

Vol 10 No 2 Hal 88-97	J+PLUS UNESA Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah	Tahun 2021
--	--	-----------------------------

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN TINGKAT INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK TUNAS BANGSA RUNGKUT SURABAYA

Abdillah Mohammad TQ

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Abdillahabdillah75@gmail.com

Rivo Nugroho

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
rivonugroho@unesa.ac.id

Info Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel: Diterima 03/2021 Disetujui 03/2021 Dipublikasikan 4/2021 Keywords: Penggunaan gawai, Tingkat Interaksi Sosial, Usia Pra-Sekolah Keywords: Gadget Usage, Social Interaction Levels, Pre- School Age.	Gadget merupakan wujud nyata pesatnya perkembangan dalam bidang teknologi. Gadget dikenal dan digunakan oleh semua kalangan baik digunakan oleh orang dewasa maupun anak usia dini. Banyak dampak positif penggunaan gadget bagi manusia, akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan tentu menimbulkan dampak negatif yang merugikan. Salah satu dampak negatifnya adalah kurangnya kegiatan interaksi sosial dalam masyarakat. Interaksi sosial harus dilaksanakan sejak usia dini. Sehingga kurangnya kegiatan interaksi sosial tentu berdampak pada kemampuan komunikasi dan kontak sosial serta mempengaruhi kemampuan dalam mengembangkan sifat – sifat seperti saling menghargai satu sama lain, saling membantu, saling percaya dan saling mengerti. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gawai dengan tingkat interaksi sosial anak usia pra sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data korelasi <i>product moment</i>. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 responden yang ditujukan kepada orangtua ditempat yang sama. Teknik analisis dilakukan dengan teknik <i>product moment</i> melalui SPSS 16.00. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penggunaan gawai dengan tingkat interaksi sosial peserta didik yang berada di TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya memiliki koefisien korelasi 0.361 dengan nilai signifikan adalah 0.000 (<0.05) hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan gawai memiliki variabel 0,411 dengan tingkat interaksi sosial 0,553, dan juga terdapat hubungan yang tidak searah diantara kedua variabel yang ditunjukkan dengan tanda negatif pada hasil penelitian. Abstract Social interaction is the most important thing in one's life, especially for pre-school age children in promoting communication in society and in the family. Inappropriate social interaction will make a child difficult to communicate. One of the causes of children's difficulty in social interaction is the use of gadgets or <i>gadgets</i> in this case parental and school supervision is needed to provide direction and understanding that the importance of restrictions on the use of gadgets to children. This study aims to find out the coefficient of correlation relationship between the use of gadgets and the level of social interaction in TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya. This research uses quantitative approach that uses statistics with <i>product moment</i> correlation data analysis technique. The subjects in this study numbered 30 respondents in the same place, which was further analyzed using <i>product moment</i> analysis techniques with the help of SPSS 16.00. Application of gadget use strategy with the level of social interaction of students who are in TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya has a correlation coefficient level 0.361 with a significant value of 0.000 (<0.05) this result can be presented that the use of gadgets has a variable of 0.411 with a social interaction rate of 0.553, and there is also a nondirectional relationship between the two variables indicated by negative signs in the results of the study.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

E- ISSN 2580-8060

PENDAHULUAN

Perkembangan waktu membawa manusia memasuki era globalisasi. Globalisasi identik dengan perkembangan teknologi, termasuk juga perkembangan teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi digunakan sebagai media yang diperlukan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dan berkomunikasi. Contoh media yang digunakan untuk berinteraksi sosial adalah gawai. Perangkat gawai terdiri dari komputer atau laptop, PC, tablet dan juga smartphone atau telepon seluler (Novitasari dan Khotimah, 2016). Berdasarkan riset dari salah satu media menunjukkan bahwa Indonesia termasuk dalam 10 besar negara sasaran pasar penjualan gawai di dunia.

Pada hakikatnya sebuah teknologi diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan semua aspek kehidupan manusia terlibat dengan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring dengan arus berkembangnya globalisasi menyebabkan kebutuhan akses informasi menjadi lebih cepat. Tentu hal ini yang menjadi penyebab pentingnya peranan teknologi komunikasi di era saat ini. (Hanifah, 2019).

Gawai merupakan salah satu wujud nyata dari perkembangan IPTEK di era saat ini. Keberadaan gawai berpengaruh terhadap pola pikir maupun perilaku. Saat ini semua kalangan masyarakat telah memiliki gawai, hal inilah yang menyebabkan penggunaan gawai sangat mudah dijumpai di lingkungan sekitar. Penggunaan gawai antara lain pada kalangan remaja, dewasa, atau lanjut usia, dan juga tidak terlepas oleh kalangan anak-anak. Banyak produsen gawai sengaja menjadika nanak-anak sebagai target pemasarannya (Novitasari dan Khotimah, 2016). Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengganggu proses interaksi sosial pada anak.

Manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu membutuhkan interaksi dengan manusia lain dan dan lingkungan sekitar. Hal ini dilakukan agar dapat melakukan aktivitas sehari-hari untuk memenuhi segala kebutuhannya, dan selalu berpartisipasi dalam aktivitas komunikasi. Inilah proses hubungan sosial timbal balik yang terbentuk melalui interaksi dan komunikasi dengan orang-orang sekitar. Kita dapat melihat bahwa sebagian besar kehidupan manusia adalah memenuhi kebutuhan sehari-hari melalui komunikasi, baik itu bertukar pendapat, membaca koran, mengakses internet, dll.

Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwa 5-25% anak—anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Pada beberapa tahun terakhir ini terjadi peningkatan angka keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial. Hal ini dikarenakan semakin tidak terkontrolnya anak-anak usia pra sekolah yang memainkan gawai atau *gadget* mereka. Menurut survei yang dilakukan oleh *The Asianparent Insight* (2014) di kawasan Asia Tenggara meliputi Indonesia, Thailand, Malaysia, Philipina, dan Singapura dengan melibatkan 2.417 orang tua yang memiliki gawai atau *gadget* dan anak usia sekitar 3-8 tahun (Triastutik, 2018). Dengan jumlah sampel orang tua yang mencapai 3.917 dan dari responden anak usia 3-8 tahun

tersebut dari 98% yang menggunakan gawai atau *gadget* hanya mencapai 67% diantaranya 18% menggunakan gawai milik orang tua mereka, 14% milik saudara mereka dan sisanya milik mererka sendiri. Sekitar 9,5% sampai dengan 14.2% anak usia pra sekolah memiliki ketergantungan terhadap gawai atau *gadget* yang menyebabkan timbulnya masalah pada tingkat emosional mereka yang berdampak negatif pada masa perkembangan mereka (Brauner dan Stephens, 2006).

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 menjelaskan tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Standar tersebut meliputi sebagai berikut:

- (1) Kesadaran diri, berkaitan dengan memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan dan mengendalikan diri sendiri. Serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain
- (2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri, artinya seseorang tersebut sudah dapat memahami hak-haknya, taat terhadap aturan, mampu memanajemenen dri serta bertanggung jawab atas perilakunya bagi sesama.
- (3) Perilaku prososial, artinya mencakup pada kemampuan bermain dengan teman sebaya, kemampuan memahami perasaan orang lain, memberikan respon, saling berbagi, serta menghargai hak serta pendapat orang lain; dan juga bersikap kooperatif, toleran, juga berperilaku sopan.

Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak buruk pada pola pikir dan perilaku anak. Dampak buruk ini nantinya akan berpengaruh terhadap kehidupan anak di masa yang akan datang, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di masyarakat. Selain itu anak-anak akan cenderung menikmati gawai atau *gadget* mereka akan menjadikan kegiatan ini sebagai kegiatan sehari—hari, dalam kebiasaan ini anak akan memiliki kebiasaan yang buruk salah satunya yaitu malas melakukan hal apapun dan menghiraukan lingkungan sekitar karena asik bermain dengan gawai atau *gadget* mereka. Kejadian semacam ini harus nya mendapatkan perhatian lebih khususnya orangtua , karena orang tua sebagai intuisi dari pembentukan karakter dari seorang anak maka orang tua harus memiliki kewaspadaan terhadap pola tingkah laku dan kebiasaan anak setelah anak selesai dengan permainan gawai atau *gadget* merek (Fadilah, 2011).

Setelah bermain gawai atau *gadget* sebaiknya orang tua meletakkan gawai atau *gadget* dengan baik sehingga jauh dari jangkauan anak selain itu anak juga bisa dialihkan perhatiannya dengan mengajak mereka bermain dengan teman sebaya mereka contohnya dengan memperlihatkan permainan tradisional dan lain-lain.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk tempat pendidikan formal untuk anak usia prasekolah. Tujuan diadakannya taman kanak-kanak yaitu untuk menjadi dasar dalam membentuk sikap, kognitif, skill fisik dan motorik. Selain itu, juga sebagai tempat untuk pengembangan keterampilan sosial, moral, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak-anak.

Berbagai pengembangan aspek yang dilakukan di atas bertujuan untuk memberi pembelajaran agar anak dapat menyesuaikan diri di lingkungannya. Selain itu, pentingnya pendidikan kanak-kanak yakni untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak di tahap selanjutnya. Tahap Taman kanak-kanak adalah kesempatan besar bagi anak untuk belajar, bermain serta mengembangkan kemandirian dan potensi diri yang dimiliki. Selain itu, di tingkat taman kanak-kanak, anak juga mendapatkan

pengalaman untuk tunduk pada otoritas selain orangtua. Bimbingan yang diberikan oleh guru kepada anak-anak dilakukan dengan berbagai model dan pendekatan yang berbeda sesuai dengan kondisi anak. Secara pengalaman, pendidikan di taman kanak-kanak akan memberikan pengertian kepada anak untuk dapat mengetahui persoalan dari sudut pandang orang lain. Secara akademik kemampuan ini disebut kemampuan kognisi sosial. Kemampuan ini dapat digunakan sebagai pondasi bagi anak agar dapat bersosialisasi dengan baik di masa yang akan datang (Izzaty 2017).

Dampak dari penggunaan gawai bagi anak salah satunya adalah anak menjadi pendiam dan tidak peduli dengan sekitar. Akibatnya, anak menjadi malas dalam melakukan kewajibannya, salah satunya yakni malas belajar dan malas mengerjakan tugas dari gurunya. Tentu hal ini tidak baik bagi perkembangan kemampuan akademik dan keterampilan sosial anak jika masih menggunakan gadget secara berlebihan. Padahal di usia anak-anak seharusnya mulai dapat berinteraksi baik dilingkungan disekitarnya.

Apabila anak sampai mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, maka yang di khawatirkan yaitu mereka akan sulit dalam menyesuaikan diri terutama pada tugas dan tuntutan kerja kelompok. Selain itu, hal yang paling penting adalah terhambatnya pembentukan konsep diri seorang anak. Jika tidak segera diatasi, dampak tersebut akan menyebabkan terjadinya kecanduan bermain gawai atau *gadget* terhadap anak. Sehingga diperlukan pemberian stimulus untuk merangsang perkembangan anak. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kecanduan gawai pada anak. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri anak ataupun dari luar diri anak.

Fitur-fitur seperti di dalamnya gawai atau *gadget* memiliki beberapa fitur yaitu seperti, MP3, kamera, musik, video, *games* dan fasilitas lainnya, masyarakat dapat menggunakannya tidak hanya untuk sekedar alat komunikasi namun juga dapat menikmati berbagai kecanggihan yang terdapat pada gawai atau *gadget*. Dari sekian banyak kecanggihan yang ditawarkan gawai atau *gadget* pastinya ada dampak negatif nya. Salah satunya yaitu mempengaruhi tingkat interaksi pada anak. Sering kali interaksi pada anak akan menurun seiring dengan penggunaan gawai atau *gadget* yang berlebihan.

Perkembangan gawai memang telah menjadi alat komunikasi yang paling aktual dan akses bagi semua kalangan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari beberapa jenis gawai atau *gadget* yang memproduksi merek gawai seperti, *smartphone, smartTV dan tablet* dan berbagai jenis lainnya. Dari sekian banyak nya merek gawai tersebut pasti salah satu dari merek tersebut memiliki fitur-fitur yang berbeda beda dan masing-masing merek tersebut tidak berhenti bersaing dan memburu harga pasar dengan memberikan tawaran produk terbaru dalam kurun waktu yang singkat. Terciptanya gawai tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai pendorong pembentukan perilaku sosial yang menyimpang dengan norma-norma sosial yang ada. (Brotosiswoyo, 2002).

Seseorang menggunakan gawai bahkan sampai muncul istilah *gedgetmania* (pencandu gawai), pengguna gawai sudah semakin bermacam-macam. Karena gawai sendiri bisa dimanfaatkan sebagai pemenuhan komunikasi, sosial, ekonomi maupun budaya. Bentuk ideal dari penggunaan gawai yaitu bersifat transaksional, yang artinya pada proses ini

komunikasi dapat dilihat sebagai proses yang dinamis dan memiliki hubungan timbal balik. (Budyatna dalam Retalia 2020). Disini Budyatna melihat bahwa proses transaksional tersebut tidak lepas dari munculnya pengaruh gawai atau *gadget*.

Interaksi sosial didefinisikan sebagai hubungan antara individu satu dengan yang lain dan saling memiliki hubungan timbal balik (Muhith dan Siyoto, 2018). Interaksi sosial merupakan sebuah awal untuk menjalin hubungan persahabatan dan hubungan bersifat timbal balik serta memiliki sifat sebagai berikut : (1) saling mengerti, (2) saling menghargai, (3) saling membantu atau bekerjasama, dan (4) saling percaya satu sama lain (Monks, 2006).

Interaksi sosial juga dapat dilihat dari beberapa faktor, menurut Ardita (dalam Wulandari, dkk., (2017)) menjelaskan bahwa banyak sekali faktor yang mempengaruhi tingkat interaksi sosial anak diantaranya yaitu peran orangtua. Faktor tersebut antara lain tingkat pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, dan perkembangan stimulus serta faktor lingkungan anak. Selain itu pengenalan *gadget* yang dinilai terlalu dini untuk dikenalkan kepada seorang anak dinilai berpengaruh besar terhadap perkembangan interaksi sosial anak.

Bonner, interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, yang mana perilaku individu satu berpengaruh terhadap perubahan dan perbaikan perilaku individu yang lain, juga begitupun sebaliknya. Selain itu, terjadinya interaksi antar individu ditandai dengan adanya kontak dan juga komunikasi. Kedua hal tersebut adalah syarat terjadinya sebuah interaksi sosial. Kemampuan seseorang dalam melakukan kedua syarat tersebut yakni, kontak dan komunikasi sosial bisa dilihat melalui kemampuan individu pada proses percakapan, pemahaman terhadap keadaan, serta kemampuan bekerja sama yang dilakukan dengan orang lain. Sementara itu Newcomb (dalam Santoso, 2010) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hal yang kompleks. Kompleksitas tersebut terdiri dari tingkah laku berupa rangsangan dan reaksi kedua pihak, dan juga memungkinkan adanya rangsangan yang lain (Fathkurozzi, 2018).

Menurut Soekamto (2012) dalam bukunya yang berjudul sosiologi (suatu pengantar) mengungkapkan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi syarat sebagai berikut: (a) Adanya kontak sosial (*social-contact*). Sehingga secara harfiah kontak sosial didefinisikan sebagai bersama-sama menyentuk secara fisik atau hubungan badaniah. Pada gejala sosial dijelaskan tidak selalu memerlukan adanya hubungan kontak fisik. Oleh karena itu seseorang dapat melakukan hubungan dengan pihak lain tanpa harus ada kontak fisik. (b) Adanya komunikasi, hal ini berarti seseorang memberikan penafsiran dan perilaku orang lain dalam bentuk pembicaraan, gerak badaniah atau sikap dan juga perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan kepada orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan kepada orang tersebut.

Adanya bantuan perangkat teknologi gawai dapat memudahkan aktivitas manusia sehingga tidak menghabiskan banyak waktu. Tidak hanya itu, penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berpengaruh pada perilaku orang dewasa saja, tetapi juga anak-anak. Salah satu pengaruh yang signifikan terlihat adalah pada aspek kemampuan interaksi sosialnya. Pada interaksi sosial selalu ada kontak dan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain. Adanya kecenderungan dalam menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan berdampak pada perilaku seseorang. Dampak tersebut antara lain dapat membuat seseorang menjadi lebih cuek terhadap lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, maupun di masyarakat.

Gawai seharusnya memiliki dampak positif dan menunjang kehidupan di masyarakat. Salah satunya yakni dengan digunakan sebagai kepentingan bisnis seseorang, alat bantu pekerjaan dan kesehatan. Namun, pada saat ini gawai memiliki dampak negatif jika digunakan secara berlebihan bagi anak-anak. Hal tersebut dikarenakan mereka belum layak untuk menggunakannya. Penggunaan gawai sendiri mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada tahun 2013 penggunaan gawai pada anak usia dini di dunia telah mencapai 72%. Penggunaan gawai terhadap anak memang dianggap menarik oleh anak dikarenakan gawai telah menggunakan teknologi *touchscreen*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentu memberi dampak bagi anak-anak. Mudahnya akses informasi tentu memberikan dampak positif, namun juga tidak dapat dipungkiri dapat memberi dampak negatif. Sebagai orang tua, bertugas untuk memberikan arahan kepada anak yaitu dengan cara memberikan arahan bahwa gawai juga sangat penting jika di gunakan alat pembantu pendidikan anak, meningkatkan pengetahuan, dan melewati masa tumbuh anak dengan baik. Dengan catatan penggunaannya harus dengan beberapa batasan tertentu. Mengacu kepada pendapat Andari (dalam Radliya, dkk., 2017) tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Berikut beberapa dampak positif gawai bagi anak:

- a. Anak dapat dengan mudah mendapatkan akses informasi dan juga dapat digunakan anak untuk menjalin komunikasi jarak jauh.
- b. Ponsel atau smartphone tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga digunakan oleh anak-anak untuk media hiburan.
- c. Mempermudah anak untuk dapat menjalin hubungan dan berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara di dunia.
- d. Terdapat berbagai macam permainan yang menantang dan meningkatkan pola pikir serta daya kreativitas anak.

Dampak negatif gawai juga bisa mempengaruhi perkembangan pola pikir anak jika gawai terus menerus dimainkan. Jika dilihat dari sudut pandang kesehatan mental pengaruh kecanduan gawai akan dapat mengganggu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini tentu mempengaruhi perilaku dan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar baik itu di masyarakat maupun keluarga.

Adapun sisi negatif dari teknologi saat ini yaitu menyatunya dunia nyata dengan gawai. Artinya adalah seseorang menjadi lebih cuek terhadap kehidupan nyatanya

dan lebih senang berinteraksi dengan teman yang ada di dunia maya. Banyak diantaranya orang-orang termasuk juga anak-anak yang lebih menyukai dunia nyata dan melupakan dunia nyata. Hal ini didukung oleh pendapat Andari Andari (dalam Radliya et al. 2017) tentang dampak gadget pada proses perkembangan anak. Berikut adalah dampak negatif yang seringkali terjadi pada anak-anak:

- a. Malas membaca dan menulis
- b. Disebabkan karena gawai yang memberikan banyak kemudahan, banyak anak yang tidak memiliki kesabaran dalam menghadapi kesulitan pada kehidupan sehari-hari.
- c. Kemampuan sosialisasi yang menurun. Gawai memiliki sifat komunikasi satu arah yaitu merespon saja. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat belajar secara alami seperti halnya pada komunikasi dan interaksi yang baik. Anak juga sulit mengontrol emosi dan tidak memiliki simpati atau kepekaan pada orang lain dan lingkungan sekitar.

Sebagai orangtua kita harus melihat perkembangan gawai yang ada saat ini karena gawai sendiri memiliki banyak sekali inovasi yang membuat anak semakin menikmati permainan gawai tersebut. Oleh karena itu orangtua harus paham tentang apa saja pengaruh gawai atau *gadget* terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemahaman tersebut supaya gawai dapat dibatasi penggunaannya dan anak akan memiliki waktu lebih untuk berinteraksi dengan masyarakat di sekitarnya dan juga di lingkungan keluarga, selain itu pembatasan penggunaan gawai akan menjadikan anak lebih cerdas, penuh inovatif dan interaktif terhadap lingkungannya..

~~Dalam~~ perkembangan gawai sendiri, dulunya gawai hanya dimiliki oleh kaum borjuis saja karena gawai dinilai sebagai benda yang bernilai mahal. Namun di era modern ini gawai telah berubah, gawai kini dapat dimiliki oleh siapapun dengan harga dan merek yang beragam. Penggunaan gawai pun melibatkan semua kalangan, termasuk juga anak-anak. Sering kita temui anak usia pra sekolah yang menggantungkan hidup mereka dengan gawai dan melupakan tingkat interaksi sosial mereka terhadap masyarakat maupun keluarga.

~~Sebuah~~ survei dari Common Sense Media di Philadelphia menunjukkan data bahwa anak-anak berusia 4 tahun sudah memiliki perangkat seluler sendiri tanpa pengawasan orang tua. Hal ini dikarenakan sebagian besar pemikiran para orang tua sekarang memberikan gadget kepada anak merupakan solusi agar anak tidak rewel atau saat menangis. Di Amerika juga terdapat data statistik yang menyebutkan, 60 persen orang tua menggunakan gawai sebagai alat untuk membuat hiburan bagi anaknya. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi memberikan berbagai manfaat bagi orang tua bagi anaknya. Akan tetapi penggunaan teknologi juga harus memiliki batasan penggunaan dan harus memperhatikan efek buruk penggunaan teknologi ini terlalu sering, seperti menonton televisi merupakan hal yang sangat banyak diminati oleh sebagian besar keluarga, maka hal tersebut dapat di yakini menjadi suatu kurangnya tingkat interaksi sosial pada anak di masyarakat (Fajrina 2015).

Sementara di Indonesia, menurut survei dari Gue Sehat, 50,1% ibu menyatakan bahwa anaknya sering marah jika dijauhkan dari gawai. Namun tak sedikit pula orang tua yang mengalihkan perhatian anaknya dengan berbagai hal.

Sedangkan sebanyak 46,1% anak sama sekali tidak memberikan respon saat gawai diminta sementara waktu. Dan juga, sebanyak 3,7% orang tua mengalami kesulitan dalam menghadapi anak yang tidak memegang gawai di tangannya. Stimulasi antara orang tua dan anak harus dilakukan secara dua arah. Pemberian gawai pada anak usia Paud pasti akan berdampak pada anak. Dampak gawai pada anak akan membuat komunikasi berjalan satu arah (Sinaga dalam (Aqlima, 2020)).

Hal yang penting untuk diperhatikan dalam penggunaan gawai untuk anak adalah dengan memberi pembatasan durasi pada anak. Pembatasan tersebut dikarenakan masa kanak-kanak adalah masa *golden age* dimana anak-anak mulai belajar dari apa yang mereka lihat dan alami. Kecanduan gadget pada anak-anak akan berdampak pada terhambatnya perkembangan interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungannya. Penggunaan perangkat pada anak usia prasekolah dilakukan maksimal 30 menit dalam 24 jam dan dilakukan terus menerus dengan didampingi oleh orang tua. Sedangkan dampak positif penggunaan perangkat adalah memudahkan anak mengasah anak. kreativitas dan kecerdasan.

Anak adalah tanggung jawab orangtua. Hal ini dikarenakan anak adalah amanah yang diberikan Allah SWT kepada para orangtua. Oleh karena itu anak harus dijaga dengan baik. Kewajiban menjaga anak sudah dimulai dari anak sejak dalam kandungan hingga kematian anak. Beberapa hal yang memang sudah tidak menjadi kewajiban orangtua adalah berkaitan dengan perumahan dan persembahan makan juga asuransi kesehatan anak ketika sudah dewasa dan sudah mandiri. Keluarga merupakan tempat terpenting dan mendasar bagi anak untuk belajar dan memperoleh pendidikan.

Indikator harmonisnya suatu keluarga dapat dilihat dari pemberian pengertian dan kasih sayang penuh kepada anak dari bimbingan dari orang tua. Setiap anggota keluarga harus saling menghormati, peduli satu sama lain dan saling memberi. Selain itu, setiap masalah harus diselesaikan bersama, serta memberikan kebebasan. Jika kita memiliki keinginan untuk maju, maka keinginan itu perlu diwajibkan atau dikomunikasikan, agar orang lain dapat mengetahuinya. Begitupun pada urusan pengaturan pemberian gawai kepada anak.

Seringkali orangtua memberikan gawai kepada anak dengan tujuan untuk menenangkan anak saat menangis, membuat anak mudah makan dan tidur, sehingga orangtua memiliki banyak waktu luang untuk melakukan pekerjaannya ataupun hanya untuk sekedar bersantai (Brooks dalam Irmayanti and Ruhaena 2018). Namun hal ini dapat membuat anak melakukan tindakan semaunya sendiri dan menjadi anak yang manja, hal ini yang menyebabkan anak tidak mepedulikan lingkungan sekitar

Orang tua memegang peranan penting dalam mengontrol perilaku anak yang memiliki kecanduan pada gawai dan memberikan pengertian bahwa sangat bahaya jika gawai di mainkan terus menerus (Prasanti dalam Irmayanti and Ruhaena, 2018). Salah satu tindakan dalam menangani kecanduan gawai tersebut yaitu dengan memberikan jatah waktu bermain gawai kepada anak dan juga membatasi anak dalam memainkan gawainya. *Modeling* adalah salah satu hal

yang tepat bagi orang tua untuk mengontrol penggunaan gawai terhadap anak (Suryameng, 2019). Salah satu teori yang dikemukakan oleh Jhon Locke bahwa *modeling* yang baik untuk anak yaitu dengan mempelajari lingkungan sekitarnya.

Menurut data Kominfo tahun 2014 menjelaskan bahwa penggunaan gadget di Indonesia sangat tinggi. Berdasarkan survei yang dilakukan, ditemukan 98% anak dan remaja di Indonesia sudah mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Suhana, 2017). Sekitar 15,3% anak Indonesia usia 5-17 tahun telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir (Susenas dalam Sari dan Mitsalia 2016). Secara etimologi komunikasi berasal dari kata “communicare” yang memiliki arti “memberitahu” bisa juga diartikan sebagai “berpartisipasi”. Apabila dirumuskan lebih luas, ternyata komunikasi dapat di maknai sebagai, pesan, berita, informasi dan pengetahuan (Darmawan, 2012).

Menurut Suhana, (2017) penggunaan teknologi yang berlebihan seperti smartphone dan tablet PC pada anak akan berdampak negatif. Dampak negatif tersebut misalnya seperti anak yang mengabaikan lingkungannya dan akan lebih memilih smartphone dan tablet PC daripada bermain bersama teman sehingga interaksi sosial anak berkurang (Suhana, 2017).

Penggunaan gawai dikhawatirkan akan mempengaruhi proses interaksi sosial pada anak usia dini. Anak yang seharusnya baik di lingkungannya, dikarenakan adanya gawai maka interaksi sosial anak menjadi terganggu. Masa usia dini sangat penting untuk tumbuh kembang anak. Dengan adanya kemampuan interaksi sosial yang dimiliki anak akan dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di lingkungan bermain.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan penggunaan *gawai*. Pada penelitian ini akan membahas tentang **“Hubungan Penggunaan Gawai dengan Tingkat Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya”**.

METODE

Metode penelitian dalam sebuah penelitian digunakan untuk memperoleh hasil yang jelas mengenai masalah yang akan diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode penelitian merupakan suatu hal yang penting sehingga harus menggunakan jenis penelitian yang tepat. Selain itu penggunaan metode penelitian digunakan untuk mengetahui prosedur yang jelas untuk digunakan dalam mengelola data dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan ada atau tidak hubungan antara penggunaan gawai dengan tingkat interaksi sosial anak usia pra-sekolah di TK Tunas Bangsa yang ada di kota Surabaya. Hal ini sesuai dengan pendapat Creswell yang menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif berdasarkan hubungan antar variabel (Creswell, 2017).

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yang meliputi penggunaan gawai sebagai variabel bebas sedangkan tingkat interaksi sosial sebagai variabel terikat. Indikator

interaksi sosial yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) saling mengerti, (2) saling membantu/kerjasama, (3) saling menghargai, dan (4) saling percaya. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional.

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini sampel "Simple Random Sampling" yang digunakan berjumlah 30 orang terdiri dari orang tua/wali murid di TK Tunas Bangsa yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Karakteristik sampel yang digunakan memiliki kondisi yang beragam. Keberagaman tersebut terkait dengan perbedaan kondisi interaksi sosial serta tingkat ekonomi. Begitupun terkait kondisi anak yang juga pada aspek pengalaman, pola asuh, dan keadaan lingkungan yang berbeda. Sebagai dasar untuk menentukan besar dan kecilnya sampel, penulis mengacu pada pendapat dari Arikunto (2019). Menurut Arikunto (2019) menyatakan bahwa jika subjek lebih dari 100, maka sampel yang diambil antara 10-15% atau pada rentang 20-25% atau juga lebih dari yang ditentukan. Sebaliknya jika subjek penelitian kurang dari 100 lebih baik subjek diambil semua.

Untuk penelitian kuantitatif perlu adanya uji validitas untuk memperoleh data yang diperlukan dengan memberi jawaban melalui mengisi kuesioner online menggunakan *GoogleForm*. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah skala *likert* yang memiliki tiga pilihan jawaban meliputi Kurang (K), Cukup (C), Baik (B). Penelitian ini menggunakan tiga pilihan jawaban, tanpa menggunakan pilihan tengah netral (N). Hal ini dikarenakan pilihan tengah netral mempunyai makna ganda atau tidak menentukan pendapat sehingga jawaban dari responden menjadi kurang informatif dan kurang valid.

Setelah pengumpulan data yang telah dilakukan oleh penulis, yang perlu dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data merupakan kegiatan pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden dan menyajikan data pada setiap variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk mencari jawaban atas rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiono, 2016).

Sebelum melakukan uji korelasi, data yang diperoleh perlu dilakukan berbagai uji yang terdiri dari uji validitas, uji normalitas, dan uji linieritas yang kemudian dihitung hasilnya. Kemudian penulis akan menguji hipotesis dengan teknik korelasi product moment.

Menurut Tersito (2014) hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian belum terbukti secara empiris. Langkah-langkah pengujian hipotesis yang dilakukan oleh penulis dimulai dengan menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Pemilihan tes statistik dan perhitungannya dilakukan dengan menetapkan tingkat signifikansi dan penetapan kriteria pengujian. Pada penelitian ini penulis melakukan teknik analisis data dengan menggunakan SPSS 16.0

Sebelum menyebarkan kuesioner penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan realibilitas kuesioner. Dalam hal ini uji validitas dan realibilitas menggunakan responden 30. Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji linieritas untuk memastikan penelitian layak menggunakan korelasi product moment. Kemudian data diolah dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil pengolahan datanya meliputi sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

	Mean	Std. Deviation	N
Penggunaan Gawai	37,63	4,406	30
Interaksi Sosial	27,40	4,014	30

Dari 30 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata (mean) variabel penggunaan gawai yaitu 37,63 dan variabel interaksi sosial dengan nilai 27,40. Sedangkan nilai standar deviasi untuk variabel penggunaan gawai di angka 4,406 dan 4,014 untuk variabel minat belajar.

A. Analisis Data Hasil Uji Asumsi

1. Uji Validitas

Sebuah item dikatakan valid dalam hal memberi support yang besar untuk item yang besar dan skor total (Arikunto, 2019). Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan perbandingan antara nilai r hitung dengan tabel. Dalam hal ini untuk menguji validitas dan reliabilitas, penulis menggunakan 30 responden yang ditentukan r tabel = 0,361 dengan taraf signifikan 5%. Jika nilai r hitung lebih besar dari tabel dan menunjukkan tanda positif, maka item pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid (Gozhali dalam Siahaan dan Halimatusyadiah, 2018). Uji validitas pada penelitian ini menggunakan software SPSS versi 16.0, kemudian diolah di Microsoft Excel untuk mempermudah membaca hasilnya.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.0 yang kemudian diolah di Microsoft Excel untuk mempermudah membaca hasilnya.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel	No. Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
	1	0,765	0,361	Valid
	2	0,730	0,361	Valid
	3	0,089	0,361	Tidak valid
	4	0,150	0,361	Tidak valid
	5	0,730	0,361	Valid
	6	0,596	0,361	Valid
	7	0,452	0,361	Valid
	8	0,730	0,361	Valid
	9	0,102	0,361	Tidak valid
	10	0,730	0,361	Valid
	11	0,636	0,361	Valid
	12	0,347	0,361	Tidak valid
	13	0,705	0,361	Valid
	14	0,730	0,361	Valid
	15	0,058	0,361	Tidak valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y

2. Uji Normalitas

Berdasarkan kedua tabel diatas dipaparkan bahwa pertanyaan pada variabel independen dan dependen memiliki r hitung (correct item – Total Correlation) > dari pada r tabel, maka dapat disimpulkan seluruh variabel tersebut adalah **valid**. Uji Normalitas digunakan untuk menentukan normal atau tidak normal distribusi data di setiap variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2016) statistik parametrik mengharuskan setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Sehingga sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Data dinyatakan normal apabila terdapat nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), dan dinyatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada SPSS 16.00.

Tabel 4. Kriteria Distribusi Normalitas Data

a. Nilai Signifikansi	b. Keterangan
c. Sig >0,05	d. Distribusi data normal
e. Sig <0,05	f. Distribusi data tidak normal

Berikut ini merupakan hasil dari uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogrov-Smirnov*

terhadap variabel penggunaan gawai dengan interaksi sosial.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Penggunaan Gawai	Interaksi Sosial
N		30	30
Normal	Mean	37,63	27,40
	Std.	4,406	4,014
Most Differences	Absolute	,162	,145
	Positive	,162	,145
	Negative	-,122	-,103
Kolmogorov-Asymp. Sig. (2-tailed)		,887	,795
		,411	,553

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Menurut pemaparan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi dari variabel penggunaan gawai adalah 0,411 dan nilai variabel interaksi sosial adalah 0,553. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi dua variabel penelitian ini lebih dari 0,05 yang termasuk dalam kategori berdistribusi normal.

3. Uji Linearitas

Uji linieritas dimaksudkan untuk menguji linier tidaknya data yang dianalisis oleh peneliti (Sudjana dalam Hevriansyah dan Megawanti, 2017). Sedangkan menurut Herrhyanto (2017) uji linieritas dipergunakan untuk melihat apakah model yang

Variabel	No. Butir Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
	1	0,765	0,361	Valid
	2	0,730	0,361	Valid
	3	0,089	0,361	Tidak valid
	4	0,150	0,361	Tidak valid
	5	0,730	0,361	Valid
	6	0,596	0,361	Valid
	7	0,452	0,361	Valid
	8	0,730	0,361	Valid
	9	0,102	0,361	Tidak valid
	10	0,730	0,361	Valid
	11	0,636	0,361	Valid
	12	0,347	0,361	Tidak valid
	13	0,705	0,361	Valid
	14	0,730	0,361	Valid
	15	0,058	0,361	Tidak valid
	16	0,094	0,361	Tidak Valid
	17	0,737	0,361	Valid
	18	0,705	0,361	Valid
	19	0,093	0,361	Tidak Valid
	20	0,765	0,361	Valid

dibangun mempunyai hubungan linear atau tidak. Dalam uji linearitas diharapkan agar hasil pengujiannya menghasilkan hipotesis nol diterima, artinya persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh itu yang merupakan persamaan regresi linear sederhana sebenarnya

cocok dengan data pengamatan (Herrhyanto, 2017). Uji linearitas merupakan tahapan yang dilakukan pada penelitian kuantitatif. Penulis menggunakan SPSS 16.00 untuk menghitung uji linearitas. Apabila hasil dari uji linearitas mendapatkan nilai angka kurang dari 0.05, maka bisa dinyatakan bahwa variabel penelitian tersebut linier. Di bawah ini adalah hasil dari uji linearitas yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

		Pengg. Gawai	Interaksi Sosial
Pengg.	Pearson	1	-
	Sig. (2-tailed)		.001
Interaksi	N	30	30
	Pearson	-.580	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	30

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas tersebut, variabel interaksi sosial dengan penggunaan gawai adalah **linear**. Hal ini dapat ditunjukkan dari angka linearitas yaitu 0.000. Nilai signifikansi diatas kurang dari 0.05, yaitu kriteria untuk menentukan suatu variabel linear atau tidak dalam suatu penelitian.

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian dilakukan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan dari penelitian tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil penggunaan gawai pada anak usia pra sekolah lebih dari waktu yang telah ditentukan.

Penggunaan gawai yang tidak memperdulikan intensitas waktu akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak. Menurut hasil penelitian dari Novitasari (2016) menyatakan bahwa lamanya durasi penggunaan gawai dapat menghambat perkembangan sosial anak terutama pada interaksi sosialnya. Sejalan dengan Ebi (2017) dalam buku *Golden Age Parenting* bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gawai sehingga mereka bisa kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Hipotesis yang diuji dan dibuktikan dalam penelitian ini adalah terkait dengan “ada atau tidaknya hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial anak usia pra sekolah di TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya”. Penelitian ini dilakukan dengan mencari hubungan antara dua variabel yang akan dicari hubungannya. Variabel yang dimaksud yaitu variabel independent (penggunaan gawai) dan variabel dependent (interaksi sosial anak usia pra sekolah).

Ada beberapa pedoman dalam menentukan signifikan atau tidak suatu data penelitian tergantung pada tingkat kesalahan yang dipilih. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa taraf kesalahan yang digunakan dalam suatu penelitian sebesar 5%, hal ini berarti jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka hubungan antar variabel penelitian dikatakan signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikan menunjukkan angka lebih dari 0.05, maka hubungan antar variabel penelitian dikatakan tidak signifikan. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS 16.00 dan menggunakan teknik uji korelasi *Product Moment*. Tingkat korelasi antar variabel dalam penelitian, ditentukan dengan teknik korelasi *pearson product moment*.

**Tabel 7 Ringkasan Hasil Uji Analisis Data Korelasi
Korelasi Product Moment.**

			Sig.
Interaksi Sosial *	Between (Combined) Groups	Linearity	.001
Penggunaan Gawai		Deviation from Linearity	.481

". Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada tabel tersebut dijelaskan nilai $r = -0,580$ dan signifikansinya $= 0,000 < 0,05$ antara variabel penggunaan gawai dengan interaksi sosial, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah.

Berdasarkan hal tersebut ditemukan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, maka interaksi sosial pada anak usia prasekolah yang meliputi sifat saling mengerti, saling menghargai, saling membantu dan saling percaya semakin menurun.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui relasi antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah di TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya. Teori yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini berasal dari teori yang dikembangkan oleh Novitasari (2016), yang menyatakan bahwa dengan menggunakan suatu gawai seseorang dapat berinteraksi satu sama lain. Hal tersebut dapat mengganggu proses interaksi sosial pada anak (Novitasari dan Khotimah 2016).

Gawai merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan IPTEKS di era saat ini. Akibatnya hal ini berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan manusia. Aspek tersebut dilihat baik dari segi pola pikir maupun perilaku anak. Sejalan dengan Ebi (2017) dalam buku *Golden Age Parenting* bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gawai sehingga mereka bisa kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Berdasarkan pemaparan hasil uji normalitas dari tabel di atas menghasilkan kesimpulan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi dari variabel penggunaan gawai adalah 0,411 dan nilai variabel interaksi sosial adalah 0,553. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi dua variabel penelitian ini lebih dari 0,05 yang termasuk dalam kategori berdistribusi normalitas.

Hasil uji linearitas dengan tingkat signifikansi yaitu sebesar 0.016 antara variabel penerapan penggunaan gawai dengan interaksi sosial anak yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear yang berarti kurang dari 0.05 ($p < 0.05$). Sehingga data tersebut bisa menggunakan korelasi *product moment* sebagai analisis statistika dalam menjawab hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dari hasil penggunaan gawai pada anak usia pra sekolah lebih dari waktu yang telah ditentukan. Sehingga terlepas dari adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai orangtua tetap harus memberi batasan pada anak dalam menggunakan gawai.

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa taraf kesalahan yang digunakan dalam suatu penelitian sebesar 5%, hal ini berarti jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka hubungan antar variabel penelitian dikatakan signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikan menunjukkan angka lebih dari 0.05, maka hubungan antar variabel penelitian dikatakan tidak signifikan.

Dari tabel yang di jelaskan nilai $r = -0,580$ dan signifikansinya $= 0,000 < 0,05$ antara variabel penggunaan gawai dengan interaksi sosial. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gawai terhadap interaksi sosial pada anak usia pra sekolah. Hasil menunjukkan semakin tinggi

penggunaan gawai, maka interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di TK Tunas Bangsa Rungkut menurun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan tingkat interaksi sosial anak pra sekolah TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya. Peserta didik TK Tunas Bangsa Rungkut Surabaya menggunakan *gadget* secara berlebihan atau digunakan lebih dari batas waktu yang seharusnya yaitu lebih dari 1 – 2 jam. Sehingga hal yang terjadi adalah anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kegiatan interaksi sosial yang berkurang tentu mempengaruhi kurangnya sifat – sifat yang tertanam dalam diri anak seperti sifat saling mengerti, saling menghargai, saling membantu dan saling percaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2013). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). *Scaffolding Children's Learning*. New York: National Association for Education.
- Bungin, B. (2004). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Elfatsani. (2012, Desember). Retrieved Maret 9, 2019, from Elfatsani: <http://elfatsani.blogspot.com/2012/12/masalah-globalisasi.html> yang merasa ter-eksploitasi kebudayaan timurnya
- Haryadi, T., & Irawan, D. (2016). Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Story-telling melalui Media Komunikasi Visual. *Andharupa*, 59-60.
- Jalaludin, R. (1992). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Kimbey, G. A. (2018). Habit. In D. Iswatiningsih, *Prosiding SENASBASA* (p. 79). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Lasa. (2009). *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Mansur. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mitchell, B., Setiawan, B., & Rahmi, D. H. (2000). *Pengelolaan Sumberdaya dan Lingkungan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Monks, d. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- NAEYC. (1992). *National Association for The Education of Young Children*.
- Permtasari, A. (2015). Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*, 148.
- Rahardjo, T. (2014). *Sekolah Biasa Saja*. Yogyakarta: Progress.
- Riduwan. (2009). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: UNESA University Press.
- Sastrawijaya, T. (2000). *Pencemaran Lingkungan*. Surabaya: Rineka Cipta.
- Sobarna, A. (2010). Efektivitas Metode "Story-telling" Bermedia Boneka untuk Pengembangan Kemampuan Berkomunikasi. *Mimbar*, 74.
- Soemarwoto, O. (1994). *Ekologi Lingkungan dan Pembangunan*. Jakarta: Djambatan.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Surangga, I. M. (2017). Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Penjamin Mutu*, 159.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yudhistira. (2014). Bermain itu Belajar. In T. Rahardjo, *Sekolah Biasa Saja* (p. 66). Yogyakarta: Progress.
- Yulfiandri, & Nelisa, M. (2015). Efektivitas Kegiatan Storytelling Bahan Pustaka Untuk Meningkatkan Pengunjung Anak Usia Dini di Perpustakaan Proklamator Bung Hatta. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 265.