

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA
SEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TKQ MANHAJUS SA'ADAH
RENGASDENGKLOK KARAWANG TAHUN 2023**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
YOLANDA SUKMA
NPM 20.156.01.11.041**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MEDISTRA
INDONESIA
2024**

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA
SEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TKQ MANHAJUS SA'ADAH
RENGASDENGKLOK KARAWANG TAHUN 2023**

SKRIPSI

Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan (S1)
STIKes Medistra Indonesia



Disusun Oleh :
YOLANDA SUKMA
NPM 20.156.01.11.041

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MEDISTRA
INDONESIA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN
KEMAMPUANINTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH
(3-6 TAHUN) DI TKQMANJAHUS SA'ADAH RENGASDENGKLOK
KARAWANG TAHUN 2023**

SKRIPSI

**DISUSUN OLEH :
YOLANDA SUKMA
NPM 20.156.01.11.041**

**Skripsi ini Telah Disetujui
Tanggal ... Bulan ... Tahun 2024**

Pembimbing

**Nurti Yunika K Gea, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.A
NIDN. 0326067902**

**Mengetahui,
Kepala Program Studi Sarjana Keperawatan (S1)
STIKes Medistra Indonesia**

**Kiki Deniati, S.Kep.Ns.,M.Kep
NIDN. 0316028302**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Yolanda Sukma
NPM : 20.156.01.11.041
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Tahun 2023

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan (S1), Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia

DEWAN PENGUJI

Ketua Tim Penguji : Nurti Y.K Gea, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.A (.....)
NIDN. 0316028302

Pembimbing : Nurti Y.K Gea, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.A (.....)
NIDN. 0316028302

Anggota Tim Penguji : Lisna Agustina, S.Kep., Ns., M.Kep (.....)
NIDN. 0404088405

Mengetahui

Wakil Ketua I Bidang Akademik
STIKes Medistra Indonesia

Kepala Program Studi Ilmu
Keperawatan (S1)
STIKes Medistra Indonesia

Puri Kresnawati, SST.,M.KM
NIDN. 0309049001

Kiki Deniati, S.Kep,Ns.,M.Kep
NIDN. 0316028302

Disahkan,
Ketua STIKes Medistra Indonesia

Dr. Lenny Irmawaty SST, M.Kes
NIDN. 0319017902

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Yolanda Sukma

NPM : 20.156.01.11.041

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Tahun 2023.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bekasi
Penulis

Yolanda Sukma
Npm 20.156.01.11.041

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmatyang telah diberikan kepada penulis, baik berupa kesehatan fisik dan mental, makapenulis Dapat Menyelesaikan Hasil Penelitian Dengan Judul “Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Tahun 2023“. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk penelitian dan memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hari menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Usman Ompusunggu, S.E selaku Pembina Yayasan Medistra Indonesia.
2. Saver Mangandar Ompusunggu, S.E selaku ketua Yayasan STIKes Medistra Indonesia.
3. Vermona Marbun, MKM, selaku ketua BPH Yayasan Medistra Indonesia.
4. Dr. Lenny Irmawaty Sirait, SST., M.Kes selaku Ketua STIKes MedistraIndonesia.
5. Puri Kresna Wati, SST., MKM selaku Wakil I Bidang Akademik STIKesMedistra Indonesia.
6. Sinda Ompusunggu, S.H selaku Wakil II Bidang Administrasi dan Kepegawaian STIKes Medistra Indonesia.
7. Hainun Nisa, SST., M.Kes selaku Wakil III Bidang Kemahasiswaan danAlumni STIKes Medistra Indonesia.
8. Kiki Deniati, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku Kepala Program Studi SI Ilmu Keperawatan STIKes Medistra Indonesia (SI) dan Pendidikan Profesi Ners.
9. Rotua Surianny S, M.Kes, selaku Koordinator Mata Kuliah Skripsi.
10. Nurti Yunika K Gea, S.Kp., Ns,M.Kep Sp.A selaku dosen pembimbing skripsi, Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah ibu berikan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Lisna Agustina, S.Kep, Ns., M.Kep selaku dosen penguji skripsi.
12. Lina Indrawati, S.Kep.,Ns.,M.Kep, selaku wali kelas 3A Keperawatan yang telah memberikan banyak ilmu, masukan dan arahan serta dukungan dan motivasi selama proses pendidikan.
13. Seluruh Dosen dan Staff STIKes Medistra Indonesia yang turut membantumerikan banyak ilmu, masukan dan arahan selama proses pendidikan.
14. Teristimewa untuk kedua Orang tua saya, orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya untuk mewujudkan cita-cita berkat do'a dan dukungan mama dan papa saya bisa berada dititik ini.
15. Kedua kakak saya, Dara Stella dan Irfan Kamil. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulisan menempuh pendidikan selama ini, Terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis.
16. Rekan-Rekan Mahasiswa/i prodi S1 Ilmu Keperawatan angkatan 18 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah ini.
17. Semua pihak yang terlibat, mungkin tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu, Terima kasih untuk bantuan tenaga dan support yang diberikan.

Dan yang terakhir, Terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Bekasi,
Penulis,

Yolanda Sukma
20.156.01.11.041

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Praktis	5
2. Manfaat Teoritis.....	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II	1
A. Gadget	1
1. Definisi	1
2. Fungsi Gadget	2
3. Dampak Gadget.....	3
4. Penggunaan Gadget Anak Pra Sekolah	4
5. Durasi Penggunaan Gadget.....	6
B. Kemampuan Interaksi Sosial	7
1. Definisi Kemampuan Interaksi Sosial	7
2. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	8
3. Interaksi Sosial Usia Dini	12
C. Kerangka Teori	13
D. Kerangka Konsep	15

E. Hipotesis.....	15
BAB III.....	17
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	17
B. Populasi dan Sampel.....	17
C. Ruang Lingkup Penelitian.....	19
D. Variabel Penelitian	21
E. Definisi Operasional.....	21
F. Jenis Data.....	22
G. Teknik Pengumpulan Data.....	23
H. Instrumen Penelitian	24
I. Pengolaan Data	25
J. Analisa Data	26
K. Etika Penelitian.....	27
BAB IV.....	29
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	29
B. Hasil Penelitian	31
C. Pembahasan	33
D. Keterbatasan Penelitian.....	43
BAB V.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	20
Tabel 3.2 Definisi Operasional	21
Tabel 3.3 Coding Lama Penggunaan Gadget	26
Tabel 3.4 Coding Kemampuan Interaksi Sosial	26
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi lama penggunaan gadget pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang. Tahun 2023.	31
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi kemampuan interaksi sosial anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.....	32
Tabel 4.3 Menganalisis Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.....	32

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	14
Bagan 2.2 Kerangka Konsep	15

ABSTRAK

LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TKQMANJAHUS SA'ADAH RENGASDENGKLOK KARAWANG TAHUN 2023

Yolanda Sukma¹, Nurti Y.K Gea², Lisna Agustina³

Latar Belakang : Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karenateknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan sehari-hari, salah satu dari perkembangan teknologi adalah *gadget*. Kebanyakan anak memakai *gadget* untuk bermain, 23% orang tua yang mempunyai anak usia Pra sekolah mengatakan jika anak mereka suka bermain *gadget*, sedangkan 82% orang tua menyampaikan jika mereka online setidaknya sekali dalam satu minggu. Dari data yang tersebar dari berbagai sumber ternyata penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, salah satu dampak positif yang didapat adalah mempermudah mendapat informasi. Tetapi tidak menutup kemungkinan munculnya dampak negative, jika penggunaan *gadget* oleh anak secara terus-menerus dikawatirkan dapat berdampak pada proses interaksi sosial anak yang dimana anak-anak seharusnya berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar namun karena adanya *gadget* interaksisosial anak akan berkurang hal ini dikarenakan anak akan memfokuskan diri saat sedang menggunakan *gadget*.

Tujuan : Untuk menganalisis hubungan lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Metode : Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Desain dalam penelitian ini menggunakan survey analitik dengan rancangan penelitian Cross Sectional. Populasi penelitian ini yaitu anak usia 3 – 6 tahun diwilayah Kabupaten Karawang Tahun 2023. Sampel pada penelitian ini adalah 75 orang anak usia 3 – 6tahun di TK Manhajus Sa'adah kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang, dengan menggunakan teknik total sampling.

Hasil Penelitian : Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023 menunjukkan bahwa mayoritas dalam kategori lama sejumlah 28 responden (37.3%). Kemampuan interaksi sosial anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023 menunjukkan bahwa mayoritas dalam kategori baik sejumlah 29 responden (38.7%). Hasil penelitian ini diperoleh dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai P-Value (0,000) < nilai α (0,05).

Kesimpulan : Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Kata Kunci : anak usia pra sekolah; kemampuan interaksi sosial anak; penggunaan *gadget*

Daftar Acuan : 2013-2023

Jumlah Hal : XI – 46

ABSTRACT

LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TKQMANJAHUS SA'ADAH RENGASDENGKLOK KARAWANG TAHUN 2023

Yolanda Sukma¹, Nurti Y.K Gea², Lisna Agustina³

Latar Belakang : *Technological developments are growing rapidly in line with the times. Technology appears, various types and features of technology are always new from day to day. Technology needs are one of the important needs today. This is because technology is really needed for daily needs, one of the technological developments is gadgets. Most children use gadgets to play, 23% of parents who have pre-school aged children say that their children like playing on gadgets, while 82% of parents say that they go online at least once a week. From data spread from various sources, it turns out that the use of gadgets has positive and negative impacts, one of the positive impacts is that it makes it easier to get information. However, it does not rule out the possibility of negative impacts, if the use of gadgets by children continuously, it is feared that it could have an impact on the child's social interaction process, where children should interact directly with the surrounding environment, but because of gadgets, children's social interaction will decrease, this is because children will focus while using gadgets.*

Tujuan : *To analyze the relationship between the length of gadget use and the social interaction abilities of pre-school age children (3-6 years) at TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang in 2023.*

Metode : *This research was conducted using quantitative research methods. The design in this research uses an analytical survey with a cross sectional research design. The population of this study is children aged 3 - 6 years in the Karawang Regency area in 2023. The sample in this study was 75 children aged 3 - 6 years in Manhajus Sa'adah Kindergarten, Rengasdengklok sub-district, Karawang Regency, using total sampling techniques.*

Hasil Penelitian : *The research results show that the length of use of gadgets among pre-school children (3-6 years) at TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang in 2023 shows that the majority in the old category are 28 respondents (37.3%). The social interaction abilities of pre-school children (3-6 years) at TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang in 2023 showed that the majority were in the good category with 29 respondents (38.7%). The results of this research were obtained with a confidence level of 95% and a P-Value value (0.000) < α value (0.05).*

Kesimpulan : *It can be concluded that there is a relationship between the length of gadget use and the social interaction abilities of pre-school age children (3-6 years) at TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang in 2023.*

Kata Kunci : *pre-school children; children's social interaction abilities; use of gadgets*

Daftar Acuan : *2013-2023*

Jumlah Hal : *XIII – 46*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan sehari-hari, salah satu dari perkembangan teknologi adalah *gadget*. (Dini, 2017). Banyak data mengenai pengguna gadget yang mempengaruhi pola kehidupan manusia, di dapat dari *World health organization* (WHO) melaporkan bahwa 5 – 25% anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa dan psikososial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Jumlah permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13% sampai 18%. Sekitar 9,5% hingga 14,2% anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah. Penggunaan gadget pada anak pra sekolah di Indonesia yaitu mencapai 38% di tahun 2019 dan terus bertambah menjadi 72% di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80% pada tahun 2021. Kebanyakan anak memakai *gadget* untuk bermain, 23% orang tua yang mempunyai anak usia Pra sekolah mengatakan jika anak mereka suka bermain gadget, sedangkan 82% orang tua menyampaikan jika

mereka online setidaknya sekali dalam satu minggu (Rizki & Suryati, 2022).

Selain data yang didapat dari WHO, ada juga data yang didapat berdasarkan survei Entertainment Software Association (ESA) mengemukakan bahwa setiap individu memiliki minimal satu smartphone atau gadget yang bisa akses media sosial ataupun game online. Laporan dari stock Apps memaparkan jumlah pengguna gadget didunia mencapai 5,3 miliar pada tahun 2021. Jumlah tersebut mempresentasikan 67% atau setengah dari total populasi dibumi yang sekitar 7,9 miliar. Stock Apps memperkirakan angka ini akan meningkat hingga mencapai 83% atau sekitar 6,4 miliar pada tahun 2035 atau 15 tahun kemudian. (Imron, 2018). Penggunaan gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan *gadget* (Pinggit, 2021).

Karena mudahnya akses internet, banyak anak-anak generasi sekarang yang sudah mahir menggunakan gadget. Pada tahun 2021, Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan sebanyak 88,99% anak berusia 5 tahun keatas telah mengakses internet untuk bermedia sosial. Hal ini menyebabkan mereka mengenal teknologi lebih dini dibanding generasi sebelumnya. Paraorang tua pun dituntut untuk bisa menciptakan gadget sehat bagi anak-anak mereka. adan Pusat Statistik (BPS) mencatat, mayoritas anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia sudah mengakses gadget

untuk media sosial. Persentasenya mencapai 88,99% alias yang terbesar dibandingkan tujuan menggunakan gadget lainnya. Selain media sosial, sebanyak 66,13% anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia juga menggunakan gadget untuk mendapatkan informasi atau berita. Ada pula yang menggunakan gadget untuk hiburan sebanyak 63,08%. Kemudian, sebanyak 33,04% anak usia 5 tahun ke atas yang menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas sekolah. Ada pula 16,25% anak yang mengatakan menggunakan gadget untuk keperluan pembelian barang/jasa dan 13,13% untuk mendapat informasi barang/jasa. Adapun, sebanyak 98,70% anak usia 5 tahun ke atas mengakses internet menggunakan ponsel pintar. Sisanya menggunakan laptop 11,87%, komputer desktop 2,29%, dan lainnya 0,18% (Ikhsanto, 2020a).

Dari data yang tersebar dari berbagai sumber ternyata penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, salah satu dampak positif yang didapat adalah mempermudah mendapat informasi. Tetapi tidak menutup kemungkinan munculnya dampak negative, jika penggunaan *gadget* oleh anak secara terus-menerus dikawatirkan dapat berdampak pada proses interaksi sosial anak yang dimana anak-anak seharusnya berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar namun karena adanya gadget interaksi sosial anak akan berkurang hal ini dikarenakan anak akan memfokuskan diri saat sedang menggunakan gadget. Berdasarkan penelitian *Islamic Early Childhood* yang dilakukan oleh Ratna (2017) mengatakan hasil penelitian anak-anak yang menggunakan gadget secara overload time dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli mengatakan mereka kecanduan dan kurang

peka terhadap lingkungan sekitar. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya (Serlan et al., 2021).

Karena dampak gadget yang sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia maka peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan di TKManhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang. Setelah dilakukan observasi secara langsung terdapat beberapa anak yang menggunakan gadget di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan tidak ada area yang membatasi orang tua dengan anak, sehingga anak dapat dengan mudah meminjam dan bermain gadget milik orang tua, saat anak bermain gadget, anak fokus dengan gadget miliknya dan tidak mau bermain bersama teman – temannya. Hal ini tersebut menyebabkan interaksi anak dengan orang lain menjadi berkurang. Namun, dari seluruh anak yang menggunakan gadget masih terdapat beberapa anak.

Dalam uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, bahwa 5 – 25% anak-anak usia prasekolah didunia menderita gangguan perkembangan. di Indonesia sekitar 13% sampai 18%. Sekitar 9,5% hingga 14,2% anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional. Adanya dampak positif yang juga didapat adalah mempermudah mendapat informasi. Tetapi tidak menutup kemungkinan munculnya dampak negative, jika

penggunaan *gadget* oleh anak secara terus-menerus dikhawatirkan dapat berdampak pada proses interaksi sosial. maka muncul rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah Ada Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui distribusi frekuensi lama penggunaan gadget pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.
- b. Mengetahui distribusi frekuensi kemampuan interaksi sosial anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.
- c. Menganalisis Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Profesi Perawat

Hasil penelitian ini dapat memotivasi para perawat untuk lebih mengembangkan profesionalisme khususnya di bidang komplementer.

b. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan secara rutin melalui program pengabdian masyarakat melalui promosi yang dilaksanakan oleh Tim Promosi Kesehatan untuk anak usia pra sekolah (3-6 tahun).

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberikat manfaat kepada seluruh masyarakat tentang edukasi penggunaan gadget pada anak agar lebih bisa selalu didampingi.

d. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan peringatan kepada anak, agar resiko gangguan perkembangan pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah bagi kalangan akademisi baik pengajar maupun mahasiswa mengenai hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun).

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dan informasi serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Pengarang	Judul	Tahun	Penelitian
1	Rizki, Silvia Nur Suryati, Tati	Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun	2021	Hasil karakteristik responden seperti jenis kelamin, usia, dan pendidikan. Emosi dan perilaku sebagai variabel dependen dan kecanduan gadget sebagai variabel independent.
2.	Bangsa, Universitas Harapan	Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur	2021	Penelitian ini menyatakan usia terbanyak responden adalah dewasa awal sebanyak 48,9% atau 22 responden. Pendidikan sebagian besar sedang 27 responden (60%), ibu rumah tangga 23 responden (51,1%), sebagian besar memiliki anak berusia 6 tahun sebanyak 28 anak (62,2%) yang berjenis kelamin perempuan 27 anak (60%), 20 responden (44,4%) menggunakan gadget dalam kategori sedang dan 32 responden (71,1%) mempunyai interaksi sosial yang baik. Hasil uji bivariat didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara usia anak, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua dan penggunaan gadget dengan nilai p value 0,010, 0,024 dan 0,003. Terdapat hubungan antara usia anak, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, dan penggunaan gadget dengan sosial interaksi anak usia prasekolah dengan nilai p value 0,028, 0,041, 0,002 dan 0,007.
3.	Serlan, Khotijah, Bunga	Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang	2021	Hasil penelitian memperlihatkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Terlihat dari nilai korelasi yang didapatkan adalah 0,808. Semakin panjang waktu durasi bermain gadget maka hubungan sosial anak akan menjadi buruk

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gadget

1. Definisi

Kemajuan teknologi membuat pengguna menjadi ketergantungan Penelitian ini dilatar belakangi dengan banyaknya orang tua yang membiarkan anak usia 3-6 tahun untuk bermain gadget dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel. Anak yang terbiasa bermain menggunakan gadget, akan lebih memilih untuk bermain game di *gadget* daripada untuk bermain di luar rumah dengan teman seusianya. Interaksi sosial antara anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya menjadi berkurang (Marta, 2019a).

Perangkat *gadget* yaitu alat mekanis bergerak dalam ukuran kecil yang berdasarkan tujuannya ada beberapa jenis *gadget* yang umumnya digunakan di berbagai usia yaitu *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet. (Erniati, 2017a) menyatakan bahwa, sekitar 94% orangtua mengenakan *gadget* untuk *game*. Sekitar 63% anak menggunakan waktunya maksimal sekitar 30 menit digunakan anak bermain *gadget* untuk *game*. Sementara itu, terdapat 15% anak bermain *gadget* selama 30-60 menit dan 22% sisanya anak dapat berinteraksi dengan *gadget* lebih dari satu jam.

Gadget merupakan perangkat alat elektronik kecil yang mempunyai banyak fungsi. Gadget (*smartphone*) atau secara

sederhana disebut sebagai telephone genggam sekarang ini sudah mempunyai banyak fitur serta fungsi yang semakin kompleks untuk memudahkan penggunaanya. (Damaiyanti et al., 2020).

2. Fungsi Gadget

Berikut ini adalah beberapa fungsi yang ada pada gadget, antara lain (Miranti, no date)

a. Akses Internet:

Salah satu fitur yang paling banyak digunakan pada gadget adalah akses internet. Lewat gadget, siapa saja dapat mencari sekaligus download informasi apa pun, mulai dari tugas, melihat video, mendengarkan musik, atau lainnya. Tentunya hal tersebut membutuhkan jaringan internet juga untuk mengakses nya.

b. Media Hiburan

Gadget memang sudah dibuat khusus untuk menghibur para penggunaanya. Contohnya pada iPod yang mana kalian bisa memakainya untuk mendengarkan musik, bermain game, melihat video dan kegiatan menarik lainnya.

c. Media Komunikasi

Seperti yang telah kita ketahui, dengan memakaigadget setiap orang akan lebih mudah untuk melakukankomunikasi. Tak hanya itu saja, pemakaian gadget jugamemudahkan orang untuk bisa memperoleh informasi. User gadget dapat dengan bebas membuat akun sosial media dan berinteraksi dengan

orang lain di luar sana yang memungkinkan juga untuk saling bertukar informasi.

d. Menambah Wawasan

Melalui gadget, para penggunanya dapat dengan mudah untuk mengakses beragam hal yang bermanfaat sehingga user bisa menambah wawasannya. Misalnya untuk mengakses situs bermanfaat seperti situs teknologi *Gawaiso* yang di dalamnya berisi tips dan trik menarik tentang teknologi. Intinya kita harus bijak dalam menggunakan gadget agar tidak menimbulkan dampak yang negatif.

e. Gaya Hidup

Tak hanya itu saja, fungsi dari gadget ini juga telah menjadi gaya hidup. Sebab dengan gadget, gaya hidup seseorang bisa terpengaruh serta gadget sudah menjadi salah satu bagian penting pada kehidupan manusia.

3. Dampak Gadget

a. Dampak Positif

- 1) Menambah ilmu pengetahuan
- 2) Mempermudah komunikasi
- 3) Memperluas jaringan pertemanan
- 4) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif
- 5) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
- 6) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat

perkembangan *gadget (smartphone)* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

b. Dampak Negatif

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) Mengalami gangguan tidur.
- 3) Lebih suka menyendiri.
- 4) Memunculkan perilaku kekerasan.
- 5) Pudarnya kreatifitas.
- 6) Terpapar radiasi.
- 7) Ancaman *cyber bullying*.
- 8) Masuknya budaya barat.
- 9) Egois dan susah diatur.
- 10) Kecanduan gadget.
- 11) Hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta dengan produk asing.
- 12) Mengalami beberapa masalah kesehatan (mata, otak, tangan).
- 13) Maraknya penipuan yang ada pada internet melalui gadget.

4. Penggunaan Gadget Anak Pra Sekolah

Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin

beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan gadget (Ikhsanto, 2020b).

Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Oktafia, Triana and Suryani, 2021) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat (Putriana, Pratiwi and Wasliah, 2019) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

Apabila waktu efektif manusia beraktifitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gadget, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain

(kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain gadget, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada disekolah. (Ikhsanto, 2020b).

5. 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. (Marta, 2019b) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (Rahmawati, 2020a) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, 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. Anak akan

cenderung malas bergerak dan 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 (Rahmawati, 2020a).

B. Kemampuan Interaksi Sosial

1. Definisi Kemampuan Interaksi Sosial

(Murdiyantmo., 2019) menjelaskan pengertian interaksi sosial sebagai hubungan yang dibangun seseorang dengan orang lain yang dalam proses kehidupan tersebut terbangun struktur sosial. Pada struktur sosial tersebut juga terbangun hubungan yang saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya.

(Muhith.,2019) memaparkan bahawa interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dan individu lain, individu satu dapat memengaruhi yang lainnya atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Perkembangan interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulus perkembangan dan faktor lingkungan dari anak (Rahmawati, 2020b).

Kemampuan interaksi sosial diperoleh dari kematangan dan

kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam berbagai periode tumbuh kembang anak. Kemampuan interaksi sosial adalah tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. (Rahmawati, 2020b)

2. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial tentunya tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi syarat. Adapun syarat utama terjadinya interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi, selain itu ada juga syarat pendukung terjadinya interaksi sosial. Berikut ini beberapa syarat terjadinya interaksi sosial yaitu sebagai berikut: (Viandari and Susilawati, 2019).

a. Adanya Dua Orang atau Lebih

Syarat pertama terjadinya interaksi yaitu adanya dua orang atau lebih yang melakukan sebuah interaksi sosial. Sebuah interaksi sosial jika hanya ada satu orang maka orang tersebut menjadi objek kajian psikologi. Dengan adanya interaksi antara dua orang atau lebih maka akan terjadi kontak sosial dan juga komunikasi. Dalam interaksi sosial bahasa merupakan sarana terpenting untuk interaksi. Dari proses interaksi sosial kita bisa memahami pribadi orang masing-masing yang melakukan interaksi bersama kita ketika kita saling bicara

b. Adanya Tujuan Bersama

Syarat kedua terjadinya interaksi sosial yaitu adanya

tujuan yang sama. Suatu tujuan sangatlah penting, karena dengan adanya tujuan dapat mempererat sebuah hubungan pertemanan. Jika suatu interaksi sosial dilakukan tanpa adanya tujuan bersama maka interaksi tersebut tidak akan menjadi efektif. Contohnya yaitu ketika seseorang sedang curhat akan masalah yang membuatnya hingga menangis, jika orang yang menanggapiya mendengarkan dengan baik dan berusaha membantu memberikan solusi maka tujuan bersama dari curhat tersebut akan tercapai. Namun jika orang yang diajak curhatnya tidak merespon dengan baik atau tidak mendengarkan maka orang yang sedang memilikimasalah tersebut kecewa sehingga tujuan bersama itu tidak akan tercapai.

c. Adanya Kesamaan Konsep

Syarat yang ketiga untuk terjadinya sebuah interaksi sosial yaitu adanya kesamaan konsep. Misalkan apabila seseorang akan melakukan sebuah interaksi dengan orang asing, maka orang tersebut akan menggunakan bahasa asing ketika melakukan interaksi tersebut. Jika orang tersebut mempunyai wawasan mengenai bahasa asing maka tentunya interaksi akan terjadi dengan lancar, namun apabila tidak menguasai bahasa asing maka interaksi tersebut akan berjalan dengan tegang

Nah dari contoh diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang menguasai bahasa asing memiliki konsep yang sama dengan orang asing tersebut. Oleh karena itu, proses interaksi

akan berjalan secara lancar. Namun jika orang yang akan berinteraksi dengan orang asing tidak bisa menguasai bahasa asing, maka mereka tidak memiliki konsep yang sama sehingga membuat proses interaksi tersebut menjadi tegang. Pada intinya, proses interaksi sosial merupakan hubungan antara seseorang dengan seseorang, seseorang dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial sangatlah penting dalam kehidupan masyarakat.

d. Kontak Sosial

3 syarat di atas merupakan syarat pendukung terjadinya interaksi sosial. Syarat utama terjadinya interaksi sosial yaitu kontak sosial. Kontak sosial adalah hubungan antara seseorang dengan orang lain yang dilakukan melalui sebuah komunikasi berdasarkan tujuan dan maksud masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial bisa terjadi secara langsung ataupun tidak langsung. Kontak sosial merupakan awal permulaan untuk terjadinya suatu interaksi sosial, sebagai berikut keterangannya:

1) Kontak sosial juga dapat bersifat positif maupun negatif.

Kontak sosial yang bersifat positif lebih mengarah pada suatu kerjasama yang menghasilkan tujuan bersama, sedangkan kontak sosial yang bersifat negatif lebih mengarah pada pertentangan atau konflik atau bahkan pemutusan terjadinya interaksi sosial.

- 2) Kontak sosial mempunyai tiga bentuk yaitu individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok.
- 3) Kontak social individu dengan individu terjadi pada lingkungan keluarga seperti balita yang mulai mengenal keluarganya.
- 4) Kontak antar individu dapat menghasilkan suatu kebiasaan baru, contohnya yaitu ketika seseorang pindah tempat maka orang tersebut akan mulai mengenal orang baru yang ada dilingkungan tersebut.
- 5) Kontak sosial individu dengan kelompok contohnya yaitu pada sebuah konser penyanyi menyapa penggemar yang sedang menontonnya.
- 6) Dan bentuk yang terakhir yaitu kelompok dengan kelompok contohnya yaitu kerjasama yang dilakukan oleh antar organisasi kontak sosial yang terjadi antara kelompok dengan kelompok dapat juga menyebabkan persaingan.

Kontak sosial terdiri dari kontak sosial primer dan juga kontak sosial sekunder. Kontak sosial primer yaitu kontak sosial yang terjadi tanpa harus dengan kontak fisik saja, dapat melalui tatap muka, bahasa tubuh, percakapan, bahkan melambaikan tangan saja sudah termasuk kontak sosial primer. Jadi kontak sosial primer menuntut kehadiran orang tersebut yang akan melakukan interaksi sosial. Sedangkan kontak

sosial sekunder yaitu kontak sosial yang terjadi tanpa kontak fisik ataupun bertatap muka atau dengankata lain kontak sosial sekunder yaitu kontak sosial secara tidak langsung. Contoh dari kontak sosial sekunder yaitu komunikasi yang dilakukan melalui telepon, surat, email media sosial (Aziz, 2015; Matali, 2021).

3. Interaksi Sosial Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut (Rahmawati, 2020a) menyebutkan bahwa usia dini disebut juga sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (*golden ages*). Pada tahap ini sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Dua tahun pertama kehidupan manusia sangat penting bagi perkembangan anak. Perkembangan bagi anak usia dini diukur dari beberapa aspek perkembangan anak yaitu, aspek fisik motorik, aspek sosial, aspek emosional, aspek bahasa, aspek seni, aspek moral dan aspek keagamaan.

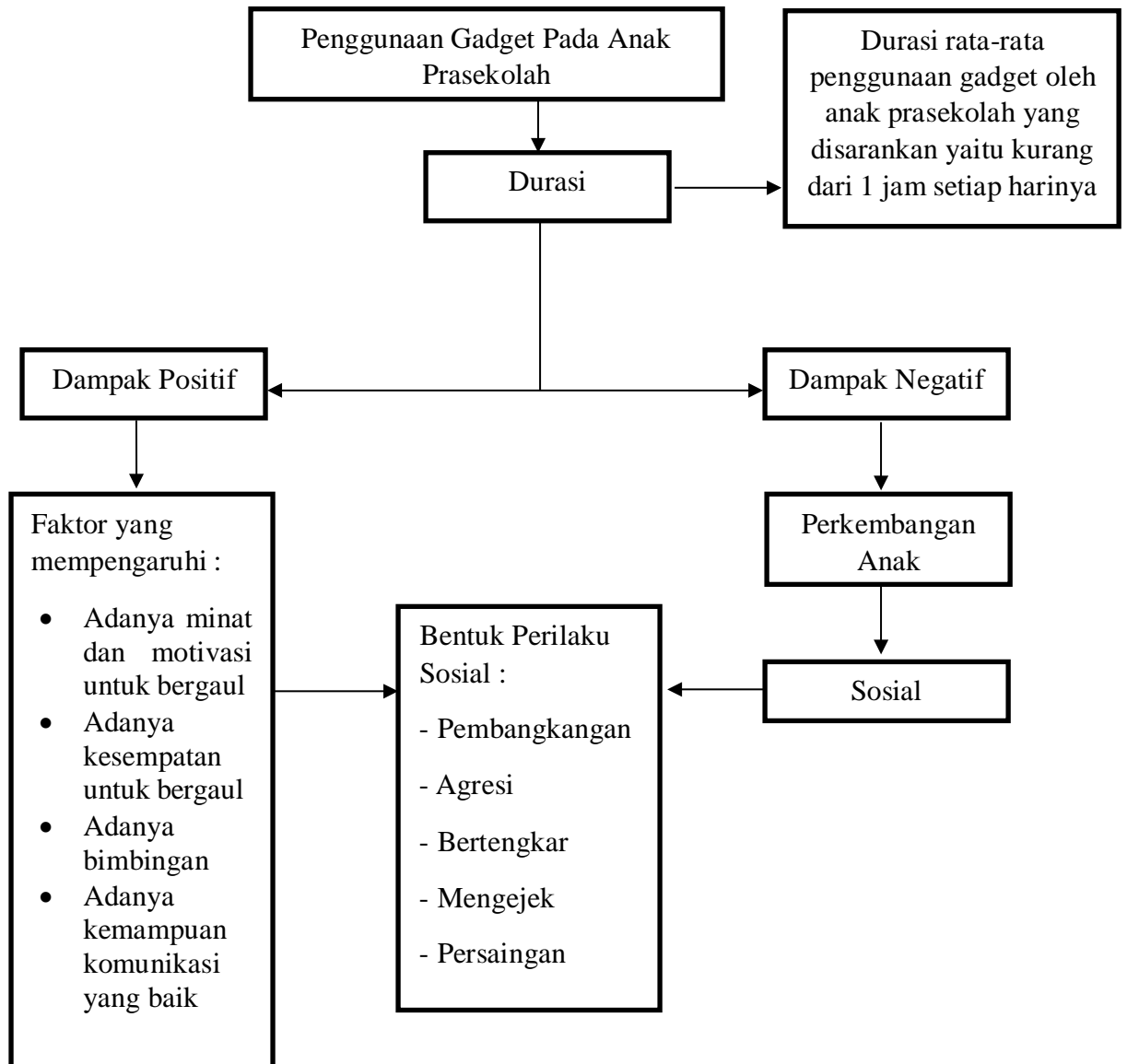
Anak usia 3-6 tahun membutuhkan kegiatan kegiatan bermain dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya sehingga mampu mengembangkan interaksi sosial anak. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua atau sekelompok individu yang melakukan kontak sosial dengan cara berkomunikasi dan saling

merespon. Proses komunikasi ini sangat berpengaruh pada aktivitas atau perbuatan maupun pikiran yang dilakukan dengan adanya timbal balik antar individu. Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang termuat dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 anak usia 4-5 tahun seharusnya dapat memahami perasaan, berbagi (Erniati, 2017b).

C. Kerangka Teori

Kerangka teori ialah salah satu jenis kerangka yang didalamnya menegaskan tentang teori yang dijadikan sebagai landasan serta digunakan untuk menjelaskan fenomena yang sedang diteliti.(Hardani Ahyar et al.,2020).

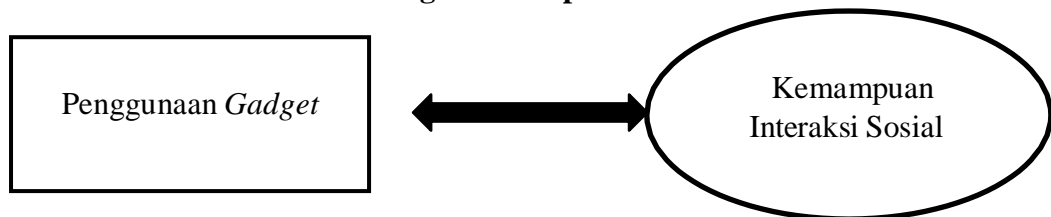
Bagan 02.1 Kerangka Teori



D. Kerangka Konsep

Kerangka Konsep adalah kaitan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang akan diobservasi atau diukur dalam penelitian yang sedang dilakukan. (Notoadmojo, 2018). Dalam penelitian yang bersifat kuantitatif, tujuan utamanya adalah mengidentifikasi hubungan antara tingkat pengetahuan dengan upaya pencegahan penularan penyakit TBC. Dalam konteks ini, upaya pencegahan penularan penyakit tuberkulosis menjadi variabel dependen, sedangkan tingkat pengetahuan menjadi variabel independent.

Bagan 2.2
Kerangka Konsep



Keterangan :



= Variabel Independen



= Variabel Dependent

E. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan awal penelitian mengenai hubungan antar variabel yang merupakan jawaban penelitian tentang kemungkinan hasil penelitian (Dharma, 2017) Didalam pernyataan hipotesis terkandung variabel yang akan di teliti dan hubungan antar variabel-variabel tersebut. Pernyataan hipotesis mengarahkan peneliti untuk

menentukan desain penelitian, teknik pemilihan sampel, pengumpulan data dan metode analisa data Hipotesis dalam proposal penelitian ini adalah

1. H_0 : Tidak ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi social anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian adalah model atau teknik yang di gunakan oleh peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang memberikan arah terhadap jalannya penelitian (Dharma, 2017). Jenis dan rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, yang bersifat *survey analitik* artinya penelitian yang bertujuan mencari hubungan antara variabel yang diteliti. Hubungan antara variabel ini ditentukan berdasarkan uji statistik dengan menggunakan metode *Cross sectional study* yaitu jenis variabel bebas (independen) maupun variabel terikat (dependen) merupakan rancangan penelitian dengan melakukan pengamatan pada saat bersamaan (Dharma, 2017).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan unit dimana suatu hasil penelitian akan diterapkan (digeneralisir). Idealnya penelitian dilakukan pada populasi, karena dapat melihat gambaran seluruh populasi sebagai unit dimana hasil penelitian akan diterapkan (Dharma, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 3 – 6 tahun di wilayah Kabupaten Karawang Tahun 2023.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagai unit lebih kecil atau sekelompok individu yang merupakan bagian dari populasi terjangkau dimana peneliti langsung mengumpulkan data atau melakukan pengukuran

pada unit ini. Pada dasarnya penelitian ini dilakukan pada sampel yang terpilih dari populasi terjangkau (Dharma, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah 75 orang anak usia 3 – 6 tahun di TK Manhajus Sa'adah kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang.

3. Teknik Sampling

Metode sampling merupakan suatu cara yang diterapkan peneliti untuk menentukan atau memilih sejumlah sampel dari populasi. Metode sampling digunakan agar hasil penelitian yang dilakukan pada sampel dapat mewakili populasinya (Dharma, 2017). Teknik sampling merupakan suatu cara yang ditetapkan peneliti untuk menentukan atau memilih sejumlah sampel atau dari populasinya. Metode sampling digunakan agar hasil penelitian yang dilakukan pada sampel dapat mewakili populasinya (Dharma, 2017). Metode yang diterapkan penelitian ini adalah *teknik total sampling*. Menurut Sugiyono (2007) teknik total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dimana data sampel yang digunakan harus memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* agar peneliti dengan mudah untuk mengambil sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian dan lebih fokus pada sampel yang sudah ditentukan. (Dharma, 2017). Sampel Kriteria Inklusi menurut Nursalam (2016), Sampel merupakan kriteria yang menentukan subjek penelitian mewakili

sampel penelitian yang memenuhi kriteria sampel. Kriteria Eksklusi merupakan kriteria yang menentukan subjek penelitian yang tidak dapat mewakili sebagian sampel, karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel. Adapun kriteria sampel yang diajukan oleh peneliti adalah:

C. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Manhajus Sa'adah Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2023																																															
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Pengajuan judul skripsi	■	■																																														
Bimbingan proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																																
Studi pendahuluan									■	■	■	■	■	■	■	■																																
Siding Proposal													■	■																																		
Surat izin penelitian																	■	■	■	■																												
Penelitian																																																
Bimbingan penelitian																																																
Siding hasil skripsi																																								■								

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen ialah variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain. (Masturoh & Nauri, 2018). Variabel independent pada penelitian ini ialah penggunaan *gadget*.
2. Variabel Dependen ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independent. (Masturoh & Nauri, 2018). Variabel dependent pada penelitian ini ialah kemampuan interaksi social.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Dengan kata lain definisi operasional adalah semacam petunjuk pelaksanaan bagaimana mengukur suatu variabel. Definisi operasional adalah suatu informasi ilmiah yang amat membantu peneliti lain yang ingin menggunakan variabel yang sama. Dengan informasi tersebut akan mengetahui bagaimana caranyapengukuran atas variabel itu dilakukan. Dengan demikian dapat menentukan apakah prosedur pengukuran yang sama akan dilakukan atau diperlukan prosedur pengukuran yang baru. (Siswanto.2015).

Tabel 3.2
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1	Independen Penggunaan <i>Gadget</i>	Total waktu anak dalam menggunakan gadget (laptop, handphone, iphone, tablet) dalam setiap harinya	Kuesioner	1. Lama : skor (2-3jam) 91 – 120 2. Sedang (1 jam) : skor 61 – 90 3. Singkat (<30 menit) : skor 30 – 60	Ordinal

2	Dependen Kemampuan Interaksi Sosial	Perkembangan sosial merupakan kondisi seorang anak dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial	Kuesioner	1. Baik : skor 91 – 120 2. Cukup : skor 61– 90 3. Kurang : skor 30 – 60	Ordinal
---	--	---	-----------	---	---------

F. Jenis Data

Menurut Siyato & Ali Sodik (2015), penelitian tidak akan terlepas dari keberadaan data, karna data merupakan sumber informasi untuk memberikan gambaran spesifik mengenai obyek penelitian. Data penelitian adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan – pertanyaan pada penelitian. Data ini dapat berasal dari berbagai sumber dan dikumpulkan selama proses penelitian dengan berbagai teknik.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data yang di ambil oleh peneliti secara langsung dengan menggunakan kuesioner. Dalam penelitian ini kuesioner yang digunakan selembor kertas yang berisi pertanyaan yang akan diberikan kepada responden.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder yang sesuai akan merumuskan masalah dan akan dikaji serta diteliti. Jurnal ilmiah, buku dan data statistik diperoleh dari berbagai sumber yaitu, Data sekunder didapatkan dari kecamatan sepanjang jaya kota Bekasi, *Googel Scholar, Research Gate, Mendeley Research Papers, E-*

Journal dan berbagai sumber lainnya. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ialah Anak pra sekolah (Usia 3 – 6tahun) dengan jumlah 75 orang.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam kegiatan penelitian, proses pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Sebelum mengumpulkan data, peneliti harus memastikan bahwa alat ukur yang digunakan valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, kuesioner adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. yaitu metode pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis dan diberikan dengan opsi untuk memilih jawaban (Dharma, 2017).

1. Pertama peneliti melakukan proses perizinan, peneliti mengajukan surat rujukan penelitian dari pihak STIKes Medistra Indonesia, setelah lulus uji proposal.
2. Menyerahkan atau mengajukan surat permohonan izin kepada pihak STIKes Medistra Indonesia.
3. Setelah mendapatkan izin, peneliti melakukan penelitian selama 2 hari, tanggal 2 dan tanggal 3 febuari. Kegiatan dimulai dari menyebarkan kuesioner kepada responden /berisikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab dimana kuesioner tersebut secara langsung
4. Peneliti memberikan arahan mengenai cara mengisi kuesioner serta memberikan *informed consent* untuk diisi oleh responden sebagai persetujuan kesediaan menjadi responden.
5. Setelah data terkumpul selanjutnya peneliti memilih data sampel sebanyak 75 sampel kemudian data diolah dan dianalisis oleh peneliti.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan syarat mutlak bagi suatu alat ukur agar dapat digunakan dalam suatu pengukuran. Suatu penelitian meskipun di desain dengan tepat, namun tidak akan memperoleh hasil penelitian yang akurat jika menggunakan alat ukur yang tidak valid. Validitas menunjukkan ketepatan pengukuran suatu instrumen yang artinya suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumentersebut mengukur apa yang seharusnya diukur (Dharma, 2017). mengetahui kuesioner yang kita susun tersebut mampu mengukur yang akan diukur maka akan dilakukan uji validasi. instrumentdikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r table dengan tarafsignifikansi 5% (0,05) (sugiyono, 2013) validitas dengan nilai 0,905)

2. Uji Realibilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi dan stabilitas dari data berupa skor hasil persepsi suatu variabel, dengan demikianreabilitas meliputi stabilisasi ukuran dan konsistensi internal ukuran. Stabilisasi ukuran menunjukkan kemampuan sebuah ukuran untuk teteap stabil atau tidak retan terhadap perubahan situasi apapun, kestabilan ukuran dapat membuktikan kebaikan sebuah ukuran dalam mengukur sebuah konsep (Danang, 2012)

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian penggunaan gadget berisi 30 pertanyaan. Kuesioner ini telah digunakan oleh peneliti sebelumnya namun sudah sedikit dimodifikasi oleh peneliti dan telah di uji validitas dan reabilitas kembali oleh peneliti pada 30 responden. Pada tingkat kemaknaan 5% didapat angka r tabel 0,4555. Didapatkan semua pertanyaan valid dengan nilai

Cronbach's Alpha 0,835. Dari 30 pertanyaan dalam kuesioner ini menggunakan skala Likert dan terdapat 4 pilihan jawaban STS,TS,S,SS.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian kemampuan interaksi anak berisi 30 pernyataan. Kuesioner ini telah digunakan oleh peneliti sebelumnya namun sudah sedikit dimodifikasi oleh peneliti dan telah di uji validitas dan reabilitas oleh peneliti pada 30 responden. Pada tingkat kemaknaan 5% di dapatkan r tabel 0.4555. Dengan semua pertanyaan valid pada nilai Cronbach's Alpha 0.704. Dari 30 pernyataan dalam kuesioner ini menggunakan skala Guttman dan terdapat 4 pilihan jawaban STS,TS,S,SS.

I. Pengolaan Data

1. Editing

Pada tahap ini peneliti melakukan koreksi data untuk melihat kebenaran pengisian dan kelengkapan jawaban kuesioner dari responden. Hal ini dilakukan di tempat pengumpulan data sehingga bila ada kekurangan segera dapat dilengkapi. Selama proses penelitian ada beberapa data yang tidak terisi sehingga peneliti meminta responden untuk melengkapinya sehingga didapatkan data yang lengkap.

2. Coding

Coding merupakan proses penelitian melalui pendekatan kualitatif. Peneliti melakukan pemberian kode pada data untuk mempermudah mengolah data, semua variabel diberi kode. Proses coding dilakukan dengan cara mereduksi data ke segmen khusus yang memiliki arti.

Tabel 3.3
Coding Lama Penggunaan Gadget

Kode	Lama Penggunaan Gadget
1	Lama (2-3 Jam)
2	Sedang (1 Jam)
3	Singkat (<30 Menit)

Tabel 3.4
Coding Kemampuan Interaksi Sosial

Kode	Kemampuan Interaksi Sosial
1	Baik
2	Cukup
3	Kurang

5. Processing/Pemrosesan Data

Entry adalah suatu proses memasukan data kedalam komputer untuk selanjutnya dilakukan analisa data dengan menggunakan program komputer.

6. Cleaning/Pembersihan Data

Kegiatan memasukkan data hasil penelitian kedalam tabel kemudian diolah dengan bantuan komputer.

J. Analisa Data

1. Analisa Univariat

Analisis univariat merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui karakteristik satu variabel penelitian. Analisis univariat dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui distribusi frekuensi lama penggunaan gadget, dan kemampuan interaksi social.

2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Kedua variabel tersebut merupakan variabel

independent (bebas) dan variabel dependent (terikat). Analisis bivariat pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan lama pengguna gadget dengan kemampuan interaksi anak usia pra sekolah di TKQ Manhajus Sa'adah Tahun 2023. Teknik analisa data bivariat dilakukan dengan menggunakan uji chi-square. Proses analisa data dilakukan dengan menggunakan aplikasi software statistik berbasis komputer.

K. Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam bidang kesehatan khususnya ilmu keperawatan sangat penting untuk mempertahankan etik penelitian, Karena hampir 90% subjek atau responden dalam penelitian ilmu keperawatan adalah manusia, peneliti harus memahami etika penelitian. Jika hal ini tidak dilakukan, peneliti akan melanggar hak-hak otonomi manusia.(Nursalam, 2015). Hal ini untuk menjaga hak-hak responden dan hanya menampilkan informasi yang hanya diperlukan saja.

1. Informed Consent

Informed consent merupakan cara persetujuan antara peneliti dengan calon responden dengan memberikan lembar persetujuan. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian kepada calon responden. Calon responden bersedia menjadi responden maka dipersilahkan menandatangani lembar persetujuan

2. Confisdentiatly (kerahasiaan)

Peneliti menjamin kerahasiaan hasil penelitian baik informasi atau masalah lain yang menyangkut privacy klien. Hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil penelitian yaitu usia, jenis kelamin, pendidikan,

pekerjaan, kelas yang dirawat, lamadirawat, diagnostik medik, komunikasi terapeutik dan tingkat kecemasan pasien.

3. *Anomity* (tanpa nama)

Anonimity merupakan etika penelitian dimana peneliti tidak mencantumkan nama responden dan tanda tangan pada lembar alat ukur, tetapi hanya menuliskan nomor responden pada lembar pengumpulan data.

4. *Justice* (keadilan)

Prinsip keterbukaan dalam penelitian mengandung makna bahwa penelitian dilakukan secara jujur, tepat, cermat, hati-hati dan dilakukan secara profesional. Sedangkan prinsip keadilan mengandung makna bahwa penelitian memberi keuntungan dan beban secara merata sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan subjek atau responden.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

TK Manhajus'saadah merupakan salah satu sekolah swasta untuk anak Usia Prasekolah yang terletak di Rengasjaya RT 50/11 Desa Rengasdengklok Selatan Kec Rengasdengklok Kab Karawang Provinsi Jawa Barat . Tk Manhajus'saadah berdiri pada tahun 2016, terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas 0A sebanyak 32 siswa dan 0B sebanyak 43 siswa , yang di pimpin oleh Kepala Sekolah HJ Rosmalia Dewi.

Nama Sekolah : TKQ MANHAJUSSAADAH

Nomor Pokok Sekolah Nasional : 69953184

Jenjang Pendidikan : TK

Status Sekolah : Swasta

Alamat Sekolah : Rengasjaya I Rt.50/Rw.11 Dusun
Rengas Jaya I Desa Rengasdengklok
Selatan Kec. Rengasdengklok Kab.
Karawang Prov. Jawa Barat 41352

Lokasi Geografis : Lintang -6 Buju

2. Visi dan Misi TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok

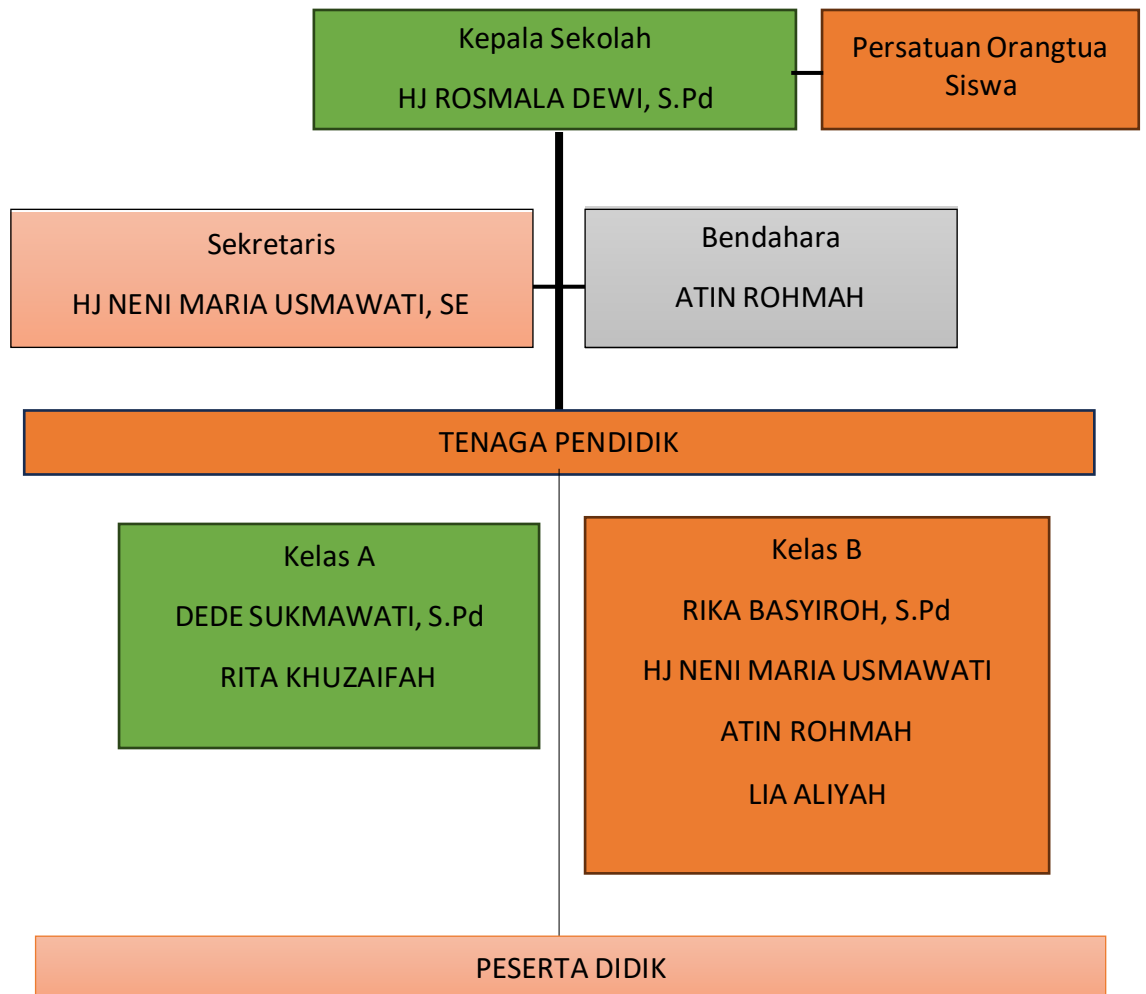
a. Visi

“Membentuk generasi Qurani yang cerdas, kreatif, mandiri dan berakhlakul karimah”

b. Misi

- 1) Mengenalkan dan mengamalkan Al-quran sejak dini
- 2) Menstimulasi kecerdasan dan kreatifitas anak yang sesuai dengan tahap perkembangan anak
- 3) Membiasakan hidup sehat dan mandiri
- 4) Menjadikan generasi yang berakhlakul karimah

3. Struktur Organisasi



B. Hasil Penelitian

1. Analisa Univariat

- a. Distribusi frekuensi lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Tabel 4.1
Distribusi frekuensi lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang. Tahun 2023.

Lama penggunaan <i>gadget</i> pada anak pra sekolah (3-6 tahun)	Frekuensi	Persentase (%)
Lama	28	37.3
Sedang	27	36
Singkat	20	26.7
Total	75	100

(Sumber Hasil : Pengolahan Data Statistik Yolanda Sukma, Febuari 2024)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023, dapat diketahui dari 75 responden mayoritas orangtua menyatakan lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) dalam kategori lama sejumlah 28 responden (37.3%).

- b. Distribusi frekuensi kemampuan interaksi social anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Tabel 4.2
Distribusi frekuensi kemampuan interaksi sosial anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Kemampuan Interaksi Sosial pada anak pra sekolah (3-6 tahun)	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	21	28
Cukup	25	33.3
Kurang	29	38.7
Total	75	100

(Sumber Hasil : Pengolahan Data Statistik Yolanda Sukma, Februari 2024)

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kemampuan interaksi sosial anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023, dapat diketahui dari 75 responden mayoritas orangtua menyatakan kemampuan interaksi social pada anak pra sekolah (3-6 tahun) dalam kategori kurang sejumlah 29 responden (38.7%).

2. Analisa Bivariat

- a. Menganalisis Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Tabel 4.3
Menganalisis Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Lama penggunaan <i>gadget</i>	Kemampuan Interaksi Sosial								P-Value
	Baik		Cukup		Kurang		Total		
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Lama	1	1.3	4	5.3	23	30.7	28	37.3	0,000
Sedang	4	5.3	18	24	5	6.7	27	36	
Singkat	16	21.4	3	4	1	1.3	20	26.7	

Total	21	28	25	33.3	29	38.7	75	100
-------	----	----	----	------	----	------	----	-----

(Sumber Hasil : Pengolahan Data Statistik Yolanda Sukma, Febuari 2024)

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hubungan lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023, dapat diketahui bahwa dari 75 responden sebagian besar responden menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori lama dengan kemampuan interaksi sosial kurang sejumlah 23 responden (30,7%). Sedangkan sebagian kecil responden menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori lama dengan kemampuan interaksi sosial baik sejumlah 1 responden (1.3%), dan responden yang menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori singkat dengan kemampuan interaksi sosial kurang sejumlah 1 responden (1.3%).

Berdasarkan Analisa statistic dengan Tingkat signifikan 95% atau nilai α 5% (0,05) hasil uji Chi-Square diperoleh *p-value* (0,000) < nilai α (0,05) sehingga dapat disimpulkan dari hasil tersebut H0 ditolak artinya ada Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

C. Pembahasan

1. Distribusi frekuensi lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang didapatkan hasil mayoritas orangtua menyatakan lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6

tahun) dalam kategori lama, hal ini dibuktikan dengan pernyataan yang dihasilkan dari 75 responden. Sebagian besar menunjukkan lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) dalam kategori lama sejumlah 28 responden (37.3%).

Penggunaan *gadget* yang lama pada anak dari responden dibuktikan dengan pernyataan orangtua, dimana anak terbiasa menggunakan *gadget* 2-3 jam dalam sehari. Orangtua memberikan pernyataan bahwa anaknya sampai lupa waktu ketika menggunakan *gadget*, dan slalu menangis dan marah ketika sewaktu-waktu *gadget* tersebut diambil. Selain itu anak-anak slalu membawa *gadget*nya kemanapun anak itu pergi, bahkan ketika *gadget* itu di chargerpun masih tetap digunakan, dan juga anak lebih memilih bermain *gadget* daripada tidur siang.

Berdasarkan asumsi peneliti lamanya durasi penggunaan *gadget* dari anak prasekolah di TK Manhajus'saadah dikarenakan perkembangan zaman. Aplikasi-aplikasi didalam *gadget* dapat menarik perhatian lebih dari anak, seperti youtube dan tiktok yang menyajikan suatu film kartun yang dapat menghibur, begitupun aplikasi-aplikasi game seru lainnya. Dengan daya tarik yang disajikan aplikasi tersebut membuat anak betah untuk memainkan *gadget* dalam durasi yang lama. Orangtua juga bisa menjadi faktor pendorong lamanya durasi penggunaan *gadget* pada anak, dimana orangtua yang memiliki kesibukan-kesibukan yang pada akhirnya tidak memperhatikan anak. Atau bahkan orangtua yang dengan sengaja membiarkan anak menggunakan *gadget* dalam waktu lama dengan maksud agar anak tersebut tidak rewel dan tidak main diluar rumah. Alasan lain dari

penggunaan *gadget* pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa tumbuh kembang. Padahal, pengaruh *gadget* dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri et al., (2022), didapatkan hasil bahwa mayoritas intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia pra-sekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak

Hulu dalam kategori tinggi yaitu berjumlah 79 responden (53,38%).

Penelitian ini juga sejalan dengan Saputri et al., (2023) dari 66 responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar lama penggunaan *gadget* anak prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul dalam kategori lama (>1 jam) dengan jumlah 39 responden (59,1%). Penelitian ini juga sejalan dengan

Narullita (2022), dari 96 responden didapatkan hasil bahwa anak prasekolah menggunakan *gadget* >1 jam yaitu sebanyak 50 responden (52,1%).

Gadget (smartphone) atau secara sederhana disebut sebagai telephone genggam sekarang ini sudah mempunyai banyak fitur serta fungsi yang semakin kompleks untuk memudahkan penggunaanya (Marta, 2019b).

Menurut (Marta, 2019b), mengemukakan bahwa seorang anak hanya diperbolehkan berada didepan layar seperti *gadget* yaitu <1 jam setiap harinya. Hal ini juga didukung oleh (Rahmawati, 2020a) yang menyatakan bahwa waktu ideal lama penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah yaitu 30 menit hingga 1 jam setiap harinya. Menurut (Putriana, Pratiwi and

Wasliah, 2019) juga menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang diperbolehkan pada anak usia prasekolah yaitu < 1 jam setiap harinya.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama pada anak dapat menimbulkan berbagai dampak negative yang akan berlangsung lama kedepannya. Menurut (Miranti, no date), dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* seperti menjadi pribadi yang tertutup, mengalami gangguan tidur, lebih suka menyendiri., memunculkan perilaku kekerasan, pudarnya kreatifitas, egois dan susah diatur,kecanduan *gadget*. Menurut Narullita (2022), penggunaan *gadget* secara berlebihan memberikan dampak buruk bagi anak prasekolah. Anak prasekolah yang setiap harinya menghabiskan waktu menggunakan *gadget* menjadi lebih emosional dan memberontak karena perhatiannya terganggu saat sibuk bermain game atau malas menyelesaikan rutinitas sehari-hari.

Dengan demikian, sebaiknya orangtua harus lebih memperhatikan lagi berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget*. Orangtua harus slalu senantiasa mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*, serta lebih cerdas dalam memilih aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* anak.

2. Mengetahui distribusi frekuensi kemampuan interaksi social anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang didapatkan hasil mayoritas orangtua menyatakan kemampuan interaksi social pada anak pra sekolah (3-

6 tahun) dalam kategori kurang, hal ini dibuktikan dengan pernyataan yang dihasilkan dari 75 responden. Sebagian besar menunjukkan kemampuan interaksi social pada anak pra sekolah (3-6 tahun) dalam kategori kurang sejumlah sejumlah 29 responden (38.7%).

Kemampuan interaksi sosial yang kurang pada anak dari responden dibuktikan dengan pernyataan orangtua yang menyatakan bahwa semenjak mengenal dan menggunakan *gadget*, anak lebih suka bermain didalam rumah daripada bermain dengan teman-temannya diluar rumah. Anak pernah berselisih dengan keluarga atau temannya perihal *gadget*, anak juga semakin membangkang atau membantah perintah orangtua semenjak menggunakan *gadget*. Semenjak menggunakan *gadget* anak seringkali menunjukkan perilaku memukul dan tindakan bahaya lainnya, yang mana tindakan-tindakan tersebut mencul dari adegan yang ada didalam game. Anak bersikap acuh saat dipanggil atau dinasehati orang lain ketika sedang asik bermain *gadget*.

Berdasarkan asumsi peneliti kurangnya kemampuan interaksi pada anak prasekolah disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pola asuh orangtua dan juga dari durasi penggunaan *gadget* pada anak. Orangtua yang bermaksud agar anaknya tidak terpengaruhi lingkungan luar dengan tidak pernah mengizinkan anaknya keluar rumah dan bermain dengan anak seumuran lainnya, membuat anak tersebut jadi sulit untuk beradaptasi dan menerapkan interaksi yang baik kepada orang sekitar. Padahal kemampuan interaksi sosial yang baik pada anak akan terlatih dengan terbiasanya anak bermain langsung dengan lingkungan sekitar, seperti bermain dengan

teman-temannya yang dimana akan memunculkan stimulus berfikir yang baik. Selain itu, penggunaan *gadget* pada anak juga bisa membuat anak enggan berinteraksi ke lingkungan sekitar. Anak akan lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya, karena game yang ada didalam *gadgetnya*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdayani et al., (2022), didapatkan hasil bahwa mayoritas interaksi sosial pada anak prasekolah di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa dalam kategori kurang sebanyak 29 responden (72,5%). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri et al., (2023), menyatakan bahwa dari 66 responden didapatkan hasil sebagian besar kemampuan interaksi sosial pada anak prasekolah dalam kategori kurang sebanyak 38 responden (57,6%). Hal ini dikarenakan pola asuh orang tua yang kurang tepat dalam pemberian *gadget*, sehingga anak memiliki interaksi yang kurang. Penelitian ini juga sejalan dengan Tasya et al., (2023), didapatkan hasil bahwa mayoritas kemampuan interaksi sosial pada anak prasekolah terganggu sebanyak 28 responden (62,2%).

Menurut (Viandari and Susilawati, 2019), memaparkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dan individu lain, individu satu dapat memengaruhi yang lainnya atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Menurut (Viandari and Susilawati, 2019), syarat terjadinya interaksi sosial yang baik yaitu adanya dua orang atau lebih. Interaksi antara dua orang atau lebih maka akan terjadi kontak sosial dan juga komunikasi. Dalam interaksi sosial bahasa merupakan sarana

terpenting untuk interaksi. Dari proses interaksi sosial kita bisa memahami pribadi orang masing-masing yang melakukan interaksi bersama kita ketika kita saling bicara. Menurut Narullita, (2022), salah satu unsur kemampuan interaksi sosial anak dapat dilihat dari sejauh mana hubungan anak dengan orangtua dan keluarganya.

Menurut Juniah & Siahaan (2022), 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. Menurut Tasya et al., (2023), kemampuan interaksi sosial terganggu biasanya disebabkan oleh orang tua yang terlalu memanjakan anak dan hubungan keluarga yang kurang harmonis. Kemampuan interaksi sosial terganggu juga bisa disebabkan oleh durasi dan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Kemampuan interaksi sosial normal biasanya disebabkan oleh gaya parenting orang tua dan komunikasi keluarga yang baik serta tingkat pendidikan orang tua yang tinggi.

Dengan demikian, jika orangtua menginginkan anaknya didalam rumah saja, sebaiknya diberikan juga kegiatan-kegiatan yang dapat melatih anak untuk bisa berinteraksi dengan baik. Sediakan aktivitas-aktivitas yang dapat mengalihkan perhatiannya dari *gadget*, seperti libatkan anak dalam segala hal, berikan kegiatan yang dapat menimbulkan stimulus perkembangan

yang baik untuk anak. Selain itu, izinkan anak untuk bermain dengan anak seusianya, agar anak terbiasa terlatih membangun hubungan interaksi yang baik dengan teman-temannya serta lingkungan sekitar.

3. Menganalisis Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023. Hasil penelitian ini menunjukkan yang tertinggi yaitu responden yang menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori lama dengan kemampuan interaksi sosial kurang sejumlah 23 responden (30,7%).

Pada penelitian ini terdapat responden yang menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori lama dengan kemampuan interaksi sosial kurang sejumlah 23 responden (30,7%). Menurut asumsi peneliti, hal tersebut dikarenakan anak sudah terbiasa dan menganggap lebih menarik bermain game daripada bermain dengan teman-temannya atau keluar rumah untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga anak lebih memilih dirumah saja dengan menghabiskan waktunya didepan layar, daripada diluar rumah. Dengan kondisi demikian, anak akan tergantung dengan gadget, rasa kepedulian terhadap sekitar tidak ada yang mana akan memberikan dampak negatif untuk kedepannya. Jika dibiarkan, keharmonisa keluarga juga bisa terganggu dengan kondisi anak yang sudah ketergantungan dengan

gadget. Anak akan berontak jika dinasihati jangan terlalu lama bermain gadget, dan hal-hal lainnya.

Pada penelitian ini juga terdapat responden yang menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori lama dengan kemampuan interaksi sosial baik sejumlah 1 responden (1.3%). Menurut asumsi peneliti, hal tersebut dikarenakan anaknya yang superaktif, selain anak yang slalu ingin bermain gadget, anak tersebut juga masih ingin bermain dengan teman-temannya. Sehingga meskipun anak banyak menghabiskan waktu di depan layar, anak masih bisa berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya terdapat responden yang menyatakan lama penggunaan *gadget* dalam kategori singkat dengan kemampuan interaksi sosial kurang sejumlah 1 responden (1.3%). Menurut asumsi peneliti hal tersebut dikarenakan orangtua tidak mengizinkan anaknya untuk bermain gadget terlalu lama, dan menemani anaknya belajar secara langsung. Namun, orangtua membatasi durasi anaknya berinteraksi dengan lingkungan sekitar terutama untuk bermain dengan teman-temannya.

Kemampuan interaksi sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam berbagai periode tumbuh kembang anak. Kemampuan interaksi sosial adalah tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. (Rahmawati, 2020b). Proses interaksi sosial 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 lain (Viandari and Susilawati, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Sari (2019), didapatkan hasil bahwa adanya hubungan yang signifikan perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget*, artinya ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan *gadget* dengan interaksi social. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marta et al., (2021), didapatkan hasil bahwa adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Dari hasil penelitian ini disimpulkan semakin sering intensitas anak dalam bermain *gadget* maka semakin berkurang interaksi sosial anak lakukan sehingga berdampak pada gangguan perkembangan anak dalam jangka waktu yang panjang. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Hamdayani et al., (2022), didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak pra sekolah di TK Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri et al., (2023), didapatkan hasil bahwa adanya hubungan yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul dengan nilai $p\text{-value } 0,002 < \alpha (0,05)$.

Menurut Juniah & Siahaan (2022), 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. Kecanduan *gadget* pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain *gadget*, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain *gadget*, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah. (Ikhsanto, 2020b).

D. Keterbatasan Penelitian

1. Peneliti tidak menganalisis karakteristik usia anak, hanya menganalisa hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Tahun 2023.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Lama penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023 menunjukkan bahwa mayoritas dalam kategori lama sejumlah 28 responden (37.3%).
2. Kemampuan interaksi sosial anak pra sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023 menunjukkan bahwa mayoritas dalam kategori baik sejumlah 29 responden (38.7%).
3. Hasil penelitian ini diperoleh dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai *P-Value* (0,000) < nilai α (0,05). Maka dapat dikatakan ada Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.

B. Saran

1. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat bekerjasama dengan baik dengan orangtua dalam berperan aktif memberitahukan apa saja dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah (3-5 tahun). Serta dapat

memberikan bimbingan dan arahan positif tentang penggunaan *gadget*, agar interaksi anak dengan lingkungan sekitar tidak terganggu, sehingga anak dapat membina hubungan yang baik.

2. Bagi Orang Tua Anak

Bagi orangtua diharapkan lebih berhati-hati dalam memberikan kebebasan anak dalam menggunakan *gadget*, batasi penggunaan sesuai usia dan waktu. Orangtua juga harus mengawasi anak dalam melihat konten apa saja yang anak lihat untuk meminimalisir hal negative dari penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi interaksi social anak dengan lingkungannya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lebih dalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia pra sekolah. Dikarenakan peneliti hanya menganalisis hubungan lama penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Andriani, H., & Sukmana, D. J. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624/5947>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Damaiyanti, S., Pratama, E. R., & Destri, N. (2020). Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(2).
- Dharma, K. K. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan: Panduan Menyelesaikan Dan Menerapkan Hasil Penelitian*. CV Trans Info Media.
- Dini, U. (2017). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Obsesi*, 1(1), 1–11.
- Dr. Drs. Bambang Sudaryana, D. E. A. , M. Si. , M. Ak. , C. IEA. , Dr. H. R. R. A. S. E. , M. M. , Ak. , CFrA. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif/oKd gEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kuota+sampling&pg=PA35&print ec=frontcover
- Dr. Sandu Siyoto, S. M. K., & M. Ali Sodik, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Vol. 1). literasi media publishing.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
https://www.google.co.id/books/edition/_/A6fRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Hardani Ahyar, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, S Pd Hardani, Nur Hikmatul Auliya MS, B GC, MS Helmina Andriani, RA Fardani, & J Ustiawaty. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2).

- Juni hartati. (2019). *Hubungan pengetahuan dan self efficacy pasien tb baru dengan pencegahan penularan TB wilayah kerja puskesmas Kota Bangkit tinggi 2019.*
- Masturoh, I., & Nauri, T. A. (2018). *Bahan ajar rekam medis dan informasi kesehatan (RMIK): Metodologi penelitian kesehatan.* . Pusat pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan .
- Notoadmojo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Rineka Cipta.
- Ns. Gusman Virgo, S. K. K., Nur Cholisah, S. C., & Dwi Efendi. (2021). *Hubungan pengetahuan dengan perilaku pencegahan penularan TB paru di wilayah kerja UPT BLUD Puskesmas Rumbio tahun 2021.*
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis* (Edisi 4). Salemba Medika.
- Pinggut, B. F. A. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah.*
- Rizki, S. N., & Suryati, T. (2022). Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun. *Buletin Kesehatan*, 6(2).
- Serlan, M. A., Khotijah, I., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 1–8.
- Siyato, S., & Ali Sodik, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian.* Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi.* Alfabeta.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran I. Surat Izin Pendahuluan



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes)
MEDISTRA INDONESIA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS-PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI BIDAN – PROGRAM STUDI KEBIDANAN (S1)
PROGRAM STUDI FARMASI (S1)-PROGRAM STUDI KEBIDANAN (D3)**
Jl. Cut Mutia Raya No. 118A-Kel.Sepanjang Jaya - Bekasi Telp.(021) 82431375-77 Fax (021) 82431374
Web: stikesmedistra-indonesia.ac.id Email: stikes_mi@stikesmedistra-indonesia.ac.id

Bekasi, 13 April 2023

No : 119/STIKes MI/Kep/B4/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Surat Permohonan Studi Pendahuluan

Kepada Yth
Kepala Sekolah TKQ Manhujus
Sa'adah
Di
Tempat

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan Skripsi pada tingkat akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Akademik (Sarjana) Mahasiswa/i Program Studi Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia, maka dengan ini kami mengajukan permohonan Studi Pendahuluan di TKQ Mahajus Sa'adah suntak mahasiswa atas nama :

Nama Mahasiswa : Yolanda Sukma
NPM : 201560111041
Judul : Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah 3-6 Tahun

Kami mohon kepada Bapak/Ibu Pimpinan untuk dapat kiranya memberikan izin kepada mahasiswa kami melakukan studi pendahuluan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Kepala Program Studi Keperawatan S1
dan Profesi Ners

Kiki Damiati, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN.0316028302

Tembusan :
1. WK I Bidang Akademik
2. Peninggal

Lampiran II. Surat Balasan Studi Pendahuluan



YAYASAN MANHAJUSSAADAH KARAWANG
"TKQ MANHAJUS SA' ADAH"

NPSN : 69953184

IJIN OPERASIONAL : DPMPSTP KABUPATEN KARAWANG No. 503/09550AMSP/010DPMPSTP/2025
Alamat : Jln. Rengasjaya I Rt 50/11, Ds. Rengasdengklok Sekeloa, Kec. Rengasdengklok - Karawang 41352
Telp. 08159561260 E-mail : tkqmanhajussaadah77@gmail.com

Karawang, 27 Mei 2023

Nomor : 02 / MHS / V / 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Studi Pendahuluan

Kepada
Yth. Ketua STIKes Medistra
Indonesia
Di
BEKASI

Menindaklanjuti Surat dari STIKes Medistra Indonesia Nomor 264/ STIKes MI / Kep / B4 / IV / 2023 tentang Permohonan Studi Pendahuluan.

Dengan ini Memberikan Izin Kepada :

Nama : YOLANDA SUKMA
NPM : 201560111041
Program Studi : S1 Keperawatan
Untuk : Melaksanakan Studi Pendahuluan dengan Judul Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah 3 – 6 Tahun di TKQ Manhajussaadah Rengasdengklok Karawang Tahun 2023.
Pelaksanaannya : 09 Mei 2023 s/d 27 Mei 2023

Demikian agar dimaklumi, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

KEPALA SEKOLAH
TKQ MANHAJUSSAADAH

HJ ROSMALA DEWI, S.Pd.
RENGASDENGKLOK

Lampiran III. Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes)
MEDISTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS-PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI BIDAN - PROGRAM STUDI KEBIDANAN (S1)
PROGRAM STUDI FARMASI (S1)-PROGRAM STUDI KEBIDANAN (D3)
Jl. Cut Muti Raya No. 00A, Tel. Sepanjang Jaya - Bekasi Telp.(021) 02431375-77 Fax (021) 02431374
Web: stikesmedistra-indonesia.ac.id Email: stikes_mi@stikesmedistra-indonesia.ac.id

Bekasi, 28 Agustus 2023

Nomor : 606 /STIKes MI/Kep/B4/VIII/2023
Lampiran : -
Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok
Di
Tempat

Selubungan dengan adanya pelaksanaan Skripsi pada tingkat akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Akademik (Sarjana) mahasiswa/i Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia, maka dengan ini kami mengajukan permohonan Penelitian di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok untuk mahasiswa atas nama :

Nama Mahasiswa : Yolanda Sukma
NPM : 201560111041
Judul : Hubungan Lama Pengguna Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TKQ Manhajus Sa'adah Rengasdengklok

kami mohon kepada Bapak/Ibu Pimpinan untuk dapat kiranya memberikan izin kepada mahasiswa kami melakukan Penelitian

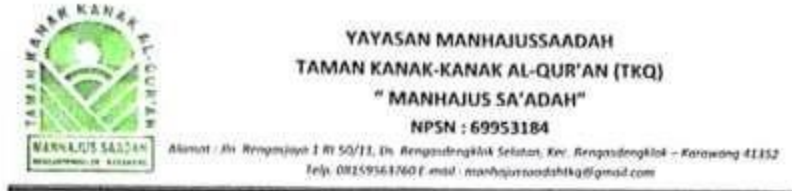
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Ka. Program Studi Ilmu Keperawatan (S1)
dan Pendidikan Profesi Ners
STIKes Medistra Indonesia

Kiki Denjati, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN 0316028302

Tembusan
1. Ketua STIKes Medistra Indonesia
2. Wakil Bidang Akademik
3. Peringat

Lampiran IV. Surat Keterangan Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 004 / TKQ – MHS / 1 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HJ ROSMALA DEWI, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TKQ MANHAJUUSAADAH
Alamat : Rengasjaya 1 Rt.50 Rw.11 Desa Rengasdengklok Selatan
Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : YOLANDA SUKMA
NIM : 201560111041

Telah selesai melakukan kegiatan Penelitian Hubungan Lama Pengguna Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di TKQ MANHAJUUSAADAH Rengasdengklok Tahun 2023.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rengasdengklok, 15 Januari 2024
Kepala TKQ MANHAJUUSAADAH

HJ ROSMALA DEWI, S.Pd

Lampiran V. Informed Consent

INFORMED CONCENT (Lembar Persetujuan Responden)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Saya telah mendapatkan keterangan secara terperinci dan jelas mengenai tujuan dan manfaat penelitian dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di TKQ Manhajus Sa’adah Rengasdengklok Tahun 2023”. Saya menyatakan bersedia menjadi responden dalam pengambilan data untuk penelitian ini. Saya percaya informasi yang akan saya sampaikan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti.

Demikian surat ini saya tanda tangani dengan sukarela, penuh kesadaran dan tanpa adanya keterpaksaan.

Responden Penelitian
.....,, 2023

(.....)

Lampiran VI. Kuesioner

KUESIONER PENELITIAN

HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TKQ MANHAJUS SA'ADAH RENGASDENGKLOK TAHUN 2023

Tujuan :

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun) di TK Manhajus Sa'adah Rengasdengklok Karawang. Untuk itu saya mengharapkan ketersediaan anda sebagai responden saya untuk mengisi setiap pertanyaan yang diajukan dengan sejujur – jujurnya. Bacalah petunjuk kuesioner sebelum mengisi.

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Untuk data karakteristik responden lingkari angka sesuai jawaban Bapak/Ibu/Saudara/I.
2. Pilihlah pernyataan yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu/Saudara/I dengan memberikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

- a. Sangat Tidak Setuju (STS): Bila Bapak/Ibu/Saudara/I sangat tidaksetuju dengan pernyataan
 - b. Tidak Setuju (TS) : Bila Bapak/Ibu/Saudara/I tidak setuju dengan pernyataan
 - c. Setuju (S) : Bila Bapak/Ibu/Saudara/I setuju dengan pernyataan
 - d. Sangat Setuju (SS) : Bila Bapak/Ibu/Saudara/I sangat setuju dengan pernyataan
3. Isilah semua pernyataan tersebut Bapak/Ibu/Saudara/I tanpa ada yang terlewat

B. Identitas Responden

1. Nama Responden : _____
2. Usia : _____
3. Jenis Kelamin : L / P
4. Alamat : _____

5. Nama Orangtua :

KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan teliti Pertanyaan – Pertanyaan di bawah ini.
2. Baca dan Jawablah semua pertanyaan secara teliti dan jujur. Kerahasiaan jawaban dijaga.
3. Beri tanda (√) pada pilhan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut, Adapun

Kriteria jawaban adalah sebagai berikut :

- a. SS menunjukkan jawaban Sangat Setuju dengan pernyataan yang diajukan
- b. S menunjukkan jawaban Setuju dengan pernyataan yang diajukan
- c. TS menyatakan jawaban Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan
- d. STS menunjukkan jawaban Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan

Pertanyaan :

No	PERTANYAAN	STS	TS	S	SS
1	Anak anda terbiasa menggunakan <i>gadget</i> sehari hanya 2-3 jam				
2	Anak lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>				
3	Anak anda sering membawa <i>gadget</i> kemana pun				
4	Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan <i>gadget</i>				
5	Anak lebih suka bermain sendiri di rumah daripada bermain dengan teman sebaya				
6	Anak anda tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> kepada orang lain				
7	Saat <i>gadget</i> tidak ada daya, anak tetap berusaha memainkan <i>gadget</i>				

8	Anak terbiasa memainkan gadget setelah pulang sekolah sampai malam hari				
9	Anak terbiasa memainkan handphone sembari di charger				
10	Saat menatap layar handphone, jarak antar kepala, mata anak dengan <i>gadget</i> sangat dekat				
11	Anak selalu menangis atau marah ketika handphone nya diambil				
12	Anak memilih bermain game di gadget daripada tidur siang				
13	Anak tidak lepas dari gadget disetiap harinya				
14	Anak sering bermain game online di gadget bersama teman teman nya lebih dari 2-3 jam				
15	Apakah selama menggunakan gadget, anak jadi malas belajar				
16	Anak tidak suka diperhatikan saat bermain gadget				
17	Anak bermain gadget sampai lupa makan				
18	Anak di izinkan bermain gadget di saat sudah mengerjakan tugas sekolahnya				
19	Apakah selama anak menggunakan gadget, anak jadi lebih giat belajar				
20	Anak bermain gadget untuk tugas sekolah saja				
21	Anak bermain gadget saat waktu luang saja				
22	Anak mau diatur batas waktu penggunaan gadget				
23	Anak menjadi penurut karena kesepakatan bisa bermain gadget				
24	Anak senang apabila diperbolehkan bermain belajar sambil bermain gadget				
25	Anak lebih suka bermain gadget sambil tiduran daripada daripada sambil duduk				
26	Dengan menggunakan gadget anak dapat mengasah otak				

27	Anak senang di dampingi saat bermain gadget				
28	Anak senang jika diperbolehkan main gadget				
29	Gadget Anak lebih kreatif saat belajar dengan menggunakan				
30	Apakah anak menggunakan gadget untuk belajar di rumah				

KEMAMPUAN INTERAKSI ANAK

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan teliti Pertanyaan – Pertanyaan di bawah ini.
2. Baca dan Jawablah semua pertanyaan secara teliti dan jujur. Kerahasiaan jawaban dijaga.
3. Beri tanda (√) pada pilhan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut, Adapun

Kriteria jawaban adalah sebagai berikut :

- a. SS menunjukkan jawaban Sangat Setuju dengan pernyataan yang diajukan
- b. S menunjukkan jawaban Setuju dengan pernyataan yang diajukan
- c. TS menyatakan jawaban Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan
- d. STS menunjukkan jawaban Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan

Pertanyaan :

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Anak tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> /mainannya kepada oranglain				
2.	Anak semakin sering membangkang atau membantah perintah orang tua semenjak mengenal <i>gadget</i>				
3.	Anak akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i>				
4.	Anak akan marah apabila di ganggu ketika bermain <i>gadget</i>				
5.	Anak akan marah apabila <i>gadget</i> yang dimainkannya di minta oleh orang tua, meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari orang tua				
6.	Semenjak mengenal <i>gadget</i> , anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman seusianya.				

7.	Anak senang menunjukkan/memamerkan keandaiannya dalam bermain <i>gadget</i> dihadapan teman-temannya.				
8.	Anak akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya.				
9.	Anak akan bersikap acuh saat di panggil atau dinasehati orang lain ketika sedang asik bermain <i>gadget</i> .				
10.	Terkadang anak suka memukul dan melempar orang lain dikarenakan meniru adegan didalam <i>game</i> yang dia mainkan di <i>gadget</i> .				
11.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis.				
12.	Anak selalu ingin terlihat lebih pandai dalam hal bermain <i>gadget</i> dibandingkan teman-temannya.				
13.	Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada memperhatikan percakapan orang lain.				
14.	Anak akan marah ketika mengetahui baterai <i>gadget</i> yang sedang dimainkannya habis/ <i>lowbat</i>				
15.	Anak pernah berselisih dengan keluarga, teman atau saudara seusianya gara-gara berebut <i>gadget</i> .				
16.	Anak sering berinteraksi dengan teman daripada bermain gadget				
17.	Dengan menggunakan gadget bisa menambah pengetahuan anak				
18.	Dengan gadget bisa meningkatkan kemampuan bahasa anak				
19.	Gadget membuat anak menjadi sosok individualisme				
20.	Anak lebih senang bercerita daripada bermain gadget				
21.	Anak lebih sering berinteraksi tatap muka daripada bermain gadget				

22.	Anak mudah mengekspresikan diri dalam bermain dengan teman sebaya tanpa adanya gadget				
23.	Apakah anak cemas jika tidak di ijinan bermain gadget				
24.	Anak lebih sering bermain di luar daripada bermain gadget				
25.	Anak senang mengajak teman sebaya untuk belajar daripada bermain gadget				
26.	Anak mudah bergaul dengan siapa saja tanpa adanya gadget				
27.	Anak mampu menuangkan ide saat bermain dengan teman sebaya tanpa adanya gadget				
28.	Anak mampu mengamati sesuatu saat belajar dengan menggunakan gadget				
29.	Anak mau meminjamkan gadget kepada teman untuk sarana belajar				
30.	Anak lebih aktif bertanya sesuatu hal baru dengan belajar menggunakan gadget				

Lampiran VII. Master Data

Res	Kuesioner Penggunaan Gadget																														Total	Ket	Kode
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	89	Sedang	2
2	2	2	4	4	3	1	4	4	4	4	2	4	3	3	2	2	1	4	1	4	4	3	1	2	3	3	2	3	3	3	85	Sedang	2
3	4	2	4	3	1	4	3	4	4	3	4	3	4	3	1	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	1	4	96	Lama	1
4	2	2	4	4	4	1	4	2	2	4	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	2	3	3	4	4	3	4	96	Lama	1
5	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	81	Sedang	2
6	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	83	Sedang	2
7	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	85	Sedang	2
8	3	4	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	92	Lama	1
9	2	2	3	4	3	1	4	4	4	4	2	3	3	3	2	1	1	4	1	4	4	4	1	2	3	3	2	3	3	3	83	Sedang	2
10	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2	1	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	91	Lama	1
11	2	2	3	4	3	1	4	4	4	4	2	3	3	3	1	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	3	4	3	92	Lama	1
12	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	1	2	1	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	91	Lama	1
13	2	3	1	3	3	3	4	3	4	2	4	3	1	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	91	Lama	1
14	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	83	Sedang	2
15	3	4	4	3	1	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	1	3	3	4	2	3	4	3	3	91	Lama	1
16	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	1	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	85	Sedang	2
17	3	3	2	3	1	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	84	Sedang	2
18	2	2	3	4	1	1	4	2	4	4	2	2	2	2	4	2	1	4	1	4	4	3	1	2	3	3	2	3	3	3	78	Sedang	2
19	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	3	1	4	2	3	1	3	3	91	Lama	1
20	2	2	2	2	3	1	2	4	2	2	2	3	1	3	1	2	1	3	1	1	4	1	1	2	1	3	1	2	3	1	59	Singkat	3
21	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	4	84	Sedang	2
22	3	1	1	3	1	2	1	4	1	3	1	3	1	1	3	1	2	1	2	1	4	2	2	3	2	2	2	2	1	2	58	Singkat	3
23	3	3	1	3	1	2	3	1	4	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	3	1	2	60	Singkat	3
24	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	4	84	Sedang	2
25	2	2	2	2	3	1	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	4	1	4	4	3	1	2	3	3	2	3	3	4	82	Sedang	2
26	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	79	Sedang	2
27	2	2	2	4	3	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	3	2	3	4	3	3	4	96	Lama	1

28	3	3	4	3	1	2	3	4	3	3	3	1	4	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	79	Sedang	2
29	2	1	1	3	3	1	4	1	2	3	2	2	3	1	1	2	1	1	1	4	4	1	1	2	3	3	2	3	1	1	60	Singkat	3
30	1	1	1	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	3	1	3	3	1	2	2	3	2	3	3	59	Singkat	3
31	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	4	4	4	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	84	Sedang	2
32	2	1	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	1	2	3	1	1	3	2	3	3	57	Singkat	3
33	2	2	4	4	3	1	4	4	4	4	2	4	3	3	2	1	1	4	1	4	1	3	1	2	3	3	2	3	3	2	80	Sedang	2
34	3	3	1	3	2	2	3	2	4	3	1	4	4	4	2	2	1	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	4	76	Sedang	2
35	2	2	4	4	3	1	4	1	3	3	2	4	1	3	1	4	4	4	1	4	4	3	1	2	3	3	2	3	3	3	82	Sedang	2
36	1	1	1	3	1	2	1	2	3	1	2	3	2	2	3	4	1	2	4	1	3	1	2	3	1	2	2	2	3	1	60	Singkat	3
37	1	2	3	3	1	1	2	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	4	1	2	4	2	3	1	2	64	Sedang	2
38	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	3	1	4	3	3	4	3	2	2	4	2	4	3	63	Sedang	2
39	1	2	1	2	3	2	1	4	1	2	1	1	4	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	54	Singkat	3
40	2	2	2	3	2	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	3	58	Singkat	3
41	3	1	1	3	1	2	2	2	4	1	2	1	2	1	1	1	1	4	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	60	Singkat	3
42	2	2	1	4	3	1	4	4	4	4	2	3	4	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	84	Sedang	2
43	3	4	4	3	2	4	4	4	3	1	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	4	1	3	3	96	Lama	1
44	1	1	1	4	3	1	1	3	2	2	3	4	4	4	4	2	4	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	80	Sedang	2
45	4	3	4	3	2	4	2	4	4	1	4	1	4	3	4	4	3	4	3	4	4	1	4	3	4	2	4	4	4	3	98	Lama	1
46	2	3	1	3	2	2	2	3	1	1	3	1	3	3	1	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	59	Singkat	3
47	3	3	1	4	4	4	2	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	1	1	4	1	4	2	3	4	91	Lama	1
48	3	3	1	4	1	4	1	4	3	4	4	4	2	4	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	94	Lama	1
49	1	2	1	1	3	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	4	1	1	4	1	1	1	2	1	3	1	3	3	3	56	Singkat	3
50	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	1	4	3	4	2	1	1	1	3	1	92	Lama	1
51	4	2	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	1	4	3	4	4	3	1	4	3	3	3	3	3	3	94	Lama	1
52	3	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	2	2	4	3	2	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	93	Lama	1
53	2	2	4	4	2	1	4	4	2	4	2	4	3	3	2	2	1	4	1	4	4	3	1	2	3	3	2	3	1	2	79	Sedang	2
54	4	2	3	2	4	2	4	4	2	3	2	4	4	4	1	4	4	1	3	4	1	4	4	3	1	3	4	4	3	3	91	Lama	1
55	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	93	Lama	1
56	1	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	4	4	4	1	1	2	3	1	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	76	Sedang	2
57	4	3	3	3	2	4	2	4	2	2	2	4	3	3	2	2	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	4	4	3	93	Lama	1
58	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	3	3	1	3	1	55	Singkat	3

59	1	3	1	1	3	2	1	1	1	2	3	1	4	1	2	1	1	3	2	3	1	3	3	1	2	1	1	2	1	1	53	Singkat	3	
60	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	1	4	1	4	2	4	3	4	3	3	2	4	4	2	3	3	94	Lama	1	
61	1	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	3	1	3	3	1	54	Singkat	3		
62	3	3	4	3	1	2	3	2	2	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	81	Sedang	2	
63	2	2	2	4	3	1	4	4	4	4	2	4	3	3	2	2	1	4	1	2	4	3	1	2	3	3	2	3	3	3	81	Sedang	2	
64	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	3	1	1	2	1	2	1	2	2	4	3	2	2	3	1	4	1	1	4	1	59	Singkat	3	
65	3	3	4	1	1	2	1	4	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	52	Singkat	3	
66	3	3	2	3	3	2	3	4	1	3	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	1	91	Lama	1
67	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	4	2	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	4	3	4	1	3	93	Lama	1	
68	4	2	4	3	3	1	4	3	2	4	2	4	3	2	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	3	4	4	4	3	2	3	91	Lama	1
69	1	3	1	3	3	1	1	4	1	3	3	2	4	1	2	2	1	3	1	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	60	Singkat	3	
70	2	2	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	3	2	2	1	4	3	4	4	3	1	2	3	3	3	3	3	3	91	Lama	1	
71	3	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	4	2	4	1	1	1	1	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	1	3	59	Singkat	3	
72	2	2	4	4	3	1	4	4	1	4	2	4	3	3	4	2	4	4	1	4	4	3	1	2	4	3	4	3	4	3	91	Lama	1	
73	3	3	2	3	3	1	3	2	1	1	1	2	4	1	2	2	1	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	3	56	Singkat	3	
74	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	1	4	1	3	3	4	2	3	2	4	2	4	2	4	3	2	2	3	91	Lama	1	
75	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	1	3	4	4	1	4	4	3	4	1	2	93	Lama	1	

Res	Kuesioner Kemampuan Interaksi																														Total	Ket	Kode
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	1	1	2	1	4	1	1	4	1	4	1	2	1	1	4	1	2	4	3	1	1	1	2	1	3	1	1	3	1	3	57	Kurang	3
2	4	3	4	3	3	3	3	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	59	Kurang	3
3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	4	2	2	2	4	2	2	1	1	2	1	1	3	1	51	Kurang	3
4	2	2	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	3	3	2	2	1	4	1	4	4	3	1	2	3	3	2	3	3	3	80	Cukup	2
5	3	2	4	2	3	2	3	1	4	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	82	Cukup	2
6	4	2	1	4	3	1	3	1	1	1	3	4	3	1	2	2	2	3	2	4	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	76	Cukup	2
7	3	3	4	3	1	2	3	2	1	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	80	Cukup	2
8	1	2	3	1	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	4	1	3	1	2	2	3	1	2	1	3	1	1	53	Kurang	3
9	2	1	1	4	2	1	4	1	4	1	1	2	1	2	3	1	4	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	58	Kurang	3
10	3	3	1	2	3	2	3	4	1	3	1	3	4	3	1	2	1	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	76	Cukup	2

11	2	2	1	4	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	4	3	1	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	1	59	Kurang	3
12	2	3	2	3	1	1	2	4	2	2	1	4	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	57	Kurang	3
13	2	1	1	2	1	1	1	1	4	1	4	1	3	4	4	1	2	2	1	2	1	3	3	1	1	2	2	2	3	2	59	Kurang	3
14	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	86	Cukup	2
15	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	3	3	4	3	3	2	3	4	57	Kurang	3
16	3	1	1	2	3	2	3	4	4	4	2	1	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	74	Cukup	2
17	3	3	4	3	3	2	3	4	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	4	72	Cukup	2
18	1	2	1	2	1	3	1	4	2	3	3	1	3	1	1	2	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2	3	1	55	Kurang	3
19	1	3	1	2	1	2	2	2	2	4	1	1	1	3	2	3	2	4	2	2	1	2	1	3	1	1	3	1	2	2	58	Kurang	3
20	2	3	3	2	4	2	3	2	3	1	3	4	4	3	2	4	1	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	91	Baik	1
21	3	1	2	3	3	2	1	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	2	4	1	4	1	1	1	3	1	1	3	2	3	62	Cukup	2
22	1	4	4	3	4	2	4	2	4	4	2	3	4	2	4	4	1	4	2	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	93	Baik	1
23	3	3	1	2	1	1	1	1	2	3	3	1	2	1	1	4	2	3	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	1	2	59	Kurang	3
24	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	2	1	1	4	1	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	94	Baik	1
25	1	3	3	2	2	2	2	4	2	3	2	1	2	1	3	1	3	3	1	3	2	3	3	1	3	3	2	1	2	1	65	Cukup	2
26	3	1	1	3	3	1	4	4	4	4	2	3	3	3	1	2	2	4	1	4	4	3	3	3	1	3	2	2	3	4	81	Cukup	2
27	3	3	3	1	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	1	2	1	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	87	Cukup	2
28	2	2	1	2	1	3	1	2	1	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	1	57	Kurang	3
29	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	3	1	3	3	4	3	4	1	4	2	85	Cukup	2
30	2	4	2	3	1	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	2	4	3	1	4	3	4	3	4	2	3	2	93	Baik	1
31	1	2	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	1	2	2	3	4	93	Baik	1
32	3	3	4	3	1	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	92	Baik	1
33	1	1	1	2	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	1	4	4	2	67	Cukup	2
34	3	3	1	1	1	2	1	4	1	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	1	2	3	3	70	Cukup	2
35	4	1	4	1	1	1	1	4	2	4	2	3	2	3	4	2	2	4	2	1	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	78	Cukup	2
36	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	85	Cukup	2
37	4	2	1	4	2	3	4	3	1	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	4	1	4	1	1	74	Cukup	2
38	4	3	4	4	1	3	4	3	3	4	1	4	2	2	2	3	2	2	2	2	1	4	2	4	4	4	4	2	2	4	86	Cukup	2
39	2	3	4	2	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	1	3	2	3	3	1	3	3	4	4	3	4	3	3	94	Baik	1
40	1	3	2	3	3	1	4	1	4	4	2	2	3	3	2	2	3	4	1	4	4	3	1	2	3	2	3	4	1	4	79	Cukup	2
41	3	1	4	2	1	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	2	4	4	2	4	3	1	4	4	2	4	1	4	4	3	91	Baik	1

42	3	2	4	3	2	1	2	2	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	3	1	1	2	2	4	4	1	4	84	Cukup	2
43	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	61	Cukup	2
44	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	102	Baik	1
45	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	48	Kurang	3
46	2	2	1	4	1	1	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	91	Baik	1
47	3	3	4	1	2	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	1	1	4	3	4	4	3	4	3	93	Baik	1
48	4	3	1	3	1	1	3	1	1	1	4	1	2	1	3	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	55	Kurang	3
49	4	2	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	2	3	4	1	4	3	4	4	1	3	3	3	4	3	96	Baik	1
50	1	1	1	2	1	2	1	4	3	4	1	3	1	1	4	1	1	3	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	3	3	58	Kurang	3
51	2	1	4	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	4	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	4	60	Kurang	3
52	1	3	1	1	1	3	1	4	2	1	1	1	2	4	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	4	1	1	53	Kurang	3
53	4	4	4	2	1	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4	3	4	4	1	4	3	1	3	4	1	4	93	Baik	1
54	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	1	1	2	3	2	1	50	Kurang	3
55	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	4	1	1	2	1	1	4	1	3	1	1	4	1	1	1	4	4	56	Kurang	3
56	3	2	3	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	3	1	4	1	4	2	1	1	4	3	4	2	4	4	4	4	84	Cukup	2
57	1	1	2	1	1	1	3	1	4	1	1	3	1	1	4	1	1	3	1	2	1	3	1	2	2	2	4	2	4	2	57	Kurang	3
58	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	1	4	4	4	4	4	92	Baik	1
59	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	1	4	3	4	2	3	1	3	2	4	1	4	3	4	4	1	1	4	91	Baik	1
60	2	1	2	1	1	2	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	3	3	3	1	2	2	1	1	3	2	1	1	51	Kurang	3
61	2	1	2	2	3	1	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	92	Baik	1
62	4	2	1	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	1	1	4	2	3	3	2	3	3	80	Cukup	2
63	2	4	1	2	4	1	4	4	2	4	4	3	1	1	1	4	2	4	1	2	4	4	1	1	2	1	2	1	1	3	71	Cukup	2
64	1	2	1	4	2	3	4	4	2	4	3	2	4	3	4	4	2	4	3	4	1	4	2	4	4	1	4	4	4	4	92	Baik	1
65	4	4	2	4	1	4	2	3	3	4	1	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	94	Baik	1
66	1	3	1	2	1	3	1	4	1	3	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	4	1	2	1	3	2	2	2	3	2	59	Kurang	3
67	2	2	2	2	3	1	2	1	3	2	2	2	4	1	2	3	1	2	1	2	4	1	1	4	1	2	1	2	1	1	58	Kurang	3
68	4	4	4	3	1	2	2	1	2	1	3	1	4	1	1	1	4	1	2	4	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	60	Kurang	3
69	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	1	4	4	2	4	3	3	4	1	3	3	1	98	Baik	1
70	2	4	2	2	2	3	2	1	2	1	2	3	1	2	1	4	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	3	2	3	2	60	Kurang	3
71	3	2	4	4	2	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	2	1	2	4	3	4	3	4	3	4	4	1	4	4	93	Baik	1
72	4	3	2	3	1	3	2	3	3	2	1	1	1	1	3	1	1	2	2	1	3	1	4	1	1	4	1	1	3	1	60	Kurang	3

73	2	2	2	4	3	1	4	4	3	4	2	4	3	4	2	3	1	4	4	3	4	4	4	4	3	1	4	2	4	3	92	Baik	1
74	1	2	2	2	1	2	1	4	1	3	3	2	4	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	4	1	1	1	3	1	4	59	Kurang	3
75	3	1	2	1	3	1	4	1	4	1	2	1	3	1	2	1	2	2	1	1	4	1	1	3	2	1	1	4	1	57	Kurang	3	

Lampiran VIII. Hasil Spss

UNIVARIAT

Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lama	28	37.3	37.3	37.3
	Sedang	27	36.0	36.0	73.3
	Singkat	20	26.7	26.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Kemampuan Interaksi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	21	28.0	28.0	28.0
	Cukup	25	33.3	33.3	61.3
	Kurang	29	38.7	38.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

BIVARIAT

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun) * Kemampuan Interaksi	75	100.0%	0	0.0%	75	100.0%

Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun) * Kemampuan Interaksi Crosstabulation

		Count	Kemampuan Interaksi			Total
			Baik	Cukup	Kurang	
Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun)	Lama	Count	1	4	23	28
		Expected Count	7.8	9.3	10.8	28.0
		% within Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun)	3.6%	14.3%	82.1%	100.0%
		% within Kemampuan Interaksi	4.8%	16.0%	79.3%	37.3%
		% of Total	1.3%	5.3%	30.7%	37.3%
	Sedang	Count	4	18	5	27
			Expected Count	7.6	9.0	10.4
		% within Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun)	14.8%	66.7%	18.5%	100.0%
		% within Kemampuan Interaksi	19.0%	72.0%	17.2%	36.0%
	% of Total	5.3%	24.0%	6.7%	36.0%	
Singkat	Count	16	3	1	20	
		Expected Count	5.6	6.7	7.7	20.0
		% within Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun)	80.0%	15.0%	5.0%	100.0%

	% within Kemampuan Interaksi	76.2%	12.0%	3.4%	26.7%
	% of Total	21.4%	4.0%	1.3%	26.7%
Total	Count	21	25	29	75
	Expected Count	21.0	25.0	29.0	75.0
	% within Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Pra-Sekolah (3-6 Tahun)	28.0%	33.3%	38.7%	100.0%
	% within Kemampuan Interaksi	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	28.0%	33.3%	38.7%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	63.407 ^a	4	.000
Likelihood Ratio	60.974	4	.000
Linear-by-Linear Association	41.728	1	.000
N of Valid Cases	75		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5.60.

Lampiran IX. Dokumentasi



Lampiran X. Dokumentasi Sidang Proposal dan Seminar Hasil



Lampiran XI. Izin Menggunakan Kuesioner Penggunaan Gadget



Febi Kontesa

Facebook

You aren't friends on Facebook

Universitas Muhammadiyah Bengkulu and works for
SMK N 3 model invest bengkulu-
Studied at SMP NEGERI 11 KOTA BENGKULU

[VIEW PROFILE](#)

4:45 PM

selamat sore kaka, kaka maaf
saya ijin memperkenalkan diri,
saya yolanda sukma dari stikes
medistra indonesia sebelumnya
maaf mengganggu waktu kaka 🙏
saya saat ini sedang melakukan
penelitian yang berjudul '
hubungan lama penggunaan
gadget dengan kemampuan
interaksi sosial anak usia pra
sekolah 3-6 tahun ' apakah boleh
saya mengadopsi kuesioner
kaka yang berjudul '
pengaruh penggunaan gadget
terhadap pengembangan sosial
emosional anak usia dini' 🙏
terima kasih kaka mohon maaf
mengganggu waktunya 🙏



Lampiran XII. Izin Menggunakan Kemampuan Interaksi Sosial Anak



Lampiran XIII. Biografi Peneliti



I. Data Pribadi

Nama Lengkap : Yolanda Sukma
TTL : Karawang, 16 Maret 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Karawang
No.Handphone : 085697802719
Email : sukmayolanda779@gmail.com

II. Riwayat Pendidikan

SD : SDN Kertajaya 03 Tahun 2008 - 2014
SMP : SMPN 1 Kutawaluya Tahun 2014 - 2017
SMA : MAN 4 Karawang Tahun 2017 - 2020
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Medistra Indonesia Bekasi
Tahun 2020 – S2024