

## BAB 4

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian dibagi menjadi gambaran lokasi penelitian, data umum. Data umum menampilkan karakteristik responden yaitu: Jenis kelamin anak, usia anak, tingkat pekerjaan orangtua, tingkat pendidikan orang tua, pengawasan orangtua saat bermain gadget, durasi penggunaan gadget.

#### 4.1 Gambaran Lokasi Penelitian

TK Pertiwi Kota Mojokerto ini terletak di jl. Gajah Mada No. 149, Mergelo, Balongsari, Kec.Magersari, Kota Mojokerto. TK Pertiwi ini berada dinaungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. TK Pertiwi ini berakreditasi A dan belum bersertifikat ISO dengan SK Izin Operasional 20/PD.PLB II/B II/74. Di TK pertiwi terdapat 4 kelas dan ruang perpustakaan.

#### 4.2 Data Umum

##### 4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi berdasarkan Usia Responden

Usia	Frekuensi	Presentase(%)
4 Tahun	12	24 %
5 Tahun	24	48 %
6 Tahun	14	28 %
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Sumber Data Penelitian 2022

Berdasarkan Tabel 4.1 Hasil Distribusi Frekuensi berdasarkan usia menunjukkan hampir setengah responden berusia 5 tahun yaitu sebanyak 24 responden (48%).

#### 4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase(%)
Laki – laki	24	48 %
Perempuan	26	52 %
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

#### **Sumber Data Penelitian 2022**

Berdasarkan Tabel 4.2 Hasil Distribusi Frekuensi jenis kelamin responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 26 responden (52%).

#### 4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua**

Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi	Presentase(%)
Bekerja	33	66 %
Tidak Bekerja	17	34%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

#### **Sumber Penelitian 2022**

Berdasarkan Tabel 4.3 Hasil Distribusi Frekuensi jenis pekerjaan orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua responden yaitu bekerja sebanyak 33 orang (66%).

#### 4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pendidikan Orang Tua**

<b>Pendidikan Orang Tua</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase(%)</b>
SD	8	16%
SMP	18	36%
SMA	19	38%
Perguruan Tinggi	5	10%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

#### **Sumber Data Penelitian 2022**

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil distribusi frekuensi Pendidikan Orang Tua menunjukkan sebagian besar orang tua responden berpendidikan SMA sebanyak 19 orang (38%).

#### 4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengawasan Orang Tua Saat Bermain Gadget

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pengawasan Orangtua Saat Bermain Gadget**

<b>Pengawasan Orangtua Saat Bermain Gadget</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase(%)</b>
Selalu	18	36%
Kadang – kadang	25	50%
Tidak Pernah	7	14%

<b>Total</b>	50	100%
--------------	----	------

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil distribusi frekuensi Pengawasan Orang Tua Saat Bermain Gadget menunjukkan sebagian besar pengawasan orang tua dalam Kategori Kadang-kadang yaitu sebanyak 25 orang (50%).

### 4.3 Data Khusus

#### 4.3.1 Durasi Penggunaan Gadget Dalam Sehari pada Anak Prasekolah di TK

Pertiwi Kota Mojokerto

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget**

<b>Durasi Penggunaan Gadget</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase(%)</b>
Lama penggunaan gadget < 1 jam	24	48%
Lama penggunaan gadget lebih dari 1 jam	26	52%
<b>Total</b>	50	100%

**Sumber Data Penelitian 2022**

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil distribusi frekuensi Durasi Penggunaan Gadget anak prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto menunjukkan sebagian besar lama penggunaan gadget dalam kategori lebih dari 1 jam yaitu sebanyak 26 Responden (52%).

### 4.3.2 Interaksi Sosial Anak Prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial**

Interaksi Sosial	Frekuensi	Presentase(%)
Rendah	19	38%
Sedang	24	48%
Tinggi	7	14%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Sumber Data Penelitian 2022**

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil distribusi frekuensi Interaksi Sosial Anak Prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto menunjukkan sebagian besar Interaksi Sosial Anak di TK Pertiwi dalam kategori Sedang yaitu sebanyak 24 Responden (48%).

### 4.3.3 Tabulasi Silang Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial

#### Anak Prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto

**Tabel 4.8 Tabulasi Silang Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial**

Interaksi Sosial	Durasi Bermain Gadget				Total		p-Value
	< 1 Jam	%	>1 Jam	%			
Rendah	4	16,7%	15	57,7%	19	38%	<b>0,001</b>
Sedang	14	58,3%	10	38,5%	24	48%	
Tinggi	6	25%	1	3,8	7	14%	
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>	

**Sumber Data Penelitian 2022**

Berdasarkan Tabel 4.8 Diatas, hasil tabulasi silang antara Interaksi Sosial dengan durasi Bermain Gadget pada anak menunjukkan sebagian besar responden memiliki interaksi sosial dengan kategori sedang dan durasi bermain gadget dengan durasi < 1 jam sejumlah 14 responden (58,3%). Sedangkan responden dengan interaksi sosial sedang dan durasi bermain gadget dengan durasi >1 jam yaitu 10 responden 38,5%.

Hasil Uji Ststistik menggunakan uji kolerasi Spearman Rho didapatkan nilai  $p\text{-value } 0,001 < \alpha (0,05\%)$  maka dapat disimpulkan  $H_1$  diterima, yang artinya ada hubungan antara intraksi sosial dengan Durasi Bermain Gadget dengan Interaksi sosial. Nilai coefesien Colerasi - 0,459 dalam kategori korelasi sedang dengan arah negative yang artinya semakin tinggi durasi bermain Gadget maka interkasi sosial semakin rendah.

#### **4.4 Pembahasan**

##### **4.4.1 Identifikasi Durasi Penggunaan Gadget di TK Pertiwi Kota Mojokerto**

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil distribusi frekuensi Durasi Penggunaan Gadget anak prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto diketahui bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget < 1 jam dalam sehari yaitu 24 responden (48%). Dan yang menggunakan gadget > 1 jam dalam sehari yaitu 26 responden (52%).

Hasil penelitian di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Huber 2018 yaitu bahwa penggunaan gadget dengan itensitas yang tinggi atau lama pada anak pra sekolah yaitu lebih dari jam per hari dan lebih dari 3 kali sehari dalam pemakaiannya. Pemakaian gadeget yang baik pada anak usia dini yaitu tidak lebih

dari 30 menit dan hanya 1 -2 kalipemakaian perharinya ( Brinttany, Huber, and Kate Highfield, 2018). Penelitian Derry dan Beranda didapatkan bahwa 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. Penggunaan gadget lebih dari 1 jam dalam sehari tidak baik karena memberikan dampak negatif (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).

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. 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 (Derry Iswidharmanjaya, 2017). Menurut The American of Pediatrics (2016) dan Canadian Paediatric Society (2015) pedoman lama penggunaan gadget pada anak. Anak-anak usia 3 hingga 6 tahun disarankan menggunakan gadget  $\leq 1$  jam.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif Dampak Positif penggunaan gadget mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, munculnya metode-metode pembelajaran baru, dampak negatif waktu terbuang sia-sia, mengganggu kesehatan, sulit konsentrasi pada dunia nyata, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain.

Alasan anak kecanduan gadget Menurut (Derry Iswidharmanjaya, 2017) beberapa alasan yang membuat seorang anak menjadi kecanduan gadget adalah, dikarenakan lebih menarik secara visual dan audio, tidak perlu melibatkan banyak orang, tidak terlalu menimbulkan resiko, menghindari konflik dengan teman, pemakaiannya lebih muda, dapat digunakan dimana saja.

Responden yang menggunakan gadget kurang dari 1 jam dalam sehari karena orang tua yang melakukan pengawasan kepada anak saat menggunakan gadgetnya. Pengawasan orang tua merupakan faktor penting dalam penggunaan gadget pada anak agar gadget yang digunakan memberikan dampak positif bagi anak karena kemajuan zaman tidak dapat dielakkan, akan tetapi dengan penggunaan gadget yang baik, maka penggunaan gadget dapat memberi manfaat bagi anak.

Responden yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam karena kurangnya orang tua yang mengawasi anaknya saat bermain gadget, sehingga anak menjadi kecanduan pada gadget. Penggunaan gadget yang melebihi batas yang diperbolehkan oleh para ahli kesehatan sesuai dengan usianya akan membuat anak kecanduan gadget.

Orang tua yang kurang memahami bahaya penggunaan gadget yang terlalu lama, sehingga orang tua memberikan kebebasan pada anak menggunakan gadget yang akan membuat anak tenggelam dengan kebiasaannya bermain gadget.

#### **4.4.2 Identifikasi Interaksi Sosial di TK Pertiwi Kota Mojokerto**

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil distribusi frekuensi Interaksi Sosial Anak Prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto menunjukkan sebagian besar Interaksi

Sosial Anak di TK Pertiwi dalam kategori Rendah sebanyak 19 responden (38%). Dan dalam kategori Sedang yaitu sebanyak 24 Responden (48%). Dan dalam kategori Tinggi sebanyak 7 responden (14%).

Faradilla menyatakan bahwa anak yang terlalu sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget akan lebih jarang berkomunikasi dengan dunia anaka yang seharusnya dihabiskan bersama teman-temannya, belajar dan juga aktif dalam tumbuh kembangnya (Faradillah, Hisni and Widowati, 2022).

Dalam penelitian ini terdapat 19 responden (38%) dengan kategori interaksi sosial rendah. Interaksi sosial yang rendah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu peran orang tua saat memberikan asuhan kepada anak, lingkungan, hubungan antar teman sebaya (Munisa, 2020), serta penggunaan gadget juga salah satu faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak (Nur Asiyah, Ari Sofia 2019).

Pola asuh orang tua termasuk salah satu faktor yang bisa menambah perkembangan ataupun penghambat tumbuhnya kreativitas pada anak. Anak yang terbiasa dengan kebiasaan dalam keluarga yang saling menghargai, menerima perbedaan pendapat anggota keluarga, sehingga ia akan tumbuh menjadi generasi terbuka, penuh dengan inisiatif yang baik, produktif, suka akan tantangan serta percaya diri (Robbiyah, Ekasari and Witarsa, 2018). Dalam penelitian ini sebagian besar orang tua responden yaitu bekerja sebanyak 33 orang (66%). Hasil penelitian ini sejalan dengan teori (Imron Riyanti, 2017) pekerjaan orang tua sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak. Sebab itu orang tua yang menjadi IRT

memiliki cukup waktu luang untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan tumbuh kembang anak terutama interaksi sosial anak. Orang tua banyak melakukan interaksi dua arah dengan anak sehingga perkembangan interaksi sosial anak prasekolah di lingkungan rumah maupun saat berada di sekolah cukup baik dan dapat terpantau lebih mudah.

Interaksi sosial yang diajarkan sejak kecil membuat manusia mengetahui cara hidup bermasyarakat, belajar akan peran yang akan menjadi identitas dirinya, dan juga memperoleh berbagai informasi. Saat ini setiap orang dapat melakukan kontak sosial maupun komunikasi melalui gadget seperti PC, laptop, smartphone, dan laptop (Novitasari, W. & Khotimah, 2016). Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya. Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Interaksi sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri dirumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota-anggota

keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya (Sri Lestari 2017).

Berdasarkan hasil penelitian di TK Pertiwi Kota Mojokerto diketahui bahwa sebagian besar mempunyai interaksi sosial sedang sebanyak 48%. Hal itu disebabkan salah satu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu penggunaan gadget yang melebihi batas yang di tentukan oleh para ahli akan membuat anak kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial.

Peneliti berasumsi diharapkan bahwa baik orang tua, maupun guru saat di sekolah. Guru bisa lebih memberikan tugas melalui permainan kelompok pada anak, mengajak anak untuk lebih mengenal teman-teman yang lain dan lingkungan sekitar anak. Dapat selalu memperhatikan dan mendukung setiap fase perkembangan anak, terutama interaksi sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) karena masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang anak. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan interaksi sosial anak sikap dan perilaku anak di lingkungan sekitarnya. Anak dengan kemampuan interaksi sosial yang tinggi akan lebih mudah bersosialisasi di lingkungan barunya karena adanya minat, motivasi, dan kesempatan untuk berbaur.

#### 4.4.3 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto

Berdasarkan tabel 4.8 didapatkan hasil bahwa dari 50 responden yang telah diteliti diketahui menunjukkan sebagian besar responden yaitu 24 responden memiliki interaksi sosial dengan kategori sedang dengan durasi bermain gadget < 1 jam sejumlah 14 responden (58,3%). Sedangkan responden dengan durasi bermain gadget >1 jam yaitu 10 responden (38,5%). Uji kolerasi spearman mendapatkan hasil ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan Intreraksi sosial anak,dengan nilai koefesien kolerasi (- 0,459) yang artinya kedua variable tersebut tingkat kekuatan hubungan kategori sedang.

Anak – anak yang menggunakan gadget secara overload time dari batas yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan pasif dalam berinterkasi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadget nya dari pada bermain dengan teman sebayanya (Pangastuti R. , 2017). Teori dari iswidarmajaya dan agency dalam buku *bila si kecil bermain gadget*(2014), tentang dampak negative penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap gadget itu adalah bagian dari hidupnya,hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orangtuanya,lingkungan, bahkan dengan teman sebayanya.

Penggunaan durasi gadget yang sangat tinggi pada anak usia dini di TK Pertiwi,Mojokerto,disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitar, yang dimana hampir kebanyakan anak usia dini sudah di

ijinkan orang tua mereka untuk menggunakan gadget, sehingga hal tersebut membuat anak-anak jadi meminta ke orang tua mereka untuk bermain gadget, dan beberapa orang tua sudah membelikan gadget sendiri untuk anaknya dengan alasan agar anak tidak menggunakan gadget orang tua untuk bermain game, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Faktor lain yang menyebabkan penggunaan gadget yang tinggi pada anak yaitu faktor pemahaman orang tua. Orang tua selalu membujuk anaknya yang sedang menangis menggunakan gadeget. Kurangnya pengetahuan orang tua mengenai batasan waktu bagi anak dalam bermain gadget dipengaruhi oleh faktor pendidikan orang tua. Orang tua yang berpendidikan lebih tinggi akan mempunyai pengetahuan yang semakin luas dibandingkan dengan tingkat pendidikan orang tua yang lebih rendah, semakin rendah pengetahuan orang tua maka semakin tinggi penggunaan gadget pada anak. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan gadget yang dapat berdampak negative bagi perkembangan interaksi sosial anak (Siti& Paulinus,2019)

Interaksi sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam berbagai periode tumbuh kembang anak. Interaksi sosial adalah tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. 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 4-6 tahun, interaksi dipusatkan untuk menjadi manusia social, belajar bergaul dengan orang lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Marta 2019) ) bahwa durasi penggunaan gadget berhubungan dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat Sunan Giri Jember. Pada penelitian ini ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah, terlihat bahwa hasil analisis diperoleh pula nilai  $OR = 4,469$ , artinya anak yang jarang menggunakan gadget mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai perkembangan sosial yang baik.

Hasil penelitian dari (Nur asiah, 2016) juga menyatakan lamanya durasi penggunaan gadget dapat menghambat interaksi sosial anak. Hal itu disebabkan Penggunaan gadget dengan intensitas waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada anak seperti anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas, mereka lebih memilih duduk diam didepan gadgetnya dengan permainan yang ada pada gadget dibandingkan bermain dan berinteraksi dilingkungan sekitarnya.

Dalam mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini sangat diperlukan dukungan dan peran orang tua. Peran orang tua terhadap penggunaan gadget bagi anak sangatlah besar, orang tua diperlukan membatasi waktu penggunaan gadget, serta orang tua juga harus memberikan contoh pada anak tidak menggunakan gadget saat berada didepan anak. Setiap orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak anaknya dalam menggunakan gadget, orang tua juga harus membatasi waktu penggunaan gadget dan lebih cerdas dalam memilih-milih aplikasi yang terdapat pada gadget serta harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget (Riyanti,2017)

Hal yang perlu dilakukan orang tua agar interaksi sosial anak lebih berkembang terlebih di masa pandemic ini, orang tua dapat mengajak anak bermain bersama- sama, jika waktu orang tua kurang maka orang tua dapat mengajak anak berkomunikasi hal-hal sederhana ataupun orang tua dapat bertanya kejadian-kejadian yang terjadi pada saat anak bermain dengan temanya. Orang tua juga dapat mengajak anak bermain peran, dalam hal ini orang tua dapat memberikan kebiasaan anak memilih bermain peran sesuai dengan peran kartun yang diidolakan anak agar anak-anak lebih tertarik. Saat bermain peran anak dapat mengeksplorasi perasaanya, serta dapat melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dan interaksi langsung.

