

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU  
ANAK USIA SEKOLAH**

***(LITERATUR REVIEW)***

**SKRIPSI**



**Oleh :  
Arysa Bagas Pramudya  
NIM. 17010091**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS DR. SOEBANDI JEMBER  
2023**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU  
ANAK USIA SEKOLAH**

***(LITERATUR REVIEW)***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan (S.Kep)



Oleh :  
**Arysa Bagas Pramudya**  
**NIM. 17010091**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS DR. SOEBANDI JEMBER  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Arysa Bagas Pramudya

Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 02 April 1999

Nim : 17010091

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa *literature review* ini adalah asli dan belum pernah diajukan sebagai syarat *literature review*, baik di Universitas dr. Soebandi Jember maupun di perguruan tinggi lain. *Literature review* ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing. Dalam perumusan *literature review* ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis serta dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi lainnya, sesuai dengan norma yang berlaku dalam perguruan tinggi ini.

Jember, 30 Agustus 2023



Arysa Bagas Pramudya  
17010091

## LEMBAR PERSETUJUAN

*Literature review* ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar hasil pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember

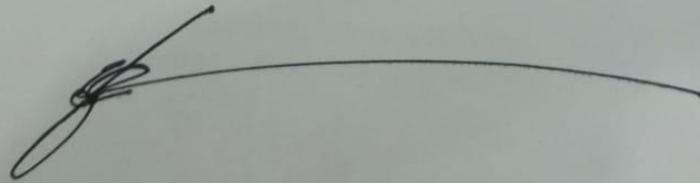
Jember, 30 Agustus 2023

Pembimbing I



**Ns. Eky Madyaning Nastiti, S.Kep, M.Kep**  
NIDN. 07020059104

Pembimbing II



**Mahmud Ady Yuwanto, S.Kep, Ns, M.M, M. Kep**  
NIDN. 072008703

## HALAMAN PENGESAHAN

*Literature review* yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan pada:

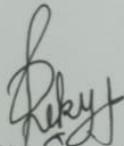
Hari : Selasa  
Tanggal : 30 Agustus 2023  
Tempat : Program Studi Ilmu Keperawatan  
Univesitas dr. Soebandi Jember

Tim Penguji  
Ketua,



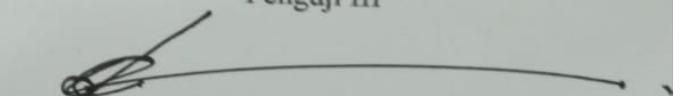
**Feri Ekaprasetia, S.Kep, Ns. M.Kep**  
NIDN. 0722019201

Penguji II



**Eky Madyaning Nastiti, S.Kep, Ns. M.Kep**  
NIDN. 07020059104

Penguji III



**Mahmud Adv Yuwanto, S.Kep, Ns, M.M, M. Kep**  
NIDN. 072008703

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas dr. Soebandi Jember,



**Apt. Lindawati Setyaningrum, M. Farm**  
NIDN. 0703068903

**SKRIPSI**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU  
ANAK USIA SEKOLAH**

***(LITERATUR REVIEW)***

Oleh :  
**Arysa Bagas Pramudya**  
**NIM. 17010091**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Eky Madyaning Nastiti, S.Kep, Ns, M.Kep  
Dosen Pembimbing Anggota : Mahmud Ady Yuwanto, S.Kep, Ns, M.M, M. Kep

## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada kedua orang tua tercinta saya Bapak Rakhmat Yulianto dan Ibu Susi Astutik yang selalu memberi dukungan, do'a, dan motivasi yang tak henti hentinya selama proses perkuliahan saya.
2. Terima kasih kepada adik saya Ighnas Azora Musyarofah yang selalu memberikan saya support dan semangat baik dalam proses perkuliahan maupun proses penyusunan skripsi ini.
3. Terima kasih kepada teman-teman kost saya dan teman seangkatan saya yang selalu mendukung dan memberi semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Terima kasih saya ucapkan kepada Ibu Eky Madyaning Nastiti, S.Kep, Ns, M.Kep dan Bapak Mahmud Ady Yuwanto, S.Kep, Ns, M.M, M. Kep yang selalu sabar memberikan bimbingan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Feri Eka Prasetya, S.Kep, Ns, M.Kep yang memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
5. Para Dosen dan keluarga besar Universitas dr. Soebandi jember yang sudah memberikan ilmu pengetahuan dan memberi banyak motivasi selama perkuliahan.

## **MOTTO**

**Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah**

**kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha**

**“BJ Habibi”**

## ABSTRAK

Pramudya, Arysa\*, Nastiti, Eky\*\*, Yuwanto, Mahmud\*\*\*. 2023. **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah.** *Literature Review*. Program Studi S1 Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember

Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah *gadget*. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Penggunaan *gadget* yang semakin berkembang di kalangan anak menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku. Tujuan dari *literature review* ini untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah. Penelitian ini merupakan *literature review*. Sumber data diperoleh melalui data sekunder seperti *google scholar*, dan portal garuda. Hasil pengumpulan data *literature* dilakukan pencarian dengan kata kunci: “Penggunaan Gadget”, “Perilaku”, “Anak Usia Sekolah” dengan rentang tahun 2020-2022. Hasil penelusuran peneliti menemukan 8262 jurnal sesuai dengan kata kunci pencarian tersebut. Selanjutnya, dilakukan pemilahan jurnal yang sesuai sehingga hanya 7 jurnal yang sesuai kriteria. Hasil *review* artikel menunjukkan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah rata-rata anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari, aplikasi yang digunakan adalah youtube, tiktok dan game. Perilaku pada anak usia sekolah rata-rata anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada perilaku sosialnya seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah mayoritas menuliskan berdampak negatif pada perilaku anak

**Kata kunci: Penggunaan Gadget, Perilaku, Anak Usia Sekolah.**

\*Peneliti

\*\*Pembimbing 1

\*\*\*Pembimbing 2

## ABSTRACT

Pramudya, Arysa\*, Nastiti, Eky\*\*, Yuwanto, Mahmud\*\*\*. 2023. *The Impact Of Using Gadgets On The Behavior Of School-Age Children. Literature Review.* A Study Program Undergraduate (S1) of Nursing Universitas dr. Soebandi Jember

One of the information technology media that is currently developing is gadgets. Gadgets can be used as a means of business, storage of various kinds of data, music or entertainment facilities, information tools and even as documentation tools. The growing use of gadgets among children causes various kinds of changes in attitudes and behavior. The purpose of this literature review is to knowing the impact of using gadgets on the behavior of school-age children. This study is a literature review. The sources of data was obtained through secondary data such as *google scholar*, and portal garuda. The results of the literature data collection were searched with keywords: "*Gadget Usage*", "*Behavior*", "*School Age Children*" with a range of 2020-2022. The results of the research, it was founded 8262 journals suitable to the keywords. Furthermore, the appropriate journals are sorted so that only 7 journals compatible with the criteria. The results show that the average school-age child uses gadgets for more than 2 hours per day, the applications used are youtube, tiktok and games. The behavior of school-age children on average, children who use gadgets have a negative impact on their social behavior, such as children being less active in socializing, forgetting about their surroundings, and lack of time to play with their friends. Analysis of the impact of using gadgets on the behavior of school-age children, the majority wrote that it had a negative impact on children's behavior

**Keywords:** *Gadget Usage, Behavior, School Age Children.*

\* *Researcher*

\*\* *Advicer 1*

\*\*\* *Advicer 2*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan *literature review* ini dapat terselesaikan. *Literature review* ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah”.

Selama proses penyusunan *literature review* ini penulis dibimbing dan dibantu oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Andi Eka Pranata, S.ST, S. Kep., Ns., M.Kes, selaku Rektor Universitas dr. Soebandi
2. Apt. Lindawati Setyaningrum, M.Farm, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi
3. Prestasianita Putri, S.Kep., Ns., M. Kep, selaku Ketua Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi
4. Feri Ekaprasetia, S.Kep, Ns, M.Kep, selaku dosen penguji seminar hasil *literature review*;
5. Eky Madyaning Nastiti, S.Kep, Ns, M.Kep, selaku dosen pembimbing I;
6. Mahmud Ady Yuwanto, S.Kep, Ns, M.M, M. Kep, selaku dosen pembimbing II;

Dalam penyusunan *literature review* ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Jember, 30 Agustus 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.3.1 Tujuan Umum .....	5
1.3.2 Tujuan Khusus .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan .....	6
1.4.2 Bagi Masyarakat .....	6
1.4.3 Bagi Peneliti .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Konsep Gadget .....	7
2.1.1 Definisi Gadget .....	7
2.1.2 Manfaat Gadget.....	7

2.1.3	Jenis-jenis Gadget .....	8
2.1.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget .....	9
2.1.5	Dampak Pemanfaatan Gadget .....	10
2.1.6	Tanda-tanda Kecanduan Gadget .....	15
2.2	Konsep Perilaku.....	16
2.2.1	Definisi Perilaku .....	16
2.2.2	Cakupan Perilaku Anak .....	17
2.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Anak .....	24
2.3	Konsep Anak Usia Sekolah .....	25
2.3.1	Pengertian Anak Usia Sekolah.....	25
2.3.2	Perkembangan Anak Usia Sekolah .....	26
2.3.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	31
2.4	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Perilaku Pada Anak Usia Sekolah .....	32
2.5	Kerangka Teori .....	33
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	Strategi Pencarian <i>Literature Review</i> .....	34
3.1.1	Protokol dan Registrasi .....	34
3.1.2	<i>Data Base</i> Pencarian .....	34
3.1.3	Kata Kunci .....	34
3.2	Kriteria Inklusi dan Eksklusi .....	35
3.2.1	Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas .....	35
3.2.2	Hasil Pencarian dan Seleksi Studi .....	37
<b>BAB 4 HASIL DAN ANALISIS .....</b>		<b>39</b>
4.1	Hasil .....	39
4.1.1	Karakteristik Studi .....	39
4.1.2	Karakteristik Responden Studi .....	46
4.2	Analisis .....	48
4.2.1	Identifikasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Sekolah .....	48
4.2.2	Identifikasi Perilaku Pada Anak Usia Sekolah .....	50

4.2.3 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah .....	52
<b>BAB 5 PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
6.1 Identifikasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Sekolah .....	57
6.2 Identifikasi Perilaku Pada Anak Usia Sekolah .....	58
6.3 Analisis Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah .....	59
<b>BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
6.1 Kesimpulan .....	62
6.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kata Kunci .....	34
Tabel 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi .....	36
Tabel 4.1 Karakteristik Studi Pada <i>Literature Review</i> Tahun 2022 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah .....	40
Tabel 4.2 Karakteristik Usia Pada <i>Literature Review</i> Tahun 2022 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah .....	46
Tabel 4.3 Karakteristik Jenis Kelamin Pada <i>Literature Review</i> Tahun 2022 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah .....	47
Tabel 4.4 Identifikasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Sekolah .....	48
Tabel 4.5 Identifikasi Perilaku Pada Anak Usia Sekolah .....	50
Tabel 4.6 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori .....	33
Gambar 3.1 Diagram <i>Flow Literature Review</i> Berdasarkan PRISMA .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Konsultasi .....	66
------------	-------------------------	----

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau *notebook* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu handphone, laptop, dan ipade. Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas sangat tinggi. Fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi (Wahyono & Khotimah, 2021).

*Gadget* saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan *gadget* adalah kalangan remaja dan anak-anak. Anak-anak lebih senang memakai *gadget* karena sekarang *gadget* tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang *gadget* memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah

kemudahan bagi pengguna *gadget* dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan di *download* melalui internet (Wahyono & Khotimah, 2021).

Penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara bijak dan efektif akan menimbulkan dampak positif. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak. Walaupun mempunyai dampak positif dalam bidang pendidikan dan komunikasi penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan dan tanpa batas juga menimbulkan dampak negatif terutama pada perilaku anak. bermain *smartphone* (*gadget*) dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang anti sosial. Hal itu terjadi karena anak kurang bersosialisasi dan waktu untuk berkomunikasi secara langsung berkurang karena waktu yang dimiliki anak tersita dalam kesendirian bermain *gadget*. Anak dapat mengakses informasi serta hiburan pada *gadget* yang memiliki akses tidak terbatas. Penggunaan *gadget* yang semakin berkembang di kalangan anak menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku (Saraswati et al., 2021).

Anak usia sekolah berusia antara 7 sampai 12 tahun. Masa ini ditandai dengan aktifitas motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosi. Periode ini anak mulai memperoleh dasar pengetahuan atau kemampuan kognitif untuk mengenal dunia baru, bertanggungjawab atas perilakunya sendiri dengan lingkungan sekitarnya, berinteraksi dengan teman sebaya dan mendapatkan pujian atau penguatan (*reinforcement*) dalam memperoleh rasa pencapaiannya melakukan sesuatu. Anak usia sekolah dalam tahap

ini, menyukai hal-hal baru yang mereka peroleh dengan bermain dan memuaskan rasa ingin tahunya melalui teknologi *gadget* (Rahmawati et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media paling banyak di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia Pemakaian media *gadget* pada anak berusia 5-12 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun keatas mengaku bahwa anak-anak mereka games menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (Prayuda et al., 2020). Data survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018) menemukan jenis aplikasi yang sering digunakan pada anak usia sekolah adalah youtube 98%, dan game online 50%. Bagi anak usia sekolah yang menggunakan *gadget*, pengawasan khusus oleh orang tua diperlukan agar anak tidak terpengaruh ketergantungan *gadget*, karena orang tua harus dapat membatasi anak bermain *gadget* dan tidak membiarkan anak mengabaikan tanggungjawabnya, seperti mandi, makan, belajar dan bermain dengan teman untuk bersosialisasi dengan baik (Prayuda et al., 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan (Wahyono & Khotimah, 2021) menemukan bahwa anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya baik dari segi fisik, kognitif, emosional, kreatifitas bahasa dan komunikasi. Anak-anak khususnya

pada usia sekolah dasar sering menggunakan *gadget* sehingga akan memberikan dampak negatif bagi anak jika penggunaannya secara berlebihan, seperti anak menjadi tidak peduli atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, anak akan lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan temannya sehingga sikap sosial atau perilaku sosial anak menjadi berkurang. Anak-anak yang berusia 10 tahun menemukan bahwa permainan yang ada di dalam *gadget* lebih menyenangkan di bandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai fitur-fitur yang semakin canggih dan menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada *gadget* anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika *gadget* di ambil oleh orangtuanya. Semenjak mengenal *gadget* anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara (Wahyono & Khotimah, 2021).

(Prayuda et al., 2020) menyatakan bahwa dari hasil penelitiannya yang berjudul “Pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar Negeri Taal 01 kecamatan tapen Kab. Bondowoso” pemakaian *gadget* yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku sosial anak yang disebabkan oleh pemakaian *gadget* pada anak-anak tidak disarankan melebihi batas waktu perhari, karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisasi, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, akan membuat proses interaksi sosial berkendala karena fokus anak akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke *gadget*.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan *literatur review* dengan judul “dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah pada *literature review* ini sebagai berikut: bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum pada *literature review* ini adalah mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam *literatur review* ini adalah :

- a. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah
- b. Mengidentifikasi perilaku pada anak usia sekolah
- c. Menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan**

Hasil penelitian dengan menggunakan *literatur review* ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi institusi keperawatan maupun mahasiswa untuk

menambah literasi serta mengembangkan dan memberikan saran bagi penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah.

#### 1.4.2 Bagi Masyarakat

Hasil *literatur review* ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak terhadap perilaku anak usia sekolah.

#### 1.4.3 Bagi Peneliti

Hasil *literatur review* ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah, dan harapannya dapat di jadikan pembelajaran di perkuliahan dan diterapkan di masyarakat pada khususnya.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep *Gadget***

##### 2.1.1 Definisi *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia untuk berinteraksi dari jauh maupun dekat. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa computer atau laptop, tablet, dan juga telepon seluler atau smartphone (Elfiadi, 2018).

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Siregar & Wiza, 2021).

##### 2.1.2 Manfaat *Gadget*

Manfaat *gadget* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orangtua. Orangtua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Di banding dengan orang dewasa yang baru mengenal gadget, anak lebih cepat menguasai *gadget* daripada orang dewasa. Bahkan orangtua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki (Rozalia, 2017).

### 2.1.3 Jenis-Jenis *Gadget*

*Gadget* yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan (Irawan, 2014). Jenis-jenis *gadget* diantaranya:

a. Iphone

Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar.

b. Ipad

Merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi.

c. Blackberry

Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler.

d. Netbook

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet.

e. Handphone

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemanamana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap.

#### 2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Irawan, 2014) ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

b. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

c. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*.

d. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

e. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka

masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

f. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

g. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

h. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

### 2.1.5 Dampak Pemanfaatan *Gadget*

Menurut (Rozalia, 2017) teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman dan siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman di banding orang dewasa. Siswa akan lebih kreatif dalam

memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orangtua.

Dampak positif lainnya dari penggunaan *gadget*, yaitu :

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai yang ada dipikrannya atau melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- e. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bias tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seakan-akan bertatap muka langsung).

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget*, yaitu :

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).

- b. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutupi diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan *gadget* pada usia terlalu dini, yakni anak dibawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif *gadget* pada mereka (Kartika, 2014), yaitu :

a. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat.

Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

b. Hambatan perkembangan.

Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi disekolah.

c. Obesitas.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dikamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

d. Gangguan tidur.

Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan *gadget* di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan *gadget* dikamar tidur, mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

e. Penyakit mental.

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autism, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

f. Agresif.

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di *gadget* mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

g. Pikun digital.

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Palsalnya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.

h. Adiksi.

Karena kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula oleh *gadget*), anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bias hidup tanpa *gadget* mereka.

i. Resiko terkena radiasi.

WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya, apalagi anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan system imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi *gadget* lebih besar dari orang dewasa.

j. Tidak berkelanjutan.

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui *gadget* tidak akan berkelanjutan bagi mereka.

#### 2.1.6 Tanda-Tanda Kecanduan *Gadget*

(Siregar & Wiza, 2021) mengatakan beberapa tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget*, yaitu:

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*.
- d. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.

- f. Sering berbohong karena sudah tidak bias lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bias menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

## **2.2 Konsep Perilaku Anak**

### **2.2.1 Definisi Perilaku Anak**

Perilaku adalah cerminan kepribadian seseorang yang tampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. Perilaku merupakan internalisasi nilai-nilai yang diserap oleh seseorang selama proses berinteraksi dengan orang di luar dirinya. Perilaku seseorang menunjukkan tingkat kematangan emosi, moral, agama, sosial, kemandirian dan konsep dirinya. Tak heran karena perilaku manusia terbentuk selama proses perjalanan kehidupannya.

Perilaku anak usia dini pada masa ini sedang dalam pembentukan, selain karena faktor genetik, lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadiannya. Anak usia dini bersifat imitatif atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dan lihat dari lingkungannya akan diikutinya karena ia belum mengetahui batasan benar dan salah, baik dan buruk, serta pantas dan tidak pantas. Anak masih belajar coba-ralat berperilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya. Oleh karena itu, masa usia dini ini adalah masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungannya. Hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, dalam hal ini orang tua-guru-sekolah, untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada anak, agar membantu mengembangkan perilaku anak yang positif.

Pada anak, perilaku dapat terbentuk melalui kebiasaan sehari-hari secara non-formal. Artinya, suatu perbuatan yang dilakukan atas anjuran orang dewasa ataupun perilaku orang dewasa yang sengaja ditunjukkan kepada anak untuk diikuti. Dalam pendidikan anak usia dini, hal ini dapat dilakukan misalnya berdoa bersama, mencuci tangan, berbagi dalam bermain, menjaga kebersihan, bersikap sopan-santun, mengucapkan terima kasih-maaf-permisi (Gunarti, 2014).

### 2.2.2 Cakupan Perilaku Anak

(Gunarti, 2014) Aspek-aspek perkembangan yang membantu mengembangkan perilaku anak yaitu moral. Moral berasal dari bahasa Latin: *Mores*, yang artinya tata cara, kebiasaan dan adat. Perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan standar moral dari kelompok sosial tertentu. Perilaku moral dikendalikan oleh konsep-konsep moral.

#### a. Konsep moral

1. Terbentuk dari peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya.
2. Konsep moral inilah yang menentukan perilaku yang diharapkan dari seluruh anggota kelompok.
3. Perilaku tak bermoral: perilaku yang tidak sesuai dengan harapan sosial. Penyebabnya/dasarnya: ketidaksetujuan dengan standar sosial atau kurang adanya perasaan wajib menyesuaikan diri.
4. Perilaku amoral/nonmoral Penyebab, dasarnya:
  - a) Lebih disebabkan ketidakacuhan terhadap kelompok sosial;
  - b) bukan pelanggaran yang disengaja terhadap standar kelompok;

c) perilaku salah pada anak kecil lebih bersifat amoral dari pada bermoral.

b. Moralitas dalam arti yang sesungguhnya

1. Perilaku yang sesuai dengan standar sosial dan dilaksanakan secara suka rela.
2. Tingkah laku yang benar-benar berasal dari dalam diri seseorang yang disertai dengan perasaan tanggung jawab pribadi.
3. Lebih mementingkan pada kepentingan atau kesejahteraan kelompok dari pada keinginan dan kepentingan pribadi.
4. Jarang ditemukan pada masa kanak-kanak, tetapi harus sudah mulai muncul pada masa remaja.

c. Tahapan perkembangan moral

1. Menurut Piaget

Terdapat dua tahapan, yaitu tahapan realisme moral dan tahapan moralitas otonomi.

a) Tahapan Realisme Moral

Moralitas yang dilakukan oleh anak akibat adanya pembatasan-pembatasan yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, Anak-anak harus masuk sekolah pada pukul 07.00 BBWI, jika lebih dari itu berarti melanggar peraturan. Anak yang melanggar aturan akan terkena sanksi atas perbuatan yang dilakukannya. Pada tahap ini perilaku anak ditentukan oleh:

- 1) Ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa pemaksaan, penilaian dan pemahaman.

2) Anak mengikuti begitu saja apa yang diinginkan dan diharapkan oleh orang dewasa, mereka mengabaikan tujuan atas tindakannya. Ia melihat contoh suatu tindakan dianggap salah karena mengakibatkan ia dihukum.

b) Tahap Moralitas Otonomi

Moralitas oleh adanya kerja sama atau hubungan timbal balik dengan lingkungan di mana anak berada. Contohnya, Anak berjalan menunduk di hadapan orang yang lebih tua, perilaku yang mendasarinya adalah agar ia terlihat sopan dan menghargai orang yang lebih tua. Pada tahapan ini perilaku anak ditentukan oleh:

- 1) Anak menilai perilaku atas tujuan yang mendasarinya.
- 2) Dimulai pada usia 7–12 tahun.
- 3) Konsep anak tentang keadilan mulai berubah yang dilihat dan ditiru dari orang dewasa.
- 4) Muncul situasi baru di mana "berbohong" dibenarkan untuk suatu situasi tertentu yang ia pelajari dari orang dewasa.

2. Menurut Kohlberg

Terdapat tiga tingkatan perkembangan anak

a) Moralitas Prakonvensional

Tahap satu, anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman. Moralitas dari suatu tindakan dinilai atas dasar akibat fisiknya. Contohnya, "Bersalah" ia dicubit. Kakak membuat adik menangis maka ibu memukul tangan kakak. Tahap kedua, anak menyesuaikan terhadap

harapan sosial untuk memperoleh penghargaan. Contohnya, Berbuat benar ia dipuji "pintar sekali"

b) Moralitas Konvensional

Moralitas atas dasar persesuaian dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Tahap satu, seseorang menyesuaikan dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Contohnya adalah mengembalikan krayon ke tempat semula sesudah digunakan (nilai moral = tanggung jawab). Tahap kedua, seseorang yakin bahwa apabila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok maka mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari ketidaknyamanan dan ketidaksetujuan sosial. Contohnya, bersama-sama membersihkan kelas, semua anggota kelompok wajib membawa alat kebersihan (nilai moral = gotong royong).

c) Moralitas Pasca-konvensional

Moralitas prinsip-prinsip yang diterima sendiri. Ini mengarah pada moralitas sesungguhnya tidak perlu disuruh karena merupakan kesadaran dari diri orang tersebut. Tahap satu, seseorang merasa perlunya keluwesan dan adanya modifikasi dan perubahan standar moral apabila ini dapat menguntungkan kelompok secara keseluruhan. Contohnya, pada tahun ajaran baru sekolah memperkenankan orang tua menunggu anaknya selama lebih kurang satu minggu. setelah itu anak

harus berani ditinggal. Tahap kedua, seseorang menyesuaikan dengan standar sosial dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas dengan diri sendiri dan ditentukan untuk menghindari kecaman sosial (orang yang tetap mempertahankan moralitas tanpa takut dari kecaman orang lain). Contohnya, anak secara sadar merapikan kamar tidurnya segera setelah ia bangun tidur dengan harapan agar kamarnya terlihat selalu dalam keadaan rapi.

d. Fase perkembangan moral

1. Perkembangan moral dapat dipelajari melalui:

- a) Coba dan ralat (trial and error), anak usia dini umumnya berperilaku dengan cara mencontoh atau meniru model orang dewasa yang dilihatnya. Perilaku moral dilakukan dengan cara mencoba dan mencoba lagi.
- b) Pendidikan langsung, melakukan praktik langsung yang dilakukan oleh anak setelah ia melihat perilaku orang dewasa.
- c) Identifikasi dengan orang yang dikagumi biasanya anak akan mengidentifikasi pada perilaku orang dewasa yang sering dilihat atau tokoh yang dikagumi atau diidolakannya.

2. Konsep moral adalah prinsip-prinsip benar atau salah dalam bentuk abstrak dan verbal. Konsep dasar dipelajari melalui:

- a) Pemahaman tentang konsep benar dan salah dalam situasi khusus dari mana konsep tersebut dipelajari.

- b) Menerapkan konsep moral (yang dipelajari di point a) tersebut pada situasi yang berbeda.
  - c) Memahami konsep moral yang baik dan buruk dalam bentuk tindakan atau perbuatan nyata. Contoh perilaku baik adalah mematuhi ibu sedangkan contoh perilaku buruk adalah melawan ibu. Dalam mempelajari konsep moral terdapat nilai-nilai moral. Nilai moral adalah konsep moral yang digeneralisasi dan mencerminkan nilai sosial. Nilai moral pada anak tidak statis, cenderung berubah dengan bertambah luasnya lingkup sosial anak.
3. Perkembangan moral Anak-anak Perkembangan moral anak terbentuk melalui fase-fase atau periodeperiode seperti halnya perkembangan aspek-aspek lain. Tiap fase perkembangan mempunyai ciri-ciri moralitas yang telah dapat dicapai oleh anak sekalipun dalam hal ini tidak ada perbedaan atas batas-batas yang jelas dan lebih bergantung pada setiap individu dari pada norma-norma umumnya yang terjadi pada anak-anak.
- a) Perkembangan moralitas pada anak usia 3 tahun

Seorang bayi yang baru dilahirkan merupakan makhluk yang belum/nonmoral. Bayi atau anak-anak yang masih muda sekali tidak mengerti norma-norma benar atau salah. Tingkah lakunya semata-mata dikuasai oleh dorongan yang tidak dikuasai dan didasari dengan kecenderungan bahwa apa yang menyenangkan akan diulang, sedangkan yang menyakitkan atau yang tidak enak tidak akan diulang dalam tingkah lakunya. Anak pada masa ini masih sangat muda secara

intelekt, untuk menyadari dan mengartikan bahwa sesuatu tingkah laku adalah tidak baik, kecuali bilamana hal itu menimbulkan perasaan sakit. Pada umur 3 tahun, seandainya disiplin telah ditanamkan dengan teratur pada si anak. ia akan mengetahui perbuatan apa yang diperbolehkan dan karena itu benar, dan perbuatan apa yang tidak diperbolehkan dan karena itu salah. Kalau pada mulanya ia mengambil sesuatu milik anak lain karena hal itu menyenangkan dirinya, lama-kelamaan ia akan mengetahui bahwa sesuatu tidak boleh diambil karena milik orang lain dengan begitu anak lambat laun belajar menghargai milik orang lain.

b) Perkembangan moralitas pada anak usia 3–6 tahun

Pada usia ini dasar-dasar moralitas terhadap kelompok sosial harus sudah terbentuk. Kepada si anak tidak lagi terus-menerus diterangkan mengapa perbuatan ini salah atau benar, tetapi ia ditunjukkan bagaimana ia harus bertingkah laku dan bilamana hal ini tidak dilakukan maka ia kena hukum. Ia memperlihatkan sesuatu perbuatan yang baik tanpa mengetahui mengapa ia harus berbuat demikian. Ia melakukan hal ini untuk menghindari hukuman yang mungkin akan dialami dari lingkungan sosial atau memperoleh pujian. Pada usia 5 atau 6 tahun anak sudah harus patuh terhadap tuntutan atau aturan orang tua dan lingkungan sosialnya. Ucapan-ucapan orang lain, seperti baik, tidak boleh, nakal, akan disosialisasikan anak dengan konsep benar atau salah. Penanaman konsep moralitas pada anak-anak

ini mungkin mengalami kesulitan oleh karena sifat-sifat pembangkangan terhadap perintah dan sifat-sifat egoisme.

### 2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Anak

Selain adanya faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak, terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku anak diantaranya ((Wau, 2019), yakni:

#### a. Sekolah

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang berperan dalam pengaruh pembentukan perilaku siswa. Baik buruknya suasana sekolah sangat tergantung pada kepemimpinan kepala sekolah, komitmen guru, sarana pendidikan, dan kedisiplinan dalam sekolah. Selain dari terciptanya kedisiplinan, yakni juga dari kebiasaan belajar, dan pengendalian diri dari siswa.

#### b. Keluarga

Keluarga adalah sebagai lingkungan pertama dan yang utama bagi perkembangan anak. Anak usia 4-5 tahun dianggap sebagai titik awal proses identifikasi diri menurut jenis kelamin, sehingga peran ibu dan ayah atau orang tua pengganti (seperti nenek, kakek, dan orang dewasa, dan lainnya) sangat besar. Apabila proses identifikasi ini tidak berjalan dengan lancar, maka dapat timbul proses identifikasi yang salah.

#### c. Media Massa

Abad ini adalah abad informasi, yang ditandai oleh kemajuan yang pesat di bidang teknologi informasi. Selain membawa kegembiraan yang menyenangkan serta wawasan luas. Kemajuan media elektronik yang sedang melanda saat ini membuat anak atau remaja dipenuhi dengan tayangan dan berita yang kurang mendidik. Dikhawatirkan akan muncul nilai kehidupan yang tidak sesuai dengan kehidupan yang ada. Selain itu juga nilai yang diserap akan mempengaruhi perilaku dan gaya hidupnya sehari-hari.

### **2.3 Konsep Anak Usia Sekolah**

#### **2.3.1 Pengertian Anak Usia Sekolah**

Anak sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, dkk. 2015 dalam (Bruce, 2015)).

#### **2.3.2 Perkembangan Anak Sekolah**

Perkembangan jika dalam bahasa Inggris disebut *development*. Menurut Santrock *development is the pattern of change that begins at conception and continues through the life span*, yang artinya perkembangan adalah perubahan pola yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan. Perkembangan berorientasi pada proses mental sedangkan pertumbuhan lebih berorientasi pada peningkatan ukuran dan struktur. Jika perkembangan berkaitan dengan hal yang bersifat fungsional, sedangkan pertumbuhan bersifat biologis. Misalnya, jika dalam perkembangan mengalami perubahan pasang surut mulai lahir sampai mati. Tetapi jika pertumbuhan contohnya seperti, pertumbuhan tinggi badan dimulai sejak lahir dan berhenti pada usia 18 tahun (Desmita, 2015 dalam (Bruce, 2015)). Beberapa komponen yang termasuk dalam perkembangan yaitu :

a. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif juga digunakan dalam psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan individu. Selain berkaitan dengan individu juga mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

Mengacu pada tahap perkembangan kognitif dari Piaget, maka anak pada masa kanak-kanak akhir berada pada tahap operasional konkret yang berlangsung kira-kira usia 7-11 tahun (tahap operasional konkret. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif. Anak sudah mampu berpikir rasional dan melakukan aktivitas logis tertentu, walaupun masih terbatas pada objek konkret dan dalam situasi konkret. Anak telah mampu memperlihatkan keterampilan konversi, klasifikasi, penjumlahan, pengurangan, dan beberapa kemampuan lain yang sangat dibutuhkan anak dalam mempelajari pengetahuan dasar sekolah. Cara berpikirnya sudah kurang egosentris yang ditandai dengan desentrasi yang besar, yaitu sudah mampu memperhatikan lebih dari satu dimensi dan juga menghubungkan satu dengan yang lainnya (Soetjningsih, 2012 dalam (Bruce, 2015)). Pada tahap operasional konkret, anak-anak dapat memahami :

1. Konservasi, yaitu kemampuan anak untuk memahami bahwa suatu zat/objek/benda tetap memiliki substansi yang sama walaupun mengalami perubahan dalam penampilan. Ada beberapa macam konservasi seperti konservasi jumlah, panjang, berat, dan volume.
2. Klasifikasi, yaitu kemampuan anak untuk mengelompokkan /mengklasifikasikan benda dan memahami hubungan antarbenda tersebut.
3. Seriatur, yaitu kemampuan anak mengurutkan sesuai dimensi kuantitatifnya. Misalnya sesuai panjang, besar dan beratnya.

4. Transitivity, yaitu kemampuan anak memikirkan relasi gabungan secara logis. Jika ada relasi antara objek pertama dan kedua, dan ada relasi antara objek kedua dan ketiga, maka ada relasi antara objek pertama dan ketiga.

b. Perkembangan Moral

Menurut Kohlberg, perkembangan moral terjadi melalui tiga tingkatan dan terdiri dari enam stadium, dan masing-masing stadium akan dilalui oleh setiap anak walaupun tidak pada usia yang sama namun perkembangan selalu melalui urutan ini, yaitu :

1. Tingkatan I : Penalaran moral yang pra conventional Merupakan tingkatan terendah dari penalaran moral. Pada tingkatan ini baik dan buruk diinterpretasikan melalui *reward* (imbalan) dan *punishment* (hukuman)

a) Stadium 1 : moralitas heteronom

Penalaran moral terkait dengan hukuman (*punishment*), anak berpikir bahwa mereka harus patuh karena takut hukuman (tingkah laku dinilai benar bila tidak dihukum, dan sebaliknya).

b) Stadium 2 : individualisme, tujuan instrumental, dan pertukaran

Pada tahap ini penalaran individu yang memikirkan kepentingan diri sendiri adalah hal yang benar dan hal ini juga berlaku untuk orang lain. Karena itu, menurut anak apa yang benar adalah sesuatu yang melibatkan pertukaran yang setara. Mereka berpikir jika mereka akan baik terhadap dirinya.

2. Tingkatan II : Penalaran moral yang conventional Individu memberlakukan standart tertentu, tetapi standar ini ditetapkan oleh orang lain, misalnya orang tua sekolah.

a) Stadium 3 : Ekspektasi interpersonal mutual, hubungan dengan orang lain, dan konformitas interpersonal.

Pada tahap ini, anak menghargai kepercayaan, perhatian, dan kesetiaan terhadap orang lain sebagai dasar dari penilain moral. Anak mengadopsi standar moral orang tua agar dianggap oleh orang tua sebagai anak yang bak. Dengan kata lain, mereka merupakan tahap orientasi anak atau person yang baik.

b) Stadium 4 : Moralitas sistem sosial

Penilaian moral didasari oleh pemahaman tentang keteraturan di masyarakat, hukum, keadilan, dan kewajiban. Sebagai contoh, anak berpikir supaya komunitas dapat bekerja dengan efektif perlu dilindungi oleh hukum yang diberlakukan terhadap anggotanya. Dengan kata lain, merupakan tahap orientasi pelestarian otoritas dan aturan sosial (aturan sosial yang ada harus dijaga).

3. Tingkatan III : Penalaran moral yang post-conventional

Individu menyadari adanya jalur moral alternative, mengeksplorasi pilihan ini, laly memutuskan berdasarkan kode moral personal.

a) Stadium 5 : kontrak atau utilitas sosial dan hak individu

Pada tahap ini individu menalar bahwa nilai, hak, dan prinsip lebih utama atau lebih luas daripada hukum. Individu mengevaluasi validitas

hukum yang ada, dan melindungi hak asasi dan nilai dasar manusia. Dengan kata lain, merupakan orientasi control legalitas (untuk kehidupan bersama yang teratur).

b) Stadium 6 : Prinsip etis universal

Individu mengembangkan standar moral berdasarkan hak asasi manusia universal. Ketika dihadapkan dengan pertentangan antara hukum dan hati nurani, individu menalar bahwa harus diikuti adalah hati nurani, meskipun keputusan ini dapat memberikan resiko. Dengan kata lain merupakan orientasi atas dasar prinsip dan konsiensia sendiri (ukuran penilaian adalah konsiensia sendiri).

Pada masa kanak-kanak akhir usia 6-12 tahun, penalaran moral anak ada pada angkatan II, yaitu pada moral yang conventional (tahapan selengkapnya dapat dilihat pada uraian sebelumnya tentang masa anak awal). Pada tingkat conventional ini individu memberlakukan standar tertentu, tetapi standar ini ditetapkan oleh orang lain, misalnya orang tua atau pemerintah (Soetjningsih, 2012 dalam (Bruce, 2015)). Perkembangan moral pada masa kanak-kanak akhir, sebagai berikut:

1. Anak berbuat baik bukan untuk mendapatkan kepuasan fisik, tetapi untuk mendapatkan kepuasan psikologis yang diperoleh melalui persetujuan sosial.
2. Lingkungan merupakan ruang lingkup yang lebih luas, kaidah moral sebagian besar lebih ditentukan oleh norma-norma yang terdapat dalam kelompoknya.
3. Usia sekitar 10-12 tahun sudah mengenal konsep moralitas, seperti kejujuran, keadilan, dan kehormatan.
4. Perbuatan baik buruk dilihat dari apa motif melakukan hal tersebut.

### 2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak sekolah

Proses perkembangan pada anak dapat terjadi secara cepat maupun lambat tergantung dari individu atau lingkungannya. Proses tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor perkembangan anak (Bruce, 2015), yaitu :

#### a. Faktor Herediter

Faktor herediter dapat diartikan sebagai pewarisan atau pemindahan karakteristik biologis individu dari pihak kedua orang tua ke anak atau karakteristik biologis individu yang dibawa sejak lahir yang tidak diturunkan dari pihak kedua orang tua. Kita juga dapat menyebutkan bahwa sifat-sifat atau ciri-ciri pada seseorang anak adalah keturunan.

#### b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang memegang peranan penting dalam mempengaruhi perkembangan anak. Faktor lingkungan secara garis besar dibagi menjadi faktor prenatal dan post natal. Lingkungan post natal secara umum dapat di golongkan menjadi lingkungan biologis (ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormon), lingkungan fisik (cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah, radiasi), lingkungan psikososial (stimulasi, motivasi belajar, ganjaran atau hukuman, kelompok sebaya, stress, sekolah), dan lingkungan keluarga.

## 2.4 Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pada Anak Usia Sekolah

*Gadget* adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia untuk berinteraksi dari jauh maupun dekat. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa

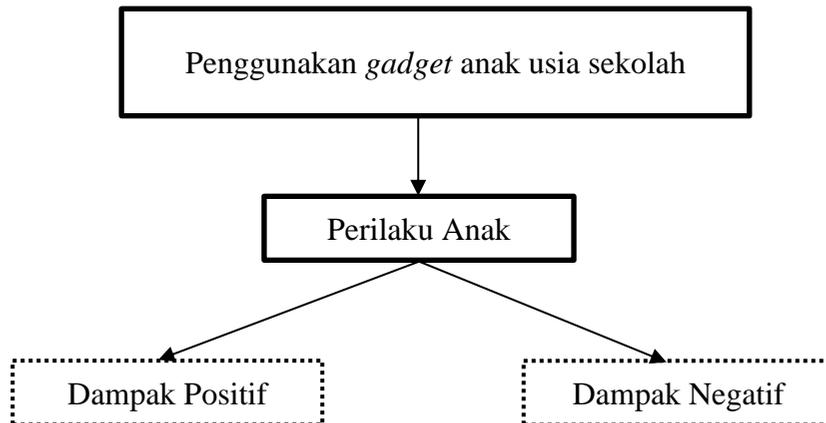
Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa computer atau laptop, tablet, dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Elfiadi, 2018).

Anak usia sekolah berusia antara 7 sampai 12 tahun. Masa ini ditandai dengan aktifitas motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosi. Periode ini anak mulai memperoleh dasar pengetahuan atau kemampuan kognitif untuk mengenal dunia baru, bertanggungjawab atas perilakunya sendiri dengan lingkungan sekitarnya, berinteraksi dengan teman sebaya dan mendapatkan pujian atau penguatan (*reinforcement*) dalam memperoleh rasa pencapaiannya melakukan sesuatu. Anak usia sekolah dalam tahap ini, menyukai hal-hal baru yang mereka peroleh dengan bermain dan memuaskan rasa ingin tahunya melalui teknologi *gadget* (Rahmawati et al., 2021).

Penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara bijak dan efektif akan menimbulkan dampak positif. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak. Walaupun mempunyai dampak positif dalam bidang pendidikan dan komunikasi penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan dan tanpa batas juga menimbulkan dampak negatif terutama pada perilaku anak. bermain *smartphone* (*gadget*) dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang anti sosial. Hal itu terjadi karena anak kurang bersosialisasi dan waktu untuk berkomunikasi secara langsung berkurang karena waktu yang dimiliki anak tersita dalam kesendirian bermain *gadget*. Anak dapat mengakses informasi serta hiburan pada *gadget* yang memiliki akses tidak terbatas. Penggunaan *gadget* yang semakin berkembang di

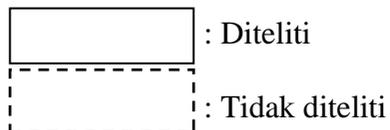
kalangan anak menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku (Saraswati et al., 2021).

## 2.5 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Keterangan:



## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Strategi Pencarian *Literature*

##### 3.1.1 Protokol dan Registrasi

Rangkuman menyeluruh dalam bentuk *literature review* mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah. Protokol dan evaluasi dari *literature review* ini akan menggunakan penyeleksian studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari *literature review*.

##### 3.1.2 *Data Base* Pencarian

Pencarian sumber data sekunder dilakukan pada tahun 2020–2022 berupa artikel atau jurnal nasional dan jurnal internasional yang menggunakan *database google scholar* dan portal garuda.

##### 3.1.3 Kata Kunci

Pencarian artikel atau jurnal menggunakan *keyword* berbasis *Boolean operator* (AND, OR, NOT) yang digunakan untuk memperluas atau menspesifikan pencarian, sehingga mempermudah dalam penentuan artikel atau jurnal yang digunakan. Kata kunci dalam *literature review* ini disesuaikan dengan *medical Subject Heading* (MSH) dan terdiri sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kata Kunci

Penggunaan Gadget	Perilaku	Anak Usia Sekolah
<i>AND</i>	<i>AND</i>	<i>AND</i>
<i>Gadget Usage</i>	<i>Behavior</i>	<i>School Age Children</i>

## 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

### 3.2.1 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

Risiko bias dalam *literature review* ini menggunakan *assesmen* pada metode penelitin masing-masing studi, yang terdiri dari:

- a. Teori : Teori yang tidak sesuai, sudah kadaluarsa, dan kredibilitas yang kurang.
- b. Desain : Desain kurang sesuai dengan tujuan penelitian
- c. Sample: Ada empat hal yang harus diperhatikan yaitu populasi, sampel, sampling, dan besar sampel yang tidak sesuai dengan kaidah pengambilan sampel.
- d. Variabel : Variabel yang ditetapkan kurang sesuai dari segi jumlah, pengontrolan variabel perancu, dan variabel lainnya.
- e. Instrument: Instrumen yang digunakan tidak memiliki sensitivitas, spesivikasi dan validas-reabilitas.
- f. Analisis Data: Analisis data tidak sesuai dengan kaidah analisis yang sesuai dengan standar.

Metode yang digunakan dalam *study literature review* ini dengan menganalisa serta melaporkan ulang hasil penelitian menggunakan sistem kerja PEOS.

- a. *Population/Problem* yaitu populasi atau masalah yang akan dianalisis sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*. *Population* dari *literature review* adalah anak usia sekolah.

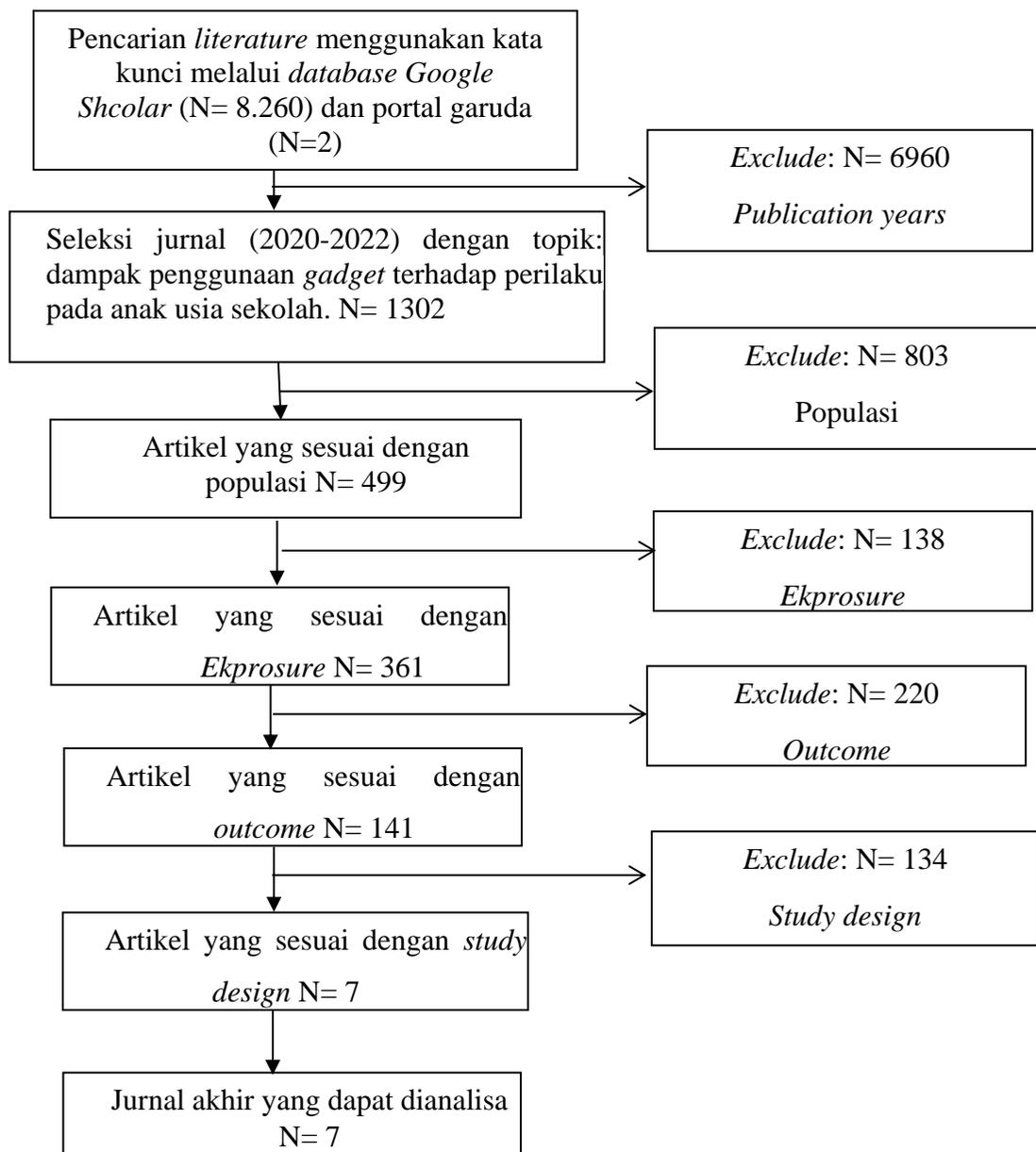
- b. Ekspose yaitu suatu tindakan penatalaksanaan terhadap kasus perorangan ataupun masyarakat serta pemaparan tentang penatalaksanaan studi sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*. Ekspose dari *literature review* ini adalah penggunaan gadget.
- c. *Outcome*, hasil yang diperoleh dari penelitian. *Outcome* dari *literature review* ini yaitu terdapat penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah.
- d. *Study Design*, desain studi untuk di review dalam jurnal. Artikel yang di *review* dalam penelitian ini berjenis kualitatif.

Tabel 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population</i>	Anak usia sekolah	Selain anak usia sekolah
<i>Ekspose</i>	Penggunaan <i>gadget</i>	Selain penggunaan <i>gadget</i>
<i>Outcome</i>	Terdapat penjelasan mengenai dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak usia sekolah	Tidak ada penjelasan mengenai dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak usia sekolah
<i>Study Design</i>	<i>Kualitatif</i>	Selain <i>kualitatif</i>
<i>Publication</i>	Tahun 2020 dan setelahnya	Dibawah 2020
<i>Language</i>	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Selain Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

### 3.2.2 Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Berdasarkan hasil pencarian *literature* melalui publikasi di *database* yakni *database google scholar* dan portal Garuda menggunakan kata kunci yang sudah disesuaikan, peneliti mendapatkan 8262 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Hasil pencarian yang sudah didapatkan kemudian di keluarkan sesuai *publication years*, didapatkan 6960 artikel yang tidak sesuai sehingga dikeluarkan dan tersisa 1302 artikel. Diskrining kembali sesuai dengan PEOS mendapatkan 7 artikel. Berdasarkan kelayakan terhadap artikel didapatkan sebanyak 7 artikel yang bisa dipergunakan dalam *literature review*. Jadi berikut gambaran alur pencarian artikel terkait *literature review* ini:



**Gambar 3.1** Diagram *flow literature review* berdasarkan PRISMA

## **BAB 4**

### **HASIL DAN ANALISIS**

#### **4.1 Hasil**

##### **4.1.1 Karakteristik Studi**

Tujuh artikel yang didapatkan penulis, memenuhi kriteria inklusi. Dari 7 jurnal yang didapat menggunakan desain penelitian kualitatif. Dari 7 jurnal yang didapat, artikel jurnal membahas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah. Dari 7 jurnal yang di telaah artikel jurnal yang digunakan ini berada pada rentang tahun 2020-2022, dan berikut hasil analisa dan temuan artikel yang ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Studi Pada *Literature Review* Tahun 2023 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah

NO	PENULIS	NAMA JURNAL	JUDUL	METODE (Desain, Sampel sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	HASIL PENELITIAN	DATABASE
1	Saraswati dkk	WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan. Volume 2 Nomor 2 Hlm. 96-102, 2021	Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati	<b>Desain:</b> Kualitatif <b>Sampel:</b> Subjek penelitian yaitu 3 informan anak memiliki smartphone di Desa Muktiharjo <b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku anak usia sekolah <b>Instrumen:</b> Observasi, wawancara, dan dokumentasi <b>Analisis:</b> Analisis data kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku pada anak di Desa Muktiharjo, Pati diantaranya perilaku emosi meliputi anak mudah marah dan sering berteriak, perilaku sosial meliputi penurunan kemampuan bersosialisasi, dan perilaku malas meliputi anak malas berolahraga, malas bermain, dan malas keluar rumah. Dampak negatif pada perilaku anak berbeda-beda tergantung intensitas anak dalam penggunaan smartphone.	<i>Google Scholar</i>
2	Rini dkk	Jurnal Educatio, Volume 7, No. 3, 2021, pp. 1236-1241	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar	<b>Desain:</b> Kualitatif <b>Sampel:</b> Jumlah informan pada penelitian ini berjumlah 5 anak	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya	Portal garuda

				<p><b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah</p> <p><b>Instrumen:</b> Teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi</p> <p><b>Analisis:</b> Analisis data penelitian kualitatif</p>	waktu bermain bersama temantemannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan.	
3	Wahyono dan Husnul Khotimah	Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak, Vol. 3 Issue 2, Desember 2021	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon	<p><b>Desain:</b> Kualitatif</p> <p><b>Sampel:</b> Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ada 10 anak di kelas usia antara 6- 12 tahun</p> <p><b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah</p> <p><b>Instrumen:</b> Observasi, wawancara, dokumentasi</p> <p><b>Analisis:</b> Deskriptif</p>	Dampak yang ditimbulkan yaitu lebih ke dampak negatif yaitu: Membuat Video joged-joged dengan aplikasi tiktok di tempat-tempat umum tanpa mempedulikan sekitar, mudah marah dan tersinggung, menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat becanda ataupun sengaja ngerjain temannya, tidak mau menuruti perintah orang tua, sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok.	Portal garuda

4	Saimona dkk	Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 9 Agustus 2021	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar	<p><b>Desain:</b> Kualitatif</p> <p><b>Sampel:</b> Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 3 anak Sekolah Dasar khusus nya kelas 5</p> <p><b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku anak usia sekolah</p> <p><b>Instrumen:</b> Wawancara, observasi, dan dokumentasi.</p> <p><b>Analisis:</b> Deskriptif</p>	Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, Des. Sukaharja Kec.Telukjambe Timur Kab. Karawang mempunyai pengaruh terhadap karakter siswa sekolah dasar. Contohnya anak menjadi malas bahkan dalam beraktifitas untuk dirinya sendiri seperti mandi, makan, dll. Emosionalnya menjadi tinggi, siswa mudah marah serta arogan apa lagi di saat sedang bermain game. Tutur bahasa bahkan ucapan yang keluar dari mulut siswa menjadi kurang baik karena faktor tontonan di youtube yang memiliki bahasa yang tidak baik, jadi siswa meniru apa yang masuk kedalam panca indera pada mata dan telinga nya.	<i>Google Scholar</i>
5	Utami dkk	Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka Volume 1, Nomor 1, Februari 2022:	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar	<p><b>Desain:</b> Penelitian kualitatif</p> <p><b>Sampel:</b> Sampel dalam penelitian ini adalah satu anak yang berusia 10 tahun di MI Nurul Hasanah Kecamatan Lubuk Pakam</p>	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama temantemannya. Sedangkan dampak	<i>Google Scholar</i>

		halaman 170-177		<p><b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah</p> <p><b>Instrumen:</b> Teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi.</p> <p><b>Analisis:</b> Deskriptif</p>	positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan	
6	Jalilah	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halm 28 – 37	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar	<p><b>Desain:</b> Kualitatif</p> <p><b>Sampel:</b> Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Habib Azim (salah satu siswa sekolah dasar yang diteliti).</p> <p><b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku anak usia sekolah</p> <p><b>Instrumen:</b> Observasi dan wawancara</p> <p><b>Analisis:</b> Deskriptif</p>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap anak-anak dapat memberikan efek positif dan negatif. Dan hal yang paling mendasar yang timbul adalah dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perilaku pada anak sekolah dasar yaitu diantaranya, keseringan mengabaikan perintah orang tua, terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas, terganggunya kesehatan dari segi fisik seperti kurangnya waktu yang digunakan untuk beristirahat, terganggunya sistem syaraf otak pada anak, kelelahan pada mata akibat aspek radiasi yang besar diakibatkan karena	<i>Google Scholar</i>

---

					sinar X yang ada di gadget terlalu tinggi, dan konsentrasi belajar semakin berukarang. Adapun dampak positifnya yaitu dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi, dapat menambah wawasan, sebagai media untuk belajar sebagai selingan dari buku, mempermudah dalam bersosialisasi.	
7	Saniyyah dkk	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 2132 - 2140	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus	<b>Desain:</b> Kualitatif <b>Sampel:</b> Sampel dalam penelitian ini adalah 6 anak-anak <b>Variabel:</b> Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah <b>Instrumen:</b> Observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan <b>Analisis:</b> Deskriptif	Berdasarkan hasil penelitian dilapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan, peneliti menyimpulkan Bentuk penggunaan gadget dari enam subjek anak di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus rata-rata intensitas penggunaan gadget tinggi. Penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan gadget pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan gadget sehari mencapai 3-6 jam. Anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game. Beberapa dampak positif dari penggunaan gadget ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan	<i>Google Scholar</i>

---

---

melalui whatsapp, melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah. Anak juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah.

---

## 4.1.2 Karakteristik Responden Studi

### 4.1.2.1 Karakteristik Usia

Karakteristik responden berdasarkan usia yang telah di *review* oleh peneliti sebanyak 7 artikel antara lain seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Karakteristik Usia Pada *Literature Review* Tahun 2023 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah

NO	Judul dan Penulis	Jumlah Responden	Usia	%
1	Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati (Saraswati et al., 2021)	3	Tidak disebutkan	Tidak disebutkan
2	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Rini et al., 2021)	5	10	100%
3	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon (Wahyono & Khotimah, 2021)	10	6-12	100%
4	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar (Saimona et al., 2021)	3	10	100%
5	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Utami et al., 2022)	1	10	100%
6	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar (Jalilah, 2021)	1	Tidak disebutkan	Tidak disebutkan
7	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus (Saniyyah et al., 2021)	6	Tidak disebutkan	Tidak disebutkan

Tabel 4.2 hasil dari tujuh artikel menunjukkan mayoritas usia responden berusia 10 tahun.

#### 4.1.2.2 Karakteristik Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang telah di *review* oleh peneliti sebanyak 7 artikel antara lain seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Karakteristik Jenis Kelamin Pada *Literature Review* Tahun 2023 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah

NO	Judul dan Penulis	Jumlah Responden	Jenis Kelamin	%
1	Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati (Saraswati et al., 2021)	3	Laki-laki Perempuan	100% 0%
2	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Rini et al., 2021)	5	Tidak disebutkan	Tidak disebutkan
3	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon (Wahyono & Khotimah, 2021)	10	Laki-laki Perempuan	100% 0%
4	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar (Saimona et al., 2021)	3	Laki-laki Perempuan	100% 0%
5	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Utami et al., 2022)	11	Laki-laki Perempuan	33,3% 66,7%
6	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar (Jalilah, 2021)	1	Laki-laki Perempuan	100% 0%
7	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus (Saniyyah et al., 2021)	6	Laki-laki Perempuan	50% 50%

Tabel 4.3 hasil dari tujuh artikel menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki.

## 4.2 Analisis

Hasil *review* dari 7 artikel yang di peroleh sumber dari *database google scholar*, dan portal garuda tentang “identifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah”, “identifikasi perilaku pada anak usia sekolah”, dan “dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah” di analisis sebagai berikut:

### 4.2.1 Identifikasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah

Hasil *review* dari 7 artikel yang di peroleh sumber *database google scholar*, dan portal garuda tentang identifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Identifikasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah

NO	Judul dan Penulis	Hasil
1	Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati (Saraswati et al., 2021)	Anak lebih banyak menggunakan smartphone untuk bermain game online, menonton youtube, bermain tik-tok, membuka internet untuk membantu belajar dan berkomunikasi melalui whatsapp dengan teman dan guru selama pembelajaran online. Anak menggunakan smartphone untuk bermain game bersama teman-temannya.
2	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Rini et al., 2021)	Anak menggunakan gadget secara terus menerus lebih dari 2 (dua) jam. Anak akan melakukan protes bahkan jika tidak diberikan gadget bahkan anak tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa gadget.

3	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon (Wahyono & Khotimah, 2021)	Anak menggunakan aplikasi-aplikasi hiburan seperti youtube, facebook, tiktok, game dan lain-lain.
4	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar (Saimona et al., 2021)	Rata-rata siswa sudah memiliki gadget pribadi dan aplikasi yang sering diakses adalah game, youtube dan tiktok. Gadget digunakan siswa dalam durasi lebih dari 2 jam bahkan sampai siswa merasa bosan.
5	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Utami et al., 2022)	Anak menggunakan gadget secara terus menerus lebih dari 2 (dua) jam. Anak akan melakukan protes bahkan jika tidak diberikan gadget bahkan anak tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa gadget.
6	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar (Jalilah, 2021)	Anak menggunakan gadget untuk bermain terkadang gadget digunakan untuk mempermudah belajarnya misalnya dalam searching youtube yang berkaitan dengan cara membaca al-qur'an dengan baik
7	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus (Saniyyah et al., 2021)	Intensitas penggunaan gadget tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu youtube, tiktok dan game.

Berdasarkan tabel 4.4 menjelaskan bahwa dari 7 artikel jurnal yang ditelaah hasil identifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah rata-rata anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari, aplikasi yang digunakan adalah youtube, tiktok dan game.

#### 4.2.2 Identifikasi Perilaku Pada Anak Usia Sekolah

Hasil *review* dari 7 artikel yang di peroleh sumber *database google scholar*, dan portal garuda tentang identifikasi perilaku pada anak usia sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Identifikasi Perilaku Pada Anak Usia Sekolah

<b>NO</b>	<b>Judul dan Penulis</b>	<b>Hasil</b>
1	Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati (Saraswati et al., 2021)	Perilaku emosi anak jika anak dilarang menggunakan smartphone maka anak akan marah, menangis, atau berteriak. Jika dipisahkan dengan smartphone muncul perasaan gelisah dan bad tempered, penurunan kemampuan bersosialisasi, anak memilih duduk dengan smartphone daripada bernain dengan temannya
2	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Rini et al., 2021)	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan.

3	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon (Wahyono & Khotimah, 2021)	Saat ia bergaul dengan teman sebaya dengan kebiasaan yang bisa dikatakan terjajah oleh gadget maka iapun akan mengukutinya.
4	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar (Saimona et al., 2021)	Siswa menjadi malas bahkan dalam beraktifitas untuk dirinya sendiri seperti mandi, makan, dll. Emosionalnya menjadi tinggi, siswa mudah marah serta arogan apa lagi di saat sedang bermain game. Tujur bahasa bahkan ucapan yang keluar dari mulut siswa menjadi kurang baik karena faktor tontonan yang memiliki bahasa yang tidak baik, jadi siswa meniru apa yang masuk kedalam panca indera pada mata dan telinganya.
5	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Utami et al., 2022)	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan.
6	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar (Jalilah, 2021)	Menangis ketika handphone akan diambil, terkadang selalu merasa pusing dan matanyapun sakit. Jika disuruh untuk berhenti bermain gadget tidak mau, perilakunya pun berubah kadang

		kalau di panggil gak nyahut-nyahut
7	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus (Saniyyah et al., 2021)	Penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya terutama dalam keluarga

Berdasarkan tabel 4.5 menjelaskan bahwa dari 7 artikel jurnal yang ditelaah hasil identifikasi perilaku pada anak usia sekolah rata-rata anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada perilaku sosialnya seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

#### 4.2.3 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah

Hasil *review* dari 7 artikel yang di peroleh sumber *database google scholar*, dan portal garuda tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah

NO	Judul dan Penulis	Hasil
1	Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati (Saraswati et al., 2021)	Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku pada anak di Desa Muktiharjo, Pati diantaranya perilaku emosi meliputi anak mudah marah dan sering berteriak, perilaku sosial meliputi penurunan kemampuan bersosialisasi, dan perilaku malas meliputi anak malas berolahraga, malas bermain, dan malas keluar rumah. Dampak negatif pada perilaku anak berbeda-beda tergantung intensitas anak dalam penggunaan smartphone.

2	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Rini et al., 2021)	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama temantemannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan.
3	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon (Wahyono & Khotimah, 2021)	Dampak yang ditimbulkan yaitu lebih ke dampak negatif yaitu : Membuat Video jaged-jaged dengan aplokasi tiktok di tempat-tempat umum tanpa mempedulikan sekitar, mudah marah dan tersinggung, menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat becanda ataupun sengaja ngerjain temannya, tidak mau menuruti perintah orang tua, sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok.
4	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar (Saimona et al., 2021)	Pengaruh penggunaan gadget pada karakter siswa sekolah dasar yaitu penggunaan gadget yang dilakukan anak sekolah dasar mempunyai dampak positif maupun negatif tetapi kebanyakan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar mempunyai dampak yang negatif

---

		karena efek dari game yang mereka mainkan membawa efek anak menjadi lebih arogan karna kekalahan dari game tersebut serta buruknya dalam berbahasa sehari-hari. Tingginya keseriusan dan waktu pemakaian gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainya.
5	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Utami et al., 2022)	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama temantemannya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan.
6	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar (Jalilah, 2021)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap anak-anak dapat memberikan efek positif dan negatif. Dan hal yang paling mendasar yang timbul adalah dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perilaku pada anak sekolah dasar yaitu diantaranya, keseringan mengabaikan perintah orang tua, terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam

---

---

	<p>beraktivitas, terganggunya kesehatan dari segi fisik seperti kurangnya waktu yang digunakan untuk beristirahat, terganggunya sistem syaraf otak pada anak, kelelahan pada mata akibat aspek radiasi yang besar diakibatkan karena sinar X yang ada di gadget terlalu tinggi, dan konsentrasi belajar semakin berukarang. Adapun dampak positifnya yaitu dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi, dapat menambah wawasan, sebagai media untuk belajar sebagai selingan dari buku, mempermudah dalam bersosialisasi.</p>
<p>7 Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus (Saniyyah et al., 2021)</p>	<p>dampak positif dari penggunaan gadget ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan melalui whatsapp, melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah. Anak juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah. Perilaku sosial anak masih dikatakan baik. Dengan pendidikan dan didikan dari orang tua dengan baik kepada anak, anak menghormati orang lain, saling tolong menolong,</p>

---

---

sopan santun, mengucapkan terima kasih. Namun, anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya. Sehingga dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosial ini membuat anak kurang peka dan peduli.

---

Berdasarkan tabel 4.6 menjelaskan bahwa dari 7 artikel jurnal yang ditelaah hasil analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah mayoritas menuliskan berdampak negatif pada perilaku anak.

## **BAB 5**

### **PEMBAHASAN**

#### **5.1 Identifikasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah**

Hasil *review* dari 7 artikel menunjukkan bahwa identifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah rata-rata anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam perhari, aplikasi yang digunakan adalah youtube, tiktok dan game. Anak-anak lebih senang memakai *gadget* karena sekarang *gadget* tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang *gadget* memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna *gadget* dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan di *download* melalui internet (Wahyono & Khotimah, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fitria (2020) yang melakukan penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dalam keluarga. Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja di desa Lamdom menggunakan *gadget* 5-7 jam dalam sehari. Kebanyakan dari mereka sering melihat video tiktok dan bermain game online.

Berdasarkan fakta dan opini diatas peneliti berpendapat bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, dan anak-anak. Banyak fitur aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *gadget*, tidak hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video, gambar, bahkan game online. Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus ini akan memberikan dampak

kepada yang menggunakan terutama anak-anak baik itu dampak positif ataupun negatif.

## **5.2 Identifikasi Perilaku Pada Anak Usia Sekolah**

Hasil *review* dari 7 artikel menunjukkan bahwa identifikasi perilaku pada anak usia sekolah rata-rata anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada perilaku sosialnya seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Prayuda et al., 2020) yang berjudul “Pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar Negeri Taal 01 kecamatan tapen Kab. Bondowoso” menyatakan bahwa pemakaian *gadget* yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku sosial anak yang disebabkan oleh pemakaian *gadget* pada anak-anak tidak disarankan melebihi batas waktu perhari, karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisasi, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, akan membuat proses interaksi sosial berkendala karena fokus anak akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke *gadget*.

Berdasarkan fakta dan opini diatas peneliti berpendapat bahwa anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya apabila terus dibiarkan, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Ketika anak-anak memiliki ketertarikan berlebih terhadap gadget, maka gadget memungkinkan

penggunanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan gadget mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya.

### **5.3 Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah**

Dari hasil *review* menunjukkan bahwa dari 7 artikel jurnal yang ditelaah analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah mayoritas menuliskan berdampak negatif pada perilaku anak. Beberapa penelitian sebelumnya terkait dampak penggunaan gadget telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) yang melakukan penelitian mengkaji tentang dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di paud ummul habibah. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan gadget. Hal ini membuat kecanduan dan akan berpengaruh kepada perilaku anak seperti gadget dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga menimbulkan sikap individualis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Fitria (2020) yang melakukan penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak dalam keluarga. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak di desa Lamdom menggunakan gadget 5-7 jam dalam sehari, yang berarti anak tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja ini diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah

dan bahkan mengurung diri. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa et al., (2019) menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak gadget ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton youtube.

Anak-anak menggunakan gadget menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka menjelajahi berbagai situs web dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya berdampak pada penglihatan dan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu. Dampak lain dari penggunaan gadget pada anak-anak ditemukan 49%, seorang anak membutuhkan untuk membatasi waktu dalam menghindari kecerahan layar teknologi (gadget, tv, atau handphone), sebab semakin banyak waktu anak-anak berusia antara enam bulan dan dua tahun menghabiskan waktu dalam menggunakan layar genggam seperti ponsel pintar, tablet, dan game elektronik, risikonya kemungkinan besar mengalami penundaan bicara (Sundus, 2018).

Berdasarkan fakta dan opini diatas peneliti berpendapat bahwa permainan yang ada di dalam gadget lebih menyenangkan di bandingkan dengan bermain dengan

teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai fitur-fitur yang semakin canggih dan menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada gadget anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya namun pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku sosial anak yang disebabkan oleh pemakaian gadget pada anak-anak tidak disarankan melebihi batas waktu perhari, karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisasi, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, akan membuat proses interaksi sosial berkendala karena focus anak akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke gadget, selain itu penggunaan gadget yang berlebihan dapat berpengaruh terhadap kesehatannya.

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

- a. Hasil identifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah rata-rata anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari, aplikasi yang digunakan adalah youtube, tiktok dan game.
- b. Hasil identifikasi perilaku pada anak usia sekolah rata-rata anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada perilaku sosialnya seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.
- c. Hasil analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia sekolah mayoritas menuliskan berdampak negatif pada perilaku anak.

#### **6.2 Saran**

- a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil *literatur review* ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi tambahan dan sumber belajar keperawatan dalam penggunaan gadget terhadap perilaku anak, agar anak memiliki aturan dalam penggunaan gadget yang bisa berdampak positif dan berdampak negatif terhadap perilaku anak.

b. Bagi Masyarakat

Hasil *literatur review* ini diharapkan orangtua tetap mendampingi, memperhatikan, mengatur jadwal anak dalam penggunaan gadget dan menjelaskan kepada anak bahwa tinggi penggunaan gadget bisa berdampak positif dan berdampak negatif bagi anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil *literatur review* ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk observasi langsung ke anak agar bisa memantau dalam penggunaan gadget terhadap perilaku anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, D. Q. (2018). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Tingkat Depresi Pada Lansia Di Wilayah Kerja Puskesmas Marunggi 2017. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 7(2), 130. <https://doi.org/10.36565/jab.v7i2.62>
- Bruce. (2015). Konsep Anak Usia Sekolah. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 64(9), 20.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan. *Itqan*, 9(2), 97–110. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147/>
- Gunarti, W. (2014). Hakikat Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia 3 - 4 Tahun. *Modul 1*, 1–51.
- Irawan. (2014). Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Anak Sekolah. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kartika, U. (2014). 10 Alasan anak perlu lepas dari gadget. In *Kompas. com*. <https://health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget>.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>
- Rahmawati, N., Herlina, H., & Hasneli N., Y. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *Jkep*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i2.445>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722->

731

- Saimona, P., Suhaedah, & Mulyani, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1597–1605. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Saraswati, S. W. E., Setiawan, D., & Hilyana, F. S. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6432>
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha*, 1(2), 101–107. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i2.36>
- Utami, R. S., Haloho, M. A. F., Tambunan, K., & Sinaga, M. M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka*, 1, 170–177.
- Wahyono, & Khotimah, H. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA PEGAGAN KIDUL CIREBON. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Wau, J. C. J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(5), 56–79.

Lampiran 1

**LEMBAR KONSULTASI**

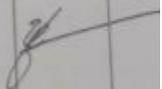


**UNIVERSITAS dr.SOEBANDI**  
 Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan  
 5. Profesi Bidan 6. S1 Kebidanan 7. D IV Teknologi Laboratorium Medis  
 Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,  
 E\_mail : [info@stikesdrsoebandi.ac.id](mailto:info@stikesdrsoebandi.ac.id) Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

---

**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI  
 PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
 UNIVERSITAS dr.SOEBANDI**

Nama Mahasiswa : Arysa Bagas Pramudya  
 NIM : 17010091  
 Judul Skripsi : pengaruh penggunaan gadget terhadap gangguan perilaku pada anak usia sekolah

Pembimbing I				Pembimbing II			
No.	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU	No.	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPA
1		Konsep awal		1		Konsep awal	
2		Parabasis Bab I		2		- Parabasis Bab I - Bab II	
3		Parabasis Bab I		3		- Parabasis Bab I - kengerakan Bab II	



## UNIVERSITAS dr.SOEBANDI

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan  
 5. Profesi Bidan 6. S1 Kebidanan 7. D IV Teknologi Laboratorium Medis  
 Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,  
 E\_mail : [info@stikesdrsoebandi.ac.id](mailto:info@stikesdrsoebandi.ac.id) Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

4						lanjutan Bab II	
5						lanjutan Bab 3 perbatalan Bab 5 Widyaiswara Lanjutran	
						lanjutan Lanjutran Departemen Ilmu Farmasi	
						ACC Sanitasi Profesi	
						lanjutan Daftar Isi Daftar Isi 12 SL.	