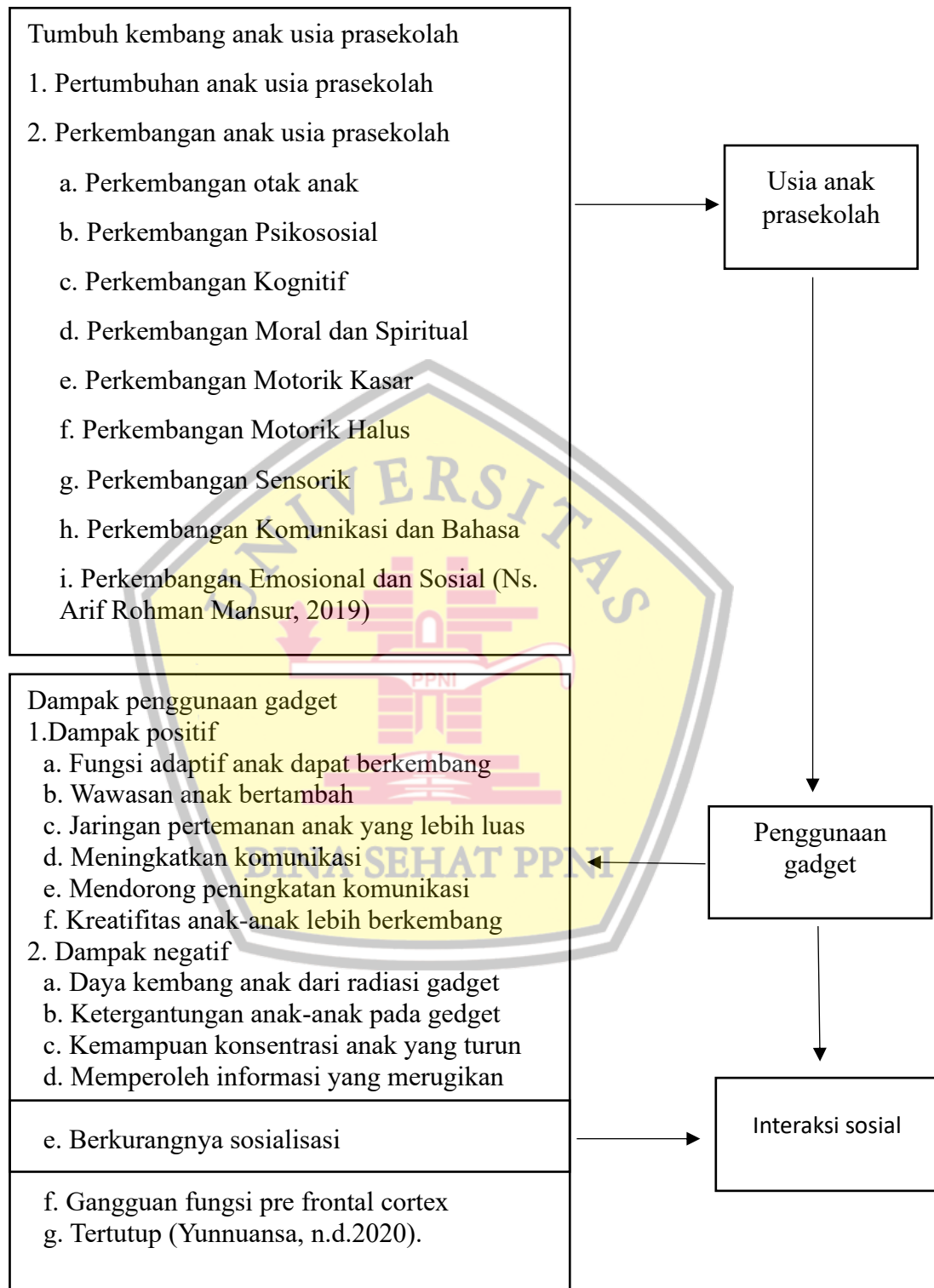
8	Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang	Maria Ariyanti Serlan1 , Irul Khotijah2 , Beatriks Novianti Bunga3 * Tahun 2021	Penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah interaksi sosial anak usia dini dan penggunaan gadget berkorelasi signifikan di Desa Pasir Panjang, Kecamatan Kota Lama, Kota Kupang.	Penelitian ini menerapkan desain penelitian kuantitatif dengan menggunakan metodologi penelitian korelasional untuk mengeksplorasi potensi hubungan antara interaksi sosial pada anak usia dini dan penggunaan gadget. Populasi penelitian melibatkan 93 orang tua dengan anak kecil yang menggunakan gadget. Namun, sebanyak 32 orang tua dengan anak kecil yang menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari dipilih sebagai sampel melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan angket, dan analisis data melibatkan penggunaan uji normalitas.	Menurut temuan penelitian, ada korelasi antara interaksi sosial anak usia dini di Desa Pasir Panjang, Kabupaten Kota Lama, Kota Kupang, dengan penggunaan gadget. Nilai koefisien antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah 0,808 dengan tingkat hubungan positif dan signifikan $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 diterima.
9	Durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia prasekolah, literatur Review	Dinda Puput Oktafia1 , Noor Yunida Triana2 , Roro Lintang Suryani3 Tahun 2021	Tujuan: Penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget dengan personal sosial pada anak usia prasekolah	Dalam tinjauan literatur ini, metode yang digunakan melibatkan studi pencarian sistematis di database terkomputerisasi seperti Academic Search Research, Google Scholar, BMJ, dan PubMed. Terdapat 12 jurnal yang dianalisis dengan rentang periode tahun 2016-2020. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen kuesioner, di mana variabel stres akademik diukur dengan menggunakan kuesioner berisi 20 pertanyaan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis univariat, khususnya distribusi	Ditemukan dari 12 artikel bahwa anak-anak usia prasekolah dimulai pada usia 4 hingga 6 tahun. Anak perempuan akan menggunakan gadget lebih sering daripada anak laki-laki, dengan rata-rata orang menggunakan satu atau dua jam setiap hari. Perkembangan sosial dan pribadi anak-anak prasekolah akan dipengaruhi oleh penggunaan gadget selama lebih dari satu hingga dua jam setiap hari. Berdasarkan temuan, studi literatur menunjukkan bahwa orang tua harus membantu anak-anak mereka dan memberlakukan batasan pada penggunaan elektronik mereka. Dalam situasi ini, profesional kesehatan mungkin berfungsi ganda sebagai pendidik untuk menjelaskan jumlah waktu yang tepat untuk dihabiskan menggunakan gadget

				frekuensi, untuk memberikan gambaran karakteristik dan hasil dari setiap variabel.	dan konsekuensi potensial dari menggunakannya lebih lama dari yang disarankan..
10	Hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap.	Sujianti, 2018	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif korelatif. dengan menggunakan cross sectional. Subyek penelitian ini ialah ibu anak prasekolah umur 5 sampai 6 tahun dengan memakai gadget. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh orang tua anak prasekolah umur 5 sampai 6 tahun yang memakai gadget tahun 2018 sejumlah 212. Salah satu teknik pengambilan sampel adalah simple random sampling. Sesudah memakai rumus, jumlah sampel sebanyak 50 orang. Pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada ibu-ibu yang memiliki anak usia prasekolah. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk menilai durasi penggunaan gadget dan melihat perkembangan sosial anak-anak tersebut. Kuesioner mengenai perkembangan sosial anak prasekolah yang digunakan diadaptasi dari Gunawan MAA (2017), yang telah melewati uji reliabilitas dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0.768, dan uji validitas menggunakan rumus Product Moment Pearson dengan r	Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa di TK Islam Al Irsyad 02 Cilacap pada tahun 2018, tidak terdapat hubungan signifikan secara statistik antara durasi dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak-anak prasekolah. Semua orang tua memiliki keinginan untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak mereka. Meskipun demikian, setiap tindakan dan perbuatan dimotivasi oleh pengetahuan, pengalaman, dan latar belakang. Penulis membuat rekomendasi bahwa orang tua harus mengawasi penggunaan teknologi anak-anak mereka berdasarkan temuan penelitian.

				tabel = 0.361 dan nilai r hitung antara 0.515-1. Data dianalisis secara univariat dan bivariat menggunakan uji Chi Square	
--	--	--	--	---	--

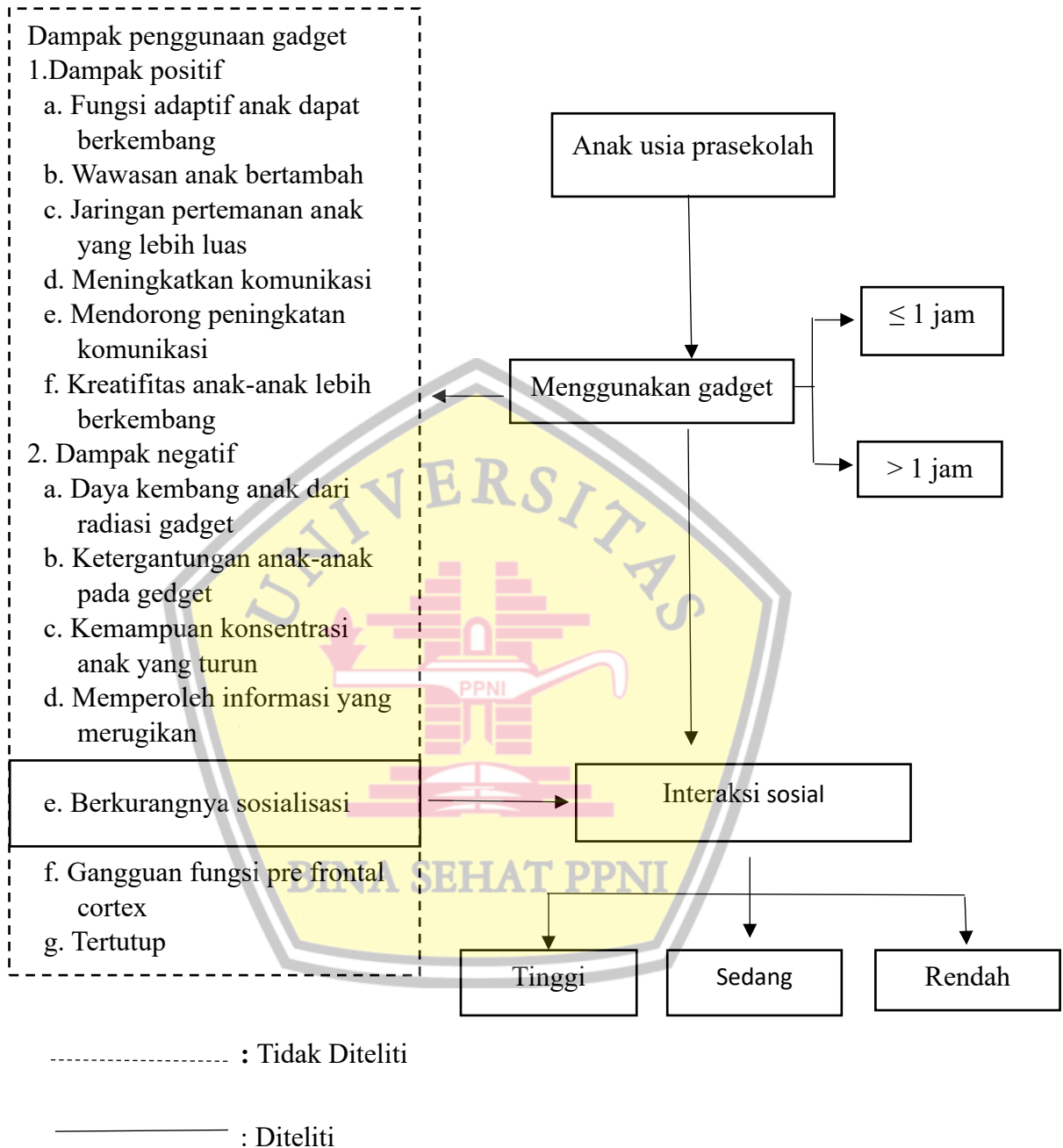


2.5 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka teori tentang hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak prasekolah

2.6 Kerangka konsep



Gambar 2.2 Kerangka konseptual tentang hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto

2.7 Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah jawaban provisional dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan, 2016). Hipotesis penelitian dalam penelitian ini :

H0 : Ada hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto. Jika digunakan lebih dari 1 jam maka akan mempengaruhi interaksi sosial anak, ketergantungan anak terhadap gadget, menurunnya konsentrasi, dan menurunnya sosialisasi.

