

DOI : <https://doi.org/10.36568/gebindo.v13i1.204>

## HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI KB TKIT AL HIKMAH SURABAYA

**Aldita Hajar Setya Rohmah**

Poltekkes Kemenkes Surabaya; dita.hajarsr@gmail.com

**Astuti Setiyani**

Poltekkes Kemenkes Surabaya; astutisetiyani@yahoo.com.au

**Novita Eka Kusuma Wardani**

Poltekkes Kemenkes Surabaya; novita.wardani2020@gmail.com

**Sukesi,**

Poltekkes Kemenkes Surabaya; kesisakur@yahoo.co.id

### ABSTRACT

**Introduction:** Early childhood is a period of growth and development, during which all children's potential will develop rapidly. Environmental stimulation is very important to trigger brain development. Judging from the reality, many parents nowadays give gadgets to his son. This research aims to determine the relationship between gadget use and social interaction in children aged 4-6 years at KB TKIT Al Hikmah Surabaya. **Method:** This type of research is quantitative using a CrossSectional design. The independent variable is gadget use and the dependent variable is social interaction. The population of this study was 156 parents. The sample was determined using the Purposive Sampling method as many as 112 respondents. The instrument used used a questionnaire sheet which was tested for validity and reliability. Data processing uses univariate analysis and bivariate analysis with the Spearman Rank statistical test. **Results:** Research shows that gadget use is related to children's social interactions. **Analysis:** with  $p$ -Value = 0.005. With a significance level of  $p < 0.05$  with a calculated  $r$  value = -0.263,  $H_1$  is accepted, meaning that there is a relationship between the use of gadgets and the social interaction of children aged 4-6 years at KB TKIT Al Hikmah Surabaya. The results of the Spearman Rank statistical test show that  $r = -0.263$ , which means the relationship is not in the same direction, the higher the use of gadgets, the lower the social interaction in children. **Discussion:** The conclusion of this research is that there is a relationship between the use of gadgets and the social interaction of children aged 4-6 years at KB TKIT Al Hikmah Surabaya. **Keywords:** Gadget; Social interaction; Child

### ABSTRAK

**Pendahuluan :** Usia dini merupakan periode masa pertumbuhan dan perkembangan, pada masa tersebut semua potensi pada anak akan berkembang dengan pesat. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak. Dilihat dari kenyataannya orang tua pada zaman sekarang banyak yang memberikan *gadget* pada anaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya. **Metode :** Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan desain CrossSectional. Variabel independen adalah penggunaan *gadget* dan variabel dependen adalah interaksi sosial. Populasi penelitian ini sebanyak 156 orang tua. Sampel ditentukan dengan metode Purposive Sampling sebanyak 112 responden. Instrumen yang digunakan menggunakan lembar kuesioner yang diuji validitas dan reliabilitas. Pengolahan data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji statistik Spearman Rank. **Hasil :** Penelitian menunjukkan Penggunaan *Gadget* memiliki hubungan dengan Interaksi Sosial Anak. **Analisis :** dengan  $p$ -Value = 0,005. Dengan taraf signifikan  $p < 0,05$  dengan nilai  $r$  hitung = -0,263  $H_1$  diterima, artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya. Hasil uji statistik Spearman Rank bahwa  $r$  hitung = -0,263 yang berarti hubungan tidak searah, semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin menurun interaksi sosial pada anak. **Pembahasan :** Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya. **Kata Kunci :** *Gadget*; Interaksi Sosial; Anak

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Usia dini merupakan periode masa pertumbuhan dan perkembangan karena pada masa tersebut semua potensi pada anak akan berkembang dengan cepat<sup>(1)</sup>. Anak usia dini berada pada fase keemasan (the golden years) di mana anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan<sup>(2)</sup>. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak<sup>(3)</sup>. Ketika anak berada pada usia 3-6 tahun, sebaiknya mereka diajarkan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan berinteraksi dengan teman sebaya agar mereka mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar<sup>(4)</sup>. Dilihat dari kenyataannya orang tua pada zaman sekarang banyak yang memberikan *gadget* pada anaknya. Hal tersebut membuat anak menjadi terbiasa dengan perangkat elektronik seperti laptop, ipad, smartphone, tablet, TV, video game dan teknologi *gadget* yang lain sehingga mempengaruhi interaksi sosialnya<sup>(5)</sup>. Menurut Sari (dalam Domitila 2021) penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat seseorang bersikap tidak peduli atau acuh pada lingkungan sekitar dan menanamkan sifat hedonisme. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan tempat tinggal<sup>(6)</sup>.

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, rendahnya interaksi sosial anak di Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi masih lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhstan 82,1%, dan Thailand 79,4%<sup>(7)</sup>. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di KB TKIT Al Hikmah Surabaya pada 10 siswa bahwa anak tersebut diizinkan oleh orang tuanya menggunakan *gadget* namun ada 2 anak yang menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua. Berdasarkan hasil pengamatan 2 anak terlihat diam saja ketika di kelas, 3 anak lainnya tidak memperhatikan guru ketika mengajar, ada juga 2 anak yang selalu mengganggu temannya ketika sedang di kelas dan 3 anak lainnya tidak mau bekerja sama ketika diberi tugas. Data pengguna *gadget* di dunia tahun 2021 pada anak usia 5-14 tahun mencapai 1,34 miliar dan 671 juta pengguna adalah anak berusia di bawah 5 tahun<sup>(8)</sup>. Di Indonesia, menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, Indonesia berada pada urutan keempat Negara pengguna handphone terbesar dengan 192,15 juta pengguna dan 204,7 juta pengguna internet<sup>(9)</sup>. Jumlah anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone sebesar 33,44%, sedangkan anak usia dini yang menggunakan internet mencapai 24,96% dari total pengguna. Persentase penggunaan handphone anak usia 0-4 tahun adalah 25,5%, sementara usia 5-6 tahun sebanyak 52,76%. Sedangkan untuk anak balita yang mengakses internet adalah 18,79% dan anak usia 5-6 tahun adalah 39,97%<sup>(10)</sup>. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 penetrasi internet di beberapa kota tumbuh lebih tinggi dari rata-rata nasional diantaranya kota DKI Jakarta 85% penduduk, Bandung 85% penduduk, dan Surabaya 83% penduduk<sup>(11)</sup>.

Interaksi sosial pada anak usia dini sangat penting dikarenakan interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan lingkungan maupun dengan teman sebayanya<sup>(12)</sup>. Ada banyak faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau faktor dari dalam diri anak itu sendiri meliputi usia, jenis kelamin, motif, dan keterbukaan, dan faktor eksternal atau faktor dari luar diri anak meliputi situasi, kondisi, pola asuh orang tua, lingkungan, hubungan antar teman sebaya,<sup>(13)</sup> penggunaan *gadget*<sup>(14)</sup>, sugesti, imitasi, identifikasi, simpati, empati, dan motivasi<sup>(15)</sup>.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktaviana 2021 menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini akan menimbulkan dampak buruk. Anak akan sering menghindari daripada harus bersosialisasi bertemu dengan orang lain. Konsentrasi anak berkurang sehingga berpengaruh terhadap daya pikir anak serta dapat mempengaruhi perilaku pergaulan sosial dengan lingkungan sekitar<sup>(16)</sup>. Menurut Asiah penggunaan *gadget* menjadikan anak malas bergerak dan beraktivitas sehingga membuat anak malas untuk berinteraksi sosial di lingkungannya<sup>(12)</sup>. Hal ini diperkuat dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Munisa terdapat pernyataan salah satu orang tua mengatakan bahwa ketika dirumah anaknya selalu asyik bermain game di *gadget*nya dan tidak mau bermain dengan adiknya<sup>(17)</sup>. Ketika anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama, maka dapat memengaruhi perkembangan otak anak dikarenakan produksi hormon dopamin yang berlebihan sehingga mengganggu kematangan fungsi prefrontal cortex. Prefrontal cortex, yaitu bagian otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya<sup>(18)</sup>. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan secara langsung misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang lain, dan sebagainya<sup>(19)</sup>.

Pembatasan durasi dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat penting dilakukan karena masa kanak-kanak adalah masa di mana anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya<sup>(19)</sup>. Hal ini sependapat dengan Rowan yang menyatakan bahwa Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi pemakaian teknologi hanya 1 jam/hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Anak-anak yang menggunakan *gadget* melebihi batas waktu yang disarankan akan menimbulkan risiko kesehatan<sup>(20)</sup>.

Upaya pemerintah dalam meminimalkan angka kejadian kecanduan penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah dengan penggunaan aplikasi pengasuhan digital. Menurut Kemenko PMK dengan adanya aplikasi digital parenting yang dikembangkan bersama PT Defghi dan menganut kultur Indonesia sangat sesuai dengan kondisi saat ini. Aplikasi diunduh pada ponsel orang tua dan anak, orang tua dapat mengontrol aplikasi apa saja yang diunduh dalam ponsel anak dan orang tua dapat mengontrol pemakaiannya<sup>(21)</sup>. Kementerian Komunikasi dan Informasi juga melakukan filtering terhadap konten yang berbau pornografi, ras, dan bullying sehingga dampak dari tontonan tersebut dapat ditekan sedini mungkin<sup>(22)</sup>. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) membuka layanan untuk anak yang kecanduan *gadget*<sup>(23)</sup>.

Upaya lain dapat dilakukan oleh orang tua dengan mengambil perannya, yaitu memberikan penjelasan secara bijak mengenai fitur dan fungsi *gadget* dari konten yang ada<sup>(3)</sup>. Dengan lingkungan keluarga yang terbuka, saling mendengarkan, saling menghargai dan saling menerima pendapat antar anggota keluarga, maka anak akan tumbuh lebih fleksibel<sup>(24)</sup>. Orang tua sebaiknya lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, Tanya jawab ketika waktu luang, dan berdiskusi mengenai aktivitas yang disukai anak<sup>(3)</sup>. Dapat juga bekerja sama dengan guru dan pihak sekolah. Sekolah dapat membantu dengan memberikan contoh pembelajaran menggunakan *gadget* sehingga anak-anak dapat mengambil nilai positif dari penggunaan *gadget*<sup>(25)</sup>. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi osial anak usia 4-6 tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasional analitik yaitu jenis penelitian yang merupakan survei atau penelitian yang mencoba menggali bagaimana dan mengapa hubungan penggunaan *gadget* dengan anak usia 4-6 tahun dapat terjadi. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>(38)</sup>. Rancangan Penelitian menggunakan rancangan *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di KB TKIT Al Hikmah yang beralamat di Jl. Mojo Kidul No.93, Mojo, Kec. Gubeng, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan September sampai April tahun 2024. Pengambilan data dilakukan pada bulan Maret sampai dengan April 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa dan orang tua siswa usia 4-6 tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya sejumlah 156 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa dan orang tua siswa usia 4-6 tahun di TK Al Hikmah yang memenuhi kriteria inklusi sejumlah 112 responden. Variabel independen dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget*. Variabel dependen dari penelitian ini adalah interaksi sosial. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner. Teknik analisis yang digunakan uji statistik yaitu *Spearman Rank* dengan menggunakan bantuan SPSS. Kelaikan etik dalam penelitian ini meliputi: *Information for Consent*, *informed consent*, persetujuan menjadi responden, *anonymity*(tanpa nama) dan kerahasiaan.

## HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin Anak	Laki-laki	63	56,3%
	Perempuan	49	43,8%
	Total	112	100%
Usia Anak	4 tahun	9	8,0%
	5 tahun	45	40,2%
	6 tahun	58	51,8%
	Total	112	100%

Berdasarkan tabel 1 sebagian besar (56,3%) responden yaitu anak berjenis kelamin laki-laki. Sebagian besar pengguna berusia 6 tahun (51,8%)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Usia, Pendidikan Terakhir, dan Pekerjaan.

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Usia Orang Tua	26-35 tahun	44	39,2%
	36-45 tahun	56	50%
	46-55 tahun	12	10,8%
Total		112	100%
Pendidikan Terakhir Orang Tua	Pendidikan Dasar (SD, SMP)	4	3,6%
	Pendidikan Menengah (SMA)	25	22,3%
	Perguruan Tinggi (Diploma, S1,S2,S3)	83	74,1%
Total		112	100%
Pekerjaan Orang Tua	Tidak Bekerja/IRT	29	25,9%
	PNS	14	12,5%
	Karyawan Swasta	53	47,3%
	Wiraswasta	11	9,8%
	TNI/POLRI	0	0%
	Pedagang	5	4,5%
Total		112	100%

Berdasarkan tabel 2 Setengah dari usia orang tua yaitu 36-45 tahun (50%). Hampir seluruh orang tua lulusan perguruan tinggi (74,1%) dan hampir setengah orang tua bekerja sebagai karyawan swasta (47,3%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya

No.	Kategori Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1.	Tinggi	60	53,6%
2.	Sedang	36	32,1%
3.	Rendah	16	14,3%
	Total	112	100%

Berdasarkan tabel 3 didapatkan sebagian besar (53,6%.) penggunaan *gadget* adalah kategori tinggi.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya

No.	Kategori Interaksi Sosial	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1.	Baik	92	82,1%
2.	Cukup	20	17,9%
3.	Kurang	0	0%
	Total	112	100%

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hampir seluruh anak (82,1%) memiliki interaksi sosial dalam kategori baik.

Tabel 5. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya.

Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial						Total	p- Value
	Baik		Cukup		Kurang			
	(f)	(%)	(f)	(%)	(f)	(%)	(f)	(%)
Tinggi	44	73,3%	16	26,7%	0	0%	60	100%
Sedang	32	88,9%	4	11,1%	0	0%	36	100%
Rendah	16	100%	0	0%	0	0%	16	100%
Total	92	82,1%	20	17,9%	0	0%	112	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa yang menggunakan *gadget* dengan kategori tinggi, dan memiliki interaksi sosial yang baik sebanyak 73,3%. Sedangkan penggunaan *gadget* kategori rendah dan memiliki

interaksi sosial baik sebanyak 100%. Hasil penelitian diolah menggunakan uji statistik Spearman Rank dengan program SPSS versi 22 didapatkan p-Value = (0,005). Dengan taraf signifikan  $p < 0,05$  dengan nilai  $r$  hitung = -0,263 H1 diterima, artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di Surabaya. Hasil uji statistik Spearman Rank bahwa  $r$  hitung = -0,263 yaitu yang berarti hubungan tidak searah, semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin menurun interaksi sosial pada anak.

## PEMBAHASAN

### Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di KB TKIT Al Hikmah Surabaya dapat diketahui bahwa sebagian besar penggunaan *gadget* adalah kategori tinggi sebanyak 53,6% dan kategori rendah sebanyak 14,3%.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat seiring berkembangnya zaman dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari salah satunya interaksi sosial pada anak. Dampak yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif maupun negatif<sup>(2)</sup>. Dampak positif yang dapat diambil dari penggunaan *gadget* diantaranya tersahnya kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi atau konten pembelajaran untuk mewarnai, berhitung, menulis huruf, belajar membaca dimana hal tersebut dapat membantu perkembangan otak pada anak. Penggunaan *gadget* juga dapat melatih anak dalam berkompetisi melalui permainan yang tersedia dalam aplikasi yang sudah terinstal selain itu *gadget* juga memiliki dampak positif untuk bidang komunikasi<sup>(4)</sup>. Dampak negatif jika dilakukan secara terus menerus dapat memicu anak kecanduan *gadget* dan terpapar radiasi. Ketika anak sudah mulai kecanduan *gadget*, anak tidak akan tertarik lagi untuk bergaul dengan teman sebayanya karena anak sudah nyaman dengan *gadgetnya*<sup>(4)</sup>. Dampak lain yang timbul dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu terganggunya penglihatan anak karena paparan sinar dari *gadget* yang terus menerus menyebabkan mata kering<sup>(26)</sup>.

Pemberian *gadget* pada anak usia dini akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan karena anak berada pada masa peka yaitu periode terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis dalam merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Masa ini merupakan masa dasar kognitif, motorik, bahasa, sosio, emosional, agama dan moral<sup>(2)</sup>. Pembatasan durasi dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat penting untuk dilakukan. Hal ini sependapat dengan Rowan yang menyatakan bahwa Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi pemakaian teknologi hanya 1 jam/hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Anak-anak yang menggunakan *gadget* melebihi batas waktu yang disarankan akan menimbulkan risiko kesehatan<sup>(20)</sup>.

Hal ini sejalan dengan penelitian Asiah 2019 bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak buruk bagi hubungan sosial dan emosional anak. Menurut Asiah penggunaan *gadget* pada anak membuat anak mudah dalam mengakses aplikasi-aplikasi yang ada didalam *gadget*, selain itu anak akan merasa asyik sendiri dengan *gadgetnya* sehingga anak malas untuk bergerak, beraktifitas dan malas untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya<sup>(12)</sup>. Banyaknya dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* ini sangat berpengaruh terhadap anak sehingga pengawasan dari orang tua sangat diperlukan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana 2021 menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini akan menimbulkan dampak buruk. Konsentrasi anak berkurang sehingga berpengaruh terhadap daya pikir anak serta dapat memengaruhi perilaku pergaulan sosial dengan lingkungan sekitar<sup>(16)</sup>.

Berdasarkan uraian diatas, menurut peneliti ada banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* tinggi pada anak. Beberapa faktor penyebab anak menggunakan *gadget* salah satunya adalah kebiasaan orang tua yang menggunakan *gadget* sepanjang hari didepan anaknya. Hal tersebut dapat ditiru oleh anak, karena usia 4-6 tahun merupakan periode emas dan anak mudah meniru lingkungan sekitarnya. Faktor penyebab lainnya adalah orang tua beranggapan bahwa dengan memberikan *gadget* pada anak, anak akan diam dan fokus dan tidak mengganggu orang tuanya ketika sedang sibuk. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua siswa bekerja. Peneliti berasumsi orang tua yang bekerja akan memiliki waktu yang lebih sedikit untuk bertemu dengan anaknya. Ketika anak sudah terpapar *gadget*, maka anak akan ketergantungan dalam menggunakannya, disini peran orang tua sangat diperlukan. Orang tua yang bekerja biasanya menitipkan anaknya kepada orang lain, namun pengawasan terhadap anak ketika menggunakan *gadget* terkadang diabaikan. Apabila orang tua bekerja dan anak dititipkan kepada pengasuh orang tua dapat tetap mengontrol dan memberitahukan kepada pengasuh dalam penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* pada anak boleh dilakukan asalkan dengan pengawasan dan dalam durasi yang sudah disarankan. Orang tua siswa KB TKIT Al Hikmah Surabaya memberikan *gadget* pada anak bertujuan untuk pembelajaran dan edukasi, namun ketika anak menggunakan *gadget* sebaiknya didampingi oleh orang tua dan diberi batasan waktu, agar anak tidak kecanduan dan faham mengenai fungsi *gadget*.

### **Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di KB TKIT Al Hikmah Surabaya menunjukkan hampir dari seluruh siswa KB TKIT Al Hikmah Surabaya memiliki interaksi sosial yang baik (82,1%) dan tidak satupun responden (0%) memiliki interaksi sosial kurang.

Interaksi sosial dapat terjadi apabila ada suatu individu melakukan sebuah tindakan dan menimbulkan reaksi terhadap individu lain. Interaksi sosial pada anak usia dini sangat penting dikarenakan interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara anak dengan lingkungan maupun dengan teman sebayanya<sup>(12)</sup>. Lingkungan sekitar menjadi salah satu hal yang bisa membantu untuk meningkatkan interaksi sosial menjadi lebih baik lagi<sup>(29)</sup>. Adanya lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensori anak seperti menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Lingkungan berperan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, karena mereka akan bertemu dengan banyak teman seusianya<sup>(17)</sup>. Bermain dengan teman sebaya juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak. Ada banyak faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau faktor dari dalam diri anak itu sendiri meliputi usia, jenis kelamin, motif, dan keterbukaan, dan faktor eksternal atau faktor dari luar diri anak meliputi situasi, kondisi, pola asuh orang tua, lingkungan, hubungan antar teman sebaya,<sup>(13)</sup> penggunaan *gadget*<sup>(14)</sup>, sugesti, imitasi, identifikasi, simpati, empati, dan motivasi<sup>(15)</sup>. Dalam hal ini, orang tua dapat menerapkan pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan lebih banyaknya waktu orang tua dirumah maka anak akan lebih dekat dengan orang tuanya. Proses bimbingan yang diberikan orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, maupun aturan saat berada di kehidupan bermasyarakat serta memberikan motivasi dan contoh kepada anak bagaimana menerapkan aturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari<sup>(14)</sup>.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurhayati, Melwani dan Ida, 2020 dalam penelitiannya didapatkan hasil bahwa dengan anak bermain akan meningkatkan interaksi sosial karena saat bermain anak mengalami semangat yang tinggi, dapat mengekspresikan diri, meningkatkan kepercayaan pada diri dan dapat melatih kemampuan bersosialisasi yang membentuk sikap empati dan simpati<sup>(31)</sup>. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Miranti dan Putri, 2021 menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh yang besar dengan kemampuan bersosial anak pada masa usia dini. Sama halnya dengan pendapat Asiah 2019 dalam penelitiannya menunjukkan hasil bahwa interaksi sosial akan mengalami keterlambatan apabila anak sering terpapar *gadget*<sup>(12)</sup>. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munisa 2020 anak lebih tertarik menggunakan *gadget* yang biasanya digunakan untuk mengoperasikan aplikasi permainan daripada bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya. Dampak negatif yang timbul adalah komunikasi anak yang semakin pasif dan cenderung hanya mengaktifkan fungsi visualnya menjadikan anak malas untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi dalam penggunaannya akan berdampak jangka panjang. Anak akan lebih agresif lebih dari anak biasanya<sup>(17)</sup>.

Menurut peneliti, ada banyak faktor yang membuat anak memiliki interaksi sosial baik. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi interaksi sosial anak yang paling menonjol adalah pada faktor jenis kelamin. Kebanyakan anak-anak akan memilih bermain bersama dengan teman yang memiliki jenis kelamin yang sama karena obrolan atau permainan yang akan mereka mainkan sama dan sejalan. Anak-anak cenderung akan lebih nyaman apabila bermain dengan teman yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengannya. Selain itu, faktor lingkungan juga berpengaruh. Anak-anak akan memilih bermain dengan teman-teman yang ada disekitarnya daripada teman-teman yang jauh darinya. Anak-anak masih belum terlalu paham mengenai pertemanan online melalui media sosial maupun aplikasi game. Peneliti berasumsi bahwa orang tua dan guru memiliki peran yang sangat penting terhadap interaksi sosial anak. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dapat menjadi contoh untuk anak. Relasi orang tua terhadap anak merupakan pondasi interaksi sosial anak terhadap teman sebayanya. Jika anak kurang berinteraksi dengan keluarga, kemungkinan anak akan kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Lingkungan sekolah juga berpengaruh terhadap interaksi sosial anak. Guru juga mampu mendukung aktivitas anak dengan menambah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok ketika disekolah. Anak dengan kemampuan interaksi sosial yang tinggi akan lebih mudah bersosialisasi di lingkungan sekitar karena tingginya motivasi, minat, dan kemampuan percaya diri.

### **Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya**

Hasil penelitian hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya hampir setengah menggunakan *gadget* kategori tinggi dengan interaksi sosial baik (73,3%). Sedangkan seluruh penggunaan *gadget* dengan kategori rendah yang memiliki interaksi sosial baik sebanyak 100%. Uji statistik menggunakan uji Spearman Rank didapatkan hasil p-Value = (0,005). Dengan taraf signifikan  $0,005 < 0,05$  dengan nilai r hitung = -0,263 H1 diterima, artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di Surabaya. Hasil uji statistik Spearman Rank bahwa r hitung = -0,263 yaitu

yang berarti hubungan tidak searah, semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin menurun interaksi sosial pada anak.

Penggunaan *gadget* pada anak tidak selalu menimbulkan dampak buruk. Kecenderungan anak ketika menggunakan *gadget* menjadikan anak asing dengan lingkungan sekitarnya. Anak akan fokus terhadap *gadgetnya* dan dapat menyebabkan anak menjadi anti sosial. Penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun tentunya memiliki dampak positif dan negatif<sup>(17)</sup>. Dampak positif apabila *gadget* digunakan secara efisien pada anak usia dini akan sangat bermanfaat pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Kontrol waktu dalam penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap dampak yang ditimbulkan<sup>(18)</sup>. Dampak positif lain yang dapat diambil dari penggunaan *gadget* diantaranya terasahnya kreativitas dan kecerdasan anak karena adanya aplikasi atau konten pembelajaran untuk mewarnai, berhitung, menulis huruf, belajar membaca dimana hal tersebut dapat membantu perkembangan otak pada anak. Konten pembelajaran dapat membantu perkembangan motorik yang melibatkan gerakan jari, bibir, pergelangan tangan dan anggota tubuh lainnya. *Gadget* juga dapat mengasah kemampuan dan keterampilan kognitif pada anak<sup>(4)</sup>.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah *Gadget* bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, sosial emosional anak. Jika dilakukan secara terus menerus dapat memicu anak kecanduan *gadget* dan terpapar radiasi. Ketika anak sudah mulai kecanduan *gadget*, anak tidak akan tertarik lagi untuk bergaul dengan teman sebayanya karena anak sudah nyaman dengan *gadgetnya*<sup>(4)</sup>.

Ketika anak sudah menggunakan *gadget* dalam jangka waktu yang lama maka dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dikarenakan produksi hormon dopamin yang berlebihan sehingga mengganggu kematangan fungsi pre frontal cortex yaitu bagian otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya<sup>(18)</sup>. Ketika hormon dopamin diproduksi secara berlebihan, otak akan secara otomatis menganggap bahwa menggunakan *gadget* secara terus menerus menjadi suatu aktivitas yang baik. Pada saat anak bermain *gadget* anak akan merasakan kesenangan sehingga memicu meningkatnya hormon dopamin. Akibatnya anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget* karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas<sup>(19)</sup>. Dampak dari penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial adalah anak menjadi individualis. Anak akan bersikap kurang mengenali lingkungan sekitarnya dan peduli terhadap dirinya sendiri karena fokus dengan *gadget*. Ketika dalam lingkungan keluarga, anak akan kurang berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain. Ketika bermain dengan teman-temannya anak juga akan fokus terhadap *gadgetnya* dan kurang dalam berkomunikasi langsung dengan temannya<sup>(16)</sup>.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asiah 2019 bahwa interaksi sosial akan terhambat karena anak menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* harus tetap dengan pengawasan dan kontrol orang tua<sup>(12)</sup>. Hal ini diperkuat dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Munisa bahwa penggunaan *gadget* pada anak yang tidak terkontrol sangat mempengaruhi interaksi sosial anak. terdapat pernyataan salah satu orang tua mengatakan bahwa ketika dirumah anaknya selalu asyik bermain game di *gadgetnya* dan tidak mau bermain dengan adiknya<sup>(17)</sup>. Dalam penelitian juga menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan anak bersikap tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya. Apabila anak tidak peduli dengan lingkungan sekitar, menjadikan anak dijauhi dan terasingkan dari lingkungannya. Ada juga dampak positif yang didapatkan apabila orang tua dapat mengontrol penggunaan *gadget* pada anak. Kreativitas anak akan terasah dan meningkatkan kecerdasan anak dengan aplikasi belajar yang tersedia<sup>(24)</sup>.

Menurut pendapat peneliti, pengguna *gadget* kategori rendah memiliki interaksi sosial baik dikarenakan orang tua mereka dapat dengan bijak membatasi penggunaan *gadget* sehingga waktu mereka untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan disekitar lebih banyak. Dengan meminimalisir penggunaan *gadget* maka hal tersebut juga meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan akibat menggunakan *gadget*. Disisi lain pengguna *gadget* kategori tinggi juga ada yang memiliki interaksi sosial baik. Penggunaan *gadget* pada anak tergantung bagaimana orang disekitar dalam memberikan penjelasan mengenai fungsi *gadget* dan pemaparan mengenai dampak positif maupun dampak negatifnya. Tidak semua penggunaan *gadget* membawa pengaruh buruk terhadap interaksi sosial anak. Dampak *gadget* juga tidak hanya pada interaksi sosial anak, melainkan pada kesehatan mata dan kesehatan otak. Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anaknya. Walaupun sebagian besar orang tua siswa bekerja, orang tua yang bekerja tetap dapat meluangkan waktunya untuk berinteraksi langsung dengan anak agar anak tidak merasa kehilangan sosok orang tua. Ketika memiliki waktu senggang dirumah, sebaiknya orang tua memanfaatkannya dengan mengajak anak bermain, belajar, dan melakukan kegiatan interaktif dengan anak. Hal tersebut juga dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Peran orang tua sangat penting ketika anak masih berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan.

## KESIMPULAN

Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di KB TKIT Al Hikmah Surabaya. Semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin kurang interaksi sosial anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Harahap AZ. Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. 2021;7(2):49–57.
2. Hidayati R. Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. SOURCE J Ilmu Komun. 2020;5(2):1–10.
3. Wulandari D, Hermiati D. Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. J Keperawatan Silampari. 2019;3(1):382–92.
4. Siregar IS. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. J Pendidik Islam Anak usia Dini. 2022;2(1):140–53.
5. Hasanah M. Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. 2017. 2.
6. Domitila JIP; M, Wulandari MM, Marhayani F. Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang. J Ilm Potensia [Internet]. 2021;6(2):131–41. Available from: <https://doi.org/10.33369/jip.6.2>.(Diakses pada 5 Oktober 2023 pukul 09.45)
7. Kementerian Kesehatan RI. Laporan Nasional RISKESDAS 2018.pdf [Internet]. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. 2018. p. 674. Available from: [http://labdata.litbang.kemkes.go.id/images/download/laporan/RKD/2018/Laporan\\_Nasional\\_RKD2018\\_FINAL.pdf](http://labdata.litbang.kemkes.go.id/images/download/laporan/RKD/2018/Laporan_Nasional_RKD2018_FINAL.pdf) (Diakses pada 9 September 2023 pukul 08:15)
8. Gabriela Vatu. How Many Kids Have a Mobile Phone? [Internet]. 2023. Available from: <https://www.sellcell.com/blog/how-many-kids-have-a-mobile-phone/#:~:text=Over 3.8 million kids under,week%2C this SellCell survey shows> (Diakses pada 8 September 2023 pukul 17:15)
9. Dihni VA. Ini Gadget yang Banyak Digunakan Warga RI untuk Akses Internet. KatadataCoId [Internet]. 2022;2021. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/22/ini-gadget-yang-banyak-digunakan-warga-ri-untuk-akses-internet>(Diakses pada 8 Oktober 2023 pukul 19:00)
10. Erlina F. Santika. Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022. Databoks. 2022;2022. (Diakses pada 5 September 2023 pukul 09.23)
11. Pebrianto F. APJII: Pengguna Internet RI 196,7 Juta Orang atau 73,7 Persen Penduduk [Internet]. 2020. Available from: <https://bisnis.tempo.co/read/1403969/apjii-pengguna-internet-ri-1967-juta-orang-atau-737-persen-penduduk>(Diakses pada 27 Oktober 2023 pukul 16:05)
12. Asiah N, Sofia A. Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Nur. 2019;
13. Ballerina R. Kemampuan interaksi sosial anak usia dini di kelompok bermain among siwi bantul. J Pendidik Guru PAUD S-1. 2020;9(5):396–404.
14. Batinah B, Meiranny A, Arisanti AZ. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. Oksitosin J Ilm Kebidanan. 2022;9(1):31–9.
15. Silaban E. Hubungan Empati dan Motivasi Belajar dengan Interaksi Sosial pada SISwa SMP Methodist 1 Medan. 2019;
16. Oktaviana A. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. J Islam Early Child Educ [Internet]. 2021;4(2):145–53. Available from: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544>(Diakses pada 4 September 2023 pukul 08:15)
17. Munisa. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak. J Ilm Abdi Ilmu [Internet]. 2020;13(1):102–14. Available from: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>(Diakses pada 18 September 2023 pukul 13:45)
18. Setianingsih S. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster. 2018;16(2):191.
19. Nurjanah D. Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah Berbasis Teori Adaptasi Sister Calista Roy. Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika, Jombang; 2017.
20. Lubis MA, Azizan N, Ikawati E. Persepsi Orang tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget untuk Anak Usisa Dini saat Situasi Pandemi COVID-19. J Kaji Gend dan Anak [Internet]. 2020;4(1):63–82. Available from: <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>. (Diakses pada 27 Oktober 2023 pukul 09:10)
21. Kemenko PMK. Kemenko PMK. 2022 [cited 2023 Oct 15]. Kemenko PMK : Aplikasi Pengasuhan Digital



- Solusi untuk Keluarga Indonesia. Available from: <https://www.kemenkopmk.go.id/kemenko-pmk-aplikasi-pengasuhan-digital-solusi-untuk-keluarga-indonesia>
22. Dkk M. Problematika Penggunaan Internet: Konsep, Dampak, dan Strategi Penanganannya. Prenada Media, 2020. 2020;
  23. KPAI. KPAI Buka Layanan untuk Anak Kecanduan “Gadget” [Internet]. 2018. Available from: <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-buka-layanan-untuk-anak-kecanduan-gadget>(Diakses pada 18 September 2023 pukul 14:20)
  24. Nasution T, Ariani E, Emayanti M. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *J Sci Soc Res.* 2022;5(3).
  25. Afdalia AP, Gani I. Gadget Interaksi Sosial, Anak Usia Dini. 2023;10:87–96.
  26. Rita Rena Pudyastuti K. Penggunaan Gadget Bagi Anak. Vol. 14. 2023.
  27. Rismala Y, Aguswan, Priyantoro DE, Suryadi. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal J Kaji Ilmu Pendidik Anak.* 2021;1(01):46–55.
  28. Sari TP, Mitsalia AA. Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam Media Publ Penelit* 13. 2016;2.
  29. Tussolehah RN. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi di SD Negeri 1 Way Lima. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung;* 2023.
  30. Soekanto S, Sulistyowati B. *Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi).* Vol. 24, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2017.
  31. Nurhayati S, Pratama MM, Wahyuni IW. Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *J Buah Hati.* 2020;7(2):125–37.
  32. Suhana M. Influence of Gadget Usage on Children’s Social-Emotional Development. *Adv Soc Sci Educ Humanit Res.* 2018;169(Icece2017):224–7.
  33. Miranti P, Putri LD. Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS [Internet].* 2021 Jun 30;6(1):58–66. Available from: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>(Diakses pada 18 Februari 2024 pukul 19.50)
  34. Supriatna A, Kuswandi S, Agus Ariffianto M, Permana Suryadipraja R, Taryana T. Upaya Melatih Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *J Tahsinia.* 2022;3(1):37–44.
  35. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014.
  36. Widjaja G, Supriani Y, Badri KNBZ, Bangkara BMASA, Zuhri MII. Improving The Quality of Madrasah Through Financial Management. *Nidhomul Haq J Manaj Pendidik Islam.* 2022;7(3):330–43.
  37. Wardani D kusuma. Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif)* 2022.
  38. Sugiyono. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Alfabeta. Hal 57. *Metode Penelitian Kuantitatif.* 2018;53(9).
  39. Sudibyo Supardi S. *Metodologi Penelitian.* Jakarta: Trans Info Media; 2014.
  40. Sujarweni Wiratna. *Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi.* Rake Sarasin. 2017.
  41. Sutanto L. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi.* Erlangga. 2013.
  42. Muslich Anshori SI. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* 2019.
  43. Nurmasari A. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Midwife Education Study Program Faculty of Medical, Airlangga university.* 2019. p. 49.
  44. Notoatmodjo S. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* 2012.
  45. Arikunto S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* No Title. Jakarta : PT Rineka Cipta. 2015.
  46. Arikunto S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan.* Jakarta : Rineka Cipta; 2016.
  47. Notoatmodjo S. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta. 2018.