

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK PRASEKOLAH**

LITERATUR REVIEW



Oleh :
Bella Feby Ayu Piningit
NIM.17010137

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2021**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK PRASEKOLAH
*LITERATUR REVIEW***

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar S1 Ilmu Keperawatan



Oleh :
Bella Feby Ayu Piningit
NIM.17010137

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2021**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Allah SWT atas dilimpahnya rahmat dan ridho-nya yang senantiasa selalu memberikan kemudahan, petunjuk, dan keyakinan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Yudi Imam Suryadi dan Mama Rety Agustin yang telah memberikan segenap kasih sayang, cinta, waktu, semangat, serta biaya, dan doa-doanya untuk membesarkan saya, sehingga saya sampai pada titik ini dan menyandang gelar S.Kep.
2. Terimakasih kepada kedua dosen pembimbing saya, Ibu Gumiarti, S.ST., MPH dan Ibu Firdha Novitasari, S.Kep., Ns., MM yang telah sabar memberikan bimbingan kepada saya serta senantiasa memberikan masukan dengan sangat sabar selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Terimakasih kepada semua Dosen dan keluarga STIKES dr. Soebandi Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dan memberikan banyak motivasi selama perkuliahan.
4. Terimakasih juga kepada teman-teman dan kerabat yang telah memberikan semangat, dukungan, serta bantuan ide-ide hingga saya mampu memperjuangkan proses-proses untuk meraih gelar serjana keperawatan yang telah saya nantikan dan saya banggakan.

MOTTO

Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, kecuali mereka mengubah keadaan mereka sendiri.

(QS Ar Ra'd 11)

Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

(QS Al Insyirah 5-6)

LEMBAR PERNYATAAN ORISINIL

Saya yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah *Literature Review*” merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.

Nama : Bella Febby Ayu Piningit

Nim : 17010137

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penyusunan Skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain serta telah dilutiskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah yang berlaku.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan terhadap Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi-sanksi yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jember, 21 Sتمبر



Bella Feby Ayu Piningit

LEMBAR PERSETUJUAN

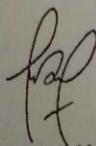
Skripsi *Literatur Review* ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui
untuk mengikuti seminar hasil pada Program Studi Sarjana Keperawatan
Universitas dr. Soebandi

Jember, 28 Agustus 2021

Pembimbing I


Gumiarti, S.ST., M.P.H
NIDN.4005076201

Pembimbing II


Firdha Novitasari, S.Kep., Ns., MM
NIK. 1968611032013032028

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Literature Review* telah diuji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada :

hari : Sabtu

tanggal : 28 Agustus 2021

tempat : Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi

Tim Penguji

Ketua,

I.G.Ayu Karnasih S. Kep. Sp.Mat

NIDN.4005116802

Penguji II,

Gumiarti, S.ST., MPH

NIDN.4005076201

Penguji III,

Firdha Novitasari, S.Kep., Ns., MM

NIK. 1968611032013032028

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi,



Hella Meldy Tursina, S.Kep., Ns., M.Kep.

NIDN. 0706109104

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN
PSIKOSOSIAL ANAK PRASEKOLAH**

LITERATUR REVIEW

Oleh :

Bella Feby Ayu Piningit

NIM.17010137

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Gumiarti, S. ST., M.P.H

Dosen Pembimbing Anggota : Firdha Novitasari, S.Kep., Ns., MM

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Proposal literatur review ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah *Literature Review*”.

Selama proses penyusunan Study Literatur Review ini penulis dibimbing dan dibantu oleh pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs H. Said Mardijanto, S.Kep., Ns., MM selaku Ketua STIKES dr.Soebandi.
2. Ns. Irwina Angelia Silvanasari, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES dr. Soebandi
3. I.G.Ayu Karnasih S. Kep. Sp.Mat Selaku ketua penguji Karya Kulis Ilmiah Studi Literatur Review.
4. Gumiarti, S.ST.,M.Ph selaku pembimbing utama.
5. Firdha Novitasari, S.Kep., Ns., MM selaku pembimbinbing kedua.

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

Jember, 21 September 2021

Penulis

ABSTRAK

Feby, Bella*, Gumiarti**, Novitasari, Firdha***. 2021. **Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah.** *Literature Riview*. Proram Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Anak prasekolah mengalami perkembangan pada beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, motorik, bahasa, dan psikososial. Seiring berkembangnya teknologi banyak sekali yang berpengaruh pada perkembangan anak, salah satunya penggunaan gadget. Anak yang kecanduan gadget akan kesulitan berinteraksi dengan orang sekitar dan menyebabkan perkembangan anak menjadi tidak optimal serta berpengaruh pada psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah. terdapat lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi yang digunakan pada *Literature Riview* ini. Penelitian ini menggunakan *Literature Review* dan penelitian ini mengeksplorasi bukti yang dipublikasikan dalam data elektronik: *Google Scholar*, dan *Perpusnas*, artikel tahun 2016 sampai 2020 yang telah dilakukan proses seleksi menggunakan format PEOS dengan kriteria inklusi penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah dengan desain *crosss-sectional*. Responden rata-rata menggunakan gadget intensitas rendah yaitu 50,6% dan memiliki perkembangan psikososial baik yaitu 53,4%, Hasil dari enam artikel yang ditelaah secara keseluruhan menuliskan hasil nilai p-value <0,05. Berdasarkan enam artikel yang ditelaah semuanya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian, *literature review* ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan pertimbangan bagi petugas kesehatan mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak salah satunya penggunaan gadget.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial, Anak Prasekolah

* Peneliti

**Pembimbing 1

***Pembimbing 2

ABSTRACT

Feby, Bella*, Gumiarti**, Novitasari, Firdha***. 2021. **The Relationship of Gadget Use With Psychosocial Development of Preschool Age Children.** *Literary Review*. Nursing Science Study Program, University of dr. Soebandi

Preschool children experience development in several aspects, namely cognitive, motor, language, and psychosocial aspects. Along with the development of technology, there are many things that affect the development of children, one of which is the use of gadgets. Children who are addicted to gadgets will have difficulty interacting with people around them and cause children's development to be not optimal and affect the child's psychology, especially of psychosocial development. The purpose of this study was to determine the relationship between the use of gadgets and the psychosocial development of preschoolers. There are five articles that meet the inclusion criteria used in this Literature Review. This study uses a Literature Review and this study explores the evidence found in electronic data: Google Scholar, and National Library, articles from 2016 to 2020 which have been selected using PEOS format with the inclusion criteria of using gadgets with psychosocial of preschool children with cross-sectional design. The average respondent uses gadgets with low intensity, namely 50.6% and has good psychosocial development, namely 53.4%. The results of the six articles written as a whole result in p-value <0.05. Based on the six articles reviewed, all of them showed that there was a significant relationship between the use of gadgets and the psychosocial development of preschool children. Based on the results of the study, this is expected to be a material for information and consideration for health workers regarding the factors that can affect children's development, one of which is the use of gadgets.

Keywords: *Use of Gadgets, Psychosocial Development, Preschool Children*

**Researcher*

***Supervisor 1*

****Supervisor 2*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINIL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
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	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Bagi Peneliti	6
1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan	6
1.4.3 Bagi Masyarakat.....	7
1.4.4 Bagi Pelayanan Kesehatan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Konsep anak prasekolah	11
2.1.1 Definisi anak prasekolah	11

2.1.2	Tahapan Perkembangan Anak prasekolah	12
2.2	Konsep Perkembangan Psikososial	14
2.2.1	Definisi Perkembangan	14
2.2.2	Definisi perkembangan psikososial	15
2.2.3	Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial	16
2.2.4	Masalah perkembangan psikososial	19
2.2.5	Deteksi dini penyimpangan perkembangan psikososial	19
2.3	Konsep Gadget	20
2.3.1	Definisi Gadget	20
2.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget	21
2.3.3	Dampak Penggunaan Gadget	23
2.3.4	Intensitas Penggunaan Gadget	26
2.4	Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial	27
2.5	Kerangka Teori	29
BAB 3 METODE PENELITIAN		33
3.1	Strategi Pencarian <i>Literature</i>	33
3.1.1	Protokol dan Regristasi	33
3.1.2	Database Pencarian	33
3.1.3	Kata kunci	34
3.2	Kriteria Inklusi dan Eksklusi	35
3.3	Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas	35
3.3.1	Hasil Pencarian dan Seleksi Studi	35
3.4	Analisa Jurnal	38
BAB 4 HASIL DAN ANALISIS		43
4.1	Karakteristik Studi	43
4.2	Karakteristik Responden Studi	44
4.3	Identifikasi	46
4.3.1	intensitas penggunaan gadget Hasil review dari 5 artikel yang diambil ditemukan intensitas penggunaan gadget dapat dilihat di tabel berikut:	46
4.4	Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah	48

BAB 5 PEMBAHASAN	50
5.1 Identifikasi penggunaan gadget	50
5.2 Identifikasi perkembangan psikososial	51
5.3 Analisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.....	53
Bab 6 PENUTUP	57
6.1 kesimpulan.....	57
6.1.1 Penggunaan Gadget anak prasekolah	57
6.1.2 Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah.....	57
6.1.3 Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah.....	57
6.2 Saran.....	58
6.2.1 Bagi Peneliti.....	58
6.2.2 Bagi Layanan Kesehatan	58
6.2.3 Bagi Masyarakat	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kata Kunci Literature Review	34
Tabel 3.2 Format PICOS dalam Literature Review	36
Tabel 3.3 Analisa Jurnal.....	40
Tabel 4.1 Karakteristik Studi	43
Tabel 4.2 Karakteristik Usia responden	45
Tabel 4.3 Karakteristik jenis kelamin Responden.....	45
Tabel 4.4 Karakteristik pendidikan orang tua	46
Tabel 4.5 Karakteristik pekerjaan orang tua	46
Tabel 4. 6 ditemukan intensitas penggunaan gadget.....	46
Tabel 4.7 Perkembangan psikososial anak prasekolah	47
Tabel 4.8 hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	31
Gambar 3.1 Diagram Alur	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar DDST (Denver Development Screening Test)	62
Lampiran 2 : Lembar Konsultasi	63

DAFTAR ISTILAH

Riskesdas	: Riset Kesehatan Dasar
WHO	: World Health Organization
eMarketer	: Lembaga riset digital marketing
Golden Period	: Masa Keemasan
DDST	: Denver Development Screening Test
SDIDTK	: Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang
IQ	: Intellegent Quotient
GPPH	: Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktifitas
Trend	: Bergaya Modern
PFC	: Pre Frontal Cortex

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan individu yang berusia 3 hingga 6 tahun yang memiliki potensi cukup besar untuk segera berkembang, potensi tersebut akan terus berkembang, jika anak terus dilatih untuk diberikan stimulasi (Keliat, 2015). Pada masa ini otak anak berkembang pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Pada masa ini merupakan periode kondusif dalam menumbuhkan kembangkan berbagai macam kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, psikososial dan spiritual. Rentang usia ini juga sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di masa depan (Dorlina, 2011 disitasi Wulandari, Ichsan dan Romadhon, 2016).

Perkembangan psikososial (sosial dan emosional) erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan sesama atau benda-benda lainnya. Jika interaksinya tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal. (Ina Maria, 2018). Perkembangan psikososial anak usia prasekolah yaitu anak sudah bisa membantu pekerjaan yang sederhana, bermain dengan teman sebaya dan berinteraksi dengan keluarga (Worshop keperawatan jiwa, 2015).

Ironisnya banyak orang tua yang sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain gadget (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget dengan berbagai alasan. (Suana dan Firdaus, 2014, Novitasari dan Khotimah, 2016). Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan berdampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga menimbulkan dampak-dampak negatif antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain (Alia & Irwansyah, 2018).

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan psikososial antara lain stimulasi, komunikasi ibu dan anak, status kesehatan, lingkungan dan kelompok teman sebaya (Soetjiningsih, 2014). Anak-anak dengan tingkat kecanduan smartphone yang lebih tinggi, memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Cheol Park and Ye Rang Park, 2014). Berdasarkan penelitian Setianingsih (2018) bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget dibanding bermain dengan aktifitas fisik yaitu 81,1% anak menggunakan gadget < 2 jam perhari.

World Health Organization (WHO, 2016) melaporkan bahwa 5 – 25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa dan psikososial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin

meningkat. (Data Riskesdas, 2018) menyebutkan bahwa perbandingan indeks perkembangan anak usia 36 hingga 59 bulan di Indonesia mencapai 88, 3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah perkembangan psikososial yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Brauner & Stephens, 2016). Data dari Dinkes Provinsi Jawa Timur terdapat 3-5% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Data jumlah anak kabupaten Madiun pada Tahun 2015 berjumlah 2.449 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan sebanyak 906 atau 36,9 % anak (Depkes RI, 2015).

Didapatkan hampir semua orang tua (94%) mengatakan anak memakai gadget untuk memainkan game. 63% menggunakan waktunya maksimal 30 menit untuk sekali memainkan game. 15% memainkan game 30 - 60 menit dan yang lainnya anak bisa memainkan game lebih satu jam (Delima, 2015). Lembaga riset digital marketing *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna smartphone di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna (Riadi, 2015).

Penggunaan gadget di kalangan anak prasekolah semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sehingga anak akan kesulitan melakukan interaksi dengan orang sekitar (Warisyah, 2015).

Anak yang pemalu dan tidak pandai bersosialisasi merupakan akibat dari gangguan sektor bahasa dan personal sosialnya (Harty, 2015). Dampak yang lainnya ketika anak terlalu lama menggunakan gadget yaitu anak akan merasakan depresi, merasa gelisah atau cemas, gangguan antisosial, serta rendahnya prestasi belajar (Serban Gligor & Ioana Mozo, 2018).

Kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Faktor-faktor yang mempengaruhi GPPH adalah faktor genetik, disfungsi serebri, neurotransmitter, dan psikososial (Setianingsih 2018).

Melihat besarnya dampak penggunaan gadget secara berlebihan pada anak maka perlu adanya suatu upaya preventif agar tidak menimbulkan masalah pada anak dikemudian hari, dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak (Tika Ningsih, Laila Maharani, 2015).

Pengenalan teknologi pada anak juga harus disertai dengan pengawasan dari orang tua untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti, pembatasan waktu penggunaan, serta lebih mengenalkan anak dengan kehidupan sekitarnya (Novitasari & Khotimah,

2016). Penilaian perkembangan anak dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan utamanya peran perawat sebagai promotor kesehatan dan konselor dalam menggiatkan kegiatan skrining perkembangan, digunakan untuk membantu melakukan penjarangan (screening) dengan jalan deteksi dini perkembangan anak usia mulai dari usia 1 bulan dengan 6 tahun dengan menggunakan tes DDST. Sehingga akan tercapai perkembangan anak yang optimal (Joni, 2015).

Pemberian stimulasi atau rangsangan yang tepat juga dapat mencegah terjadinya ketidaknormalan tumbuh kembang anak (Claudia et al., 2016). Stimulasi dari orangtua juga mempengaruhi tumbuh kembang anak, semakin baik peran orangtua maka akan semakin baik pula perkembangan pada anaknya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah usia (3-6 tahun).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah ?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah secara *literatur review*

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan gadget oleh anak usia prasekolah secara *literatur review*
2. Mengidentifikasi perkembangan psikososial anak usia prasekolah secara *literatur review*.
3. Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah secara *literatur review*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial anak prasekolah (3-6 tahun) antara lain :

1.4.1 Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam melakukan penelitian secara ilmiah dan menambah pengetahuan serta menciptakan strategi untuk penyelesaian masalah yang ada.

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam keperawatan, anak keluarga, dan komunitas serta sebagai sumber referensi mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan orang tua mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah serta mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget sehingga dapat mengantisipasi dampak yang kurang baik untuk perkembangan psikososial anak prasekolah.

1.4.4 Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk pemecahan masalah kesehatan di masyarakat khususnya di lingkungan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep anak prasekolah

2.1.1 Definisi anak prasekolah

Masa usia prasekolah merupakan masa emas, dimana perkembangan seorang anak akan banyak mengalami perubahan yang sangat berarti. Anak usia prasekolah memiliki potensi yang besar untuk berkembang (Livana, 2018).

Masa lima tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat peka terhadap lingkungan dan masa ini berlangsung sangat pendek serta tidak dapat diulang lagi, sehingga masa ini disebut dengan “masa keemasan” (golden period), “jendela kesempatan” (window of opportunity) dan “masa kritis” (Soetjiningsih, 2015). Pada usia ini diperlukan asupan gizi, stimulasi tumbuh kembang, dan pelayanan kesehatan yang memadai, semakin dini stimulasi yang diberikan maka perkembangan anak akan semakin baik, semakin banyak stimulasi yang diberikan maka pengetahuan anak akan menjadi luas sehingga perkembangan anak semakin optimal. Anak prasekolah biasanya akan meniru apa yang di ajarkan oleh orang tua, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga orangtua harus mampu meningkatkan

pengetahuan dan kemampuan dalam menciptakan lingkungan dan kondisi keluarga yang kondusif guna menunjang proses perkembangan anak (Heri Saputro,2017) .

2.1.2 Tahapan Perkembangan Anak prasekolah

Secara umum aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, psikososial serta moral agama (Mursyid, 2015).

a. Aspek kognitif

Pada Aspek kognitif prasekolah sudah berkembang dengan baik, ditandai dengan kemampuan mengenali kata dengan suara yang serupa, sudah bisa berhitung sampai 20, sudah memahami urutan kejadian sehari-hari meski belum terlalu paham konsep waktu seperti tadi, sekarang atau kemarin. Pada usia ini anak juga sudah mampu bermain puzzle dan memasangkannya dengan sesuai. Dan diusia 5 tahun, dengan rangsangan dan stimulasi yang diberikan oleh guru maupun orang tua, kemampuan mereka semakin bertambah. Bisa menghitung sampai 50, mulai tertarik dan paham angka dan huruf, dan menunjukkan ketertarikannya untuk belajar.

b. Aspek perkembangan bahasa

Anak usia 4 tahun sudah mahir dalam berbahasa. Mereka sudah bisa menggunakan struktur kalimat yang rumit dan menggunakan keterangan waktu. Dan mereka sudah mampu mengekspresikan wajah dan nada suara. Berbisik, merajuk, berteriak maupun menyanyilagu kesukaan

mereka dengan lancar. Sedangkan saat usia mereka 5 sampai 6 tahun, mereka sudah mahir menceritakan kejadian yang dialami, paham lelucon, dan sering melontarkan humor-humor ringan. Mereka juga sudah paham akan orang-orang terdekatnya.

c. Aspek Fisik/Motorik

Yang paling menonjol dari usia ini adalah nafsu makannya yang meningkat. Karena diusia ini kebutuhan kalori mereka meningkat seiring dengan perkembangan fisik dan otak mereka. Rata-rata perharinya mereka membutuhkan 1700-1800 kalori. Sedangkan untuk motoriknya, ada beberapa hal yang sudah mereka bisa lakukan, diantaranya:

- 1) Mampu berdiri diatas satu kaki
- 2) Berjalan maju diatas garis lurus
- 3) Mahir menaiki tangga
- 4) melompat dengan ketinggian 15-30 cm
- 5) Melempar dan menangkap bola dengan baik
- 6) Memegang pensil dengan sempurna
- 7) Menulis beberapa huruf dan angka
- 8) Kemampuan tangan yang semakin terampil

d. Aspek Psikososial

Usia prasekolah anak sangat senang bermain diluar rumah, bertemu dengan teman baru dan berteman dengan mereka. Meski belum terlalu intens dalam bermain bersama dan masih sering berubah-ubah, tapi mereka sudah cukup baik jika bermain dan bekerja kelompok. Dan mereka sudah mulai memilih teman dekat dan sahabat mereka. Pada usia 5-6 tahun, anak sudah benar-benar memilih sahabat untuk dirinya. Dalam bermain dan bekerja kelompok pun mereka sudah tidak malu-malu lagi dalam menunjukkan ide dan pertisipasinya. Mereka mampu menghibur orang lain dan sudah ada keinginan dalam dirinya terlihat menonjol dan berprestasi.

2.2 Konsep Perkembangan Psikososial

2.2.1 Definisi Perkembangan

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dan keterampilan dalam struktur fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil proses pematangan.

Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan merupakan

perubahan yang bersifat progresif, terarah dan terpadu/koheren. Progresif mengandung arti bahwa terdapat hubungan yang pasti antara perubahan yang terjadi pada saat ini, sebelumnya dan berikutnya. Pada saat ini mereka sedang mengalami proses pertumbuhan relatif pesat, dan memerlukan zat-zat gizi dalam jumlah relatif besar (Indanah, 2019).

2.2.2 Definisi perkembangan psikososial

Psikososial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kondisi sosial seseorang dengan kesehatan mental atau emosionalnya. Meski sosial dan emosional adalah dua kata yang memiliki makna yang berbeda, tetapi sebenarnya aspek sosial emosional ini tidak dapat dipisahkan. Hal ini dikarenakan kedua aspek ini saling bersinggungan satu sama lain (Mulyani, 2014). Perkembangan sosial emosional erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan sesama atau benda-benda lainnya. Jika interaksinya tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal. (Ina Maria, 2018)

Perkembangan psikososial anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Pada Masa ini anak lebih terbuka untuk pembelajaran dan menyerap segala bentuk informasi (Indanah, 2019).

Lingkungan keluarga yang baik merupakan suatu keadaan yang sangat mendukung dalam mengoptimalkan perkembangan psikososial anak usia pra sekolah. Oleh sebab itu, orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan anak harus dapat menjadi panutan, menunjukkan contoh-contoh yang baik serta dapat membimbing dan memberikan arahan kepada anak dengan cara yang baik dan benar tanpa harus memaksakan anak untuk mengikuti semua aturan orang tua, sehingga perkembangan psikososial anak berjalan dengan baik tanpa adanya masalah yang akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. (Heri Saputro,2017)

Anak merupakan makhluk sosial, berdasarkan filsafat tentang perkembangan dan pertumbuhan tidak hanya dilihat berdasarkan individualis tapi juga sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Lingkungan sosial memberikan fasilitas dan area bagi anak untuk mengembangkan potensinya. Jika seorang anak berdiri sendiri dan terpisah secara total dari lingkungan masyarakat maka tidak mungkin menjadi anak normal. Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan realisasi dan komunikasi dengan orang lain, untuk saling menghargai, dicintai dan diakui (Hanita,2017).

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak meliputi: (Indanah, 2019).

a. Pendapatan orang tua

Merupakan faktor yang paling menentukan kuantitas dan kualitas perkembangan anak. Orang tua dengan pendapatan yang rendah berarti akan terbatas pula kebutuhan pokoknya untuk belajar. Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan perkembangan anak. Anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makan, minum, pakaian, perlindungan kesehatan, juga membutuhkan fasilitas belajar berkembangnya, sehingga pendapatan akan berpengaruh terhadap penyediaan gizi yang cukup, dimana kurangnya pendapatan akan menghambat aktivitas baik yang bersifat materialistik maupun non materialistik.

b. Orang tua

Di dalam pola asuh tersebut, interaksi (hubungan timbal balik) antara anak dengan orang tua akan tertata dengan baik. Disamping tersampainya keinginan anak kepada orang tua, interaksi yang kondusif juga akan membentuk akhlak dan moral sang anak melalui didikan yang positif, seperti anjuran, larangan maupun pengendalian aktivitas anak. Lingkungan pengasuhan yang kondusif dibutuhkan untuk perkembangan anak

c. Jenis kelamin

Jenis kelamin adalah perbedaan antara perempuan dengan laki-laki secara biologis sejak seseorang lahir. Perbedaan tersebut meliputi perbedaan dalam hal sifat, bentuk dan fungsi biologi dan menentukan perbedaan peran dalam menentukan perkembangan sosial emosional pada anak. Anak laki laki cenderung lebih ekspresif dalam menunjukkan emosinya di bandingkan dengan anak perempuan.

d. Jumlah saudara

Keluarga yang mempunyai keluarga berukuran sedikit akan menunjukkan perilaku yang berbeda terhadap masing-masing anggota keluarga jika dibandingkan dengan keluarga yang berukuran besar. Hubungan antar saudara kandung merupakan interaksi total (fisik maupun komunikasi verbal dan nonverbal) dari dua atau lebih individu yang berasal dari orangtua biologis yang sama. Mencakup sikap, persepsi, keyakinan dan perasaan terhadap satu sama lain. Hal tersebut membentuk perkembangan psikososial anak.

e. Pendidikan orang tua

Merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku. Perilaku atau tindakan yang dihasilkan oleh pendidikan didasarkan pada pengetahuan dan kesadaran yang terbentuk melalui proses pembelajaran dan perilaku. Pendidikan Orangtua berkontribusi dalam perkembangan anak. Pada umumnya anak berusaha memahami dunia mereka. Anak masih belum bisa membedakan antara dunia khayalan dan

kenyataan. Anak akan belajar dari lingkungan bagaimana memahami tindakan mereka yang berdampak dan anak membuat batasan-batasan untuk bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Dikemukakan oleh Hurlock (dalam Mursid :2015) tiga proses anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosi terutama dalam bersosialisasi meliputi ;

- 1) belajar bertingkah laku dengan cara dapat diterima masyarakat,
- 2) belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat,
- 3) mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individual lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

2.2.4 Masalah perkembangan psikososial

Masalah perkembangan psikososial anak usia prasekolah yaitu :
(Masyitah Wahab, 2019).

1. Kecemasan
2. Susah beradaptasi
3. Susah bersosialisasi
4. Susah berpisah dari orang tua
5. Sulit diatur
6. Perilaku agresif
7. Malas dan pasif

2.2.5 Deteksi dini penyimpangan perkembangan psikososial

Salah satu cara untuk menghindari terjadinya resiko atau tumbuh kembang yang tidak normal adalah dengan cara mendeteksi tumbuh kembang anak sedini mungkin, deteksi dini penyimpangan perkembangan pada anak merupakan tema

global utama dalam pelayanan kesehatan anak secara modern (Padilla, 2019). Kuesioner ini direkomendasikan oleh Depkes RI untuk digunakan di tingkat pelayanan kesehatan primer sebagai salah satu upaya deteksi dini tumbuh kembang anak. Kuesioner praskrining perkembangan merupakan kuesioner untuk skrining pendahuluan anak umur 3 bulan sampai 6 tahun yang dilakukan oleh orangtua. Terdapat 10 pertanyaan mengenai kemampuan perkembangan anak, yang harus diisi (atau dijawab) oleh orangtua dengan jawaban ya dan tidak, sehingga hanya membutuhkan waktu 10-15 menit. Dalam penelitian ini jika jawaban ya kurang dari 9 dicurigai adanya masalah (suspek), jika jawaban ya 9-10 dianggap tidak ada masalah (normal).

2.3 Konsep Gadget

2.3.1 Definisi Gadget

Kata gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain gadget yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu smartphone, mobile phone, iphone, blackberry, ipad, tablet, dan netbook (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Gadget merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis (Yumarni, 2018).

Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web (Munir, 2017). Pengguna gadget di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi gadget di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti & Prastanti, 2017).

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Menurut (Fadilah, 2015), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget meliputi:

1. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial

Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut.

2. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaannya. Sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan gadgetnya.

3. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan gadget dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.

4. Keterjangkauan harga gadget

Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki gadget.

5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan gadget.

6. Faktor budaya

Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti *trend* yang terjadi di dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

7. Faktor sosial

Kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai pondasi utama.

8. Faktor pribadi

Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

2.3.3 Dampak Penggunaan Gadget

1. Dampak Positif

Penggunaan gadget mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan gadget tersebut. Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak yaitu : (Al-Ayouby, 2017).

a. Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek kemudian menggambarkannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

b. Melatih kecerdasan.

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

c. Meningkatkan rasa kepercayaan diri.

Ketika anak mendapatkan juara kelas akan termotivasi bahwa dia bisa menggapai prestasi.

d. Kreatif.

Dalam gadget tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

e. Inovator.

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia dalam gadget serta saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya, untuk generasi sekarang banyak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru.

2. Dampak Negatif

Menurut (Alamiyah, 2017), dampak negatif penggunaan gadget sebagai berikut :

a. Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi yang ada pada gadget.

b. Masalah tidur

Terlalu sering bermain gadget sehingga anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

c. Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan gadget dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan gadget.

d. Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada gadget menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca,

misalnya anak sering melihat video di aplikasi youtube cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

e. Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia. Ketika anak-anak sedang asyik bermain gadget akan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat.

f. Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan gadget dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya

g. Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

h. Perkembangan bahasa

Ketika anak terlalu lama bermain gadget dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

i. Perkembangan psikososial

Kondisi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

j. Mempengaruhi perilaku anak.

Semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

2.3.4 Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang. Menurut Loebis, R. (2016), kriteria pemakaian gadget pada anak usia 3 – 5 tahun disebut berlebihan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. Menurut American Association of Pediatrics (2016) yang menganjurkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah harus dibatasi satu jam sehari dan harus didampingi oleh orang tua. Observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015) terhadap anak usia 3–6 tahun, frekuensi penggunaan gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap

hari menggunakan gadget. Sedangkan durasi penggunaan gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari.

Rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per hari. Berdasarkan keterangan diatas, peneliti membagi intensitas penggunaan gadget menjadi 3 kriteria, antara lain :

1. Rendah, durasi 1 – 30 menit/hari dan frekuensi 1 – 3 hari/minggu
2. Sedang, durasi 31 – 60 menit/hari dan frekuensi 4 – 6 hari/minggu
3. Tinggi, durasi >60 menit/hari dan frekuensi setiap hari.

2.4 Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial

Apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan gadget secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak (Saputra, 2019). Hal ini juga selaras dengan Rachman dalam (Alia & Irwansyah, 2018) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan gadget yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain smartphone dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan

berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain smartphone.

Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan smartphone tersebut mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial.

Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Imron (2017) tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan. Ini menjelaskan ketika anak-anak kecanduan atau ketergantungan pada gadget, tentunya mereka merasa gadget adalah bagian dari salah satu kehidupan mereka. Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan

gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014).

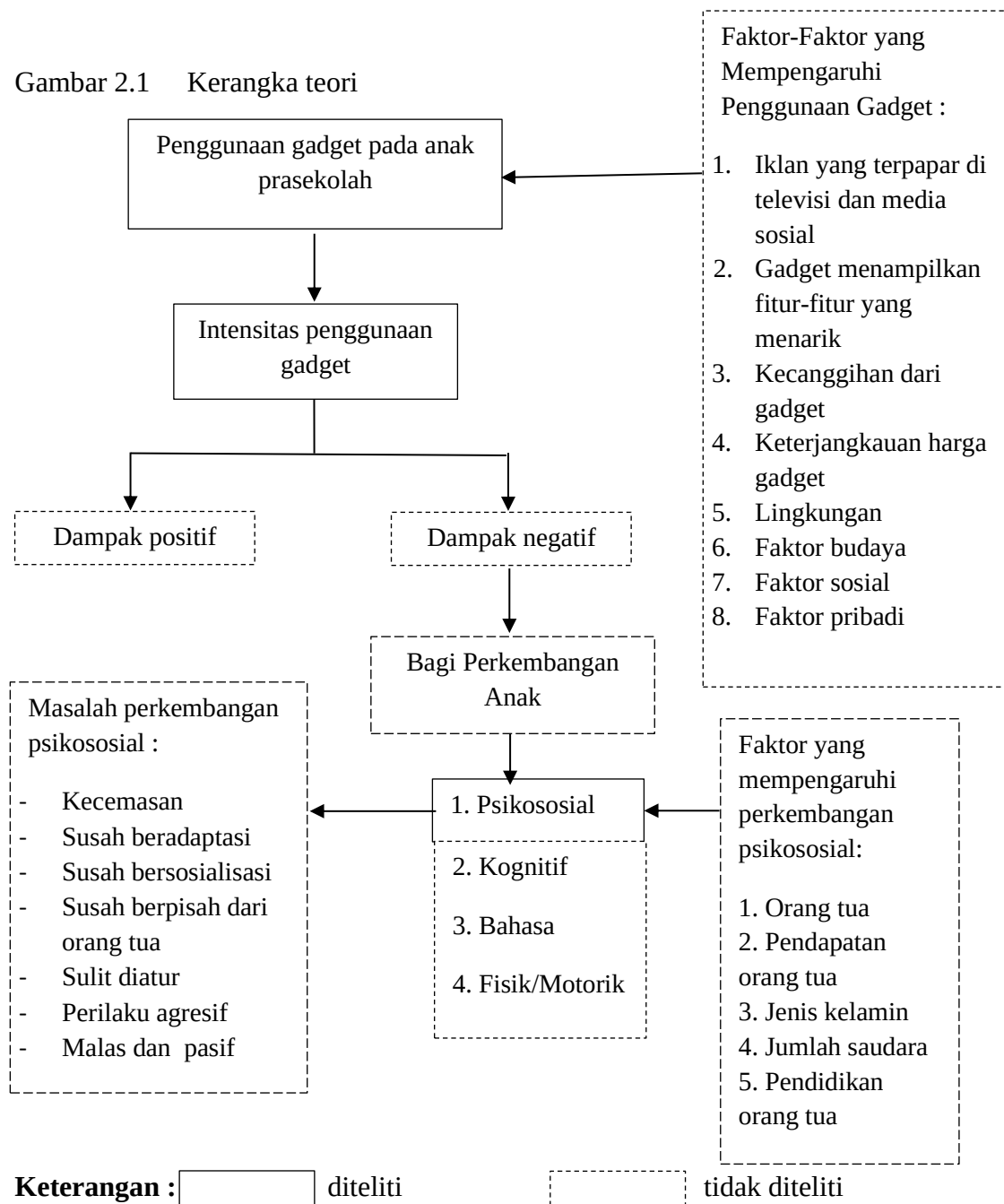
Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem, 2015 perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH. Berdasarkan penelitian Setianingsih, 2018 Dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.

2.5 Kerangka Teori

Tinjauan pustaka memuat tentang teori-teori dan konsep-konsep dari variabel yang akan diteliti dan keterkaitan antar variabel tersebut serta generalisasi hasil penelitian yang disusun secara sistematis dan menyeluruh sehingga menjadi acuan untuk membangun suatu kerangka berfikir yang akan disusun dalam kerangka teori (Masturoh & Anggita, 2018). Kerangka teori merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel untuk menjelaskan sebuah fenomena (Wibowo, 2014). Hubungan antara berbagai variabel digambarkan dengan lengkap dan menyeluruh dengan alur dan skema yang menjelaskan sebab akibat suatu fenomena.

Sumber pembuatan kerangka teori adalah dari paparan satu atau lebih teori yang terdapat pada tinjauan pustaka. Pemilihan teori dapat menggunakan salah satu teori atau memodifikasi dari berbagai teori, selama teori yang dipilih relevan dengan keseluruhan substansi penelitian yang akan dilakukan (Masturoh & Anggita, 2018).

Gambar 2.1 Kerangka teori



Sumber : (Mursyid, 2015; Alamiyah, 2017; Ajeng, 2020; Indanah, 2019).

Gambar 2.1 Kerangka teori Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial anak prasekolah

Penggunaan gadget pada anak prasekolah apabila tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak (Saputra, 2019). Kondisi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial. Perkembangan psikososial anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat (Alia & Irwansyah, 2018).

Lingkungan keluarga yang baik merupakan faktor pendukung dalam mengoptimalkan perkembangan psikososial anak usia pra sekolah. Oleh sebab itu, orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan anak harus dapat menjadi panutan, menunjukkan contoh-contoh yang baik serta dapat membimbing dan memberikan arahan kepada anak dengan cara yang baik dan benar (Heri Saputro, 2017)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Strategi Pencarian *Literature*

3.1.1 Protokol dan Regristasi

Rangkuman menyeluruh dalam bentuk literature review mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Protocol dan evaluasi dari literature review akan menggunakan PRISMA checklist untuk menentukan penyeleksian studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari literature review (Nursalam, 2020).

3.1.2 Database Pencarian

Literature review yang merupakan rangkuman menyeluruh beberapa studi penelitian yang ditentukan berdasarkan tema tertentu. Pencarian literature dilakukan pada bulan September sampai November 2020.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengalaman langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang didapat berupa artikel jurnal bereputasi baik nasional maupun internasional dengan tema yang sudah ditentukan (Nursalam, 2020). Pencarian literature dalam

literature review ini menggunakan lima database dengan kriteria kualitas tinggi dan sedang, yaitu *Pubmed, Scient Direct, Google Scholar, Garuda dan Perpustnas*

3.1.3 Kata kunci

Pencarian artikel atau jurnal menggunakan *keyword* dan *Boolean operator (AND, OR NOT or AND NOT)* yang digunakan untuk memperlus atau menspesifikasikan pencarian, sehingga mempermudah dalam penentuan artikel atau jurnal yang digunakan. Kata kunci dalam *literature review* ini disesuaikan dengan *Medical Subject Heading (MeSH)* dan terdiri dari sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kata Kunci *Literature Review*

Penggunaan Gadget	Perkembangan Psikososial	Prasekolah
Penggunaan Gadget	Perkembangan Psikososial	Prasekolah
OR	OR	OR
<i>Gadget</i>	<i>Psychosocial Development</i>	<i>Preshcool</i>
OR	OR	OR
<i>Smartphone Usage</i>	<i>Psychosocial</i>	<i>Childhood</i>
OR	OR	
<i>Smartphone</i>	<i>Social Emotional</i>	
OR	OR	
<i>Intensity Of Gadget</i>	<i>Psychosocial Problems</i>	
OR		
<i>Gadget Addiction</i>		

3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan *PEOS framework*, yang terdiri dari

Tabel 3.2 Format PEOS dalam *Literature Review*

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Populasion</i>	Jurnal yang berhubungan dengan hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah	Jurnal berhubungan dengan teori lain yang digunakan untuk mengetahui perkembangan psikososial
<i>Exposure</i>	Penggunaan gadget	Selain penggunaan gadget
<i>Outcomes</i>	Ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah (3-6 tahun)	Faktor lainnya selain penggunaan gadget
<i>Study Design and Cross sectional publication type</i>		<i>Kualitatif</i>
<i>Publication years</i>	Tahun 2015-2020	Tahun 2015-2020
<i>Language</i>	Indonesia dan Inggris	Indonesia dan Inggris

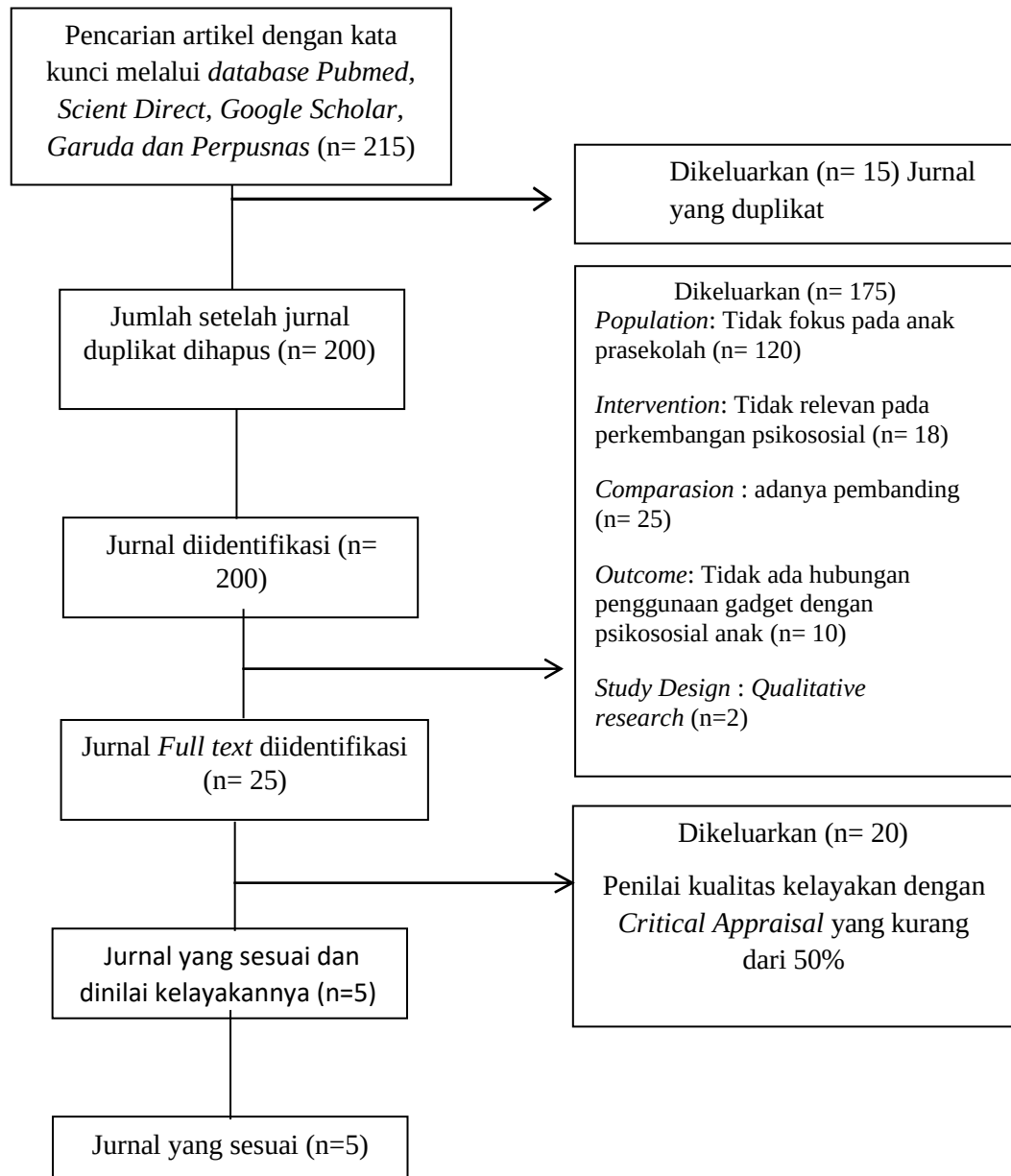
3.3 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

3.3.1 Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Berdasarkan hasil pencarian literature melalui publikasi di lima *database* dan menggunakan kata kunci yang sudah disesuaikan dengan MeSH, peneliti mendapatkan 215 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Hasil pencarian yang

sudah didapatkan kemudian diperiksa duplikasi, ditemukan terdapat 15 artikel yang sama sehingga dikeluarkan dan tersisa 200 artikel. Diskrining kembali sesuai dengan PICOS mendapatkan 25 artikel, kemudian dilakukan penilaian *critical appraisal* memenuhi kriteria diatas 50% dan disesuaikan dengan tema *literature review* mendapatkan 5 artikel. *Assessment* yang dilakukan berdasarkan kelayakan terhadap kriteri inklusi dan eksklusi didapatkan sebanyak 5 artikel yang bisa dipergunakan dalam *literature review*. Hasil seleksi artikel studi dapat digambarkan dalam Diagram Alur.

Gambar 3.1 Diagram Alur



Gambar 3.2 Diagram Alur literature review berdasarkan PRISMA 2009 (Polit and Beck, 2013 dalam Nursalam, 2020)

3.4 Analisa Jurnal

Tabel 3.3 Analisa Jurnal

NO	PENULIS	NAMA JURNAL	JUDUL	METODE (Desain, Sampel sampling, Variabel, Instrumen, Analisis)	HASIL PENELITIAN	DATABASE
1	Riyanti Imron	Jurnal Keperawatan, Volume XIII, No. 2, Oktober 2017	Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak di prasekolah kabupaten lampung selatan	D : desain analitik <i>cross sectional</i> S : sampel 96 responden S : teknik <i>total sampling</i> V : penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak I : menggunakan kuesiuner penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak A : analisis univariat berupa frekuensi dan persentase, analisis bivariat dengan menggunakan uji <i>chi square</i>	1. Hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget rendah dan perkembangan social emosional baik adalah sebanyak 64,7% (33orang) 2. Hasil penelitian didapatkan penggunaan <i>gadget</i> tinggi dan perkembangan sosial emosional baik adalah sebanyak 26,7% (8 orang) 3. Hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosial emosional sedang adalah sebanyak 25,5% (13 orang) 4. Hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial dan emosional sedang adalah sebanyak 36,7% (11 orang) 5. Hasil penelitian didapatkan penggunaan	Google Scholar

					gadget rendah dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 9,8% (5orang) 6. Hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial emosional buruk adalah sebanyak 36,7% (11 orang) 7. Dari hasil uji statistik didapatkan p-value = $0,001 < \alpha$ (0.05) artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah.	
2	Alfiah A	Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis Volume 13 Nomor 1 Tahun 2018	Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan Psikososial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di paud Salsabilah kelurahan sapanang Kabupaten pangkep	D : penelitian observasi <i>analitik</i> dengan pendekatan <i>cross sectional</i> S : sampel sebanyak 32 responden S : teknik sampling <i>Total Sampling</i> dengan metode pendekatan <i>sampling jenuh</i> V : penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan psikososial I : menggunakan kuesiuner penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional	1. Hasil penelitian dari 32 anak tersebut, didapatkan 18 (56,3%) anak dalam kategori penggunaan gadget ≥ 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang 2. Hasil penelitian 14 (43,8%) anak lainnya dalam kategori penggunaan gadget < 1 jam dan perkembangan psikososialnya baik 3. Dari hasil penelitian didapatkan hasil uji statistik chi-square yang menunjukkan nilai $p = 0.000 < 0.05$, maka dapat diartikan bahwa hipotesa yang diajukan peneliti yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan	Google Scholar

				anak		perkembangan psikososial di PAUD Salsabilah Kelurahan Sapanang Kabupaten Pangkep.	
				A : Pengolahan data melalui analisa data secara univariat dan bivariat menggunakan <i>Chi-square</i>			
3	Yulia Trinika	Jurnal ProNers 3 (1), 2015	Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial Anak usia prasekolah (3- 6 tahun) di tk swasta kristen immanuel Tahun ajaran 2014-2015	D : Jenis penelitian kuantitatif, survei deskriptif analitik dengan rancangan cross sectional S : jumlah sampel 95 orang S : teknik <i>probability sampling dengan stratified random sampling</i> V : penggunaan gadget dan perkembangan psikososial I : menggunakan kuesiuner penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak A : .Analisa yang digunakan adalah analisa univariat dan analisa bivariat dengan menggunakan uji <i>Chi Square</i> .	1. Hasil penelitian siswa yang paparan penggunaan gadgetnya rendah tetapi perkembangan psikososialnya baik berjumlah 39 orang dengan persentase 41,1% 2. Hasil penelitian Siswa yang paparan penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 23 orang dengan persentase 24,2% 3. Hasil penelitian Siswa yang paparan penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya baik berjumlah 17 orang dengan persentase 17,9% 4. Hasil penelitian siswa yang paparan penggunaan gadgetnya rendah tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 16 orang dengan persentase 16,8%. 5. Hasil uji statistik menggunakan uji <i>Chi Square</i> didapatkan nilai signifikasi sebesar 0,005. Oleh sebab itu, karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan	Google Scholar	

						bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015	
4	Eka Setiawati	Journal of Physics: Conf. Series (2019) 012113 Jurnal	The Effect of Gadget on Children's Social Capability	D : Jenis penelitian kuantitatif, dengan rancangan cross sectional S : jumlah sampel 33 orang S : teknik <i>sampling total sampling</i> V : penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak I : menggunakan kuesiuner penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak A : .Analisa yang digunakan adalah analisa univariat dan analisa bivariat dengan menggunakan uji <i>Chi Square</i>.	1. Hasil penelitian bahwa mayoritas anak menggunakan gadget dengan durasi > 60 menit per hari berjumlah 20 anak dengan persentase 60,61% 2. Hasil penelitian anak yang perkembangan sosial emosionalnya rendah berjumlah 13 anak dengan persentase 39,39% 3. Hasil uji statistik menggunakan uji Chi Square didapatkan nilai signifikasi sebesar 0,0011. Oleh sebab itu, karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung	Google Scholar	
5	Masyitah Wahab	Kesehatan Bina Generasi 10(1):121-134, 2019	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososialanak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk	D : Jenis penelitian kuantitatif, dengan rancangan cross sectional S : jumlah sampel 69 orang S : teknik <i>sampling total sampling</i> V : penggunaan gadget dan	1. Hasil penelitian bahwa responden dengan durasi penggunaan gadget rendah sebanyak 35 (50,7%), perkembangan psikososial anak yang baik berjumlah 35 (50,7%) dan perkembangan psikososial anak buruk berjumlah 0(0%).	Perpusnas	

Pgri Kabupaten Polewali Mandar Tahun Ajaran 2017-2018	perkembangan psikososial <i>I</i> : menggunakan kuesiuner penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional anak <i>A</i> : .Analisa yang digunakan adalah analisa univariat dan analisa bivariat dengan menggunakan uji <i>Chi Square</i>.	2. Hasil penelitian penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 34(49,3%),perkembangan psikososial yang baik sebanyak 0 (0%) dan psikososial anak buruk berjumlah 34 (49,3%). 3. Hasil uji statistik menggunakan uji Chi Square didapatkan nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,05$ yang berarti ada pengaruh secara signifikan antara kedua variabel.
--	--	--

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

4.1 Karakteristik Studi

Hasil penelusuran artikel pada penelitian ini berdasarkan topik *literature review* ini “Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah”, didapatkan 5 artikel penelitian yang diidentifikasi dari data umumnya. Berikut ini hasil analisis artikel yang ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Studi

No.	Data Umum	<i>f</i>	%
1	Berdasarkan jurnal:		
	a. Jurnal internasional	0	0%
	b. Jurnal nasional	5	100%
	Jumlah	5	100%
2	Berdasarkan database:		
	a. <i>Perpusnas</i>	1	20%
	b. <i>Google Scholar</i>	4	80%
	Jumlah	5	100%
3	Berdasarkan desain penelitian:		
	a. <i>Cross sectional</i>	5	100%
	Jumlah	5	100%
4	Berdasarkan teknik sampling:		
	a. <i>Total sampling</i>	4	80%
	b. <i>stratified random sampling</i>	1	20%
	Jumlah	5	100%
5	Berdasarkan analisa data:		
	a. uji <i>Chi Square</i>	5	100%
	Jumlah	5	100%

Berdasarkan tabel karakteristik studi hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah, menunjukkan bahwa mayoritas jurnal yang digunakan yaitu jurnal nasional (100%). Berdasarkan database menunjukkan bahwa sebagian besar menggunakan database dari *google scholar* (80%). Desain penelitian menggunakan *cross sectional* (100%). Teknik sampling yang digunakan yaitu sebagian besar *total sampling* dengan presentase (80%). Uji statistik yang digunakan yaitu uji *Chi Square* (100%).

4.2 Karakteristik Responden Studi

a. Usia responden

Tabel 4.2 Karakteristik Usia responden

Artikel	Usia Responden 3-4tahun(%)	Usia responden 5-6tahun (%)
Artikel 2	40,7%	59,3%
Artikel 5	74%	26%

Berdasarkan enam artikel yang dianalisis terdapat dua artikel yang menunjukkan kelompok usia anak. Usia anak yang paling banyak yaitu usia 3-4 tahun dengan persentase 74%.

b. Jenis kelamin anak

Tabel 4.3 Karakteristik jenis kelamin Responden

Artikel	Laki-laki (%)	perempuan (%)
Artikel 1	50,6%	49,4%
Artikel 2	53,1%	46,9%
Artikel 3	51,6%	48,4%
Artikel 5	50,7%	49,3%

Berdasarkan enam artikel yang dianalisis terdapat 4 artikel yang menunjukkan jenis kelamin anak. Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (53,1%). (Santrock, 2011) menyatakan anak-anak sudah menunjukkan gambaran bahwa mereka menghabiskan waktu bersama teman-teman bermain berjenis kelamin sama sejak anak usia sekitar 3 tahun.

c. Pendidikan orang tua

Tabel 4.4 Karakteristik pendidikan orang tua

Artikel	SD (%)	SMP(%)	SMA(%)	Sarjana(%)
Artikel 2	9,4%	6,3%	65,3%	18,8%
Artikel 3	0%	0%	44,2%	55,8%

Berdasarkan karakteristik responden pendidikan orang tua ditemukan 2 artikel yang menunjukkan pendidikan orangtua responden yaitu mayoritas berpendidikan sarjana (55,8%)

d. Pekerjaan orang tua

Tabel 4.5 Karakteristik pekerjaan orang tua

Artikel	IRT (%)	wiraswasta (%)	PNS (%)	Pegawai Swasta (%)	Pegawai BUMN(%)
Artikel 2	34,4%	46,9%	18,8 %	0%	0%
Artikel 3	37,9%	17,9%	5,3%	29,5%	9,5%

Berdasarkan karakteristik responden pekerjaan orang tua ditemukan 2 artikel yang menunjukkan pekerjaan orang tua responden yaitu mayoritas bekerja sebagai wiraswasta (46,9%)

4.3 Identifikasi

4.3.1 intensitas penggunaan gadget

Hasil review dari 5 artikel yang diambil ditemukan intensitas penggunaan gadget dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 4. 6 intensitas penggunaan gadget

penggunaan	Jumlah Sampel (n)	Persentase
Penggunaan gadget rendah	51 anak	63%

Penggunaan gadget tinggi (Riyanti Imron, 2017)	30 anak	37%
Penggunaan gadget rendah	14 anak	43,8%
Penggunaan gadget tinggi (Alfiah A, 2018)	18 anak	56,3%
Penggunaan gadget rendah	55 anak	57,9%
Penggunaan gadget tinggi (Yulia Trinika, 2015)	40 anak	42,1%
Penggunaan gadget rendah	2 anak	6,06%
Penggunaan gadget sedang	11 anak	33,33%
Penggunaan gadget tinggi (Eka Setiawati, 2019)	20 anak	60,61%
Penggunaan gadget rendah	35 anak	50,7%
Penggunaan gadget tinggi (Masyitah Wahab, 2019)	34 anak	49,3%

Berdasarkan tabel 4.6 terdapat 5 artikel yang menunjukkan bahwa responden rata-rata menggunakan gadget intensitas rendah sebanyak 157 anak (50,6%) dan tinggi yaitu sebanyak 142 anak (45,8%) penggunaan dan penggunaan gadget sedang sebanyak 11 anak (3,5%).

4.3.2 Perkembangan psikososial anak prasekolah

Jumlah responden	Psikososial Baik	Psikososial Sedang	Psikososial Buruk
81 responden (Riyanti Imron, 2017)	50,6% 41 responden	29,6% 24 responden	19,8% 16 responden
32 responden (Alfiah A, 2018)	43,8% 14 responden		56,3% 18 responden
95 responden (Yulia Trinika, 2015)	58,9% 56 responden		41,1% 39 responden
33 responden (Eka Setiawati, 2019)	60,61% 20 responden		39,39% 13 responden
69 responden (Masyitah Wahab, 2019)	50,7% 35 responden		49,3% 34 responden

Tabel 4.7 Perkembangan psikososial anak prasekolah

Berdasarkan tabel 4.7 terdapat 5 jurnal yang telah direview pada penelitian ini identifikasi perkembangan psikososial pada anak prasekolah didapatkan 3 kategori yaitu psikososial baik, psikososial sedang, dan psikososial buruk. Penelitian yang dilakukan oleh (Riyanti Imron, 2017) dari 81 responden didapatkan 50,6% psikososial baik, dan 29,6% dengan psikososial sedang, sedangkan 19,8% psikososial buruk. Dan berdasarkan dari penelitian (Alfiah A, 2018) dari 32 responden, didapatkan bahwa 14 responden dengan psikososial baik sedangkan 18 responden dengan psikososial buruk. Dari hasil penelitian (Yulia Trinika, 2015) juga dapat dilihat bahwa 56 (58,9%) responden dengan psikososial baik dan 39 (41,1%) responden dengan psikososial buruk. Hal ini juga didukung penelitian dari (Eka Setiawati, 2019) dari 33 responden didapatkan 20 responden dengan psikososial baik dan 13 responden dengan psikososial buruk. Dan hasil penelitian (Masyitah Wahab, 2019) bahwa dari 69 responden didapatkan 35 responden dengan psikososial baik dan 34 responden dengan psikososial buruk

4.4 Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah

Hasil *literature review* dari 5 artikel dengan topic hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 4.8 hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah

Artikel	Hasil Temuan
(Riyanti Imron, 2017)	1. Penggunaan gadget rendah dan perkembangan social emosional baik adalah sebanyak 64,7% (33orang) 2. Penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial emosional baik adalah sebanyak 26,7% (8 orang) 3. Penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosial emosional sedang adalah sebanyak 25,5% (13 orang) 4. Penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial dan emosional sedang adalah sebanyak 36,7% (11 orang) 5. Penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 9,8% (5orang) 6. Penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial emosional buruk adalah sebanyak 36,7% (11 orang) Dari hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0,001 < 0.05$
(Alfiah A, 2018)	1. 18 (56,3%) anak dalam kategori penggunaan gadget ≥ 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang 2. 14 (43,8%) anak dalam kategori penggunaan gadget < 1 jam dan perkembangan psikososialnya baik Dari hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$
(Yulia Trinika, 2015)	1. Penggunaan gadget rendah dan perkembangan psikososialnya baik berjumlah 39 orang (41,1%) 2. Penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 23 orang (24,2%) 3. Penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya baik berjumlah 17 orang (17,9%) 4. Penggunaan gadgetnya rendah tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 16 orang (16,8%) Dari hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.005 < 0.05$
(Eka Setiawati, 2019)	Dari hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.0011 < 0.05$
(Masyitah Wahab, 2019)	1. Responden dengan durasi penggunaan gadget rendah sebanyak 35 (50,7%), perkembangan psikososial anak yang baik berjumlah 35 (50,7%) dan perkembangan psikososial anak buruk berjumlah 0(0%). 2. Penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 34(49,3%),perkembangan psikososial yang baik sebanyak 0 (0%) dan psikososial anak buruk berjumlah 34 (49,3%). Dari hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$

Berdasarkan tabel 4.8 hasil analisis lima artikel tersebut, bahwa keseluruhan artikel menyatakan terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah dengan nilai $P\text{ value} < 0,05$ yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Identifikasi penggunaan gadget

Setelah menelusuri lima artikel pada penelitian ini identifikasi penggunaan gadget dibagi menjadi 3 kategori yaitu penggunaan gadget rendah, penggunaan gadget tinggi, penggunaan gadget sedang. Berdasarkan fakta 5 artikel yang menunjukkan bahwa responden menggunakan gadget intensitas rendah sebanyak 157 anak (50,6%), sebagian dengan intensitas tinggi sebanyak 142 anak (45,8%), dan intensitas sedang sebanyak 11 anak (3,5%). Hampir seluruh anak menggunakan gadget di dalam kehidupan sehari-hari mereka

Secara teori rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per hari. Intensitas penggunaan gadget dibagi menjadi 3 kriteria rendah, durasi 1 – 30 menit/hari dan frekuensi 1 – 3 hari/minggu sedang, durasi 31 – 60 menit/hari dan frekuensi 4 – 6 hari/minggu dan tinggi, durasi >60 menit/hari dan frekuensi setiap hari (Trinika,2015) dan Berdasarkan Sari dan Mitsalia (2016) 3 Kategori tinggi durasi 75-120 menit dengan intensitas lebih dari 3 kali sehari dan medium durasi 40-60 menit intensitas 2 - 3 kali sehari sedangkan penggunaan rendah 5-30 menit intensitas sekali sehari.

Peneliti berpendapat penggunaan gadget pada anak prasekolah dalam penelitian ini dengan teori dan penelitian lain saling mendukung, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak prasekolah sudah menggunakan gadget

dengan penggunaan gadget rendah sedang dan penggunaan gadget tinggi. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan. Peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak sangat penting bagi perkembangan anak. Berdasarkan data yang didapatkan bahwa mayoritas pekerjaan orang tua adalah wiraswasta. Pekerjaan orang tua yang menyita waktu, tidak sepenuhnya bisa menemani anak untuk berinteraksi ataupun bersama semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Alasan lain dari penggunaan gadget pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa tumbuh kembang. Padahal, pengaruh gadget dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya. Peneliti juga mendapatkan data bahwa sebagian besar pendidikan orang tua yaitu sarjana, oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi terhadap dampak yang akan ditimbulkan dari gadget sehingga, orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget tersebut sehingga anak mereka menggunakan gadget dengan intensitas rendah.

5.2 Identifikasi perkembangan psikososial

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Riyanti Imron, 2017) dari 81 responden didapatkan 50,6% psikososial baik, dan 29,6% dengan psikososial sedang, sedangkan 19,8% psikososial buruk. Dan berdasarkan dari penelitian (Alfiah A, 2018) dari 32 responden, didapatkan bahwa 14 responden dengan

psikososial baik sedangkan 18 responden dengan psikososial buruk. Dari hasil penelitian (Yulia Trinika, 2015) juga dapat dilihat bahwa 56 (58,9%) responden dengan psikososial baik dan 39 (41,1%) responden dengan psikososial buruk. Hal ini juga didukung penelitian dari (Eka Setiawati, 2019) dari 33 responden didapatkan 20 responden dengan psikososial baik dan 13 responden dengan psikososial buruk. Dan hasil penelitian (Masyitah Wahab, 2019) bahwa dari 69 responden didapatkan 35 responden dengan psikososial baik dan 34 responden dengan psikososial buruk.

Secara teori anak-anak yang sering menggunakan gadget secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak (Saputra, 2019). Hal ini juga selaras dengan Rachman dalam (Alia & Irwansyah, 2018) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, Selain itu perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan gadget tersebut mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan gadgetnya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut.

Peneliti berpendapat perkembangan psikososial merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Dalam berinteraksi dengan orang lain, individu tidak hanya dituntut untuk

mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain, tetapi terkait juga bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya secara baik. Ketidakmampuan individu mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan emosional dengan orang lain. Anak yang mempunyai psikososial yang baik akan dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap terhadap lingkungannya, keluarga, sekolah dan teman-temannya. Penggunaan gadget bila tidak ada pengawasan dari orang tua akan berdampak buruk pada psikososial anak hal ini dikarenakan waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar dan bersosialisasi dengan orang lain dan orang tua berbeda halnya saat seorang anak menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan gadget dengan waktu sosialisasi anak dengan orang lain dilingkungan sekitarnya maka perkembangan psikososial anak akan berkembang dengan baik.

5.3 Analisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah

Setelah menelusuri lima artikel dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah. Berdasarkan hasil identifikasi responden rata-rata menggunakan gadget intensitas rendah sebanyak 157 anak (50,6%) dan sebagian besar responden memiliki perkembangan psikososial baik yaitu 53,4%. Berdasarkan hasil uji korelasi antara variabel independen penggunaan gadget dengan variabel dependen perkembangan psikososial menggunakan uji Chi Square, menunjukkan bahwa keseluruhan artikel

menyatakan terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah dengan nilai $P \text{ value} < 0,05$.

Menurut teoritis ketika anak-anak kecanduan atau ketergantungan pada gadget, tentunya mereka merasa gadget adalah bagian dari salah satu kehidupan mereka. Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014).

Paparan penggunaan gadget pada anak yang tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak, hal ini akan mengakibatkan keterlambatan berfikir pada anak dan anak menjadi susah untuk di atur. Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem, 2015 perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH. Berdasarkan penelitian Setianingsih, 2018 Dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Tingkat pendidikan orang tua yang tinggi sehingga pengetahuan mereka cukup tinggi terhadap dampak yang akan ditimbulkan dari gadget tersebut. Sehingga, orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget tersebut. Orang tua juga lebih cerdas dalam memilah-milah aplikasi yang terdapat di gadget anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Maka dari itu dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan psikososial anak tidak terlalu besar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak mendapat rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, berinteraksi dengan orang lain. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Sehingga anak akan kecanduan. Waktu yang mereka luangkan untuk bermain game akan lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar dan pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Orang tua yang sengaja memberikan gadget kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan gadgetnya dan anak dapat merasa bergantung pada gadget tersebut. Tetapi, berbeda halnya saat seorang anak menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan gadget dengan waktu sosialisasi anak

dengan orang lain dilingkungan sekitarnya maka perkembangan psikososial anak akan berkembang dengan baik. Apabila orang tua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi game yang kurang bermanfaat untuk anak. Sedangkan berbeda jika orang tua yang kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada gadget anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang mereka sukai, ketika paparan penggunaan gadget pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak.

BAB 6

PENUTUP

6.1 kesimpulan

Berdasarkan hasil dari artikel yang telah direview, maka dapat diambil kesimpulan tentang hasil *literature review*:

6.1.1 Penggunaan Gadget anak prasekolah

Hasil identifikasi penggunaan gadget pada anak prasekolah anak prasekolah berdasarkan *literature review* menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden menggunakan gadget dengan intensitas rendah dan sebagian responden menggunakan gadget dengan intensitas tinggi sedangkan sisanya menggunakan gadget intensitas sedang.

6.1.2 Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah

Hasil identifikasi perkembangan psikososial pada anak prasekolah berdasarkan *literature review* didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki perkembangan psikososial baik, dan sebagian responden memiliki perkembangan psikososial buruk, sedangkan sisanya memiliki perkembangan psikososial sedang.

6.1.3 Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah

Hasil analisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah berdasarkan *literature review* dari 5 artikel, sebagian besar anak yang menggunakan gadget intensitas rendah memiliki perkembangan psikososial yang baik. Keseluruhan artikel menuliskan nilai p-

value $<0,05$. Artinya keseluruhan artikel ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Peneliti

Literatur review ini merupakan sebuah karya ilmiah yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan keperawatan anak terutama terhadap penggunaan gadget pada anak prasekolah yang dapat berdampak pada perkembangan psikososial anak.

6.2.2 Bagi Layanan Kesehatan

Literatur review ini merupakan beberapa terobosan-terobosan inovasi yang telah dilakukan analisa yang dapat digunakan sebagai referensi dan pengetahuan tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.

6.2.3 Bagi Masyarakat

Secara praktis dengan adanya penelitian ini masyarakat khususnya orang tua dapat selalu memperhatikan setiap fase perkembangan anak, terutama perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun), dan orang tua mampu mengidentifikasi pengaruh positif maupun negatif terhadap pengaruh penerapan gadget terhadap perkembangan psikososial anak serta diharapkan adanya monitoring dari orang tua yang memberikan fasilitas gadget kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

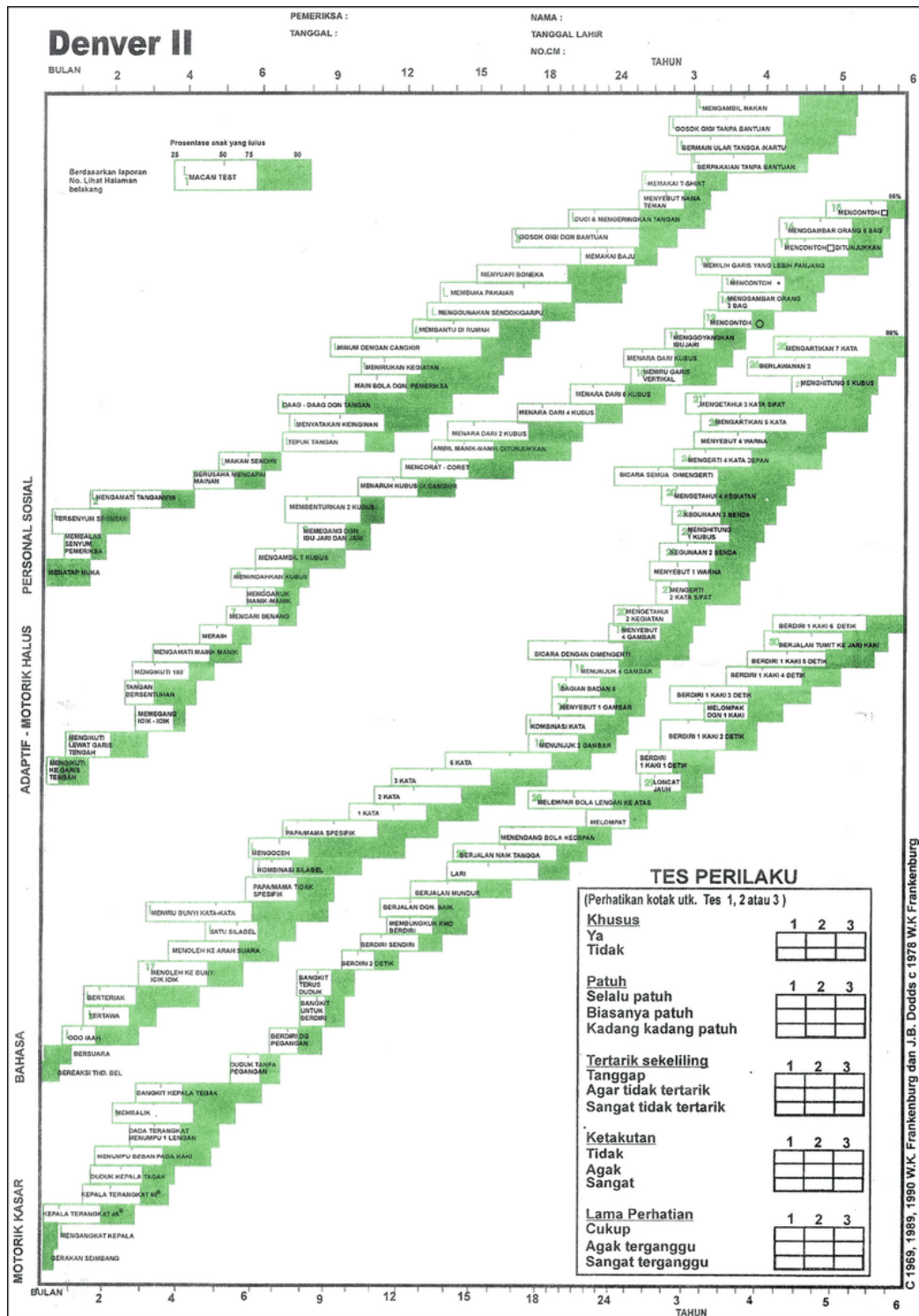
- Alfiah. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di Paud Salsabilah Kelurahan Sapanang Kabupaten Pangkep. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis, Xiii*, 25-29.
- Astini, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang, Xi*, 13-25.
- Aulya, Y. (2020). Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Permata Hati Kelapa Dua. *Jurnal Kebidanan, Vi*, 427-434.
- Chen, J.-Y. (2020). Early Electronic Screen Exposure And Autistic- Like Behaviors Among Preschoolers: The Mediating Role. *Children, Vii*, 2-15.
- Cho, K.-S. (2017). Influence Of Smartphone Addiction Proneness Of Young Children On Problematic Behaviors And Emotional Intelligence: Mediating Self-Assessment Effects Of Parents Using Smartphones. *Computers In Human Behavior*, 303-311.
- Derevensky, J. L. (2019). Behavioral Addictions Excessive Gambling, Gaming, Internet, And Smartphone Use Among Children And Adolescents. *Pediatr Clin N Am* 66, 1163–1182.
- Dewi, G. A. (2020). The Effectiveness Of Play Therapy And Positive Reinforcement To Reduce Gadgets. *Proceeding Of The Icecrs, Viii*, 1-6.
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhah, Iv*.
- Gunartha, I. W. (2019). Pengembangan Instrumen Pengukuran Tingkat Perkembangan Anak Usia Dini (Paud). *Widyadari, Xx*, 294-306.
- Hanita. (2017). Identifikasi Perkembangan Sosial Dan Emosi Di Sekolah. *Jurnal Indria, Ii*, 26-40.
- Heni. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari, Ii*, 330-342

- Ika Rizki Ramadhani1)*, I. F. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 96-105.
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, Xiii, 148-154.
- Istiqomah, S. N. (2019). The Impact Of Screen Time Exposure On Psychosocial Development In Preschool Children. *Journal Of Applied Health Research And Development*, I, 10-15.
- Jatmikowati, T. E. (2019). Optimizing The Language Ability And Socio-Emotional Ability Of Children Aged 3 - 4 Years Through The Dur Salindur Game. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, Iv, 75-87.
- Jiang, Q. (2018). Loneliness, Individualism, And Smartphone Addiction Among International Students In China. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 00, 1-8.
- Lestari, S. (2019). Kemampuan Orangtua Dalam Melakukan Stimulasi Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, Ii, 123 – 128.
- Lin, Y.-M. (2020). Effects Of Parental Education On Screen Time, Sleep Disturbances, And Psychosocial Adaptation Among Asian Preschoolers: A Randomized Controlled Study. *Journal Of Pediatric Nursing*, 1-8.
- Lissak, G. (2018). Adverse Physiological And Psychological Effects Of Screen Time On Children and Adolescents: Literature Review And Case Study. *Environmental Research*, 149-157.
- Marevia, M. S. (2017). Perbedaan Masalah Psikososial Antara Anak Obesitas Dan Gizi Normal Di Sd Negeri 1 Banda Sakti Kota Lhokseumawe. *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan Malikussaleh*, 45-57.
- Munawar, M. (2018). The Influence Of Gadgets On Early Childhood Social Development In Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang (Quantitative Research Of Causal Relationship In Group A Aged 4-5 Years Old Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang). *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, Ii, 126-129

- P, M. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal E-Clinic (Ecl)*, *Iii*, 124-132.
- Padila. (2019). Hasil Skrining Perkembangan Anak Usia Toddler Antara Ddst Dengan Sdidtk. *Jurnal Keperawatan Silampari*, *Iii*, 244-256.
- Ph, L. (2019). Karakteristik Orang Tua Dan Perkembangan Psikososial Infant. *Jurnal Kesehatan*, *Xii*, 1-13.
- Rahardjo, S. (2019). Pengaruh Fungsi Manajemen Pelaksana Kegiatan Sditk Terhadap Cakupan Sditk Balita & Anak Prasekolah. *Jurnal Pamator*, *Xii*, 5-11.
- Ramadhani, I. R. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, *I*, 96-105.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, *Xiv*, 29-50.
- Saputro. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*, *I*, 1 - 8.
- Saputro, H. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*, *I*, 1- 8.
- Sari, T. P. (2016). The Effect Of The Use Of Gadgets To Personal Social Of Preschoolers In Kindergarten Islam Integrated (Tkit) Of Al Mukmin. *Profesi*, *Xiii*, 72-78.
- Setiani, D. (2020). The Effect Of Gadget Usage On The Social Development Of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *Strada Jurnal Ilmiah Kesehatan*, *Xi*, 1732-1739.
- Setianingsih. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, *Xvi*, 191-205.
- Seward, R. J. (2018). The Children's Social Vulnerability Questionnaire (Csvq): Validation, Relationship With Psychosocial Functioning, And Age-Related Differences. *International Journal Of Clinical And Health Psychology*, 1-10.

- Siti Lestari¹, L. P. (2019). Kemampuan Orangtua Dalam Melakukan Stimulasi. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa Volume 2 No 3, Hal 123 – 128, November 2019 Persatuan Perawat Nasional Indonesia Jawa Tengah*, 2, 123-128.
- Sohn, S. (2019). Prevalence Of Problematic Smartphone Usage And Associated Mental Health Outcomes Amongst Children And Young People: A Systematic Review, Meta-Analysis And Grade Of The Evidence. *Bmc Psychiatry*, 2-10.
- Suharno. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017. *Jurnal Kesehatan Budi Luhur*, Xi, 319-329.
- Sulistiawati, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness And Healthy Magazine*, I, 255 – 260.
- Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, I, 12-20.
- Suprihatiningsih, T. (2019). Peningkatan Pengetahuan Orang Tua Tentang Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah Dalam Upaya Mencegah Terjadinya Gangguan Jiwa Pada Anak Di Pos Paud Flamboyan Viii Desa Karangsari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad*, I, 118-125.
- Tamisa, A. (2016). Latar Belakang Kecemasan Anak Pra Sekolah Kasus A (Im) Siswa Taman Kanak-Kanak Ar-Rahmah Palembang. *Psikis-Jurnal Psikologi Islami*, Ii, 117-134.
- Tariq, K. (2019). Effects Of Smartphone Usage On Psychological Wellbeing Of School Going Children In Lahore, Pakistan. *Research Article*, 955-958.

LAMPIRAN



PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Mengajak anak untuk tersenyum dengan memberi senyuman, berbicara dan melambaikan tangan. jangan menyentuh anak.
2. Anak harus mengamati tangannya selama beberapa detik.
3. Orang tua dapat memberi petunjuk cara menggosok gigi dan menaruh pasta pada sikat gigi.
4. Anak tidak harus mampu menalikan sepatu atau mengkancing baju / menutup ritsleting di bagian belakang.
5. Gerakan benang perlahan lahan, seperti busur secara bolak-balik dari satu sisi kesisi lainnya kira-kira berjarak 20 cm (8 inchi) diatas muka anak.
6. Lulus jika anak memegang kerucikan yang di sentuhkan pada belakang atau ujung jarinya.
7. Lulus jika anak berusaha mencari kemana benang itu menghilang. Benang harus dijatuhkan secepatnya dari pandangan anak tanpa pemeriksa menggerakkan tangannya.
8. Anak harus memindahkan balok dari tangan satu ke tangan lainnya tanpa bantuan dari tubuhnya, mulut atau meja.
9. Lulus jika anak dapat mengambil manik - manik dengan menggunakan ibu jari dan jarinya (menjimpit).
10. Garis boleh bervariasi, sekitar 30 derajat atau kurang dari garis yang dibuat oleh pemeriksa.
11. Buatlah gengaman tangan dengan ibu jari menghadap keatas dan goyangkan ibu jari. Lulus jika anak dapat menirukan gerakan tanpa menggerakkan jari selain ibu jarinya.



12. Lulus jika membentuk lingkaran tertutup. Gagal jika gerakan terus melingkar
13. Garis mana yang lebih panjang ? (bukan yang lebih besar). putarlah keatas secara terbalik dan ulangi. (lulus 3 dari 3 atau 5 dari 6)
14. Lulus jika kedua garis berpotongan mendekati titik tengah
15. Biarkan anak mencontoh dahulu, bila gagal berilah petunjuk

Waktu menguji no. 12, 14 dan 15 jangan menyebutkan nama bentuk, untuk no. 12 dan 14 jangan memberi petunjuk / contoh.

16. Waktu menilai, setiap pasang (2 tangan, 2 kaki dan seterusnya) hitunglah sebagai satu bagian.
17. Masukkan satu kubus kedalam cangkir kemudian kocok perlahan - lahan didekat telinga anak tetapi diluar pandangan anak, ulangi pada telinga yang lain
18. Tunjukkan gambar dan suruh anak menyebutkan namanya (tidak diberi nilai jika hanya bunyi saja). Jika menyebut kurang dari 4 nama gambar yang benar, maka suruh anak menunjuk ke gambar sesuai dengan yang disebutkan oleh pemeriksa.



19. Gunakan boneka. Katakan pada anak untuk menunjukkan mana hidung, mata, telinga, mulut, tangan, kaki, perut dan rambut Lulus 6 dari 8.
20. Gunakan gambar, tanyakan pada anak : mana yang terbang ?.....berbunyi meong?.....berbicara?..... berlari menderap?.....menggonggong?.....Lulus 2 dari 5, 4 dari 5.
21. Tanyakan pada anak : Apa yang kamu lakukan bila kamu dingin ?.....capai?.....Lapar?.....Lulus 2 dari 3, 3 dari 3.
22. Tanyakan pada anak : Apa gunanya cangkir?.....Apa gunanya kursi?.....Apa gunanya pensil?.....Kata - kata yang menunjukkan kegiatan harus termasuk dalam jawaban anak.
23. Lulus jika anak meletakkan dan menyebutkan dengan benar berapa banyaknya kubus diatas kertas/meja (1, 5).
24. Katakan jika anak : Letakkan kubus diatas meja, dibawah meja, dimuka pemeriksa, dibelakang pemeriksa. Lulus 4 dari 4. (Jangan membantu anak dengan menunjuk, menggerakkan kepala atau mata).
25. Tanyakan pada anak : Apa itu bola?.....danau?.....meja?.....rumah?.....pisang?.....korden?..... pagar?.....langit-langit?.....Lulus jika dijelaskan sesuai dengan gunanya, bentuknya, dibuat dari apa atau kategori umum (seperti pisang itu buah bukan hanya kuning). Lulus 5 dari 8 atau 7 dari 8.
26. Tanyakan pada Anak : Jika kuda itu besar, tikus itu?.....jika api itu panas, es itu.....?jika matahari bersinar pada siang hari, bulan bercahaya pada.....?.....Lulus 2 dari 3.
27. Anak hanya boleh menggunakan dinding atau kayu palang, bukan orang, tidak boleh merangkak.
28. Anak harus melemparkan bola diatas bahu ke arah pemeriksa pada jarak paling sedikit 1 meter (3kaki).
29. Anak harus melompat melampaui lebar kertas 22 cm (8,5 inchi).
30. Katakan pada anak untuk berjalan lurus kedepan Tumit berjarak 2,5 cm (1 inchi) dari ibu jari kaki. Pemeriksa boleh memberi contoh, anak harus berjalan 4 langkah berturutan.
31. Pada tahun kedua, separuh dari anak normal tidak selalu patuh.

Pengamatan :

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH DI KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

Riyanti Imron*

Dosen Jurusan Kebidanan Poltekkes Tanjungkarang

Anak-anak yang menggunakan gadget jumlahnya meningkat dua kali lipat dari 38 persen menjadi 72% antara 2011 dan 2013. Menurut Departemen Kesehatan RI 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan sosial dan emosional. Dari studi pendahuluan diperoleh data bahwa anak yang penggunaan gadgetnya rendah, 67% menunjukkan perkembangan sosial dan emosional yang baik. Anak yang penggunaan gadgetnya tinggi, 71% mengalami hambatan perkembangan sosial dan emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Penelitian ini menggunakan desain analitik cross sectional. Jumlah sampel merupakan total populasi sebanyak 96 responden. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner. Analisis data univariat menggunakan persentase dan analisis bivariat menggunakan uji chi square. Hasil analisis univariat menunjukkan penggunaan gadget rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 50,6%. Hasil analisis bivariat dengan uji chi square menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Dari penelitian ini diharapkan para pendidik dapat memberikan materi kepada orang tua saat kegiatan parenting tentang pentingnya mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget menggunakan media yang menarik dan mudah dimengerti seperti leaflet, video, atau slide.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Sosial dan Emosional, Anak Prasekolah

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
PSIKOSOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3-5 TAHUN) DI PAUD SALSABILAH
KELURAHAN SAPANANG**

KABUPATEN PANGKEP

Alfiah A

STIKES Nani Hasanuddin Makassar

(Alamat Korespondensi : alfiah@gmail.com) ABSTRAK

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5 - 25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3 - 5 tahun) di Paud Salsabilah Kelurahan Sapanang Kabupaten Pangkep. Penelitian ini merupakan observasi analitik dengan pendekatan cross sectional, serta menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Populasi seluruh anak usia 3-5 tahun, Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah Total Sampling dengan metode pendekatan sampling jenuh dimana semua orang tua dimasukkan dalam penelitian dengan jumlah sampel 32. Variabel independen penggunaan gadget dan variabel dependen perkembangan psikososial. Menggunakan uji chi-square tingkat kemaknaan ($\alpha = 0,05$) ($p = 0,000$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial di PAUD Salsabilah Kelurahan Sapanang Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci : Anak Usia 3-5 Tahun, Penggunaan Gadget, Psikososial.

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3- 6 TAHUN) DI TK SWASTA KRISTEN IMMANUEL TAHUN AJARAN 2014-2015

Yulia Trinika*, Arina Nurfianti, Abror Irsan*****

(*Mahasiswa Program Studi Keperawatan,Staf Pengajar Program Studi Keperawatan)
Program Studi Keperawatan
Universitas Tanjungpura
Abstrak**

Latar Belakang : Dari 170 orang siswa yang berusia 3-6 tahun, ada sebanyak 166 orang anak di TK Swasta Kristen Immanuel Pontianak yang menggunakan gadget. Dengan lamanya penggunaan gadget 30 menit hingga 5 jam perhari. Ini menyebabkan dari 170 anak, sebanyak 61 anak yang menurut pengamatan orang tua dirumah, anak lebih menyenangi menggunakan gadgetnya dibanding bermain

dengan teman sebayanya.

Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Pontianak tahun ajaran 2014-2015.

Metode : Jenis penelitian kuantitatif, survei deskriptif analitik dengan rancangan cross sectional. Instrument penelitian berupa kuesioner dengan sampel sebanyak 95 responden.

Hasil : Uji chi square menunjukan nilai $p=0,005$ ($p < 0,05$). Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun).

Kesimpulan : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Oleh sebab itu, sekolah diharapkan dapat selalu memberikan kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan psikososial anak ketika berada dilingkungan sekolah. Kemudian orang tua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika penggunaan gadget dirumah.

Kata Kunci : Gadget, perkembangan psikososial, usia prasekolah

Pengaruh Gadget terhadap Kemampuan Sosial Anak

Eka Setiawati 1 *, Elih Solihatulmillah 1, HabibCahyono 1, Dewi A 1

STKIP Setiabudhi, Rangkasbitung, Banten, Indonesia echasetia14@gmail.com

Abstrak. Brauner & Stephens berpendapat bahwa sekitar 9,5% hingga 14,2% anak usia dini mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya akibat kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak di Taman Kanak-kanak PGRI 2 Rangkasbitung. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan kuesioner atau lembar angket dalam pengumpulan datanya, dengan jumlah sampel sebanyak 33 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget dengan durasi > 60 menit per hari yaitu sekitar 60,61%, jenis gadget yang digunakan berupa smartphone / handphone 84,85%, dan aplikasi yang sering digunakan. yang digunakan adalah game (66. 67%) dan permainan yang dimainkan dalam bentuk permainan edukatif (60,61%). Berdasarkan hasil penelitian terdapat 60,61% atau sebanyak 20 anak memiliki perkembangan emosi sosial yang normal / baik hal ini dikarenakan mayoritas anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung lebih banyak memanfaatkan kecanggihan gadget kearah yang lebih positif seperti mengetahui angka, mengenal binatang, warna, dan berkomunikasi saat berjauhan. Hal ini juga terkait dengan karakteristik responden yang menyatakan hal tersebut disekitarnya Hal ini dikarenakan mayoritas anak-anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung lebih banyak memanfaatkan kecanggihan gadget kearah yang lebih positif seperti mengenal angka, mengenal binatang, warna, dan berkomunikasi sambil berjauhan. Hal ini juga terkait dengan karakteristik responden yang menyatakan hal tersebut disekitarnya Hal ini dikarenakan mayoritas anak-anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung lebih banyak memanfaatkan kecanggihan gadget kearah yang lebih positif seperti mengenal angka, mengenal binatang, warna, dan berkomunikasi sambil berjauhan. Hal ini juga terkait dengan karakteristik responden yang menyatakan hal tersebut disekitarnya

66,67% responden tidak bekerja yang berarti responden memiliki lebih banyak waktu untuk menemani anaknya dalam menggunakan gadget. Hasil uji korelasi Chi-Square antara durasi gadget dengan perkembangan sosial emosional diperoleh p-value 0,011 ($p < 0,05$) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung. Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar para orang tua mendampingi anaknya dalam menggunakan gadget serta memberikan batasan waktu, mengecek gadget dan memilih aplikasi permainan dan tontonan yang dapat mengasah tumbuh kembang anak.

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3- 6 TAHUN) DI TK PGRI KABUPATEN POLEWALI MANDAR TAHUN AJARAN 2017-2018

Masyitah Wahab¹, Irfan², Musdalifah Mahyuddin³, Andi Nurfaika⁴

Perkembangan teknologi akan gadget saat ini telah mengakibatkan adiksi berlebihan bagi penggunanya, baik itu kepada orang dewasa maupun anak-anak, orang tua memegang kendali penuh untuk menghindarkan anak dari adiksi berlebihan pada gadget, namun para orang tua muda cenderung memberikan gadget kepada anak mereka sedini mungkin dengan alasan kepraktisan, dimana orang tua dapat lebih mudah mengontrol dan mengetahui apa yang dilakukan anak mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar Tahun Ajaran 2017-2018. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif korelasi, sedangkan bentuk penelitian yang digunakan yaitu cross sectional dengan sampel sebanyak 69 responden. Hasil analisis menggunakan uji chi-square, diketahui nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,05$. Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) Tahun Ajaran 2017-2018.

Kesimpulan Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) Tahun Ajaran 2017-2018.

Kesimpulan Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci :Gadget, perkembangan psikososial, usia prasekolah



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)

dr. SOEBANDI

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan

Lampiran 2. Lembar Konsultasi

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

Judul skripsi : HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK
PRASEKOLAH USIA (3-6 TAHUN)

Pembimbing 1 : Gumiarti, S.ST.,M.Ph

Pembimbing 2 : Firdha Novitasari, S.Kep., Ns., MM

Pembimbing 1				Pembimbing 2			
No	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU	No	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU
1	30/09/2020	-ACC Judul -Sumber-sumber dialinea tersebut diatas sudah sangat tua, cari yang kurang dari 5 tahun -Justifikasi/ besar masalah/ permasalahan gangguan perkembangan psikososial tidak		1	5/10/2020	ACC Judul -Perbaiki penulisan sesuai pedoman - literatur review tidak ada manfaat	

		ada, ? apa masalahnya?? -Tambahkan dampak dan solusi					
2	7/10/2020	-Cari sumber yang kurang dari 5 tahun -Berapa prevalensi anak pra sekolah yg mengalami masalah perkembangan sosial? -Secara nasional (indonesia), regional (jatim)? Tunjukkan dengan angka, jangan hanya sebagian besar (tdk jelas) -Dampak juga tidak ada, solusi juga belum ada		2	12/10/2020	-Perbaiki penulisan sesuai pedoman -1 paragrafnya terlalu panjang. Sesuaikan dengan yang lainnya juga. - Fenomena gangguan perkembangan sudah ada tapi fenomena untuk lamanya bermain gadget belum ada. -Tambahkan data masalah	
3	12-10-20	-Yang mengalami gangguan perkembangan sosial berapa? -Dampak dan solusi belum ada -Lanjut bab2		3	27/10/2020	- Perbaiki penulisan sesuai pedoman - Cicil bab 3	
4	30-10-20	-Perhatikan spasi -hasil ukur untuk variabel perkembangan psikososial,		4	3/12/2020	-Kerangka teori tanpa garis putus-putus di beri narasi maksud dari kerangka teori tersebut. Tampilkan pula sumbernya	

		belum ada - hasil ukur penggunaan gadget belum ada, ditambahkan -Tambahkan kerangka teori -perbaiki, sertakan bab 3				-Cari dari sumber yang lain juga. Ada pub med, perpustakaan dll -Cari jurnal yang bentuknya intervensi jika ada. Inklusi dan eksklusi itu beda -Cari jurnal yang ada factor pembandingnya -sebaiknya cari yang setipe yang sifatnya negative juga jika kecanduan	
5	10/12/2020	-Setiap ada tulisan literatur review dicetak miring -Diagram flow tdk jelas, jlh artikel awal 40, jelaskan bagaimana hanya sampai tinggal 5 -Tambahkan daftar pustaka		5	10/12/2020	-Kerangka teori di beri narasi -Perhatikan margin	
6	10/12/2020	-Setiap ada tulisan literatur review dicetak miring -Diagram flow tdk jelas, jlh artikel awal 40, jelaskan bagaimana hanya sampai tinggal 5 -Tambahkan daftar pustaka		6	18/12/2020	-Tambahkan bagan seperti di bab hasil, apa saja isi dari 6 artikel yang anda dapat itu beserta rinciannya -Pastikan variable sama persis -siapkan lengkap mulai bab awal samapai akhir	

7	21/12/2020	ACC Semprom		7	24/12/2020	Tambahkan narasi yang menjelaskan kerangka teori ACC Ujian Proposal	
---	------------	-------------	--	---	------------	---	---