

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH**

LITERATURE REVIEW



**Oleh:
Siti Nafiah Faiqotul Azizah
NIM. 17010076**

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

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar S1 Ilmu Keperawatan (S.Kep)



Oleh:

**Siti Nafiah Faiqotul Azizah
NIM. 17010076**

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

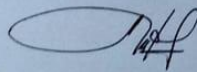
LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

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

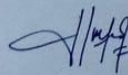
Jember, 11 Agustus 2021

Pembimbing I



Eni Subiatutik, S.Kp., M.Sc
NIDN. 4028056801

Pembimbing II



Ina Martiana, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 4028039203

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir yang berjudul *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah* telah diuji dan disahkan oleh program studi sarjana keperawatan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 11 Agustus 2021
Tempat : Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember

Tim Penguji

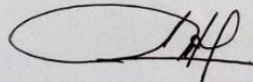
Ketua penguji



Gumiarti, S.ST., M.Ph

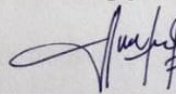
NIP. 19620705198403 2 001

Penguji I



Eni Subiatutik, S.Kp., M.Sc
NIDN. 4028056801

Penguji II



Ina Martiana, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 4028039203

Mengesahkan,



Hella Meldy Tursina S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0706109104

Scanned by TapScanner

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Nafiah Faiqotul Azizah

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 1 Oktober 1999

NIM : 17010076

Penulis menyatakan kebenaran bahwa skripsi ini asli dan belum pernah diajukan sebagai permintaan penelitian, baik oleh Universitas dr. Soebandi Jember dan Universitas lainnya. Tulisan ini murni pemikiran dan ungkapan pribadi saya, kecuali atas bimbingan tim konsultan, tanpa bantuan pihak lain. Dalam proses pembuatan skripsi ini, selain bentuk tertulis yang tertera dengan jelas dalam daftar pustaka, belum ada orang lain yang menulis dan menerbitkan karya atau pendapat. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran dan kepalsuan dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas.

Jember, 11 Agustus 2021



Siti Nafiah Faiqotul Azizah

NIM.17010076

Scanned by TapScanner

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan Ridho-nya yang senantiasa selalu memberikan kemudahan, petunjuk, kekuasaan, dan keyakinan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya, Moch Sholeh dan Misnaya yang telah memberikan kasih sayang penuh, support, dan doa sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Keperawatan di Universitas dr. Soebandi Jember.
2. Terimakasih untuk kedua kakakku Warda dan Evi yang selalu mensupportku dan tidak bosan mendoakan sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Keperawatan di Universitas dr. Soebandi Jember.
3. Terimakasih untuk sahabatku Oktavida Indan Pangesti dan Zulfa Qorina yang selalu memotivasi dan menyemangati saya.
4. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada pembimbing ibu Eni Subiatutik , S.Kep.,Ns.,M.Sc dan Ina Martiana, S.Kep., Ns., M.Kep yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan juga motivasi dalam menyusun karya ilmiah ini serta ibu Gumiarti, S.ST., M.Ph selaku ketua penguji saya

MOTTO

Pendidikan bukanlah proses mengisi wadah yang kosong melainkan adalah menyalakan api pikiran

(B. Yeats)

Jawaban dari sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa

(Siti Nafiah Faiqotul Azizah)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi dengan judul “Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah”.

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

1. Hella Meldy Tursina S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dr. Soebandi
2. Ns. Irwina Angelia Silvanasari, S.Kep.,M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi
3. Gumiarti, S.ST., M.Ph selaku ketua penguji
4. Eni Subiastutik, S. Kep., Ns., M.Sc selaku pembimbing I.
5. Ina Martiana, S. Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing II.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran untuk perbaikan dimasa berikutnya.

Jember, 23 April 2021



Siti Nafiah Faiqotul Azizah
NIM.17010076

ABSTRAK

Azizah, Siti Nafiah F.,* Subiastutik, Eni,** Martiana, Ina,***. 2021. **Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah.** Tugas akhir Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember.

Menurut WHO melaporkan bahwa angka kejadian masalah perkembangan pada anak usia prasekolah di Indonesia antara 13-18%. Angka tersebut menunjukkan bahwa anak prasekolah memiliki perkembangan sosial dan emosional yang buruk, hal ini berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah anak. Salah satu stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah yaitu kebiasaan bermain *gadget*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah berdasarkan *literature review*. Metode penelitian menggunakan *systematic mapping study* dengan desain *crosssectional*. Jurnal yang direview sebanyak 5 jurnal, Pencarian *database* menggunakan *Google Scholar* dan *Research Gate* artikel 2017 sampai 2020 yang telah dilakukan proses seleksi menggunakan format PICO. Hasil dan Analisis yang didapatkan yaitu durasi penggunaan *gadget* pada anak tidak boleh >1 jam perhari. Anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi memiliki perkembangan sosial yang buruk begitu pula sebaliknya anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah memiliki perkembangan sosial yang baik atau normal. Terdapat 4 jurnal yang menunjukkan hasil ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Namun terdapat 1 jurnal dengan hasil tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Kesimpulannya anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang tinggi atau >1 jam perhari rata-rata memiliki perkembangan sosial yang buruk. Orang tua memerlukan ketegasan dalam membatasi durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. Orang tua juga diharapkan untuk bisa mengarahkan anak untuk bermain diluar rumah bersama teman sebayanya.

Kata Kunci: durasi penggunaan *gadget*, perkembangan sosial anak, anak prasekolah

*Peneliti : Siti Nafiah Faiqotul Azizah
**Pembimbing 1 : Eni Subiastutik, S. Kep., Ns., M.Sc
***Pembimbing II : Ina Martiana, S. Kep., Ns., M.Kep

ABSTRACT

Azizah, Siti Nafiah F.,* Subiastutik, Eni,** Martiana, Ina,***. 2021. **The Relationship of the Duration of Gadget Use with the Social Development of Preschool Children.** The final project of the Nursing Science Study Program Univercity dr. Soebandi Jember.

According to WHO reports that the incidence of developmental problems in preschool age children in Indonesia is between 13-18%. This figure shows that preschool children have poor social and emotional development, this has a negative impact on school development and readiness. One of the stimuli that can affect the social development of preschool children is the habit of playing gadgets. The purpose of this study was to determine the duration of gadget use with preschool children's social development based on a literature review. The research method uses a systematic mapping study with a cross-sectional design. 5 journals reviewed, database searches using Google Scholar and Research Gate articles 2017 to 2020 which have been selected using the PICO format. The results and analysis obtained are that the duration of gadget use in children should not be >1 hour per day. Children who use gadgets with high duration have poor social development and vice versa children who use gadgets with low duration have good or normal social development. There are 4 journals that show the results of the relationship between the duration of gadget use and the social development of preschool children. However, there is 1 journal with the result that there is no relationship between the duration of gadget use and the social development of preschool children. In conclusion, children who use gadgets for a high duration or > 1 hour per day on average have poor social development. Parents need firmness in limiting the use of gadgets and assistance in the use of gadgets in preschool children. Parents are also expected to direct their children to play outside the home with their peers.

Key Words: using gadget, social development, preschooler.

*Peneliti : Siti Nafiah Faiqotul Azizah
**Pembimbing 1 : Eni Subiastutik, S. Kep., Ns., M.Sc
***Pembimbing II : Ina Martiana, S. Kep., Ns., M.Kep

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB 1.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan.....	6
3.1.1 Tujuan umum :.....	6
3.1.1 Tujuan khusus :.....	6
4.1 Manfaat.....	7
BAB 2.....	9
2.1 Konsep <i>Gadget</i>	9
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	9
2.1.2 Fungsi <i>Gadget</i>	10
2.1.3 Jenis <i>Gadget</i>	11
2.1.4 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Anak.....	13
2.1.5 Kecanduan <i>Gadget</i> pada Anak-anak	16
2.1.6 Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	18
2.2 Anak Prasekolah.....	20
2.2.6 Pengertian Anak Prasekolah	20
2.2.2 Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Prasekolah	20
2.2.3 Bentuk-bentuk Perilaku Sosial Anak Prasekolah.....	21

2.2.4	Teori tahap perkembangan psikososial oleh Erikson (1950) adalah sebagai berikut.....	23
2.3	Perkembangan Sosial Pada Anak.....	25
2.3.1	Definisi Perkembangan Pada Anak	25
2.3.2	Definis Perkembangan Sosial	25
2.3.3	Proses Perkembanga Sosial Pada Anak.....	26
2.3.4	Tanda-tanda Masalah Perkembangan Sosial Pada Anak....	27
2.3.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah	29
2.3.6	Klasifikasi Perkembangan Anak Prasekolah.....	35
2.3.7	Skrining perkembangan Menurut DENVER.....	37
2.4	Kerangka Teori.....	42
BAB 3.....		43
3.1	Strategi Pencarian <i>Literature</i>	43
3.1.1	Protokol dan Registrasi	43
3.1.2	Database Pencarian	43
3.1.3	Kata Kunci	44
3.2	Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	44
3.3.1	Hasil Pencarian dan Seleksi Studi.....	44
3.4	Cara Analisis Data.....	47
BAB IV		48
4.1	Hasil	48
4.1.1	Karakteristik Studi.....	48
4.1.2	Karakteristik Responden	54
4.2	Analisis.....	58
4.2.1	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Prasekolah.....	58
4.2.2	Perkembangan Sosial anak prasekolah.....	59
4.2.3	Analisis Hubungan Durasi penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial Anak Praskolah	60
BAB V.....		61
5.1	Deskripsi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Prasekolah.....	61
5.2	Deskripsi Perkembangan Sosial pada Anak Praskolah	64
5.3	Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah.....	66
BAB VI		69

6.1	Kesimpulan.....	69
6.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN.....		74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi dengan Format PIOS	44
Table 4.1 Hasil pencarian jurnal	48
Table 4.2 Karakteristik responden berdasarkan pendidikan orang tua	54
Table 4.3 Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua	55
Table 4.4 Karakteristik responden berdasarkan jumlah anak dalam keluarga...56	
Tabel 4.5 Karakteristik responden berdasarkan tipe keluarga	57
Tabel 4.6 Durasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak prasekolah	58
Table 4.7 Perkembangan sosial anak prasekolah.....	59
Table 4.8 Hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak prasekolah.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Formulir skrining perkembangan anak menggunakan DENVER II..	41
Gambar 2.2	Kerangka teori hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak prasekolah.....	42
Gambar 3.1	Kerangka kerja <i>Literature Review</i> berdasarkan PRISMA.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Jurnal 1

Lampiran 2: Jurnal 2

Lampiran 3: Jurnal 3

Lampiran 4: Jurnal 4

Lampiran 5: Jurnal 5

Lampiran 6: Curriculum Vitae

Lampiran 7: Jadwal Harian Mahasiswa

Lampiran 8: Lembar Konsul

DAFTAR ISTILAH

KOMINFO	: Kementrian Komunikasi dan Informatika
DDST	: Denver Developmental Screening Test
APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
WHO	: World Health Organization
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
SMA	: Sekolah Menengah Atas
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SD	: Sekolah Dasar
TK	: Taman Kanak-Kanak
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
IRT	: Ibu Rumah Tangga

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang semakin canggih masyarakat memanfaatkan *gadget* dalam melakukan aktivitas sehari-hari. *Gadget* adalah suatu alat elektronik yang terus mengalami perubahan setiap tahun sehingga dapat membantu para pengguna menjadi lebih mudah. Menurut *WHO* melaporkan bahwa angka kejadian masalah perkembangan pada anak usia prasekolah di Indonesia antara 13-18%. Angka tersebut menunjukkan bahwa anak prasekolah memiliki perkembangan sosial dan emosional yang buruk, hal ini berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah anak. Salah satu stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah yaitu kebiasaan bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dapat mengurangi waktu belajar anak dan menurunkan stimulasi interaksi dengan orang sekitar.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh KOMINFO pada tahun 2018 ditemukan sebanyak 98% anak-anak tahu cara mengoperasikan internet dan sebanyak 79,5 % diantaranya adalah pengguna *gadget*. Pengguna internet dikalangan anak prasekolah terus meningkat sejak tahun 2014 hingga 2018. Hal ini ditunjukkan dari presentase penggunaan internet oleh anak prasekolah pada tahun 2014 sekitar 17,14% dan mengalami peningkatan pada tahun 2018 menjadi 39,90% (Badan Pusat Statistik, 2018). Pada tahun 2020

survei terbaru dari APJII menunjukkan jumlah pengguna smartphone di pulau jawa sebanyak 55,7% dari 73,7% jumlah pengguna smartphone di Indonesia pada kalangan anak prasekolah (Digital Starup Nusantara, 2020).

Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah tidak dianjurkan karena pada usia mereka masih harus mengenal dunia sekitar. Penggunaan *gadget* biasanya hanya dipakai untuk bermain *game* dan banyak juga yang menggunakannya untuk menonton animasi. Seorang *Associate Professor Of Pediatric* di Bangkok mengatakan bahwa *gadget* sudah menjadi bagian dari kehidupan anak prasekolah sehari-hari. Hal tersebut tentunya berawal dari orang tua yang bebas memberikan *gadget* kepada mereka. Kebanyakan dari orang tua memilih alasan agar anaknya tidak ketinggalan zaman sehingga mereka membiarkan anaknya bermain *gadget* tanpa pengawasan. Jika orang tua tetap membebaskan anaknya bermain *gadget* maka resiko terjadinya masalah kesehatan pada anak akan semakin tinggi. Salah satu dampak yang dapat ditimbulkan yaitu gangguan perkembangan sosial terutama pada usia anak prasekolah (Yulia, 2015).

Perkembangan sosial pada anak merupakan kemampuan yang dimiliki anak dan berhubungan dengan perilaku sosial sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat. Perkembangan sosial anak bersumber dari kemampuannya dalam menghadapi berbagai respon lingkungan yang ada disekitarnya. Respon tersebut dapat berasal dari teman sebayanya, orang yang lebih dewasa dan kelompok masyarakat yang ditandai dengan adanya proses adaptasi (Kusbiantoro, 2015). Perkembangan sosial ini umumnya

terjadi pada anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah adalah anak yang berada pada usia 4 sampai dengan usia 6 tahun. Periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Pada usia ini anak cenderung suka berinisiatif dan memiliki rasa bersalah yang tinggi. Selain itu anak juga memiliki rasa keingintahuan akan banyak hal terutama yang berbaur fantasi seperti halnya bermain *gadget*. Orang tua harus pintar-pintar dalam memberikan edukasi pada anak usia prasekolah terutama dalam hal bermain *gadget* (Dewi wulandari, 2016).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak karena bermain dapat menggali kemampuan yang mereka miliki. Sebanyak 73,7% anak usia prasekolah di Indonesia menghabiskan waktu bermainnya dengan *gadget* yang dapat menimbulkan banyak dampak negatif (salsabilah, 2017). Dampak yang akan muncul ialah anak Menjadi pribadi yang tertutup hal tersebut dapat menghambat interaksinya dengan orang lain, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, gangguan tidur, dan bahkan dapat memudahkan kreatifitas anak (Iswidamanjaya, 2014).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dr. Peter Whybrow, menyatakan bahwa tablet, *smartphone*, dan *video games* tidak jauh berbeda dari narkoba dalam mempengaruhi otak manusia. Ia bahkan menyebut berbagai bentuk teknologi ini sebagai 'kokain elektronik' karena efeknya yang dapat menyebabkan kecanduan. Otak manusia utamanya dirancang untuk menyukai hadiah atau *reward*, dalam hal teknologi, hadiah yang

ditangkap otak adalah *novelty* atau kebaruan. Selalu ada hal baru ketika anak memainkan *gadget*. Semakin banyak yang dikonsumsi, rasa ingin tahu anak akan semakin tinggi. Tanpa disadari hal tersebut dapat mendorong mereka untuk menonton video-video yang lain, bermain game hingga level tertinggi, atau menggunakan aplikasi media sosial terus menerus karena munculnya rasa senang tersebut (Suhana, 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2018), mendapatkan hasil bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. Hal ini dibuktikan sebanyak 63% anak usia prasekolah pernah mengalami perkembangan sosial yang meragukan. Orang tua dinilai kurang tegas dalam hal membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, Yessi dan Iis (2019), yang menyatakan bahwa faktor dominan penyebab durasi penggunaan *gadget* yang tinggi di kalangan anak usia prasekolah yaitu orang tua membiarkan anaknya bebas menggunakan *gadget* karena mereka berpikir dengan memberikan anaknya sebuah *gadget* anak bisa menjadi penurut, tidak menangis lagi dan sebagai ajang untuk memamerkan anaknya bisa mengotak-atik *gadget*.

Penelitian diatas tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018), menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah dengan alasan *gadget* juga bagus digunakan oleh anak prasekolah. Penggunaan aplikasi yang tepat untuk pendidikan anak sangat dianjurkan karena aplikasi

yang baik dapat mengajarkan anak dalam meningkatkan pengetahuan dan tentunya selalu dalam pengawasan orang tua. Hal tersebut dikarena ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, salah satunya adalah asah asih asuh. Dalam jurnal tersebut tingkat pendidikan orang tua menjadi penilaian utama dalam menentukan pola asuh untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Orang tua yang memiliki pendidikan tinggi dinilai lebih mampu membagi waktu antara waktu bekerja dengan waktu mengasuh dibandingkan orang yang memiliki pendidikan rendah.

Kecanduan *gadget* pada anak dapat diakibatkan karena kelalaian orang tua dalam mengawasi anak mereka saat menggunakan *gadget*, ditambah orang tua juga menggunakan *gadget* dan lebih mengabaikan anak mereka dalam menggunakan *gadget* (Yuniarti, 2018). Nurfadilah, Zaman, dan Romadona (2019) memberikan catatan pada orangtua untuk mencegah ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* pada anak yaitu orang tua harus memiliki sikap tegas atau disiplin dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, orang tua tidak menggunakan *gadget* di depan anak, orang tua memfasilitasi anak untuk bermain di luar rumah dan mengenal tetangga, orang tua memasukkan ke sekolah agar anak memiliki keterbatasan waktu untuk bermain *gadget*. Selain cara tersebut masih banyak kajian yang membahas tentang kegiatan yang dapat membantu pencegahan kecanduan *gadget* pada anak prasekolah, Salah satunya melalui pendidikan berbasis geopark (Khotimah, 2021).

Berdasarkan uraian diatas beberapa hasil penelitian mengatakan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Namun disamping itu ada jurnal yang mengatakan bahwa tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Menurut uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukam *literature review* dengan judul hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui “Apakah ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah” berdasarkan *literature review* ?

1.3 Tujuan

3.1.1 Tujuan umum :

Untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah berdasarkan *literature review*.

3.1.1 Tujuan khusus :

- a. Mengidentifikasi durasi anak bermain *gadget* berdasarkan *literature review*.

- b. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak prasekolah berdasarkan *literature review*.
- c. Menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah berdasarkan *literature review*.

4.1 Manfaat

Diharapkan *literature review* ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya memberikan edukasi mengenai durasi penggunaan *gadget* terhadap anak prasekolah kepada para orang tua. Berikut antara lain:

1. Manfaat teoritis

- a. Meningkatkan pengetahuan terkait hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah.
- b. Hasil *literature review* diharapkan dapat memotivasi petugas kesehatan untuk lebih berperan aktif dalam upaya edukasi agar orang tua dalam membatasi anaknya bermain *gadget*.

2. Manfaat praktisi

Literature review ini dapat digunakan sebagai dasar dalam asuhan keperawatan dalam lingkup keperawatan anak. Serta diharapkan pula menjadi dasar acuan dalam memberikan edukasi secara tepat untuk

meningkatkan pengetahuan orang tua dalam hal pemberian pembatasan durasi penggunaan *gadget* pada anaknya.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai bentuk pengabdian mahasiswa tingkat akhir untuk memotivasi agar dapat menyelesaikan tugas dan bertanggung jawab. Hasil penelitian dapat diterapkan secara langsung di kehidupan bermasyarakat

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Gadget

2.1.1 Pengertian Gadget

Gadget menurut istilah bahasa inggris adalah sebuah alat elektronik kecil yang dapat difungsikan untuk berbagai hal. *Gadget* adalah suatu alat elektronik yang terus mengalami perubahan tiap tahun ke tahun sehingga membuat para pengguna menjadi lebih mudah (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2016). Beberapa tahun lalu *gadget* banyak digunakan oleh kalangan para pebisnis, namun seiring berjalannya waktu pengguna *gadget* meluas dikalangan lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak yang sebenarnya kurang layak menggunakannya. Alasan yang ditimbulkan dari hal tersebut karena *gadget* memiliki banyak fitur yang menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel yang mempunyai daya tarik tinggi. Pengguna *gadget* adalah seseorang yang berperan aktif menggunakan *gadget* dan berusaha mencari sumber media guna memuaskan kebutuhannya (Puji, 2017).

Kehadiran *gadget* merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang bisa mengaplikasikannya merasa lebih maju dari kondisi sebelumnya. Keberadaannya mampu

mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Pada awalnya *gadget* hanya digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara. Seiring berjalannya waktu *gadget* berkembang hingga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengar dan melihat audio video, *game*, memfoto dan banyak lagi (Eka, 2019).

Semenjak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah dan praktis. *Gadget* mempunyai pengaruh bagi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik *gadget* bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya, akan tetapi apabila orang tersebut menyalahgunakannya maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturahmi secara langsung dan sibuk dengan *gadget* masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Eka, 2019).

2.1.2 Fungsi *Gadget*

Fungsi *gadget* yang paling utama bagi manusia adalah untuk mempermudah segala pekerjaan para pengguna. Kemudahan dalam berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya menjadi contoh kemudahan yang bisa didapat dari menggunakan *gadget*. Memanfaatkan *gadget* dengan benar dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan. Adapun beberapa fungsi *gadget* antara lain sebagai berikut:

1) Media komunikasi

Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi jarak jauh. Komunikasi dengan media seperti *smartphone*, *laptop*, *smartwatch*, dan lain sebagainya dapat menghubungkan komunikasi dengan dan oleh setiap orang.

2) Akses informasi

Selain digunakan sebagai media komunikasi, *gadget* juga bisa digunakan untuk mengakses berbagai macam informasi yang ada diinternet.

3) Media hiburan

Mengingat bahwa ada berbagai macam *gadget* yang diciptakan ada beberapa *gadget* yang dirancang khusus untuk tujuan hiburan. Seperti contoh *ipod* untuk mendengarkan music dan *smartphone* yang dapat digunakan untuk melihat video atau bermain game.

4) Gaya hidup

Gadget saat ini sudah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia sehingga tidak bisa terlepas dari benda tersebut. Secara tidak langsung manusia tidak menyadari bahwa kehidupan mereka dapat terpengaruh oleh *gadget* (Eka, 2019).

2.1.3 Jenis *Gadget*

Banyak sekali orang yang menganggap bahwa *gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Padahal *smartphone* adalah salah satu jenis dari

macam-macam jenis *gadget*. Agar tidak salah persepsi maka berikut ini merupakan beberapa jenis *gadget* yang banyak digunakan :

1. *Handphone*

Handphone adalah salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. *Handphone* merupakan perangkat yang begitu populer di semua kalangan bahkan pada anak-anak sekalipun. Bentuknya yang sangat praktis dan fungsi yang sangat banyak menjadi alasan banyak orang memilih untuk menggunakannya di bandingkan jenis *gadget* yang lain. Jenis *handphone* yang populer saat ini yaitu *iOS*, *Android*, dan *Windowsphone*.

2. *Laptop*

Laptop merupakan jenis *gadget* yang cukup sering digunakan untuk berbagai keperluan terutama yang menyangkut pekerjaan. Agar bisa digunakan laptop membutuhkan *operating system* seperti *Windows*, *Mac*, *Linux*, dan lainnya. Laptop terus mengalami perkembangan yang sangat gencar sehingga muncul merk-merk baru dengan teknologi yang semakin canggih.

3. *Tablet dan iPad*

Gadget jenis ini merupakan bentuk *handphone* yang lebih besar sehingga dapat menampilkan gambaryang lebih besar dari *handphone*. Namun *gadget* jenis ini jarang dipilih oleh masyarakat

karena bentuknya yang besar dan kurang praktis untuk di bawa kemanapun.

4. Kamera digital

Kamera digital juga masuk dalam kategori jenis *gadget*. Kegunaan dari kamera digital yaitu untuk menangkap gambar suatu objek baik dalam bentuk foto maupun vidio. Sama halnya dengan jenis *gadget* yang lain kamera digital juga terdapat beberapa *upgrade* seperti penyediaan lensa yang semakin canggih sehingga hasil yang didapat lebih jelas dan bagus (eka, 2019).

2.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak

Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak tersendiri bagi seorang anak. Dampak yang ditimbulkan tergantung pada cara pemanfaatan dan penggunaan nya. Adapun dampak positif *gadget* bagi anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan wawasan melalui *game* yang interaktif dan edukatif. Dampak positif tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik (Iswidamanjaya, 2014).

Selain memiliki dampak yang positif, penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. Aplikasi yang ada pada *gadget* berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah

dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan apalagi dengan akses konten yang tidak baik, dipercaya dapat berpengaruh secara negatif baik perilaku atau kemampuan anak. Berikut dibawah ini merupakan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak:

1) Menjadi pribadi tertutup

Ketika seorang anak sudah kecanduan dengan *gadget* mereka pasti akan menganggap bahwa benda tersebut adalah bagian dari hidupnya. mereka akan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *gadget*, hal tersebut akan mengganggu hubungannya dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Kegiatan belajarnya di sekolah hanya akan dilakukan sebagai formalitas saja karena anak sudah menganggap *gadget* adalah dunia yang sebenarnya. Rawan akan terjadi konflik dalam batinnya ketika dia harus bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Masalah tersebut akan menanamkan sifat tertutup atau *introvert* pada anak diusia yang sangat dini.

2) Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan dari seorang anak sebenarnya belum sepenuhnya sempurna seperti orang dewasa. Menurut ahli kesehatan mengungkapkan bahwa kematangan otak pada seseorang anak berlangsung pada usia 25 tahun. Fungsi otak bagian depan yaitu memerintahkan tubuh untuk bergerak dan reseptor pendukungnya ialah otak bagian depan yang berfungsi sebagai penghasil hormon

dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman dan tenang. Teori tersebut dapat dibayangkan bila seorang anak melihat konten yang negatif seperti pornografi atau kekerasan. Informasi tersebut akan terekam oleh memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan dalam jangka waktu yang sangat lama. Konten-konten tersebut bisa jadi membuat mereka nyaman bila tidak segera diatasi.

3) Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu sedang menggunakan *gadget* mereka cenderung akan meletakkannya lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata akan bekerja lebih keras. Kerja mata ketika menggunakan *gadget* adalah memfokuskan teks yang ada pada smartphone, jika hal itu dibiarkan akan membuat sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

4) Gangguan tidur

Kecanduan *gadget* pada anak akan membuat mereka lupa akan segala hal termasuk waktu istirahat. Bila hal tersebut tidak diperhatikan oleh orang tua secara terus-menerus maka akan mengganggu jam tidurnya. Orang tua dapat mencegah hal tersebut dengan cara membuat aturan yang dapat mendisiplinkan anak. Misalnya membuat aturan harus mematikan *gadget* saat sebelum tidur, sebab jika *gadget* masih menyala akan mengganggu tidur anak.

5) Pudarnya kreativitas

Keberadaan *gadget* cenderung dapat membuat seorang anak menjadi pribadi yang tidak kreatif. Mereka menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* hingga tidak memiliki waktu untuk mengekspresikan kemampuannya. Terlebih untuk anak yang memasuki usia prasekolah karena tak jarang mereka menyelesaikan tugas sekolahnya dengan cara *browsing* dari internet. Sangat jelas sekali bahwa tindakan tersebut akan menghambat kreativitasnya dalam berpikir (Iswidamanjaya, 2014).

2.1.5 Kecanduan *Gadget* pada Anak-anak

Indonesia telah menjadi salah satu negara dengan pengguna sosial media terbesar di dunia yang penggunanya dapat mencapai 51 juta. Kemajuan teknologi seolah-olah membunuh hambatan jarak dan waktu yang dulunya menjadi kendala orang-orang untuk melakukan komunikasi jarak jauh. Pada tahun 2012 di Indonesia hanya ada 27% anak usia balita yang menggunakan *gadget*, namun di tahun 2014 jumlah tersebut meningkat hingga 73% (Soetjiningsih, Ranuh, & Suyono, 2012).

Gadget tidak hanya beredar dikalangan orang dewasa, namun juga sudah beredar di kalangan anak usia dini yang usianya antara 2-4 tahun. Demam *gadget* pada kalangan anak-anak sudah berlangsung sejak tahun 2008 ketika *facebook* dan perkembangan teknologi mulai maju secara pesat hingga penggunanya mencapai 50% dari jumlah penduduk di dunia. Kesibukan orang tua dapat merusak pola perkembangan anak menjadi

tidak sesuai dengan usianya. Artinya ada masalah dari penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga dapat mengurangi waktu produktif anak baik untuk bermain atau belajar.

Pada era saat ini area bermain anak sudah digantikan oleh *gadget* yang telah menjadi sahabat bagi anak-anak. *Gadget* sebenarnya tidak bahaya jika digunakan dengan baik dalam pengawasan orang tua, pembatasan, dan pendampingan. *Gadget* sudah seperti benda ajaib karena berisi banyak sekali aplikasi yang disukai oleh anak-anak, bahkan seolah-olah bisa menghipnotis mereka untuk selalu menggunakannya dalam waktu berjam-jam. Konten yang tersedia pada *gadget* tidak semuanya positif, namun juga ada konten negatif yang dapat merusak seperti pornografi, ajaran yang sesat, bahkan kekerasan yang dapat ditiru oleh anak-anak (Jarotwijayanarko & Setiawati, 2016).

Kecanduan *gadget* pada anak dapat dilihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain *gadget*. Mereka akan cenderung tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain ketika sedang bermain *gadget*. Apabila anak tersebut sudah masuk pada tahap prasekolah, nilai akademis anak menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada disekolah (Elizabeth, 2016). Ketika sudah menjadi pecandu kemungkinan untuk berbohong akan semakin besar karena mereka harus menjaga kegagalannya dalam menyelesaikan tugas dan kewajibannya akibat internet. Selain berbohong mereka juga bisa saja bendustai diri sendiri

dengn mengatakan bahwa *gadget* tidak bahaya, dan apapun yang ia lakukan tidaklah mencederai orang lain.

Teknologi *gadget* dan apapun bentuk jenisnya memiliki kekuatan untuk merubah sikap, pendapat, keyakinan, dan perilaku individ. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak-anak bisa jadi mereka anggap sebagai perilaku yang wajar dan berkembang menjadi sifat dari anak tersebut. Karena itu orang tua harus tetap konsisten jika perilaku anak sudah melebihi batas norma dan agama yang berlaku.

2.1.6 Durasi Penggunaan Gadget

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut *American of pediatric* melarang penggunaan *gadget* pada anak yang masih berusia 24 bulan kecuali videocall untuk mengobrol atau berinteraksi. Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah harus dibatasi oleh orang tua seperti ungkapan Starburge (2011), bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 75-120 menit/hari. Pemakaian gadget dengan durasi 5-30 menit merupakan pemakaian dengan durasi yang normal, namun jika menggunakan *gadget* berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) dalam akan

menimbulkan kecanduan. Selanjutnya, pemakaian *gadget* dengan durasi sedang apabila menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

.

2.2 Anak Prasekolah

2.2.6 Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berada pada usia 4 sampai dengan usia 6 tahun. Pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Usia prasekolah disebut *the wonder years* yang artinya seorang anak memiliki keingintahuan yang tinggi. Mereka mulai belajar mengembangkan rasa ingin tahunya dan bagaimana menjadi seorang teman, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengendalikan tubuh, emosi dan berkomunikasi dengan baik (Mansur, 2019).

2.2.2 Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Menurut Muri'ah dan Khusnul (2020), menyebutkan bahwa ciri-ciri perkembangan sosial anak prasekolah yang seharusnya yaitu:

1) Usia 4 tahun

Pada usia 4 tahun mereka akan cenderung suka berantusias dalam melakukan pekerjaan terutama berkelompok dengan 2 temannya atau lebih. Sifat mandiri akan semakin tampak dari cara mereka yang sudah bisa membereskan mainannya sendiri. Dari semua kegiatan yang sudah dilakukan mereka akan sangat bahagia bila dipuji oleh orang disekitarnya.

2) Usia 5 tahun

Pada usia 5 tahun anak cenderung suka bermain dirumah karena mereka bisa dekat dengan ibu dan selalu ingin mengerjakan apa yang ibu kerjakan. Di Indonesia anak usia 5 tahun sudah saatnya memasuki dunia pendidikan yang disebut dengan taman kanak-kanak. Mereka sangat gembira saat berangkat dan pulang sekolah, namun rasa malu dan sukar berbicara masih melekat pada diri mereka. Mereka lebih suka bermain hanya dengan 2-5 orang saja. Dan diusia 5 tahun cara bekerja mereka dapat terpacu oleh kompetisi dengan anak lain.

3) Usia 6 tahun

Semakin bertambahnya usia anak mulai lepas dengan ibunya. Mereka ingin menjadi pusat diri sendiri dan selalu merasa paling benar atau menang sendiri. Di usia ini antusiasme yang influsif serta kegembiraan yang meluap-luap sangat mendominasi diri mereka sehingga dapat menjadi faktor pengganggu temannya disekolah. Mereka cenderung menyukai kebebasan dan pekerjaannya.

2.2.3 Bentuk-bentuk Perilaku Sosial Anak Prasekolah

Perkembangan sosial individu terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok individu sosial dan non-sosial. Kelompok individu sosial ialah mereka yang mampu mengikuti kelompok yang diinginkan dan diterima sebagai anggota kelompok. Ada kalanya mereka menginginkan adanya

orang lain dan merasa kesepian bila sedang sendiri. Mereka juga merasa puas dan bahagia jika selalu berada bersama orang lain. Kelompok individu non-sosial ialah orang-orang yang tidak tau apa yang diharapkan oleh orang sekitar sehingga perilaku mereka tidak sesuai dengan harapan sosial. Mereka terkadang tumbuh menjadi individu anti sosial, yang artinya mereka mengetahui harapan kelompok sosial tetapi sengaja menyimpang dari hal tersebut. Akibatnya individu tersebut ditolak atau bahkan di kucilkan oleh kelompok sosial (Yuli, 2020).

Menurut Muri'ah dan Khusnul (2020), melalui pergaulan anak atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa dan teman sebayanya mereka mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Bentuk-bentuk perilaku sosial pada masa anak-anak ialah sebagai berikut:

- 1) Pembangkangan (*negativisme*) yaitu bentuk tingkah laku melawan
- 2) Agresi (*agression*) yaitu perilaku menyerang balik secara fisik maupun melalui kata-kata.
- 3) Berselisih atau bertengkar (*quarelling*) terjadi apabila anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sifat dan perilaku teman sebayanya.
- 4) Menggoda (*teasing*) yaitu sebagai bentuk lain dari agresif.
- 5) Persaingan (*rivalli*)

2.2.4 Teori tahap perkembangan psikososial oleh Erikson (1950) adalah sebagai berikut

- 1) Tahap 1: Percaya vs tidak percaya (*trust vs mistrust*) terjadi pada usia 0 sampai 1 tahun pada tahap ini bayi sudah terbentuk rasa percaya kepada seseorang baik orang tua maupun orang yang mengasuhnya. Terbentuknya kepercayaan diperoleh dari hubungannya dengan orang lain. Kegagalan pada tahap ini apabila terjadi kesalahan dalam mengasuh atau merawat maka akan timbul rasa tidak percaya.
- 2) Tahap 2: Otonomi vs rasa malu dan ragu atau (*otonomi vs shame*) terjadi pada umur 1 sampai 3 tahun titik anak ingin melakukan hal-hal yang ingin dilakukannya sendiri dengan menggunakan kemampuan yang sudah mereka miliki seperti berjalan, berjinjit, memanjat dan memilih mainan atau barang yang diinginkannya. perasaan malu dan ragu akan timbul apabila orang tua terlalu melindungi atau tidak memberikan kebebasan atau saat anak dipaksa oleh orang tua atau orang dewasa lainnya untuk memilih atau berbuat sesuatu yang dikehendaki
- 3) Tahap 3: Inisiatif vs rasa (*initiative vs guilt*) bersalah pada usia 3 sampai 6 tahun titik perkembangan inisiatif diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan melalui kemampuan indranya. Anak akan memulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru secara aktif dalam melakukan aktivitasnya, dan apabila pada tahap ini anak dilarang atau dicegah maka akan tumbuh perasaan bersalah pada diri

anak. Perasaan bersalah timbul karena anak merasa tidak mampu berprestasi sehingga mereka tidak puas atas perkembangan yang tidak tercapai.

- 4) Tahap 4: *Industry vs inferiority* pada usia 6 sampai 12 tahun titik anak akan belajar untuk bekerjasama dan bersaing dengan anak-anak lainnya melalui kegiatan yang dilakukan baik dalam kegiatan akademik maupun dalam pergaulan melalui permainan yang dilakukan bersama. perasaan sukses dicapai anak dengan dilandasi adanya motivasi internal untuk beraktivitas yang mempunyai tujuan titik perasaan tidak adekuat dan rendah diri akan berkembang apabila anak terlalu mendapat tuntutan dari lingkungannya dan anak tidak berhasil memenuhinya. pujian atau penguatan atau *reinforcement* dari orang tua atau orang dewasa lain terhadap prestasi yang dicapai menjadi begitu penting untuk menguatkan perasaan berhasil dalam melakukan sesuatu.
- 5) Tahap 5: Identitas vs kerancuan (*identity vs reconvision*) peran pada usia 12 sampai 18 tahun titik anak remaja akan berusaha untuk menyesuaikan perannya sebagai anak yang sedang berada pada fase transisi dari kanak-kanak menuju dewasa kejelasan identitas diperoleh apabila ada kepuasan yang diperoleh dari orang tua atau lingkungan tempat dia berada, yang membantunya melalui proses pencarian identitas diri sebagai anak remaja, sedangkan

ketidakmampuan dalam mengatasi konflik akan menimbulkan kerancuan peran yang harus dijalankan (Wulandari, 2016).

2.3 Perkembangan Sosial Pada Anak

2.3.1 Definisi Perkembangan Pada Anak

Perkembangan merupakan sebuah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dan meningkatnya fungsi tubuh menjadi lebih kompleks. Perkembangan menyangkut proses bertambahnya sel tubuh, jaringan tubuh, organ, dan sistem organ yang bekerja sesuai fungsi masing-masing. Perkembangan meliputi perkembangan kognitif, Bahasa motoric emosi, dan perkembangan sosial. Perkembangan memiliki sifat progresif, terarah, dan terpadu, kata progresif sendiri memiliki arti bahwa setiap perubahan yang terjadi mempunyai arah tertentu dan cenderung maju ke depan. Terarah dan terpadu memiliki makna bahwa apapun yang terjadi saat ini sebelumnya, dan beikutnya salaing berkaitan (Soetjiningasih, Ranuh, & Suyono, 2012).

2.3.2 Definis Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah perkembangan kemampuan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Mula-mula anak-anak hanya mengenal orang tua yang paling dekat dengan dirinya, yaitu ibunya, selanjutnya orang yang serumah dengan bertambahnya usia

anak, perlu dikembangkan pergaulan yang lebih luas. Anak perlu berkawan dan perlu diajarkan aturan-aturan, disiplin, sopan-santun, dan lain-lain. bayi dikelilingi oleh suatu jejaring sosial (Soetjiningsih, Ranuh, & Suyono, 2012).

Perkembangan sosial pada anak dimaksud sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya.

2.3.3 Proses Perkembang Sosial Pada Anak

Proses perkembangan sosial pada anak meliputi proses perkembangan sensori. Proses sensori yaitu proses untuk berinteraksi dengan lingkungan dipengaruhi oleh kebutuhan sosial bayi-bayi mempunyai kemampuan diskriminasi lebih besar terhadap suara sosial dalam kurung sosial yaitu suara-suara yang mempunyai makna, daripada stimulus bukan sosial atau kegaduhan lingkungan. terdapat dua teori primer perkembangan sosial yaitu model epigenetic dan model jejaring sosial dalam model epigenetik hubungan ibu dan anak dianggap sangat penting jika hubungan tersebut negatif maka hubungan dengan orang lain

akan buruk jika hubungan tersebut positif maka hubungan sosial yang lain juga akan baik model jejaring sosial mengakui bahwa hubungan anak dan ibu relatif penting tetapi juga mengakui bahwa ada kemampuan hubungan lain untuk mengimbangi tidak ada atau buruknya hubungan ibu dan anak (Rohman, 2019).

Pada usia 2-6 tahun secara bertahap anak-anak belajar bagaimana menjadi anggota sosial. Tugas utama pada usia ini yaitu sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Proses sosialisasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pola asuh orang tua, hubungan dengan saudara kandung, teman sebaya, kondisi lingkungan, dan kondisi tempat tinggal anak. Selama masa prasekolah anak-anak dan teman sebayanya mulai aktif melakukan peran dalam perkembangan sosial. Hubungan anak-anak dengan teman sebayanya berbeda dengan interaksi mereka kepada orang yang lebih dewasa. Pada masa prasekolah anak-anak sudah mampu mengenal kata nakal, baik, jahat, bisa mengenal orang dengan namanya, sudah bisa membedakan teman yang baik dengan yang buruk dan mampu bekerja sama dengan teman sebayanya (Ndari, Vinayastri, & Masykuroh, 2018).

2.3.4 Tanda-tanda Masalah Perkembangan Sosial Pada Anak

Penyebab umum yang dapat menyebabkan keterlambatan pertumbuhan pada anak antara lain gangguan *genetic* atau kromosom

seperti *sindrome down*, gangguan atau infeksi susunan saraf seperti palsi serebral, spina bifida, sindrom rubella, dan bayi yang mengalami sakit berat pada awal kehidupan sehingga memerlukan perawatan yang intensif. Masalah perkembangan pada anak tidak hanya terjadi pada awal kelahiran dan penyakit bawaan saja. Setiap proses perkembangan pada anak dapat timbul masalah yang berbeda-beda seperti gangguan perkembangan sosial.

Tanda bahaya pada proses perkembangan sosial pada anak berbeda-beda setiap tahap usia. Pada usia 6-9 bulan anak sudah bisa merespon interaksi yang dilakukan oleh orang didekatnya dengan cara tersenyum. Berbeda halnya pada anak yang memiliki tanda gangguan perkembangan sosial, mereka akan cenderung diam dan tidak berekspresi apapun ketika diajak berinteraksi. Saat berusia 12 bulan anak tidak akan merespon apabila dipanggil namanya. Memasuki usia 15 bulan anak masih belum bisa mengatakan apapun kecuali menangis. Usia 18 bulan mereka belum bisa bermain ataupun berimajinasi dengan pikirannya. Pada usia 24 bulan mereka bahkan belum bisa menggabungkan 2 kata yang berarti. Sejak usia 3 tahun dan seterusnya mereka akan kesulitan berbicara dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya (Soenarto, 2019).

2.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Menurut hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (2016), salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Kebiasaan bermain *gadget* akan membuat anak menjadi abai terhadap dengan orang disekitarnya. Sedangkan menurut Soetjingsih (2012) menyatakan bahwa terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu faktor genetik dan faktor lingkungan.

1) Faktor genetik

Faktor genetik mempunyai peran utama dalam mencapai akhir proses pertumbuhan anak, yang termasuk faktor genetik antara lain adalah berbagai faktor bawaan yang normal dan patologi seperti jenis kelamin, suku bangsa atau bahasa. Perkembangan genetik yang baik apa bila berinteraksi dengan lingkungan yang positif maka akan mendapatkan hasil yang optimal.

2) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang paling menentukan tercapai atau tidaknya potensi yang dimiliki. Lingkungan baik akan memungkinkan tercapainya potensi genetik sedangkan yang tidak baik akan menghambat. Lingkungan ini merupakan lingkungan biofisik psikososial yang mempengaruhi individu setiap hari mulai dari

konsepsi sampai akhir hayatnya. Secara garis besar faktor lingkungan dibagi menjadi tiga yaitu :

a) Faktor lingkungan prenatal

Faktor lingkungan prenatal terhadap perkembangan anak antara lain gizi ibu pada waktu hamil, mekanis, toksik / zat kimia, endokrin, radiasi dan infeksi.

b) Faktor lingkungan perinatal

c) Faktor lingkungan pascanatal

Pada faktor lingkungan pasca natal dibagi menjadi beberapa faktor sebagai berikut:

1. Faktor biologis

a. Ras/suku bangsa

Bangsa yang berkulit putih atau ras Eropa mempunyai perkembangan somatik lebih tinggi daripada bangsa berkulit coklat atau Asia. Adanya kesenjangan sosial yang diakibatkan perbedaan warna kulit menjadi hal yang masih belum ada penyelesaiannya.

b. Jenis kelamin

Dikatakan lebih kuat laki-laki dibanding anak perempuan namun hal ini belum ada penelitiannya tetapi mungkin karena laki-laki sering dipandang bisa melakukan apapun yang wanita tidak bisa lakukan.

c. Umur

Umur yang paling rawan adalah umur 3 tahun, dimana saat usia tersebut anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu terutama hal-hal yang berbau fantasi.

2. Faktor psikososial

a. Stimulasi

Anak yang mendapatkan stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan stimulasi. Stimulasi akan mengoptimalkan potensi genetik yang dimiliki. Lingkungan kondusif akan membantu perkembangan fisik dan mental yang baik, sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan mengakibatkan perkembangan anak di bawah potensi genetiknya.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat dibentuk sejak dini dengan memberikan lingkungan yang sesuai untuk belajar, misalnya perpustakaan buku-buku yang menarik minat baca anak dan berkualitas, suasana tempat belajar yang tenang minat baca anak serta sekolah yang tidak terlalu jauh dari rumah.

c. Reward atau hukuman yang wajar

Jika anak melakukan perbuatan yang baik atau benar kita wajib memberi sebuah reward, misalnya pujian, belaian

ataupun tepuk tangan, hal tersebut akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi anak untuk mengulangi tingkah laku yang baik. Begitu juga sebaliknya apabila anak-anak melakukan hal yang tidak baik atau buruk maka wajib diberikan hukuman secara objektif dan disertai dengan penjelasan pengertian dan maksud hukuman tersebut. Hukuman diberikan bukan untuk melampiaskan kebencian, kemarahan, atau penganiayaan pada anak.

d. Kelompok sebaya

Anak membutuhkan teman sebaya untuk bermain atau bersosialisasi dengan lingkungannya. Perhatian dari orang tua tetap penting untuk memantau dengan siapa apa anak bergaul, karena teman sebaya dapat mempengaruhi untuk hal-hal yang tidak baik seperti membangkang orang tua.

e. Sekolah

Pendidikan yang bagus atau yang baik dapat meningkatkan taraf hidup anak di masa depannya. Saat ini, masih ada yang menjadi masalah sosial anak adalah anak yang terpaksa tidak pergi ke sekolah karena harus membantu orang tua mencari nafkah. Selain itu perhatian pemerintah terhadap mutu pendidikan dirasa masih kurang.

f. Cinta dan kasih sayang

Salah satu yang menjadi hak anak adalah dicintai dan dilindungi. Seorang anak membutuhkan kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orang tuanya, agar kelak mereka menjadi anak yang tidak sombong dan bisa menghargai seseorang. Namun, kasih sayang yang diberikan secara berlebihan akan menjurus ke arah yang memanjakan hal tersebut dapat menghambat perkembangan kepribadian anak. Akibatnya, anak akan menjadi manja, kurang mandiri, kurang bertanggung jawab, dan kurang bisa menerima kenyataan.

g. Kualitas interaksi anak-orang tua

Interaksi yang baik antara anak dan orang tua akan menimbulkan keakraban dalam keluarga. Anak akan lebih terbuka kepada orangtua, sehingga komunikasi dapat timbal balik dan segala permasalahan mudah dipecahkan bersama. Interaksi tidak ditentukan oleh lama waktu bersama anak tetapi lebih ditentukan kan dengan kualitas interaksi tersebut.

3. Faktor keluarga dan adat istiadat

a. Pekerjaan/pendapatan keluarga

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang perkembangan anak karena orangtua dapat memenuhi semua kebutuhan anak.

b. Pendidikan ayah/ibu

Pendidikan orang tua menjadi faktor yang penting untuk perkembangan anak karena orang tua yang memiliki pendidikan baik dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara mengasuh anak yang baik.

c. Jumlah anak

Jumlah anak yang banyak pada sebuah keluarga dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan kasih sayang yang akan diterima oleh masing-masing anak terlebih jika jarak anak terlalu dekat. Pada keluarga yang memiliki sosial ekonomi rendah jumlah anak yang banyak dapat menyebabkan kurangnya kasih sayang dan perhatian karena mereka akan selalu sibuk mencari cara agar kebutuhan keluarga dapat terpenuhi.

d. Kepribadian ayah/ibu

Kepribadian ayah dan ibu yang tertutup akan menimbulkan ketiadaan hubungan emosional. Apabila orang tua dapat memahami emosional anak serta dapat mengajarkan pada anak tentang cara mengenal dan

mengendalikan emosi anaknya akan mempunyai kontrol emosi yang bagus.

e. Pola pengasuhan

Pola pengasuhan setiap orang tua berbeda-beda anak yang dibesarkan dengan pola pengasuhan permisif kalau sudah besar anak akan cenderung kurang bertanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang buruk, dan sering memiliki persepsi buruk dalam melakukan kan sesuatu. Sementara itu, anak yang dibesarkan dengan pola pengasuhan demokratis akan mempunyai penyesuaian diri dan sosial yang lebih baik, anak akan menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab.

f. Agama

Untuk mengajarkan seorang anak berbuat baik maka sejak dini orang tua perlu memberikan pengajaran agama pada anak agar kelak mereka menjadi anak yang bermoral tinggi dan beretika.

2.3.6 Klasifikasi Perkembangan Anak Prasekolah

1) Perkembangan motorik

Perkembangan motorik pada anak saat usia prasekolah (3-6 tahun) ada ciri yang jelas berbeda antara anak usia bayi dan anak usia prasekolah. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh,

berat, panjang badan dan keterampilan yang mereka miliki. Bertambahnya usia, perbandingan antar bagian tubuh akan berubah. Gerakan anak usia prasekolah lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola. Perkembangan lain yang terjadi pada anak usia prasekolah, umumnya ialah jumlah gigi yang tumbuh mencapai 20 buah. Gigi yang permanen tidak akan tumbuh sebelum anak berusia 6 tahun. Kepala dan otak mereka telah mencapai ukuran orang dewasa pada saat anak mencapai usia prasekolah. Perkembangan motorik terbagi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi antar otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari, melempar dan naik. Motorik halus berkaitan dengan gerakan yang menggunakan otot halus, seperti menggambar, menggunting, melipat kertas, meronce, dan lain sebagainya.

2) Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan. Piaget menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari

empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan kongkret operasional dan tahapan formal operasional 24.

3) Perkembangan Bahasa

Bahasa sebagai alat komunikasi tidak hanya berupa bicara, dapat diwujudkan dengan tanda isyarat tangan atau anggota tubuh lainnya yang memiliki aturan sendiri yang berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas. Dalam membicarakan perkembangan bahasa terdapat 3 butir yang perlu dibicarakan.

4) Perkembangan Sosial

Merupakan perkembangan yang membahas tentang perkembangan kepribadian manusia, khususnya yang berkaitan dengan emosi, motivasi dan perkembangan kepribadian (Patmonodewo, 2013)

2.3.7 Skrining perkembangan Menurut DENVER

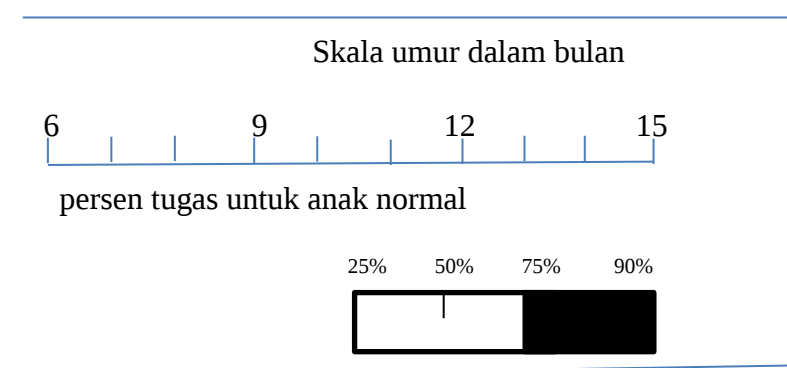
Denver Developmental Screening Test (DDST) atau yang dikenal dengan Tabel/Tes Denver II merupakan salah satu metode skrining untuk menemukan penyimpangan perkembangan pada anak usia 0-6 tahun. Tujuannya adalah menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan umurnya, digunakan untuk memonitor dan memantau perkembangan bayi atau anak dengan kecurigaan terjadinya penyimpangan perkembangan secara berkala. Dalam tes Denver II terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu perilaku sosial, motorik halus, motorik kasar, dan Bahasa sesuai kelompok usianya. Umur anak perlu ditetapkan terlebih dahulu

menggunakan patokan satu bulan 30 hari dan satu tahun yaitu 12 bulan. Perhitungan usia dapat menggunakan cara sebagai berikut: contoh, yusuf lahir pada tanggal 23 Mei 2019 dari kehamilan cukup bulan lalu tes dilakukan pada tanggal 5 oktober 2021, maka perhitungannya adalah seperti berikut :

$$\begin{array}{r} 2021-10-5 \\ \underline{2019-5-23} \\ 2-4-12 \end{array} \quad \begin{array}{l} \text{Usia yusuf} \\ \text{Usia yusuf} = 2 \text{ tahun } 4 \text{ bulan } 12 \text{ hari} \end{array}$$

Formulir DENVER II

1. Pada garis paling atas dan dasar terdapat skala umur dalam bulan dan tahun, mulai lahir sampai usia 6 tahun. Untuk 24 bulan pertama, setiap jarak antara 2 tanda garis tegak menunjukkan skala 1 bulan. Selanjutnya mulai usia 24 bulan sampai 6 tahun, setiap jarak antara 2 garis tegak menunjukkan skala 3 bulan.
2. Setiap tugas perkembangan terdiri dari 1 gambar segi 4 panjang dimana tergambar kemampuan perkembangan anak 25%, 50%, 75%, dan 90% terdapat baku perkembangan anak menurut umur seperti berikut:



Cara Skrining:

1. Ada satu tabel dan satu petunjuk yang harus disiapkan.
2. Tetapkan usia kronologis anak jika anak prematur.
3. Buat garis lurus (vertikal) dari atas sampai bawah sesuai dengan usia anak.
4. Uji semua item dengan cara: Pertama pada tiap sektor, uji 3 hal yang berada di sebelah kiri garis umur tanpa menyentuh batas usia, uji hal yang berpotongan pada garis usia, hal sebelah kanan tanpa menyentuh garis usia sampai anak gagal
5. Hitung berapa banyak yang Fail dan Pass.

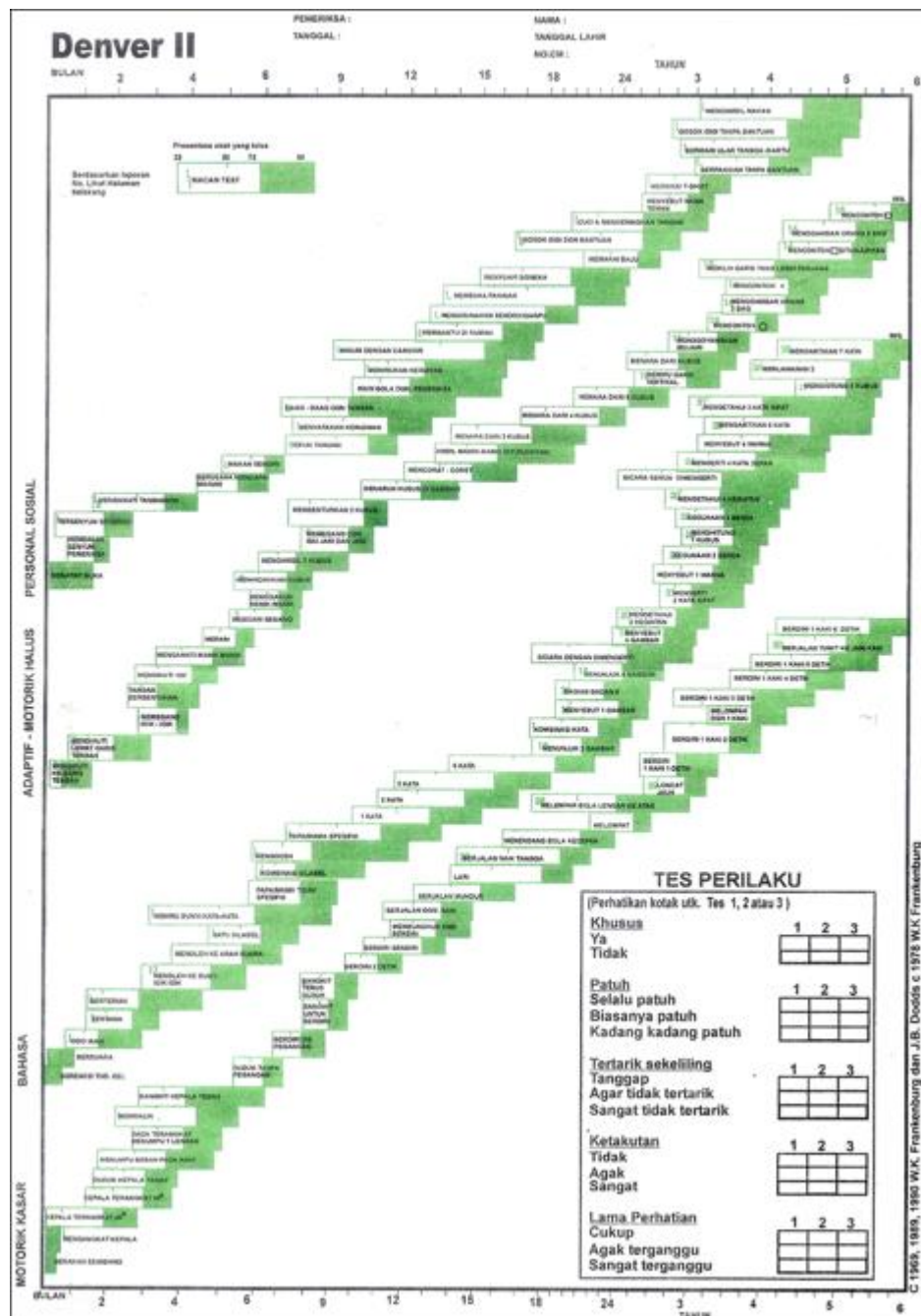
Penilaian:

- 1) F (*Fail/gagal*), jika anak tidak mampu melakukan uji coba dengan baik
- 2) R (*Refusal/menolak*), jika anak menolak untuk uji coba
- 3) P (*Pass/lewat*), jika anak dapat melakukan uji coba dengan baik
- 4) NO (*No Opportunity*), jika anak tidak punya kesempatan untuk melakukan uji coba karena ada hambatan

Interpretasi dari Nilai Denver II:

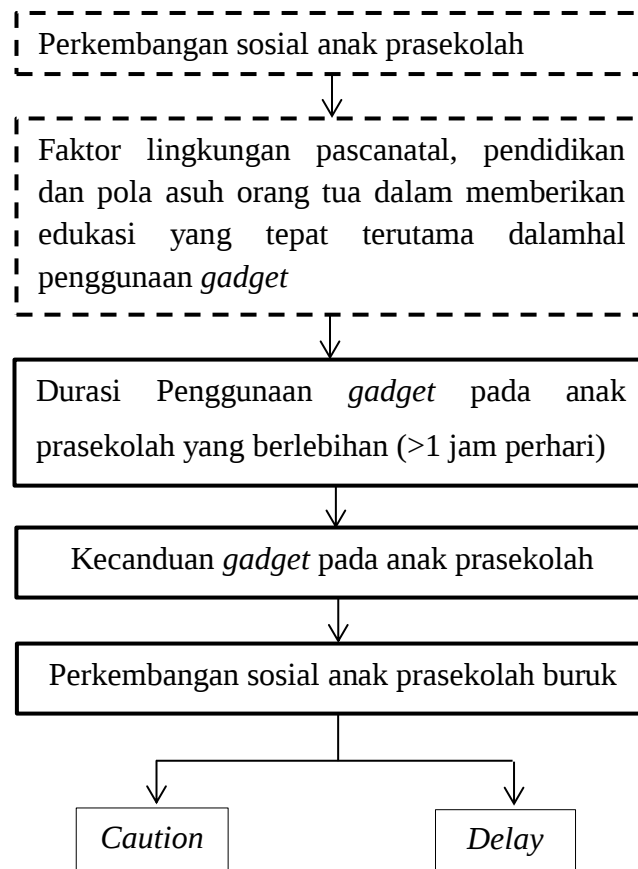
- 1) *Advanced*: Anak mampu melaksanakan tugas pada hal-hal di sebelah kanan garis umur, lulus kurang dari 25 persen anak yang lebih tua dari usia tersebut garis umur

- 2) *Normal*: Anak gagal/menolak tugas pada hal-hal disebelah kanan garis umur, lulus/gagal/menolak pada item antara 25-75 persen (warna putih)
- 3) *Caution*: Anak gagal/menolak pada hal-hal antara 75-90 persen (warna hijau)
- 4) *Delay*: Gagal/menolak hal-hal yang ada disebelah kiri dari garis umur.



Gambar 2.1 formulir skrining perkembangan anak menggunakan DENVER II

2.4 Kerangka Teori



Keterangan :

- [Dashed Box] : tidak diteliti
 [Solid Box] : diteliti
 —————> : terdapat hubungan

Gambar 2.2 Kerangka teori hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Strategi Pencarian *Literature*

3.1.1 Protokol dan Registrasi

Seluruh rangkuman dalam bentuk *literature review* mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Protokol dan evaluasi dari *literature review* akan menggunakan ceklist PRISMA sebagai upaya menentukan pemilihan studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari *literature review* ini.

3.1.2 Database Pencarian

Penelitian ini merupakan *literature review*, dimana data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang bukan diperoleh dari pengamatan langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pencarian sumber data sekunder dilakukan pada bulan Agustus - September 2020 berupa artikel dan jurnal nasional atau internasional yang menggunakan data base *Researchgate* dan *Google Scholar*.

3.1.3 Kata Kunci

Strategi dalam pencarian data yang dilakukan penulis dalam membuat *literature review* ini adalah dengan menggunakan kata kunci: durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak dan anak prasekolah, *using gadget and social development and preschooler*.

3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Strategi yang digunakan dalam mencari artikel menggunakan PIOS framework, yaitu terdiri dari:

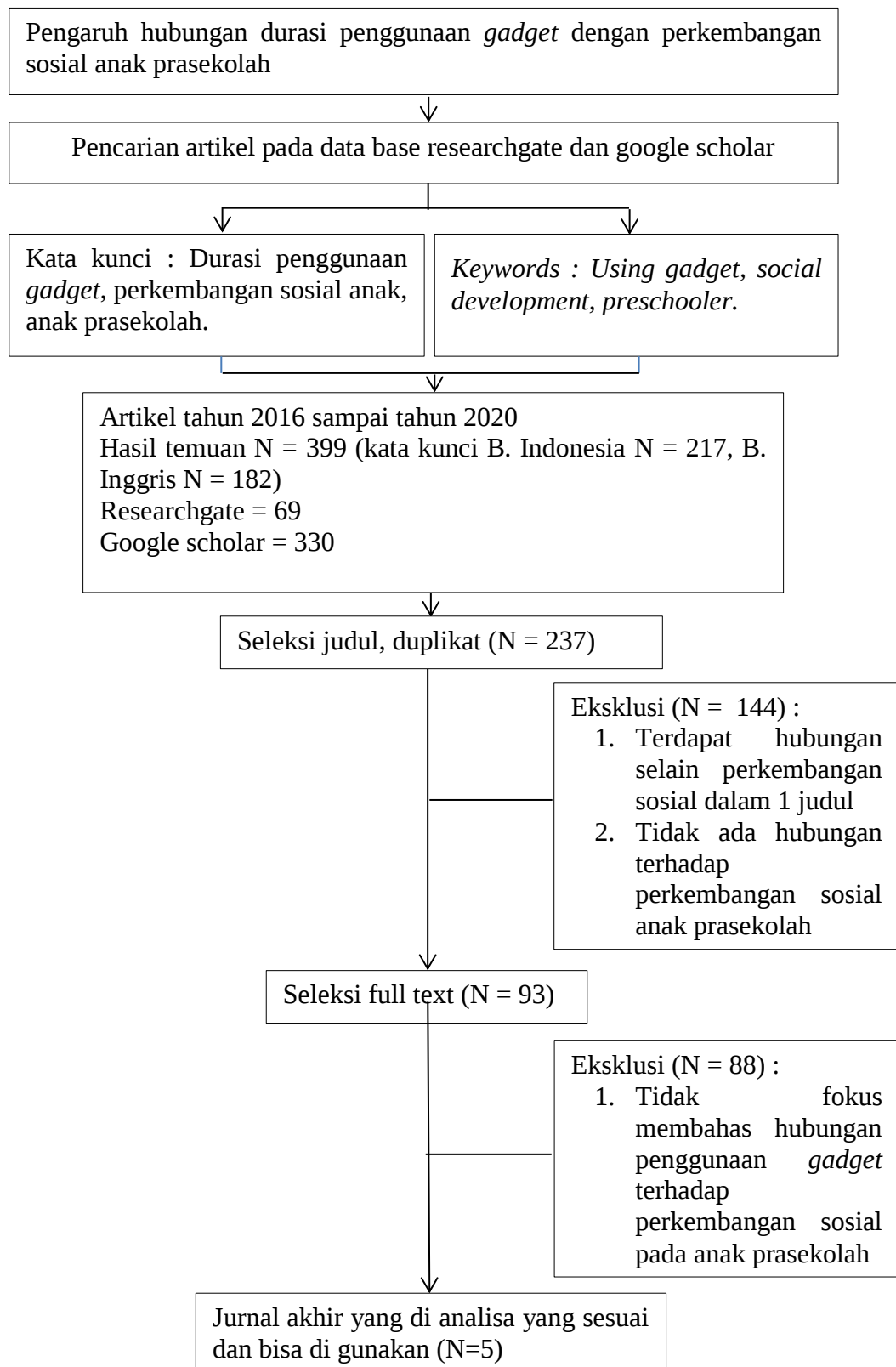
Tabel 3. 1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi dengan Format PIOS

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population / problem</i>	Kriteria populasi dalam penelitian ini merupakan anak prasekolah yang bermain <i>gadget</i>	Subyek yang dibahas hanya tentang anak prasekolah secara umum.
<i>Instrument</i>	Kuisisioner, DDST	Jurnal yang menggunakan instrument selain kuisisioner dan DDST
<i>Outcome</i>	Terdapat hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosia anak prasekolah	Jurnal selain hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosia anak prasekolah
<i>Study design</i>	<i>Cross-sectional</i>	Jurnal yang menggunakan selain <i>design Cross-sectional</i>
<i>Publication years</i>	Tahun 2016 dan setelahnya	Sebelum tahun 2016
<i>Language</i>	Bahasa indonesia dan bahasa inggris	Selain Indonesia dan bahasa Inggris

3.3.1 Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Strategi dalam pencarian data yang dilakukan penulis dalam membuat *literature review* ini adalah dengan menggunakan kata kunci :

durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak dan anak prasekolah, *using gadget and social development and preschooler*. Pencarian dalam database dilakukan di Researchgate sejumlah 69 jurnal dan Google scholar sejumlah 330. Berdasarkan artikel dalam rentang mulai dari tahun 2016 hingga tahun 2020, dilihat dari seleksi judul dan duplikat didapatkan jurnal sejumlah 237 dan seleksi full text sebanyak 94. Jurnal akhir yang dianalisa yang sesuai dan bisa digunakan sebanyak 5 jurnal yang akan dilakukan *review*.



Gambar 3.1 Kerangka kerja *Literature Review* berdasarkan PRISMA

3.4 Cara Analisis Data

Dalam membuat sebuah *literature review* peneliti harus memahami permasalahan yang sedang diteliti. Tujuan dari literature review ini untuk mendapatkan gambaran tentang penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. *Literature review* dapat membantu seseorang dalam menyusun kerangka teori untuk menyelesaikan rumusan masalah yang orang lain buat. Untuk mereview sebuah *literature* ada beberapa cara yang dapat digunakan yaitu :

1. Mencari kesamaan dari beberapa jurnal yang dipilih
2. Mencari ketidaksamaan
3. Memberikan pandangan mengenai perbedaan dan kesamaan yang sudah ada
4. Membandingkan hasil dari semua jurnal
5. Mengambil kesimpulan (Listianingsih, 2017)

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil

4.1.1 Karakteristik Studi

Hasil penelusuran jurnal dan artikel pada penelitian berdasarkan literature review dengan judul “Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah” didapatkan 5 jurnal. Seluruh jurnal yang terpilih membahas tentang hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Berikut ini hasil analisis jurnal yang di tampilkan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pencarian Jurnal

Nomor artikel	Peneliti	Nama Jurnal & Volume	Judul & tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis	Hasil Pnelitian	Data Base
1	Yuniarti, Rialike Burhan, Epti Yorita, Reka Lagora,	Advances in Health Sciences Research (AHSR), Volume 14,	Use of <i>gadget</i> duration and development of preschool children in Bengkulu city (2018)	DESAIN: <i>cross-sectional</i> POPULASI/SAMPLE: orang tua atau wali siswa yang memiliki anak usia 5-6 tahun di kelas B1 dan B3 berjumlah 46 anak.	1. Hasil uji <i>Chi Square</i> menunjukkan $p = 0,002$ ($\text{sig} \leq 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan	Research Gate

	Ika Puspa Dewi			Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang VARIABEL: Variable independen (durasi penggunaan <i>gadget</i>) Variable dependen (perkembangan sosial) INSTRUMEN: Questioner ANALISIS: <i>Chi-Square</i>	anak prasekolah di Kota Bengkulu Tahun 2018. 2. Sebanyak 70 % anak prasekolah menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi yang tidak normal />1 jam perhari 3. Sebanyak 70% anak prasekolah memiliki perkembangan sosial yang tidak sesuai.
2	Riyanti Imron	Jurnal Keperawatan, Volume XIII, No. 2,	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emotional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan (2017)	DESAIN: desain penelitian analitik dengan pendekatan <i>Cross Sectional</i> POPULASI/SAMPLE: seluruh anak prasekolah yang diikutkan dalam program PAUD di PAUD Percontohan Tunas Ceria Tanjung Bintang Lampung	1. Hasil uji statistik didapatkan p-value = 0,001 < α (0.05) artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah. 2. Data dari hasil distribusi penggunaan <i>gadget</i>

				Selatan tahun ajaran 2016-2017 berjumlah 96 orang dengan sampel sebesar jumlah populasi VARIABEL: Variable independen (durasi penggunaan <i>gadget</i>) Variable dependen (perkembangan sosial) INSTRUMEN: Kuisioner ANALISIS: <i>Chi-Square</i>	sebanyak 51 orang (63%) menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi yang rendah / setengah jam perhari dan durasi yang tinggi / >1 jam perhari sebanyak 30 orang (37%). 3. Anak dengan perkembangan sosial baik sebanyak 41 anak (50,6%), perkembangan sosial sedang sebanyak 24 anak (29,6%), dan sebanyak 16 anak (19,8%) memiliki perkembangan sosial yang buruk.
3	Khairul Putriana, Eka Adithia Pratiwi, Indah Wasliah	urnal Kesehatan Qamarul Huda, Volume 7, Nomor 2	Hubungan durasi dan intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di TK Cendikia desa Lingsar tahun	DESAIN: <i>cross sectional</i> POPULASI/SAMPLE: Populasi yang digunakan sebanyak 34 anak, Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling, VARIABEL:	1. Hasil uji <i>Chi Square</i> Google menunjukkan bahwa <i>scholar</i> durasi penggunaan <i>gadget</i> ($p = 0,032$ $\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain <i>gadget</i> dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5

			(2019)	Variable independen (durasi dan intensitas penggunaan <i>gadget</i>) Variable dependen (perkembangan sosial) INSTRUMEN: DDST dan lembar observasi ANALISIS: <i>Chi-Square</i>	tahun. 2. Anak yang bermain <i>gadget</i> dengan durasi tinggi / 75-120 menit yaitu sebanyak 8 responden (23,5%), sedangkan anak yang bermain <i>gadget</i> dengan durasi sedang / 40-60 menit yaitu sebanyak 15 responden (44,1%), dan anak yang bermain <i>gadget</i> dengan durasi rendah / 5-30 menit sebanyak 11 responden (32,4%). 3. Sebanyak 4 anak (11,85) mengalami perkembangan sosial suspek dan sebanyak 30 anak (88,2%) memiliki perkembangan sosial yang normal	
4	Tutik Hidayati, Yessy Nur Endah	Jurnal Ilmiah Kebidanan, Volume 6, No. 2, halaman 107-118	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Kemandirian Dan Kematangan	DESAIN: Desain penelitian yang digunakan adalah <i>cross sectional</i>. POPULASI/SAMPLE:	1. Hasil uji Spearman Rank antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemandirian anak diperoleh nilai p value	Research Gate

	Sary,Iis Hanifah	Sosial Anak Pra Sekolah (2019)	Populasi pada penelitian ini yaitu semua ibu yang mempunyai anak prasekolah di Di TK Putra Bangsa sebanyak 90 orang. Sampling: Menggunakan Total Sampling. VARIABEL: Variable independen (penggunaan <i>gadget</i>) Variable dependen (kemandirian dan kematangan sosial) INSTRUMEN: Kuesioner ANALISIS: <i>Spearman Rank</i>	0,000 < α 0,05, maka ha diterima sehingga ada Hubungan penggunaan gadget dengan kematangan sosial anak. 2. Penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi sebanyak 57 orang (63,3%) dan penggunaan <i>gadget</i> yang rendah sebanyak 33 orang (36,7%). 3. Ditemukan sebanyak 6 anak (6,7%) memiliki kematangan sosial yang tinggi, anak yang memiliki kematangan sosial sedang sebanyak 22 anak (24,4%), dan anak yang memiliki tingkat kematangan sosial rendah sebanyak 62 anak (68,9%).
5	Sujianti	Jurnal Kebidanan, Volume 8, Nomor 1 p-ISSN.2089-7669 e-ISSN.	Hubungan lama dan frekuensi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak	DESAIN: Desain penelitian yang digunakan adalah cross sectional. POPULASI/SAMPLE: populasi target adalah 1. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P = 0.577$ ($P > 0.05$) maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan proporsi perkembangan sosial

2621-2870	prasekolah di TK Islah Al-Irsyad 01 Cilacap (2018) semua orang tua anak pra sekolah usia 5-6 tahun yang menggunakan <i>gadget</i> tahun 2018 sebanyak 212. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah simple random sampling. Setelah menggunakan rumus, besar sampel menjadi 50 orang. VARIABEL: Variable independen (lama dan frekuensi penggunaan <i>gadget</i>) Variable dependen (perkembangan sosial) INSTRUMEN: Kuisisioner dari Gunawan MAA (2017) ANALISIS: <i>Chi Square</i>	antara lama penggunaan <i>gadget</i> yang normal dan sering (tidak ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial). 2. Lama penggunaan <i>gadget</i> dengan hasil sebanyak 33 orang (62,2%) menggunakan <i>gadget</i> secara normal / <1jam perhari dan yang sering menggunakan <i>gadget</i> / >1jam perhari sebanyak 20 orang (37,8%). 3. Perkembangan sosial anak dengan perkembangan sosial baik sebanyak 27 anak (51%) sedangkan anak dengan perkembangan sosial kurang baik sebanyak 26 anak (49%).
-----------	---	--

4.1.2 Karakteristik Responden

Table 4.2 Karakteristik responden berdasarkan pendidikan orang tua

Nomer Artikel	Nama Penulis (Tahun)	Tingkat Pendidikan Orang Tua	Jumlah (n)	Presentase
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Tidak disebutkan	-	-
2	Imron, (2017)	SMA	58	46,9%
3	Putriana, dkk. (2019)	Tidak disebutkan	-	-
4	Hidayati, dkk. (2019)	SD	48	53,3%
		SMP	17	18,9%
		SMA	18	20%
		Sarjana	7	7,8%
5	Sujianti, dkk. (2018)	SMA	15	28%
		Sarjana	38	72%

Berdasarkan table 4.2 didapatkan hasil bahwa mayoritas responden memiliki orang tua yang berpendidikan SMA. Masing-masing pada artikel 2 sebanyak 58 orang, artikel ke-4 sebanyak 18 orang, dan artikel ke-5 sebanyak 15 orang. Selain itu terdapat 2 artikel yang tidak meneliti tentang pendidikan orang tua.

Tabel 4.3 Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua

Nomer artikel	Nama Penulis (Tahun)	Pekerjaan orang tua	Jumlah (n)	Presentase
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Tidak disebutkan	-	-
2	(Imron, 2017)	IRT	36	44,4%
3	Putriana, dkk. (2019)	Tidak disebutkan	-	-
4	Hidayati, dkk. (2019)	IRT	66	73,7%
		Swasta	17	18,9%
		Guru	7	7,8%
5	Sujianti, dkk. (2018)	Bekerja	29	55%
		IRT	24	45%

Berdasarkan tabel 4.2 mendapatkan hasil bahwa mayoritas orang tua responden bekerja sebagai ibu rumah tangga. Masing-masing pada artikel 2 sebanyak 44,4%, artikel ke-4 sebanyak 73,7% orang, dan artikel ke-5 sebanyak 45% orang. Sedangkan terdapat 2 artikel yang tidak meneliti tentang pekerjaan orang tua.

Tabel 4.4 karakteristik responden berdasarkan jumlah anak dalam keluarga

Nomer artikel	Nama Penulis (Tahun)	Jumlah anak	Jumlah (n)	Presentase
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Tidak disebutkan	-	-
2	(Imron, 2017)	Tidak disebutkan	-	-
3	Putriana, dkk. (2019)	Tidak disebutkan	-	-
4	Hidayati, dkk. (2019)	Tidak disebutkan	-	-
5	Sujianti, dkk. (2018)	≤ 2 >2	41 12	77% 23%

Menurut tabel 4.4 mendapatkan hasil bahwa hanya terdapat 1 artikel yang mencantumkan karakteristik responden berdasarkan jumlah anak dalam keluarga yaitu artikel 5. Pada artikel tersebut memperoleh data jumlah anak ≤ 2 sebanyak 41 keluarga atau 77% dan jumlah anak >2 sebanyak 12 keluarga atau 23%.

Tabel 4.5 karakteristik responden berdasarkan tipe keluarga

Nomer artikel	Nama Penulis (Tahun)	Tipe keluarga	Jumlah (n)	Presentase
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Tidak disebutkan	-	-
2	(Imron, 2017)	Tidak disebutkan	-	-
3	Putriana, dkk. (2019)	Tidak disebutkan	-	-
4	Hidayati, dkk. (2019)	Tidak disebutkan	-	-
5	Sujianti, dkk. (2018)	Nuclear family	53	100%
		Extended family	0	0

Berdasarkan tabel 4.5 mendapatkan hasil bahwa 4 artikel tidak menyebutkan tentang karakteristik responden berdasarkan tipe keluarga. hanya terdapat 1 artikel yang menyebutkan tentang karakteristik tersebut yaitu artikel ke-5. Pada artikel ke-5 memperoleh data sebanyak 53 keluarga merupakan tipe keluarga nuclear family atau sebanyak 100% dan keluarga dengan tipe extended family berjumlah 0 atau tidak ada.

4.2 Analisis

4.2.1 Durasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Table 4.6 Durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah

Nomer artikel	Nama Penulis (tahun)	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Jumlah	presentase
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Normal (<1jam/hari)	9	30,0%
		Tidak normal (>1jam/hari)	21	70,0%
2	Imron, (2017)	Rendah (30 menit/hari)	51	63%
		Tinggi (>30 menit/hari)	30	37%
3	Putriana, dkk. (2019)	Rendah (5-30 menit)	11	32,4%
		Sedang (40-60 menit)	15	44,1%
		Tinggi (75-120 menit)	8	23,5%
4	Hidayati, dkk. (2019)	Rendah (30 menit/hari)	33	36,7
		Tinggi (>30 menit/hari)	57	63,3%
5	Sujianti, (2018)	Normal (<1jam/hari)	33	62,2%
		Sering (>1jam/hari)	20	37,8%

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwasannya ada 2 artikel yang mayoritas responden menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi / tidak normal yaitu 70% dan 63,3% . Terdapat 2 artikel yang menjelaskan bahwasannya mayoritas anak prasekolah menggunakan *gadget* dengan durasi rendah / normal yaitu 37% dan 37,8%. tetapi ada satu jurnal yang mengkategorikan durasi penggunaan *gadget* menjadi 3 bagian yaitu

sedang, rendah dan tinggi. Pada jurnal tersebut menunjukkan penggunaan *gadget* tertinggi yaitu dengan durasi sedang sebesar 44,1%.

4.2.2 Perkembangan Sosial anak prasekolah

Tabel 4.7 Perkembangan sosial anak prasekolah

Nomer artikel	Nama Penulis (Tahun)	Perkembangan sosial	Jumlah	Presentase
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Sesuai	11	36,7%
		Tidak sesuai	19	63,3%
2	Imron, (2017)	Baik	41	50,6%
		Sedang	24	29,6%
		Buruk	16	19,8%
3	Putriana, dkk. (2019)	Normal	30	88,2%
		Suspek	4	11,8%
4	Hayati, dkk. (2019)	Tinggi	6	6,7%
		Sedang	22	24,4%
		Rendah	62	68,9%
5	Sujianti, (2018)	Baik	27	51%
		Kurang baik	26	49%

Berdasarkan tabel 4.7 terdapat 2 artikel yang mendapatkan hasil mayoritas anak prasekolah memiliki perkembangan sosial yang tidak sesuai / buruk yaitu artikel 1 sebanyak 63,3% dan artikel 4 sebanyak 68,8%. Terdapat 3 artikel yang mendapatkan hasil mayoritas anak memiliki perkembangan sosial yang sesuai / baik masing-masing artikel 2 sebanyak 50,6%, artikel 3 sebanyak 88,2%, dan artikel 5 sebanyak 51%.

4.2.3 Analisis Hubungan Durasi penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Praskolah

Tabel 4.8 Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah

Nomor Artikel	Nama Penulis (Tahun)	Hasil Temuan
1	Yuniarti, dkk. (2018)	Hasil uji <i>Chi Square</i> menunjukkan $p = 0,002$ atau nilai signifikansi $\leq 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak prasekolah
2	Imron, (2017)	Hasil uji <i>Chi Square</i> didapatkan $p\text{-value} = 0,001$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah.
3	Putriana, dkk. (2019)	Hasil uji <i>Chi Square</i> menunjukkan bahwa durasi penggunaan <i>gadget</i> $p = 0,032 \leq \alpha 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain <i>gadget</i> dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun
4	Hidayati, dkk. (2019)	Hasil uji <i>Spearman Rank</i> antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemandirian anak diperoleh nilai $p\text{ value } 0,000 < \alpha 0,05$, maka ha diterima sehingga ada Hubungan penggunaan gadget dengan kematangan sosial anak.
5	Sujianti, (2018)	Hasil uji statistik diperoleh nilai $P = 0.577 > \alpha 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

Berdasarkan tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 artikel yang menunjukkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Terdapat 1 artikel yaitu artikel ke-5 yang berpendapat bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Identifikasi Durasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Hasil analisis dari 5 artikel didapatkan, 2 artikel sebagian besar anak-anak menggunakan *gadget* dengan durasi yang tinggi/abnormal perhari masing-masing pada artikel 1 sebanyak 70% dan artikel 4 sebanyak 63,3%. Terdapat 2 artikel sebagian besar anak-anak menggunakan *gadget* dengan durasi yang rendah/normal masing-masing pada artikel 2 sebanyak 63% dan artikel 5 sebanyak 62,2%. Sedangkan terdapat 1 artikel yaitu artikel ke-3 yang mayoritas responden menggunakan *gadget* dengan durasi sedang (40-60 menit perhari).

Berdasarkan data tersebut dapat dievaluasi durasi penggunaan *gadget* yang seharusnya pada anak prasekolah. Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah harus dibatasi oleh orang tua seperti ungkapan Starburge (2011), bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 75-120 menit/hari. Pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit merupakan pemakaian dengan durasi yang normal, namun jika menggunakan *gadget* berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) dalam akan menimbulkan kecanduan. Selanjutnya, pemakaian *gadget* dengan durasi sedang apabila menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan

intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Menurut penelitian Hidayati, dkk. (2019) menyatakan bahwa faktor utama penyebab penggunaan *gadget* yang tinggi di kalangan anak prasekolah yaitu karena mayoritas orang tua berpikir dengan memberikan anaknya sebuah *gadget* anak bisa menjadi penurut, tidak menangis lagi dan sebagai ajang untuk memamerkan pada orang lain bahwa anaknya bisa mengotak-atik *gadget*. Orang tua selalu memberi anak *gadget* agar anak tidak menangis dan mengganggu orang tua saat orang tua melakukan pekerjaan rumah. Konten yang tersedia pada *gadget* tidak semuanya positif, namun juga ada konten negatif yang dapat merusak seperti pornografi, ajaran yang sesat, bahkan kekerasan yang dapat ditiru oleh anak-anak (Jarotwijayanarko & Setiawati, 2016).

Kurangnya pengawasan dari orang tua terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan orang tua. Orang tua yang tidak bekerja lebih leluasa menjaga anaknya sehingga dapat memantau anak secara langsung. Seperti pada artikel ke-2 yang mana sebanyak 44,4% orang tua bekerja sebagai ibu rumah tangga dan mayoritas anaknya menggunakan *gadget* dengan durasi yang rendah. Hal ini mungkin disebabkan karena sebanyak 46,9% orang tua memiliki pendidikan terakhir sampai jenjang SMA sehingga orang tua memiliki wawasan yang lebih baik dalam mengasuh anak terutama saat menggunakan *gadget*. Namun pada artikel ke-4 justru anak yang memiliki ibu sebagai ibu rumah tangga mayoritas menggunakan *gadget* dengan durasi yang tinggi. Hal tersebut

dikarenakan pendidikan orang tua mereka hanya sampai jenjang Sekolah Dasar sehingga wawasan untuk mendidik anak kurang.

5.2 Identifikasi Perkembangan Sosial pada Anak Praskolah

Berdasarkan hasil analisis 5 jurnal, ditemukan 2 jurnal yang mendapatkan data sebagian besar perkembangan sosial anak prasekolah buruk / tidak sesuai. Masing-masing pada artikel 1 sebanyak 63,3% dan artikel 4 sebanyak 68,9%. Pada 3 jurnal didapatkan data sebagian besar anak prasekolah memiliki perkembangan sosial yang baik. Masing-masing pada artikel 2 sebanyak 50,6%, artikel 3 sebanyak 88,2%, dan artikel 5 sebanyak 51%.

Perkembangan sosial anak akan berkembang dengan baik jika lingkungan di sekitarnya seperti di sekolah, rumah maupun di lingkungan bermainnya mendukung untuk tetap beraktifitas fisik. Pada usia 2-6 tahun secara bertahap anak-anak belajar bagaimana menjadi anggota sosial. Tugas utama pada usia ini yaitu sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Proses sosialisasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pola asuh orang tua, hubungan dengan saudara kandung, teman sebaya, kondisi lingkungan, dan kondisi tempat tinggal anak (Ndari, Vinayastri, & Masykuroh, 2018). Menurut Soetdji, (2012) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah salah satunya faktor keluarga dan adat istiadat. Pendidikan orang tua menjadi faktor yang penting untuk perkembangan anak karena orang tua yang memiliki pendidikan baik dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara mengasuh anak yang baik. Dengan pendidikan yang baik orang tua akan mendapatkan pendapatan yang baik pula. Keluarga dengan pendapatan yang memadai akan

menunjang perkembangan anak karena orangtua dapat memenuhi semua kebutuhan anak. Pola pengasuhan setiap orang tua berbeda-beda anak yang dibesarkan dengan pola pengasuhan permisif kalau sudah besar anak akan cenderung kurang bertanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang buruk, dan sering memiliki persepsi buruk dalam melakukan kan sesuatu. Sementara itu, anak yang dibesarkan dengan pola pengasuhan demokratis akan mempunyai penyesuaian diri dan sosial yang lebih baik, anak akan menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab.

Pendidikan orang tua sangat mempengaruhi perkembangan anak. Orang tua yang berpendidikan tinggi akan memiliki wawasan yang semakin luas. Pada lima artikel yang *direview* anak yang memiliki perkembangan sosial baik atau tinggi memiliki orang tua dengan pendidikan yang tinggi seperti Sarjana dan pendidikan yang sedang atau SMA. Begitu pula sebaliknya anak yang memiliki perkembangan sosial yang buruk memiliki orang tua dengan tingkat pendidikan yang rendah atau SMP dan SD. Selain dipengaruhi oleh faktor pendidikan orang tua juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti pekerjaan orang tua. Semakin baik pekerjaan orang tua maka perkembangan sosial anak juga baik. Karena orang tua yang memiliki pekerjaan yang baik akan memiliki penghasilan yang baik untuk memenuhi kebutuhan keluarga yang dapat membantu meningkatkan perkembangan anak.

5.3 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial

Anak Prasekolah

Hasil dari 5 jurnal yang *direview* terdapat 4 jurnal yang menunjukkan hasil $p\text{ value} < 0,05$, artinya ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yaitu perkembangan sosial anak prasekolah pada jurnal. Anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang tinggi memiliki perkembangan sosial yang buruk. Begitu pula sebaliknya, anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang rendah memiliki perkembangan yang baik atau normal. Terdapat 1 jurnal dengan hasil $p\text{ value} > 0,05$ yang artinya tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

Penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap pola interaksi sosial anak pada anak balita karena *gadget* menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak dan merupakan salah satu alat yang mempengaruhi anak sehingga memiliki sifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu smartphone juga mengubah kebiasaan komunikasi anak dalam berkomunikasi langsung menjadi serba menggunakan smartphone dan anak menghabiskan waktu untuk bermain menggunakan smartphone. (Marsal A & Hidayati F, 2017). Dalam hal ini orang tua sangat berperan penting terhadap penggunaan *gadget* pada anak, maka dari itu pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial anak. Menurut Braumrind dalam Yusuf (2014) secara garis besar pola asuh orang tua terhadap anak dapat dibedakan

menjadi tiga tipe, yaitu otoriter/otoritarian (authoritarian), autoritatif (authoritative), dan permisif (permissive). Orang tua dengan pola asuh permisif memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan/keinginannya dan memiliki sikap acceptance tinggi namun kontrolnya rendah (Yusuf, 2014). Manifestasi perilaku anak yang terbentuk dari pola asuh permisif antara lain: bersikap impulsif dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya, prestasinya. Mengingat dampak smartphone pada anak bisa berakibat positif dan negatif, pihak orangtua sebaiknya berlaku bijak dalam memperbolehkan anaknya menggunakan smartphone atau tablet. Salah satu cara bijak tersebut adalah dengan memasang aplikasi pengawasan orangtua atau lebih dikenal dengan parental control. Aplikasi semacam ini sangat efektif untuk orangtua pekerja dan sangat membantu dalam mengontrol aktivitas anak dengan smartphonenya, berikut beberapa aplikasi parental control yang bisa di unduh di play store atau app store seperti kids place, kids mode dan phone control (Wiranto,2020).

Setelah *mereview* 5 artikel terdapat 4 artikel yang mendapatkan hasil bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget*. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor seperti orang tua yang sibuk melakukan kegiatannya sendiri sehingga waktu luang bersama anak menurun. Tidak dipungkiri di era yang modern seperti saat ini *gadget* sudah dapat dioperasikan oleh semua kalangan termasuk anak yang masih diusia prasekolah. Orang tua berpikir jika anaknya sedang bermain *gadget* anaknya

menjadi tenang dan tidak bermain di luar rumah. Namun menurut artikel ke-5 tidak adanya hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah kemungkinan karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak seperti jumlah anak dalam keluarga seperti jumlah anak, pada artikel 5 jumlah keluarga yang memiliki anak ≤ 2 orang sebanyak 77%. Pengalaman pribadi seseorang akan berbeda cara mengasuh setiap anak. Hal ini dikarenakan kebiasaan atau anggapan bahwa pola asuh anak itu sama sehingga dapat dijadikan pelajaran dalam mengasuh anak yang lainnya. Pada artikel tersebut semua tipe keluarga merupakan tipe keluarga inti kondisi ini sangat menentukan pola asuh yang akan diterapkan orang tua terhadap anaknya. Pola asuh orang tua akan menentukan kepribadian dan perkembangan anak (Sujianti, 2018).

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Identifikasi durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah

Berdasarkan analisis dari 5 jurnal dapat ditarik kesimpulan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tinggi dan durasi penggunaan *gadget* yang rendah pada anak prasekolah hampir sama. 2 artikel mengatakan rata-rata anak menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi/tidak normal, 2 artikel mengatakan rata-rata anak menggunakan *gadget* dengan durasi yang rendah, dan 1 artikel mengatakan rata-rata anak menggunakan *gadget* dengan durasi sedang atau 40-60 menit perhari.

2. Identifikasi Perkembangan sosial anak prasekolah

Sebanyak 2 artikel yang menyatakan sebagian besar anak memiliki perkembangan sosial yang buruk dan sebanyak 3 artikel yang menyatakan bahwa perkembangan sosial anak baik/normal. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak seperti pendidikan orang tua dan pekerjaan orang.

3. Analisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah

Berdasarkan 5 jurnal yang di analisis dapat disimpulkan bahwa 4 jurnal menunjukkan hasil bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. pertataan tersebut

dapat dibuktikan dengan data yang telah direview bahwa Anak yang menggunakan gadget dengan durasi tinggi atau > 1 jam perhari memiliki perkembangan sosial yang buruk, begitu pula sebaliknya anak yang menggunakan gadget dengan durasi rendah atau < 1 jam perhari memiliki perkembangan sosial yang baik/normal. Terdapat 1 jurnal yang menunjukka tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Hal ini disebabkan karena terdapat faktor lain yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah seperti jumlah anak dan tipe keluarga.

6.2 Saran

1. Bagi masyarakat

orang tua hendaknya lebih tegas dalam memberikan batas kepada anaknya dalam bermain *gadget* dan dianjurkan untuk selektif dalam memilih tontonan untuk anak. Batas waktu yang dianjurkan dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu tidak boleh lebih dari 1 jam perharinya. Tindakan tersebut diharapkan agar anak dapat menghindari efek negatif dari penggunaan *gadget*.

2. Bagi instansi keperawatan

Literature review ini dapat menjadi motivasi sebagai dasar dalam asuhan keperawatan dalam lingkup keperawatan anak. Serta diharapkan pula menjadi dasar acuan dalam memberikan edukasi secara tepat untuk

meningkatkan pengetahuan orang tua dalam hal pemberian pembatasan durasi penggunaan *gadget* pada anaknya.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bentuk pengabdian mahasiswa tingkat akhir untuk memotivasi agar dapat menyelesaikan tugas dan bertanggung jawab. Hasil *literature review* dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan bermasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Albarashdi, H., Bouzza, A., Jabur, N., & Al-Zubaidi. (2016). *Smartphone addiction reasons and solution from the perspective of sultan kaboos university undergraduates. International journal of Psychology & behavior analysis.*
- Dewi Wulandari, m. e. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eka, a. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* . Jakarta: Serayu Publishing.
- Elizabeth. (2016). *3 Tanda Anak Adiksi Gadget*. Jakarta
- F. Nurfaidah, B. Z. (2019). *Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget.Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini, 16(2), 90-98.*
- Iswidamanjaya, A. B. (2014). *Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jarotwijayanarko, & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik : Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan : Happy holy kids.
- KBBI Online. (2021). KBBI Daring Edisi III. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa). Pranala (*link*): <https://kbbi.web.id/durasi>
- khusnul khotimah, a. s. (2021, januari). *Pendidikan Geosista Sebagai Upaya Meminimalkan Penggunaan Gadget Pada Anak. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (2621-6434).*
- Kusbiantoro, D. (2015). *Pertumbuhan dan Perkembangan Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aba 1 . Keperawatan , 1-8.*
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2016). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado . Ejournal Keperawatan , 1-6.*
- Marsal A & Hidayati F, 2017, *Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol.3 No.1 F*
- Muri'ah, S., & Wardan, K. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan remaja*. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Ndari, S. S., Vinayastri, A., & Masykuroh, R. (2018). *Metode Perperkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Digital Starup Nusantara. (2020). *Survei APJII: Penetrasi Internet di Indonesia* . Jakarta selatan
- Patmonodewo S. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta; 2013
- Puji, a. h. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17.
- Rohman, M. A. (2019). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah* . Jakarta: Andalas Universitas press.
- Salsabilah. (2017). *Pengaruh Lama penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di TK Al-Azhr Banda Aceh*. *Jurnal PAUD dan Ilmu Pendidikan* .
- Sari, P dan Mitsalia A.A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Persenoal Sosial Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Profesi*: 13 (2) 72-77
- Soenarto, Z. m. (2019). *Persepsi Orang Tua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Iikalangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254 - 264.
- Soetjiningsih, Ranuh, G., & Suyono, Y. J. (2012). *Tumbuh Kembang Anak* (2 ed.). Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Badan pusat statistik. (2018). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: 17 november 2020.
- Suhana, M. (2018). *Influence Of Dadget Usage on Children's Socialemotional Development*. *International Conference of Eraly Childhood Education*, 169, 224-227.
- Wiranto, Sangaji Anwar & Muhammad Alfian Hermawan. (2020). *Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Smartphone*. ISSN: 2655-6189.
- Wulandari, D. E. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuli, M. ., (2020). *Preschooler's Mental Health Status Based on Hheir Mobile Gadget Usage*. *Journal Of Physics : Conf. Series* 1469.
- Yulia, t. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Prasekolah di TK Swasta Kristen Imanuel Tahun Ajaran 2014*.
- Yuniarti. (2018). *Use Of Gadget Duration and Development Of Prescool Children in Bengkulu City*. *Advances in Health Sciences Research*, 14.

Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN

Lampiran 1

Jurnal Keperawatan, Volume XIII, No. 2, Oktober 2017

ISSN 1907 - 0357

PENELITIAN**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**LATAR BELAKANG**

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya. Kecepatan tumbuh kembang setiap individu satu dengan individu lainnya bervariasi, tergantung faktor-faktor yang mempengaruhinya selama proses tumbuh kembang tersebut berlangsung (Supartini, 2004). Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*.

Dewasa ini, *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan

usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan *gadget* (Widiawati, 2014).

Sebuah penelitian dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics (AAP)* dengan tajuk "penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang". Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat dua kali lipat (dari 38 % menjadi 72 %) hanya dalam kurun waktu dua tahun, antara 2011 dan 2013 (Uhs, 2016). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* bersama Samsung Kidstime melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* pada awal tahun 2014 didapatkan hasil yang mengejutkan yaitu sebanyak 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *gadget* dengan lama penggunaan lebih dari 1 jam pada setiap kali penggunaan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014).

World health organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widati, 2012). Departemen kesehatan RI Dalam Widati (2012), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara. Sedangkan menurut Dinas Kesehatan dalam Widati (2012), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Widati, 2012). Selanjutnya antara 9,5% - 14,2% anak - anak berusia antara nol sampai lima tahun mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Cooper,dkk, 2009).

Hasil penelitian yang dilakukan kepada beberapa keluarga di wilayah Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukan sejak menggunakan *gadget*, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Anggrahini, 2013). Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan sosial dan emosional pada anak prasekolah. Dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Tidak ditemukan data mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial dan emosional pada balita di Provinsi Lampung dan Kabupaten Lampung Selatan, namun berdasarkan Studi pendahuluan dilakukan peneliti di

PAUD Percontohan Tunas Ceria Tanjung Bintang pada tanggal 11 Juli 2017 terdapat 96 anak usia 3-6 tahun pada tahun ajaran 2016/2017. Peneliti mengambil sampel 10 murid. Studi pendahuluan tersebut di dapat hasil bahwa siswa yang penggunaan *gadget*nya tinggi ada 30% dan yang penggunaan *gadget*nya rendah ada 70%. Pada anak yang penggunaan *gadget*nya rendah, 67% yang menunjukkan perkembangan sosial dan emosional yang baik. Anak yang penggunaan *gadget*nya tinggi, 71% mengalami hambatan perkembangan sosial dan emosional.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik Analitik dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah yang diikutkan dalam program PAUD di PAUD Percontohan Tunas Ceria Tanjung Bintang Lampung Selatan tahun ajaran 2016-2017 berjumlah 96 orang dengan sampel sebesar jumlah populasi (*total sampling*).

Data yang dikumpulkan berupa data primer dengan teknik observasi menggunakan angket. Peneliti menyebarkan angket (kuisisioner) yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh orang tua atau orang terdekat anak. Kuisisioner yang dipilih adalah kuisisioner dengan pertanyaan tertutup yaitu jawaban dari pertanyaan sudah tersedia, responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan pertanyaan yang dimaksud.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis univariat berupa frekuensi dan persentase, serta analisis bivariat dengan menggunakan uji *chi square* untuk menganalisis hubungan antara variabel penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak.

HASIL

Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini sebagian besar memiliki orang tua yang berpendidikan pada tingkat SMA (46,9%) dengan pekerjaan Ibu Rumah Tangga (44,4%). Berdasarkan jenis kelamin jumlah responden laki-laki dan perempuan hampir seimbang dengan laki-laki 50,6% dan perempuan 49,4%.

Analisis univariat

Tabel 1: Distribusi Responden menurut Penggunaan *Gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	f	%
Rendah	51	63
Tinggi	30	37
Jumlah	81	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa responden terbanyak adalah responden dengan penggunaan *gadget* rendah yaitu sebanyak 51 orang (63%).

Tabel 2: Distribusi Responden menurut Perkembangan Sosial dan Emosional

Perkembangan Sosial dan Emosional	f	%
Baik	41	50,6
Sedang	24	29,6
Buruk	16	19,8
Jumlah	81	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa responden terbanyak adalah responden yang memiliki perkembangan sosial dan emosional baik yaitu sebanyak 41 orang (50,6%).

Analisis bivariat

Tabel 3: Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial dan Emosional						Total	
	Baik		Sedang		Buruk		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Rendah	33	64,7	13	25,5	5	9,8	51	100
Tinggi	8	26,7	11	36,7	11	36,7	30	100
Jumlah	41	50,6	24	29,6	16	19,8	81	100
<i>p value</i>	0,001							

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa responden dengan penggunaan *gadget* rendah dan perkembangan sosial dan emosional baik adalah sebanyak 64,7% (33 orang), sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dan perkembangan sosial dan emosional baik adalah sebanyak 26,7% (8 orang). Responden dengan penggunaan *gadget* rendah dan perkembangan sosial dan emosional sedang adalah sebanyak 25,5% (13 orang), sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dan perkembangan sosial dan emosional sedang adalah sebanyak 36,7% (11 orang). Responden dengan penggunaan *gadget* rendah dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 9,8% (5 orang), sedangkan responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 36,7% (11 orang).

Hasil uji statistik didapatkan *p-value* = 0,001 < α (0,05) artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah.

PEMBAHASAN

Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa karakteristik responden terbanyak adalah responden dengan penggunaan *gadget* rendah yaitu sebanyak 63% (51 orang). Hasil penelitian ini

sejalan dengan hasil penelitian Trinika, 2015 tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015, hasil penelitian didapatkan paparan penggunaan *gadget* yang rendah lebih banyak yaitu sebanyak 57,9% (55 orang). Penelitian ini juga sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Widiawati (2011) bahwa : *gadget* bukan barang asing untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015) diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Teori lain yang mendukung hasil penelitian ini, yaitu : Karman (2013) menunjukkan bahwa anak-anak usia 6 tahun ke bawah sudah terlibat dalam penggunaan media dan teknologi baru semenjak lahir.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian diatas, menurut peneliti 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 dan penggunaan *gadget* tinggi. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan salah satunya pola dan cara pengasuhan anak yang dilakukan orang tua. 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 mendapatkan data bahwa sebanyak 46,9% orang tua dari siswa di PAUD Percontohan Tunas Ceria memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yaitu SMA, dan pekerjaan terbanyak adalah Ibu Rumah

Tangga yaitu 44,4%, oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi dan waktu mengawasi anak cukup luang untuk melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* anak prasekolah di PAUD Percontohan Tunas Ceria Tanjung Bintang dikategorikan rendah.

Menurut peneliti, sebaiknya setiap orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* tersebut. Orang tua juga harus membatasi waktu penggunaan *gadget* dan lebih cerdas dalam memilih-milih aplikasi yang terdapat di *gadget* anak mereka. Orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*.

Perkembangan Sosial dan Emosional

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dari 81 responden yang menjadi sampel penelitian didapatkan bahwa responden terbanyak adalah responden yang memiliki perkembangan sosial dan emosional baik yaitu sebanyak 41 orang (50,6%). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Trinika, 2015 tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015, hasil penelitian didapatkan perkembangan sosial dan emosional yang baik lebih banyak yaitu sebanyak 58,9% (56 orang).

Menurut Masitoh (2009) Perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah adalah perolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial pada suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku saat berusia 3-6 tahun. Kemampuan sosial dan emosional 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

didalamnya bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya secara baik. Ketidakmampuan individu mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan emosional dengan orang lain. Anak yang mempunyai kemampuan sosial dan emosional yang baik akan dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, keluarga, sekolah dan teman-temannya.

Perkembangan anak ditinjau dari aspek psikososial yang dikemukakan oleh Erikson, mengatakan bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial untuk mencapai kematangan kepribadian pada anak (Hidayat, 2009).

Mengembangkan sosial emosional harus dilakukan sejak dini terutama pada usia taman kanak-kanak. Hal ini disebabkan karena pada masa tersebut anak mulai mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya dilingkungan rumah dan di luar rumah. Bahkan anak-anak yang berbeda wilayah dengan mereka yang tentunya memiliki ciri khas budaya yang berbeda.

Hasil penelitian Rhoades, et al (2011) menunjukkan bahwa *attention* selama masa taman kanak-kanak mampu memediasi hubungan antara pengetahuan emosi, keterampilan atensi dan kompetensi akademik di kelas pertama dengan memperhitungkan dampak pendidikan ibu, pendapatan keluarga, usia anak, jenis kelamin. Temuan ini menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keberhasilan akademis masa depan anak-anak.

Peneliti mendapatkan data bahwa sebanyak 46,9% orang tua dari siswa di PAUD Percontohan Tunas CERIA memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yaitu SMA, dan pekerjaan terbanyak adalah Ibu Rumah Tangga yaitu 44,4%, oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi dan memiliki cukup waktu luang untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosial dan emosional anak. Orang tua banyak melakukan interaksi dua arah dengan anak sehingga perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di

PAUD Percontohan Tunas CERIA Tanjung Bintang dikategorikan baik. Sarana dan prasarana yang dimiliki PAUD Percontohan Tunas CERIA serta proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak juga menjadi alasan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah baik.

Sebaiknya baik orang tua, pendidik, maupun lingkungan sekitar anak dapat selalu memperhatikan dan mendukung setiap fase perkembangan anak, terutama perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) karena masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya.

Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah

Berdasarkan analisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah yang dilakukan pada 81 orang responden diketahui bahwa : Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulia Trinika (2015) tentang Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Swasta Kristen Immanuel, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial ($P\text{ value} = 0,005$). Penelitian terkait yang mendukung penelitian ini adalah Kim (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya. Teori lain yang mendukung hasil penelitian ini, yaitu: Iswidharmanjaya dan Agency dalam buku *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (2014) tentang dampak negatif penggunaan

gadget pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan gadget, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orang tuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya.

Dengan adanya kesamaan antara hasil penelitian ini dengan teori dan penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan bahwa memang benar ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.

Peneliti mendapatkan data bahwa sebanyak 46,9% orang tua dari siswa di PAUD Percontohan Tunas Ceria memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yaitu SMA, dan pekerjaan terbanyak adalah Ibu Rumah Tangga yaitu 44,4%, oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi dan waktu mengawasi anak cukup luang untuk melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*. Sehingga, dampak yang akan ditimbulkan dari gadget tersebut dapat dicegah. 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 sosial dan emosional anak prasekolah di TK PAUD Percontohan Tunas Ceria ini tidak terlalu besar.

Menurut Jovita Maria Ferliana, M.Psi. (2013) ada beberapa cara yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengatur anak menggunakan *gadget* ialah sebagai berikut:

Pilih sesuai usia

Untuk anak usia di bawah 6 tahun, Pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak di bawah 6 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget*nya, tapi fungsi orang tua. Pasalnya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpolo sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 6 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di *gadget* juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

Batasi waktu

Anak usia di bawah 6 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gadget*. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orang tua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main games atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal,

maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan *gadget* secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan *gadget*.

Hindarkan kecanduan

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. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orang tua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana *gadget* adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya *gadget*.

Menurut Peneliti sebaiknya orang tua yang memiliki anak prasekolah agar memperhatikan penggunaan *gadget* pada

anaknya, memilih aplikasi sesuai dengan usianya, serta membatasi waktu penggunaan *gadget* agar anak tidak mengalami kecanduan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan dan terhindar dari keterlambatan perkembangan khususnya sosial dan emosional.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Berdasarkan hasil kesimpulan yang di dapat dalam penelitian maka penulis menyarankan agar pendidik prasekolah untuk lebih memperhatikan proses tumbuh kembang anak khususnya perkembangan sosial dan emosional dengan cara pihak sekolah dapat mengirim pendidik untuk mengikuti kegiatan seminar terbaru yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrahini, S. A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta. (Skripsi)
- Hidayat, A. A. (2009). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta : EGC.
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 04 Januari 2017.
- Winarno, Wing. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lampiran 2

Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019

Khairul Putriana¹, Eka Adithia Pratiwi¹, Indah Wasliah²
Email: indahwasliah80@gmail.com

¹Prodi S.1 Ilmu Keperawatan Stikes Yarsi Mataram

²Prodi Ners Stikes Yarsi Mataram

ABSTRAK

Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum. Pengenalan atau penggunaan gadget sejak dini kepada anak akan berdampak terhadap perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah cross sectional, dan menggunakan DDST sebagai instrumen. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan jumlah sample 34 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang bermain gadget dengan intensitas penggunaan gadget > 3 kali/hari yaitu sebanyak 15 orang (43,1 %) dengan durasi sedang yaitu 40-60 menit yaitu sebanyak 15 orang (44,1 %). Hasil uji korelasi Chi-Square didapatkan p-value menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan gadget ($p = 0,032$ $\alpha = 0,005$) dan untuk durasi penggunaan gadget ($p = 0,004$ $\alpha = 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Personal Sosial, Anak Usia 3-5 tahun.

ABSTRACT

There were 5 to 10% of children estimated to experience developmental delays. Data on the incidence of general developmental delays was not known with certainty, but it is estimated that around 1-3% of toddlers experience general developmental delays. The use of gadgets early on children will have an impact on children's development. The purpose of this study is to determine the correlation of duration and intensity of gadget use with social personal development of toddlers in TK Cendikia Lingsar. The research design used in this study was cross sectional, and DDST as an instrument. Sampling in this study used was total sampling technique that numbers of samples used were 34 people. The results of this study indicate that children who play gadgets with intensity of gadget usage > 3 times / day as many as 15 people (43.1%) with a moderate duration of 40-60 minutes, namely as many as 15 people (44.1%). Chi-Square correlation test results obtained p-value shows that for the intensity of gadget use ($p = 0.032$ $\alpha = 0.005$) and for the duration of gadget use ($p = 0.004$ $\alpha = 0.005$), it can be concluded that there is a correlation between the duration and intensity of gadget usage with the personal social development of children aged 3-5 years. Based on the results of the study, it is recommended for parents to be more selective in giving toys to children and the need for supervision and firmness in providing limits to children in playing gadgets.

Keywords: Gadgets, Social Personal Development, 3-5 Year Old Children.

A. LATAR BELAKANG

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa prasekolah merupakan tahapan dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya [1]. Masa ini berlangsung singkat sehingga disebut masa kritis atau *critical period* dan masa keemasan atau *golden gold*. Gangguan tumbuh kembang sekecil apapun yang terjadi pada anak usia di usia prasekolah ini, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa akan datang.

Gangguan perkembangan pada anak merupakan masalah yang banyak dijumpai di masyarakat, sehingga sangat penting apabila semua komponen yang terlibat dalam proses perkembangan anak, yaitu orang tua, guru, dan masyarakat dapat bekerja sama dalam melakukan pemantauan sejak dini. Beberapa ahli perkembangan menyatakan bahwa, anak yang tidak mengalami pengasuhan yang hangat dan lembut, selama tahun pertama atau lebih kehidupannya, maka perkembangannya tidak akan optimal [2].

Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum [3]. Salah satu masalah perkembangan anak yang perlu di perhatikan adalah tentang masalah perkembangan personal sosial. Masalah perkembangan personal sosial pada pola asuh anak pra sekolah di antaranya adalah anak tidak mempunyai kemampuan dalam bersosialisasi dan kemandirian mencapai angka 56,61% pada anak usia pra sekolah [4]. Masalah perkembangan personal sosial pada anak pra sekolah yang kurang, akan menyebabkan anak tidak memiliki kesiapan dalam melangkah kejenjang yang lebih tinggi yaitu tingkat Sekolah Dasar (SD). Anak dengan masalah perkembangan personal sosial akan memiliki

prestasi belajar yang kurang, suka marah, suka berkelahi, suka menantang, berubut dan menangis.

Menurut Susanto [5] banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak seperti keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, dan kebebasan. Menurut hasil penelitian Novitasari dan Khotimah [6] salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan personal sosial anak yaitu kebiasaan dalam bermain gadget.

Gadget adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Era globalisasi sekarang yang serba modern dan canggih, fungsi *gadget* (*handphone* / *tablet*) tidak hanya difungsikan untuk berkomunikasi saja, tetapi lebih cenderung kepada untuk bermain *game*, multimedia (mendengar musik dan menonton video), serta layanan internet (sosial media). Perkembangan *gadget* yang dulunya cenderung hanya dimiliki oleh orang kaya karena harganya yang relatif mahal saat itu, kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *gadget* yang sudah mulai beragam dari ratusan ribu sampai jutaan. Sehingga tidak heran di era globalisasi ini, anak SD bahkan anak-anak usia pra sekolah sudah ada yang memakai *gadget* (*handphone*/ *tablet*) dan mengoperasikannya [7]. Pengenalan atau penggunaan *gadget* sejak dini kepada anak tentu akan berdampak terhadap perkembangan anak. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain penurunan konsentrasi, menghambat perkembangan motorik, malas menulis dan membaca, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat, dan menghambat kemampuan berbahasa [8].

Penelitian di Indonesia mendeteksi adanya gangguan perkembangan anak pada usia prasekolah mencapai 12,8%-28,5% dari seluruh populasi anak usia prasekolah [9]. Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional

menyebutkan bahwa apabila anak balita tidak dibina dan diasuh secara baik, maka anak tersebut akan mengalami gangguan perkembangan emosi, sosial, mental, intelektual dan moral yang nantinya dapat mempengaruhi kemandirian sikap dan perilakunya dimasa yang akan datang.

Menurut penelitian Sari dan Mitsalia [10] yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin membuat simpulan terhadap penelitian yang telah dilakukannya, bahwa ada pengaruh yang bermakna atau signifikan antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TK Al Mukmin.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis di TK Cendikia, terdapat jumlah anak didik yaitu 39 anak, yang terdiri dari usia 5 tahun sebanyak 17 anak, usia 4 tahun sebanyak 12 anak dan usia 3 tahun sebanyak 10 anak. Dari survey yang dilakukan penulis pada tanggal 24 September 2018 menggunakan tes DDST terhadap 5 orang anak, 3 diantaranya mengalami *suspect* keterlambatan perkembangan personal sosial yang meliputi; anak belum mampu berpakaian secara mandiri, menggosok gigi dan mengambil makanan masih dengan bantuan. Saat dilakukan wawancara, orang tua mengatakan durasi bermain *gadget* pada anak mereka berbeda-beda antara 6-8 jam sehari dan orang tua beranggapan bahwa permainan dan fitur-fitur di dalam *gadget* membuat anak lebih anteng dan mengurangi perilaku rewel sehingga orang tua bisa menyelesaikan aktivitas sehari-hari dengan mudah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional, penelitian ini akan menguji hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di TK Cendikia desa Lingsar. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Penelitian

dilakukan pada bulan April tahun 2019, di TK Cendikia dusun Onor, desa Lingsar, kecamatan Lingsar, kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak-anak usia 3-5 tahun sebanyak 34 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling, dengan kriteria responden yang digunakan oleh peneliti adalah :

Kriteria inklusi

- Orang tua dan anak yang bersedia jadi responden
- Orang tua yang memiliki anak dengan usia 3-5 tahun
- Anak yang bermain *gadget* setiap hari

Kriteria eksklusi :

- Anak dengan gangguan perkembangan
- Anak dalam keadaan sakit dan rewel saat dilakukan tes DDST

Pertimbangan etika penelitian, maka responden dilindungi dengan memperhatikan aspek-aspek: *informed consent, privacy, anonymity, confidentially, protection from discomfort* dan *justice*. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar DDST. Lembar Observasi bertujuan untuk mengisi data dari orang tua/pengasuh mengenai intensitas dan durasi penggunaan *gadget* pada anak sedangkan lembar DDST untuk mengetahui tahap perkembangan yang telah dicapai oleh anak. Untuk lembar DDST tidak perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas karena lembar DDST tersebut sudah baku.

Data yang telah dikumpulkan sebelum dianalisis, terlebih dahulu dilakukan beberapa proses diantaranya *Editing, Coding, Entry data, Cleaning*. Data dipastikan telah benar maka dilanjutkan ke tahap analisis dengan menggunakan komputer. Analisis yang dilakukan adalah analisis univariat dan bivariat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

a. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Usia Anak	Jumlah	Persentase (%)
3 Tahun	8	23,5
4 Tahun	10	29,4
5 Tahun	16	47,1
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak yang berusia 3 tahun yaitu sebanyak 8 responden (23,5%), sedangkan anak yang berusia 4 tahun sebanyak 10 responden (29,4%) dan anak yang berusia 5 tahun sebanyak 16 responden (47,1%). Jumlah anak terbanyak yaitu usia 5 tahun sebanyak 16 responden (47,1%), dan jumlah anak paling sedikit yaitu anak usia 3 tahun sebanyak 8 responden (23,5%).

b. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Jenis Kelamin Anak	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	13	38,2
Perempuan	21	61,8
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak yaitu 21 responden (61,8%). Anak berjenis kelamin laki-laki lebih sedikit yaitu sebanyak responden 13 responden (38,2%).

c. Distribusi Frekuensi Responden Penggunaan Gadget

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Intensitas Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase (%)
Maksimal 1-2kali/hari	8	23.5
2-3kali/hari	11	32.4
> 3 kali/hari	15	43.1
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari yaitu sebanyak 15 responden (43,1 %), sedangkan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali/hari sebanyak 11 responden (32,4%) dan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* maksimal 1-2 kali/hari sebanyak 8 responden (23,5%). Jumlah penggunaan terbanyak dengan intensitas tinggi yaitu >3 kali/hari sebanyak 15 responden dan jumlah penggunaan paling sedikit dengan intensitas rendah yaitu maksimal 1-2 kali/hari.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Durasi Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase (%)
Rendah (5-30 menit)	11	32.4
Sedang (40-60 menit)	15	44.1
Tinggi (75-120 menit)	8	23.5
Jumlah	34	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa anak yang bermain *gadget* dengan durasi tinggi yaitu 75-120 menit yaitu sebanyak 8 responden (23,5%), sedangkan anak yang bermain *gadget* dengan durasi sedang yaitu 40-60 menit yaitu sebanyak 15 responden (44,1%), dan anak yang bermain *gadget* dengan durasi rendah 5-30 menit sebanyak 11 responden (32,4%). Jumlah anak yang menggunakan *gadget* dengan tingkat durasi paling banyak yaitu sedang selama 40-60 menit dan penggunaan *gadget* dengan tingkat durasi paling sedikit yaitu tinggi selama 75-120 menit.

d. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun

Distribusi frekuensi responden perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Tahun 2019 dapat dilihat pada tabel 5.

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa responden yang mengalami *suspect* adalah sebanyak 4 responden (11,8%) dan responden

yang masuk katagori normal sebanyak 30 responden (88,2%)

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Lingsar Tahun 2019

Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun	Jumlah	Persentase
Suspect	4	11,8
Normal	30	88,2
Total	34	100,0

2. Analisa Bivariat

a. Analisis hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun

Analisis hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia desa Lingsar tahun 2019 dapat dilihat pada 6.

Tabel 6. Analisis Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Normal		Perkembangan Suspect		Total		P value
	N	%	N	%	N	%	
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>							
Rendah	10	29.4	0	0.0	10	29.4	0.032
Sedang	15	44.1	1	5.2	16	47.1	
Tinggi	5	14.7	3	37.5	8	23.5	
Jumlah	30	88.2	4	11.8	34	100	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang mengalami suspect perkembangan personal sosial sebanyak 3 responden (37,5%) anak dengan penggunaan durasi tinggi dan 1 responden (5,2%) perkembangan suspect dengan penggunaan gadget durasi sedang. Anak dengan perkembangan personal sosial normal paling banyak menggunakan gadget sedang yaitu sebanyak 15 responden (44,1%) anak dan paling

sedikit penggunaan durasi tinggi sebanyak 5 responden (14,7%).

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan gadget ($p = 0,041 < \alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

b. Hasil analisis hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun

Analisis hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia desa Lingsar tahun 2019 dapat dilihat 7.

Tabel 7. Analisis Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Normal		Perkembangan Suspect		Total		P value
	N	%	N	%	N	%	
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>							
Max 1-2x /hari	8	23.5	0	0.0	8	23.5	0.041
2-3x /hari	11	32.35	0	0.0	11	32.5	
>3 kali /hari	11	32.35	4	11.8	15	14.5	
Jumlah	30	88.2	4	11.8	34	100	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui anak yang mengalami perkembangan personal sosial suspect sebanyak 4 (11,8%) anak dengan intensitas penggunaan >3 kali/hari. Anak dengan perkembangan personal sosial normal sebanyak 11 (32,35%) anak dengan intensitas penggunaan gadget 2-3 kali/hari dan 11 (32,35%) anak dengan penggunaan intensitas penggunaan gadget. Penggunaan gadget max 1-2 kali/hari sebanyak 8 anak.

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget ($p = 0,032 < \alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan

antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

3. Penggunaan Gadget Pada Anak

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Cendikia Lingsar, didapatkan bahwa anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari yaitu sebanyak 11 responden (32,35%), sedangkan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali/hari sebanyak 11 responden (32,35%) dan anak yang bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* maksimal 1-2 kali/hari sebanyak 8 responden (23,5%).

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya adalah telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet) [11].

Keberadaan *gadget* di era yang semakin berkembang ini memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya. Menurut Hardianto salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yang tidak dibatasi adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya). Kondisi ini akan berdampak buruk apabila responden tua secara terus-menerus memberikan *gadget* pada anak.

Menurut penelitian yang dilakukan Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktu di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Menurut Ferliana

[12], anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu.

Menurut Sari dan Mitsalia [10], pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, pemakaian *gadget* dalam intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar, memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu 40-60 menit dengan intensitas 3 kali/hari. Menurut penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Salsabila mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Novitasari dan Khotimah [6] bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi perkembangan personal sosial anak.

Pada bagian hasil penelitian ini pula, dapat dilihat bahwa terdapat selisih jumlah yang cukup banyak antara anak yang sering menggunakan *gadget* dengan durasi dan intensitas yang normal dengan durasi dan intensitas yang tinggi. Hal ini dikarenakan bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu responden tua dalam hal menemani anak untuk bermain dan responden tua beranggapan bahwa fitur-fitur yang ada di *gadget* membuat anak menjadi lebih anteng sehingga responden tua dapat melakukan aktivitasnya dengan mudah.

4. Perkembangan Personal Sosial pada Anak Usia 3-5 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan ada beberapa anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar mengalami suspect perkembangan personal sosial. Responden yang mengalami suspect (≥ 2 caution/peringatan dan/ ≥ 1 keterlambatan) adalah sebanyak 4 responden (11,4%). Perkembangan personal sosial yang gagal dilakukan anak yaitu seperti mengambil makanan dimana anak tersebut lebih sering disiapkan makanannya oleh responden tua. Perkembangan sosial yang gagal dilakukan juga seperti menggosok gigi tanpa bantuan, masih diarahkan untuk menggosok gigi lebih dalam dan lebih lama.

Perkembangan personal sosial anak usia prasekolah adalah suatu proses perubahan yang terus menerus pada anak usia 3-5 tahun dimana anak belajar untuk mandiri, berinteraksi dan berperilaku dengan lingkungan dan responden lain (teman sebaya). Pada tahap perkembangan personal sosial ini, anak mulai menguasai keterampilan fisik, bahasa dan anak juga memiliki rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemandiriannya.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tria Puspita Sari dan Ami Asma Mitsalia [10] menyatakan bahwa, disamping memiliki dampak positif, anak yang suka bermain *gadget*, juga memiliki dampak negatif terhadap perkembangan personal sosial anak, seperti anak cenderung pendiam, anak lebih senang memainkan *gadget*nya daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadget*nya, dan lain-lain. Hal ini juga sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna tahun 2016 yang menyatakan bahwa, kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan

lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua responden atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Jadi, ketika perilaku respondentua yang memberikan *gadget* kepada anaknya tanpa ada pengawasan atau pengontrolan maka akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anaknya.

5. Hubungan penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 tahun

Dari hasil analisis hubungan antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun didapatkan bahwa anak yang mengalami keterlambatan (suspect) sebanyak 4 responden anak (11,5%) dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari dan durasi penggunaan *gadget* sedang sebanyak 15 responden anak (93,8%).

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan *gadget* ($p = 0,041$ $\alpha = 0,05$) dan untuk durasi penggunaan *gadget* ($p = 0,032$ $\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

Menurut Ferliana [12], anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Anak yang kecanduan dengan bermain *gadget* relatif menjadi pendiam, sehingga anak lebih cenderung pasif dan tidak bisa berperilaku dan berinteraksi sosial secara penuh.

Menurut para pakar pendidikan "Sebaiknya sereksponen anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak responden dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih

banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Tria Puspita Sari dan Ami Asma Mitsalia [10] menyatakan, ketika anak bermain *gadget*, disamping memberikan dampak positif dan negatif, ternyata hasil penelitian mereka menyebutkan bahwa *gadget* lebih cenderung memberikan dampak positif daripada dampak negatif. Penelitian mereka menyebutkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin cenderung ke arah yang positif yaitu sebanyak 71%. Hal ini disebabkan karena dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal al qur'an, mengetahui kosakata bahasa inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, *gadget* juga dapat dijadikan sarana hiburan bagi anak, serta kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya. Selain dampak positif yang ditimbulkan *gadget*, sebanyak 29% dari responden menyatakan *gadget* juga memiliki dampak negative bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan responden yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan *gadgenya* daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadgenya*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis ini, dapat dilihat pula bahwa anak yang mengalami keterlambatan *suspect* sebanyak 4 responden anak, hal ini dikarenakan perkembangan personal sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya dari stimulasi bermain *gadgenya* saja. Perkembangan personal sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran responden tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak. Selain pengalaman yang dimiliki, faktor lain yang mempengaruhi seseresponden dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Pendidikan akhir responden tua akan mempengaruhi bagaimana cara

seseresponden dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak.

Tidak dapat dipungkiri bahwa di era modern ini semua serba digital, semua dipemudah dengan teknologi bahkan barang elektronik seperti *gadget* dalam hal ini berbentuk tablet ataupun *hadnphone* hampir semua responden memilikinya dan tidak hanya dipakai untuk kalangan responden dewasa saja tetapi anak-anakpun sudah bisa mengoperasikan *gadget*. Untuk itu, para respondentua harus mampu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam memainkan *gadget*. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan kasus bahwa para responden tua kurang dalam hal mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam bermain *gadget*, hal ini dikarenakan karena beberapa faktor seperti, responden tua yang sibuk bekerja sehingga waktu yang untuk anak menjadi berkurang, responden tua beranggapan dengan anaknya bermain *gadget* anaknya menjadi anteng sehingga merkea bisa mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan ada beberapa responden tua yang memberikan anaknya bermain *gadget* agar anaknya tidak main kehyuran di luar rumah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada sebagian anak bermain *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* > 3 kali/hari dengan durasi sedang 40-60 menit dan beberapa anak usia 3-5 tahun mengalami *suspect* keterlambatan perkembangan personal sosial yaitu 1,8%. Analisis lanjut menunjukkan terdapat hubungan antara bermain *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar, dengan intensitas *p* value 0,041 dan durasi *p* value 0,032.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adriana, D. (2013). Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika..

- [2] John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- [3] IDAI. (2013). *Penelitian Keterlambatan Perkembangan*. Jakarta: EGC.
- [4] Widiastuti, D. (2008). *Panduan Perkembangan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- [5] Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana.
- [6] Novitasari W & Khotimah N. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak. *JPAUD Teratai*. 2016;5(3):182-6.
- [7] Prabowo, Agung. (2016). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kota Gede Yogyakarta. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta*
- [8] Handrianto. (2013). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Jakarta: Bumi Askara.
- [9] Hartanto, H., (2009). *Keluarga Berencana dan Kontrasepsi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- [10] Sari, P dan Mitsalia A.A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Persepsai Sosial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Profesi*: 13 (2) 72-77
- [11] Friedman. (2010). Faktor-Faktor Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik. *Institut Teknologi Sepuluh*.
- [12] Ferliana, Jovita Maria. (2016). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Jakarta: EGC.

Lampiran 3

Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan, Vol. 6, No. 2, Agustus 2019 : 107-118

**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemandirian Dan
Kematangan Sosial Anak Pra Sekolah**

***The Relationship Between Use Of Gadgets With The Independence And
Social Maturity Of Preschoolers***

**Tutik Hidayati¹, Yessy Nur Endah Sary, Iis Hanifah
STIKES Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan**

¹Email: afithuafda2702@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan anak dapat dilakukan dengan kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi pada anak pra sekolah. Penggunaan *gadget* mempunyai dampak yang besar, baik dampak baik maupun buruk untuk semua orang, terutama bagi anak pra sekolah dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Anak pra sekolah dengan gangguan perkembangan sebanyak 85.779 (62,02%). Selain itu anak pra sekolah juga mengalami masalah emosional yang berdampak negatif pada perkembangan dan kesiapan untuk bersekolah sekitar 9,5% - 14,2% anak berusia antara nol sampai lima tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kemandirian Dan Kematangan Sosial Anak di TK Putra Bangsa Kecamatan Gading. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Hasil uji *Spearman Rank* antara penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial diperoleh nilai p value $0,000 < \alpha$ $0,05$, maka H_0 diterima sehingga ada hubungan antara penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial. Besarnya nilai Exp (B) pada analisis *regresi logistik* kemandirian memiliki nilai 4,668 yang berarti bahwa kemandirian memiliki peluang 4,668 kali untuk berubah. Sedangkan variabel kematangan sosial pada *regresi logistik berganda* memiliki nilai Exp (B) sebesar 2,545, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kematangan sosial memiliki peluang meningkat 2,545 kali.

Kata kunci: *Gadget, Kemandirian, Kematangan Sosial, Anak Pra Sekolah.*

ABSTRACT

Child development can be done with environmental habits and the provision of stimulation to pre-school children. The use of gadget has a large impact, both good and bad for everyone, especially for preschoolers with technological developments at this time. Preschool children with developmental disorders were 85,779 (62.02%). Besides pre-school children also experience emotional problems that have a negative impact on the development and readiness to go to school around 9.5% - 14.2% of children aged between zero to five years. The purpose of this study was to analyze the Relationship between the Use of Gadgets and the Independence and Social Maturity of Children in Putra Bangsa Kindergarten, Gading District. The research design used was cross sectional. Data collection used in this study using a questionnaire. Spearman Rank test results between the use of gadget with independence and social maturity obtained p value $0,000 < \alpha$ $0,05$, then H_0 is accepted so that there is a relationship between the use of gadget with independence and social maturity. has a value of 4.668 which means that independence has a 4.668 chance to change. While the social maturity variable in multiple logistic regression has an Exp (B) value of 2.545, from these results it can be explained that social maturity has an opportunity to increase by 2.545 times..

Keywords: *Gadgets, Independence, Social Maturity, Preschool Children*

PENDAHULUAN

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah adalah perolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial pada suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku saat berusia 3-6 tahun. Kemampuan sosial dan emosional 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 didalamnya bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya secara baik. Keberhasilan masa sekarang menentukan Perkembangan dan pertumbuhan yang akan datang. Setiap anak tumbuh kembangnya berbeda satu dengan yang lain. Hal ini disebabkan banyak faktor selama tumbuh kembang anak berlangsung. (Supartini, 2009). Perkembangan anak dapat dibentuk dengan kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah. Penggunaan

gadget merupakan salah satu berkembangnya teknologi yang berpengaruh pada anak.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. (Ismanto, 2015). Salah satu yang menjadi perkembangan gadget yaitu semakin meluasnya, hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki handphone atau smartphone. Kebutuhan informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan gadget itu sendiri sehingga anak-anak sering kali cepat akrab dengannya. Pada anak usia 5 tahun boleh-boleh saja diberi gadget, tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalkan boleh bermain hanya setengah jam atau pada saat senggang. Penggunaan gadget akan memberikan dampak yg buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak apabila penggunaannya berlebihan. Dampak buruk gadget pada anak tersebut antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka

menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014). Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) bahwa anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan yaitu disfungsi otak minor sebanyak 5-25% (Widati, 2012). Departemen Kesehatan RI Dalam Widati (2012), Di Indonesia balita yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara sebanyak 0,4 juta (16%).

Sedangkan menurut Dinas Kesehatan Jawa Tengah dalam Widati (2012), usianak prasekolah mengalami gangguan perkembangan sebesar 85.779 (62,02%) (Widati, 2012). Selanjutnya menurut Widawati tahun 2012 menyatakan bahwa anak mengalami gangguan masalah sosial emosional sekitar 9,5% - 14,2% berusia antara nol sampai lima tahun yang berdampak pada fungsi perkembangan dan kesiapan bersekolah.

Sebuah penelitian dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) dengan tajuk "penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang". Media yang paling umum digunakan

anak adalah gadget, dalam kurun waktu dua tahun penggunaan gadget meningkat dua kali lipat dari 38 % menjadi 72 % yaitu antara 2011 dan 2013 (Uhls, 2016). Orang tua memperbolehkan anaknya untuk menggunakan gadget lebih dari 1 jam sebanyak 98% berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* bersama Samsung Kidstime melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* pada awal tahun 2014.

Hasil penelitian yang dilakukan kepada beberapa keluarga di wilayah Yogyakarta pada tahun 2013, banyak dampak buruk dari penggunaan gadget diantaranya ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Anggrahini, 2013). Hal tersebut akan mengganggu perkembangan sosial dan emosional pada anak apabila hal ini berlangsung terus menerus, anak-anak seharusnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Setelah dilakukan survey pendahuluan pada tanggal 9 Desember 2018 Di TK Putra Bangsa Desa Gading terhadap 10 orang tua wali murid dan

10 anak dengan wawancara. Dari hasil survey didapatkan bahwa, dari 10 murid yang terpapar *Gadget* ada 9 (90%) dengan lama paparan 30 menit- 6 jam/hari, sedangkan yang tidak terpapar *gadget* 1 (10%) murid.

Menurut Efendi (2013), hal yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *gadget* adalah orang tua. Agar *gadget* tidak berdampak buruk bagi anak maka orang tua harus memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah. Pengenalan dan penggunaan *gadget*, batasi waktu dalam penggunaan *gadget*, hindarkan kecanduan, dan beradaptasi dengan zaman merupakan hal-hal yang bisa dilakukan orang tua.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan kemandirian pada anak TK Putra Bangsa Desa Gading, mengetahui hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan kematangan sosial pada anak TK Putra Bangsa Desa Gading dan untuk menganalisis Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemandirian Dan Kematangan Sosial Anak Di TK Putra Bangsa Desa Gading

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini yaitu semua ibu yang mempunyai anak prasekolah di Di TK Putra Bangsa sebanyak 90 orang. Sampling: Menggunakan *Total Sampling*. Untuk mengukur penggunaan *gadget*, kemandirian dan kematangan sosial menggunakan kuesioner. Analisis Data pada penelitian ini yaitu analisis Univariat menggunakan distribusi frekuensi. Analisis Bivariat menggunakan *Spearman Rank*. Analisis Multivariat menggunakan regresi logistik berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam data umum ini disajikan mengenai data umum dari sampel penelitian hubungan penggunaan *gadget* dengan kemandirian dan kematangan sosial anak. Data umum tersebut antara lain berupa jenis kelamin, usia anak, pendidikan ibu, pekerjaan ibu.

Table 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	46	51,1
2	Perempuan	44	48,9
	Total	90	100,0

Berdasarkan tabel 1. sebagian besar anak adalah berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 46 orang (51,1%).

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Usia Anak.

No	Usia Anak	Frekuensi	Persentase
1	4 Tahun	19	21,1
2	5 Tahun	21	23,3
3	6 Tahun	50	55,6
	Total	90	100,0

Berdasarkan tabel 2. mayoritas anak adalah berusia 6 tahun yaitu sebanyak 50 orang (55,6%).

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu.

No	Pendidikan Ibu	Frekuensi	Persentase
1	SD	48	53,3
2	SMP	17	18,9
3	SMA	18	20,0
4	Sarjana	7	7,8
	Total	90	100,0

Berdasarkan tabel 3. mayoritas ibu yang mempunyai anak yang menjadi sampel dalam penelitian adalah berpendidikan SD yaitu sebanyak 48 orang (53,3%).

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu.

No	Pekerjaan Ibu	Frekuensi	Persentase
1	IRT	66	73,3
2	Swasta	17	18,9
3	Guru	7	7,8
	Total	90	100,0

Berdasarkan tabel 4. mayoritas ibu yang mempunyai anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah IRT yaitu sebanyak 66 orang (73,3 %).

Tabel 5. Tabulasi Silang Penggunaan Gadget dengan Kemandirian Anak di TK Putra Bangsa Desa Gading.

Penggunaan Gadget	Kemandirian				Jumlah	
	Mandiri		Tidak Mandiri			
	F	%	F	%	F	%
Tinggi	28	50,9	29	49,1	57	63,3
Rendah	29	87,9	4	12,1	33	36,7
Total					90	100

$$Z = p=0.000 \quad \alpha = 0.05$$

Berdasarkan tabel 5. Berdasarkan di atas diketahui bahwa penggunaan gadget pada responden tinggi dan tidak mandiri sebanyak 29 orang (49,1%).

Hasil uji *Spearman Rank* antara penggunaan gadget dengan kemandirian anak diperoleh nilai p value $0,000 < \alpha 0,05$, maka H_0 diterima sehingga ada Hubungan penggunaan gadget dengan kemandirian anak. Berdasarkan di atas diketahui bahwa penggunaan gadget pada responden tinggi dan tidak mandiri sebanyak 29 orang (49,1%).

Maraknya penggunaan *gadget* disebabkan oleh banyak faktor determinan. Faktor dominan penyebab pemakaian gadget yang tinggi di kalangan anak usia dini yaitu karena mayoritas orang tua berpikir dengan memberikan anaknya sebuah *gadget* anak bisa menjadi penurut, tidak menangis lagi dan sebagai ajang untuk memamerkan anaknya bisa mengotak-atik *gadget*. Orang tua selalu memberi anak *gadget* agar anak tidak menangis dan mengganggu orang tua. Akan Tetapi orang tua tidak memikirkan dampak *gadget* kepada anak. Dampak penggunaan *gadget* yaitu menghambat kecerdasan emosional, risiko terpapar

radiasi, nyeri leher dan perubahan anatomi tulang, hambatan terhadap perkembangan, lambat memahami pelajaran, berisiko terhadap perkembangan psikologi anak, perubahan perilaku anak (Annisa, 2019).

Anak yang melakukan kegiatan tugas sendiri atau dengan sedikit bimbingan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak merupakan kemandirian anak. Dengan anak mampu mengenal mana yang benar dan mana yang salah, tetapi juga mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk adalah kemandirian pada anak. Di samping itu, anak juga bisa menerapkan terhadap hal-hal yang menjadi larangan atau yang dilarang, serta mengetahui dampak dari melanggar aturan. Anak yang mandiri akan melakukan tindakan sesuai dengan pertimbangan, percaya diri atas diri sendiri serta bisa mengontrol terhadap kehidupannya. Dengan adanya kemandirian mampu bisa mengekspresikan gagasannya dengan cara yang mudah dipahami dan secara emosional kegiatan yang dilakukannya dipertanggungjawabkan sendiri baik secara fisik, mental dan kreatif (Sa'diyah, 2017).

Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain *gadget* dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Orang tua harus lebih cerdas dari anaknya. Perlu adanya strategi khusus dalam

mengurangi dan menghindari anak dalam pemakaian *gadget*. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses agar anak terhindar dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* (Warisyah, 2015).

Tabel 6. Tabulasi Silang Penggunaan Gadget Dengan Kematangan Sosial Anak di TK Putra Bangsa Desa Gading.

Penggunaan Gadget	Kematangan Sosial						Jumlah	
	Tinggi		Sedang		Rendah		F	%
Tinggi	F	%	F	%	F	%	F	%
Tinggi	2	3,5	22	38,6	33	57,9	57	63,3
Rendah	4	12,1	0	0	29	87,9	33	36,7
Total							90	100
Z = p=0,000 $\alpha = 0.05$								

Berdasarkan tabel 6. di atas diketahui bahwa penggunaan gadget tinggi dengan kematangan sosial rendah pada responden tinggi sebanyak 33 orang (57,9%).

Hasil uji *Spearman Rank* antara penggunaan gadget dengan kemandirian anak diperoleh nilai p value $0,000 < \alpha 0,05$, maka H_0 diterima sehingga ada Hubungan penggunaan gadget dengan kematangan sosial anak. Berdasarkan di atas diketahui bahwa penggunaan gadget tinggi dengan kematangan sosial rendah pada responden tinggi sebanyak 33 orang (57,9%).

Pada kondisi yang ideal dengan berkembang pesatnya gadget di Indonesia sebenarnya *gadget* digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat. Penggunaan *gadget* dengan sebaik-baiknya seharusnya dapat mengedukasi, tidak hanya menjadi bangsa pasar, akan tetapi bisa digunakan untuk menaikan sumber daya manusia, baik untuk kepentingan pendidikan, bisnis maupun kepentingan lainnya. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk kepentingan hiburan semata, dengan Indonesia dijadikan bangsa pasar sebaiknya *gadget* digunakan pada hal yang tepat, sasaran yang tepat dengan begitu perkembangan *gadget*

dapat menaikkan sumber daya manusia Indonesia (Warisyah, 2015).

Pengasuhan yang tepat dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arah dan bimbingan orangtua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten secara sosial (Viandari, 2019).

Anak yang terlalu fokus pada *gadget* akan mempengaruhi perkembangan sosial anak untuk beradaptasi dengan orang lain. Perkembangan sosial mengikuti suatu pola, yaitu suatu urutan perilaku sosial. Pola ini sama pada semua anak di dalam suatu kelompok budaya. Pola sikap anak yang berhubungan dengan minat adalah aktivitas sosial dan pilihan teman. Generasi penerus bangsa yakni anak-anak telah di rusak oleh zaman modern saat ini dan menimbulkan generasi tidak baik untuk bangsa ini. Hal ini harus di antisipasi oleh orang tua agar anak-anak tidak lagi kecanduan dengan *gadget* dan berikan anak peraturan bermain serta jadwal yang

tepat dalam penggunaan *gadget* sehingga sangat perlu didampingi oleh orang tua agar perkembangan sosial anak tidak lagi dirampas oleh *gadget* tersebut. (Annisa, 2019).

Perkembangan sosial anak akan berkembang dengan baik jika lingkungan di sekitarnya seperti di sekolah, rumah maupun di lingkungan bermainnya mendukung untuk tetap beraktifitas fisik. Sehingga dengan demikian aktifitas dengan menggunakan *gadget* dapat terlupakan. Hal ini bisa dicapai jika komponen yang terkait dengan siswa seperti orang tua dan teman-teman mampu untuk membuat kegiatan fisik di lingkungan anak tersebut.

Tabel 7. Analisis Regresi Logistik Berganda Antara Penggunaan Gadget Terhadap Kemandirian dan Kematangan Sosial Anak.

Varabel	Sig	Exp (B)	CI (95%)
Kemandirian	0,039	4,668	0,546-39,941
Kematangan Sosial	0,043	2,545	0,058-1,648

Berdasarkan tabel 7. dapat dipahami bahwa pola asuh makan memiliki nilai sig 0,039 < 0,05 yang berarti ada hubungan antara pengguna *gadget* dengan kemandirian. Penggunaan *gadget* memiliki nilai sig 0,043 < 0,05 yang berarti ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kematangan sosial anak.

Besarnya nilai Exp (B) pada analisis *regresi logistik* kemandirian memiliki nilai 4,668 yang berarti bahwa kemandirian memiliki peluang 4,668 kali untuk berubah. Sedangkan variabel kematangan sosial pada *regresi logistik berganda* memiliki nilai Exp (B) sebesar 2,545, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kematangan sosial memiliki peluang meningkat 2,545kali.

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa pola asuh makan memiliki nilai sig $0,039 < 0,05$ yang berarti ada hubungan antara penggunaan gadget dengan kemandirian. Penggunaan gadget memiliki nilai sig $0,043 < 0,05$ yang berarti ada hubungan antara penggunaan gadget dengan kematangan sosial anak

Besarnya nilai Exp (B) pada analisis *regresi logistik* kemandirian memiliki nilai 4,668 yang berarti bahwa kemandirian memiliki peluang 4,668 kali untuk berubah. Sedangkan variabel kematangan sosial pada *regresi logistik berganda* memiliki nilai Exp (B) sebesar 2,545, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kematangan sosial memiliki peluang meningkat 2,545kali.

Idealnya seorang anak usia dini

yang berada pada masa prasekolah memerlukan kemampuan interaksi sosial yang baik agar dapat menyesuaikan diri dan mengembangkan diri secara optimal. Pada kenyataannya, tidak semua anak mampu berinteraksi sosial dengan baik, karena setiap anak memiliki kesiapan fisik dan mental yang beragam untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga ada kalanya anak-anak memiliki hambatan selama proses pengembangan diri pada masa prasekolah. Salah satu faktor yang memengaruhi interaksi sosial anak adalah pola asuh orangtua. Bimbingan orangtua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak (Viandari, 2019).

Dalam bermain *gadget* perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur fitur tertentu serta pengawasan dari orang tua. Orang tua harus lebih cerdas dari anaknya. Perlu adanya strategi khusus dalam mengurangi dan menghindari anak dalam pemakaian *gadget*. Pola kedisiplinan yang

konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses agar anak terhindar dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* (Warisyah, 2015).

Penggunaan *gadget* yang bijaksana akan memberikan dampak positif bagi perkembangan sosial anak di usia dini dalam pertumbuhannya. Orang tua sangat berperan vital mendampingi buah hati saat menggunakan *smartphone*. Bila orang tua telah berhasil membuat kesepakatan dengan anak tentang peraturan bermain *smartphone*, kemudian bisa membuat jadwal harian, menentukan jam boleh bermain *smartphone* dan seterusnya, maka inilah saat yang aman untuk menggunakan gawai atau *gadget* (Annisa, 2019).

Belajar dari fenomena yang ada sebaiknya lembaga yang memiliki wewenang dan sebagainya sebaiknya memberikan *parenting education* atau sosialisasi kepada orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget*. Sehingga orang tua mengetahui dampak *smartphone* terhadap perkembangan anak dan bagaimana seharusnya orang tua memberikan *smartphone* kepada anak usia dini. Apabila orang tua mendampingi,

mendidik, mengajarkan dan membuat peraturan dalam menggunakan *smartphone* pada anak, maka perkembangan sosial anak akan berkembang dengan baik. Lembaga yang memiliki wewenang sebaiknya juga melakukan kegiatan seminar untuk para orang tua mengenai dampak *gadget* terhadap anak. Selain itu menjelaskan kegiatan fisik yang sebaiknya dilakukan (Annisa, 2019).

Anak yang bersekolah di TK Putra Bangsa Gading Wetan masih belum mampu untuk mandiri karena telah dipengaruhi oleh faktor eksternal yang lebih dominan daripada faktor internal yaitu terpapar oleh lingkungan dimana sebagian besar teman mereka telah menggunakan *gadget* untuk menonton video anak-anak, sekedar untuk bermain games dan sebagainya. Selain teman di sekitar rumah dan sekolah, anggota keluarga mereka juga menggunakan *gadget* sehingga anak-anak secara tidak langsung meniru perilaku dari anggota keluarga tersebut.

Perkembangan sosial anak akan berkembang dengan baik jika lingkungan di sekitarnya seperti di sekolah, rumah maupun di lingkungan bermainnya mendukung untuk tetap beraktifitas fisik. Sehingga dengan

demikian aktifitas dengan menggunakan gadget dapat terlupakan. Hal ini bisa dicapai jika komponen yang terkait dengan siswa seperti orang tua dan teman-teman mampu untuk membuat kegiatan fisik di lingkungan anak tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan gadget pada responden tinggi dan tidak mandiri sebanyak 29 orang (49,1%). Penggunaan gadget tinggi dengan kematangan sosial rendah pada responden tinggi sebanyak 33 orang (57,9%). Besarnya nilai Exp (B) pada analisis *regresi logistik* kemandirian memiliki nilai 4,668 yang berarti bahwa kemandirian memiliki peluang 4,668 kali untuk berubah. Sedangkan variabel kematangan sosial pada *regresi logistik berganda* memiliki nilai Exp (B) sebesar 2,545, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kematangan sosial memiliki peluang meningkat 2,545kali. Diharapkan orang tua agar membatasi pemberian bermain gadget dalam frekuensi jarang atau tidak boleh bermain lebih dari 1 jam sehari dan mengawasi anak dalam menggunakan fitur gadget agar tidak berdampak negatif pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Affrida. 2017. Strategi Ibu Dengan Peran Ganda Dalam Membentuk Kepribadian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi. Vol.1 No.2*
- Anggraini. 2013. Persepsi Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Volume 1, Januari 2013, 258-264.*
- Annisa. 2019. Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia. Vol. 4 (1).*
- Astuti. 2013. Implementasi Program Fullday School Sebagai Usaha Mendorong Perkembangan Sosial Peserta Didik TK Unggulan Al Ya'lu Kota Malang. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan. Vol.1 No.2.*
- Efendi, Fuad. 2013. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Skripsi.* Teknik Informatika Universitas Brawijaya.
- Iswidharmanjaya, Derry & Agency, Beranda. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.* Yogyakarta: Bisakimia.
- Sa'diyah. 2017. Pentingnya Melatih Kemandirian Anak. *Jurnal Kordinat. Vol. XVI No. 1.*
- Viandari. 2019. Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana. Vol.6, No.2.*
- Warisyah. 2015. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada

118 *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan, Vol. 6, No. 2, Agustus 2019 : 107-118*

Anak Usia Dini. Prosiding
Seminar Nasional Pendidikan.
Widati, Tri. 2012. Meningkatkan
Kemampuan Motorik Halus
Anak Melalui Metode Melipat
Kertas pada Anak Kelompok B
TK ABA Gani Socokangsi
Jatinom Klate

Lampiran 4

JURNAL KEBIDANAN Vol. 8 No. 1 October 2018 p- ISSN 2089-7669 e- ISSN 2621-2870

**HUBUNGAN LAMA DAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET
DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH
DI TK ISLAM AL IRSYAD 01 CILACAP**

Sujianti¹⁾

E-mail address: uniyahyasuji@gmail.com

ABSTRACT

The use of gadgets among children is increasingly alarming and certainly has a negative impact on growth and development. The ease of accessing various information and technology media causes children to become lazy to move and move. They prefer to sit quietly in front of the gadget and enjoy the world in the gadget. Gradually forget the pleasure of playing with family members. This certainly has a negative impact on children's social development.

This study aims to determine the relationship between the duration and frequency of gadget use with the social development of preschool children.

The design of this study was descriptive correlative with a cross sectional approach to 53 mothers who had preschool aged children (5-6 years) in Al Irsyad Islamic Kindergarten 01 Cilacap with simple random sampling technique. The type of primary data uses children's social development questionnaire. Data were analyzed by univariate and bivariate with Chi Square test..

From 53 respondents, the most normal gadget usage time (<60 ' / day) 33 (62.3%), the most normal frequency 44 (83.1%), the best social development 27 (50.9 %).

There is no relationship between the duration of using gadgets and the social development of preschoolers.(p:0.577). There is no relationship between frequency of using gadgets and the social development of preschoolers.(p:1.000)

Keywords: duration and frequency; social development; gadget; preschool

¹⁾STIKES Al-Irsyad Al-Islamiyyah Cilacap

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi *gadget/ smartphone* menunjukkan perkembangan jaringan internet yang sangat cepat dimulai dari jaringan 2G, 3G, bahkan sekarang sudah diterapkan 4G *Long Term Evolution* (LTE). Secara teoritis LTE memiliki kemampuan memberikan kecepatan dalam hal transfer data, sehingga kecepatan akses yang tinggi memberikan kemudahan kepada

pengguna *smartphone* dalam mendapatkan kenyamanan berinternet. (Marsal A & Hidayati F, 2017)

Dalam era globalisasi ini, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman. (Lisiswanti R & Nabila SI, 2017). Penggunaan gadget pada anak sudah menjadi hal yang biasa, bahkan Indonesia adalah salah satu negara

yang menjadi pengguna gadget terbesar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ismanto dan Onibala menunjukkan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain gadget, maka mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal itu. (Laili U, 2017). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia penggunaan media *gadget* pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Rideout, 2016 dalam Gunawan MAA, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Delima, (2015) diperoleh hampir semua orang tua 94% menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*, sementara 15% orang tua menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat

berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam (Yusmi, 2015)

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. (Novitasari w & Khotimah N, 2016)

Dampak negatif penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan lama tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur pada anak lainnya. (Yland J, Guan S, Emanuele E, Hale L, 2015). Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. (Warisyah Y, 2015).

Kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak

menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan anggota-anggota keluarganya. Hal ini tentunya berdampak buruk terhadap perkembangan sosial anak. (Novitasari w & Khotimah N, 2016)

Hasil survey yang telah dilakukan peneliti di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap pada tanggal 25 Januari 2018 terhadap 7 orang tua siswa yang berusia 5 tahun dengan hasil semua telah menggunakan *gadget*, dimana yang 5 anak masih menggunakan *gadget* milik orang tuanya sedangkan yang 2 anak menggunakan *gadget* milik sendiri. Darikeseluruhan orang tua tidak ada pengawasan atau aturan khusus dalam penggunaan *gadget* kecuali batas atau lama penggunaan. Kapasitas penggunaan rata rata 1-2 kali/ hari, lamanya 1-2 jam/hari, aplikasi yang digunakan rata-rata menggunakan *game* dan *youtube*. Dari 7 anak tersebut mereka mulai menggunakan *gadget* rata rata dari usia 3 tahun. (Al Fitri S, 2018).

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *deskriptif korelatif* dengan pendekatan *cross sectional*. Subyek penelitian ini adalah ibu anak pra sekolah usia 5-6 tahun yang menggunakan gadget. Pada penelitian ini yang menjadi populasi target adalah

semua orang tua anak pra sekolah usia 5-6 tahun yang menggunakan gadget tahun 2018 sebanyak 212. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *simple random sampling*. Setelah menggunakan rumus, besar sampel menjadi 50 orang.

Pengumpulan data primer untuk mengetahui lama penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak prasekolah dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada ibu anak pra sekolah usia 5 tahun. Kuesioner perkembangan sosial anak pra sekolah menggunakan kuesioner dari Gunawan MAA (2017) yang telah di uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan nilai sebesar 0.768 dan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan r tabel = 0.361 dan r hitung 0.515-1. Data dianalisis secara univariat dan bivariat dengan uji *Chi Square*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Ibu yang memiliki anak usia prasekolah

Variabel	Frekuensi	Persentase (%) (n=53)
Usia		
≤ 30 tahun	6	11
>30 tahun	48	89
Pendidikan		
Menengah (SMA/SMK)	15	28
Tinggi (Diploma-Sarjana)	38	72
Pekerjaan		
Bekerja	29	55
Ibu Rumah Tangga (IRT)	24	45

Jumlah Anak		
≤ 2 orang	41	77
>2 orang	12	23
Tipe Keluarga		
Nuclear	53	100
Family		
Extended	0	0
Family		

Data Primer, diolah 2018

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 53 responden karakteristik ibu berdasarkan usia paling banyak usia > 30 tahun sebanyak 48 (89%), pendidikan ibu terbanyak tingkat menengah (SMA-Diploma) sebanyak 38 (72%), sebagian besar ibu bekerja sebanyak 29 (55%), memiliki jumlah anak ≤ 2 terbanyak ≤ 41 (77%) dan seluruh responden memiliki tipe keluarga inti (*nuclear family*) sebanyak 53 (100%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi lama penggunaan gadget pada anak prasekolah

Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	33	62.3
Sering	20	37.7
Jumlah	53	100

Data Primer, diolah 2018

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 53 responden, lama penggunaan gadget paling banyak kategori sering sebanyak 33 (62.3%), dan kategori sering ada 20 (37.7%).

Tabel 3. Distribusi frekuensi penggunaan gadget pada anak prasekolah

Frekuensi Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	44	83.1
Sering	9	16.9
Jumlah	53	100

Data Primer, diolah 2018

Berdasarkan tabel 3 diketahui frekuensi penggunaan gadget paling banyak kategori normal (1 kali sehari dalam waktu 60 menit) sebanyak 44 (83.1%) dan kategori sering (lebih dari 1 kali sehari dalam waktu lebih dari 60 menit) sebanyak 9 (16.9%).

Tabel 4. Distribusi frekuensi perkembangan sosial pada anak prasekolah

Prkembangan Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	27	50.9
Kurang Baik	26	49.1
Jumlah	53	100

Data Primer, diolah 2018

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa dari 53 responden, perkembangan sosial paling banyak kategori baik sebanyak 27 (50.9%) dan kategori perkembangan sosial kurang baik sebanyak 26 (49.1%).

Tabel 5. Hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah

Lama Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial		Jml
	Baik	Kurang Baik	
Normal	18 (54.5%)	15 (45.5%)	33
Sering	9 (45%)	11 (55%)	20
<i>p value</i> = 0.577, α = 0.05, CI = 95% OR = 1.467			

Berdasarkan tabel 5, hasil analisis hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah diperoleh bahwa ada 11 anak (55%) yang penggunaan gadgetnya sering berisiko mengalami perkembangan sosial yang kurang

baik. Sedangkan diantara lama penggunaan gadget yang normal, ada 15 (45.5%) mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P = 0.577$ ($P > 0.05$) maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan proporsi perkembangan sosial antara lama penggunaan gadget yang normal dan sering (tidak ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $OR = 1.467$, artinya anak yang lama menggunakan gadget > 60 /hari (sering) mempunyai peluang 1.467 kali untuk mengalami perkembangan sosial kurang baik dibanding anak yang lama penggunaan gadgetnya normal.

Tabel 6. Hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah

Frekuensi Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial		Jml
	Baik	Kurang Baik	
Normal	22 (50%)	22 (50%)	44
Sering	5 (55.6%)	4 (44.4%)	9

$p\text{ value} = 1.000$, $\alpha = 0.05$, $CI = 95\%$
 $OR = 0.800$

Berdasarkan tabel 6, hasil analisis hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah diperoleh bahwa ada 4 (44.46%) anak yang penggunaan gadgetnya sering berisiko mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. Sedangkan diantara frekuensi penggunaan gadget yang normal, ada 22 (50%) mengalami perkembangan

sosial yang kurang baik. Hasil uji statistik diperoleh nilai $P = 1.000$ maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan proporsi perkembangan sosial antara frekuensi penggunaan gadget yang normal dan sering (tidak ada hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $OR = 0.800$ artinya anak yang frekuensi menggunakan gadget lebih dari 1 kali dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit (kategori sering) mempunyai peluang 0.800 kali untuk mengalami perkembangan sosial kurang baik dibanding anak yang frekuensi penggunaan gadgetnya normal.

a. Karakteristik responden

Usia

Usia responden sebagian besar > 30 tahun artinya usia yang matang dan siap untuk memiliki anak. Orangtua yang memiliki anak di usia ini akan memberikan semua kebutuhan anaknya dalam segala aspek yaitu mengasahi dengan kasih sayang dan perhatian, mengasuh dengan memenuhi kebutuhan secara fisik dan mengasah kemampuan dan ketrampilan anak agar dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan

Pendidikan responden paling banyak kategori tinggi (diploma-sarjana) sebesar 38 (72%). Pengetahuan berkaitan dengan pendidikan dimana diharapkan

seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pengetahuannya, begitu pula dalam memantau perkembangan dan pertumbuhan anaknya termasuk dalam masalah mental emosional (Pangestu, 2014).

Pekerjaan

Karakteristik responden paling banyak bekerja sebesar 29 (55%). Ibu yang bekerja bekerja dapat menambah tingkat perekonomian keluarga. Keluarga dengan perekonomian yang tinggi dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam memberikan lingkungan yang aman, nyaman dan memenuhi nutrisi untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak.

Jumlah anak

Karakteristik responden dalam jumlah anak paling banyak 41 (77%) memiliki anak ≤ 2 orang. Pengalaman pribadi seseorang akan berbeda, begitu pula cara mengasuh anak. Hal ini dikarenakan kebiasaan atau anggapan bahwa pola asuh anak itu sama sehingga dapat dijadikan pelajaran dalam mengasuh anak yang lainnya (Chikmah, 2018)

Tipe keluarga

Tipe keluarga responden semuanya adalah tipe keluarga inti artinya kondisi ini sangat menentukan pola asuh yang akan diterapkan orangtua terhadap anaknya. Pola asuh orangtua akan menentukan

kepribadian dan perkembangan anak

b. Lama Penggunaan Gadget

Lama penggunaan gadget menunjukkan 20 (37.7%) menggunakan gadget dalam kategori sering (>60 /hari). Berdasarkan sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan gadget pada usia dini tidak disarankan karena dapat menyebabkan anak tidak dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Hidayati, 2013 dalam Chikmah 2018).

Terbatasnya respon anak karena penggunaan gadget akan mengganggu perkembangan, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu menjalin emosi, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Wiguna, 2013). Menurut psikolog Jovita MF menyatakan "anak usia di bawah 5 tahun, boleh diberi gadget, akan tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Anak boleh bermain tapi hanya setengah jam dalam satu minggu" (Widiawati & Sugiman, 2014). Televisi, video, permainan elektronik dan program komputer (gadget) juga membantu perkembangan ketrampilan dasar, namun *American Academy of Pediatrics* menyarankan orangtua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik

agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter & Perry, 2009 dalam Sapardi 2018).

c. Frekuensi Penggunaan Gadget

Frekuensi penggunaan gadget menunjukkan 9 (16.97%) menggunakan gadget dalam kategori sering (lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit). Frekuensi penggunaan gadget sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu. Kini gadget sudah menjadi media komunikasi pokok. Hal tersebut dibuktikan dengan kenyataan di lapangan. Semua orang pasti tidak bisa lepas dari gadget, baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar mengunggah di media sosial. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu semikian juga pada balita (Gifary, 2009 dalam Chikmah 2018).

Anak-anak yang frekuensi penggunaan gadgetnya terlalu sering diklaim sering kehilangan kemampuan perubahan dasar dalam berkomunikasi yaitu memahami ekspresi atau gesture yang menandai perubahan perasaan seseorang. Padahal kemampuan tersebut adalah salah satu modal penting saat berinteraksi langsung (Pangastuti R, 2017).

d. Perkembangan sosial anak

Perkembangan sosial anak terbanyak kategori baik 27 (50.9%). Menurut Kozier (2011), Soetjiningsih (2015), Wong (2010) proses percepatan dan perlambatan tumbuh kembang anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor keturunan (jenis kelamin, ras, suku bangsa, bawaan), faktor lingkungan meliputi lingkungan prenatal (gizi saat hamil, al kohol, posisi janin, penggunaan obat-obatan, kebiasaan merokok) dan lingkungan post natal (budaya, sosial ekonomi, nutrisi, posisi anak dalam keluarga, status kesehatan) serta faktor hormonal. Stres pada masa anak-anak. Pengaruh media massa memberi anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup (Sapardi, 2018).

Sementara 26 (49.1%) perkembangan sosial anak kurang baik. Kemungkinan perkembangan sosial anak kurang baik dilihat dari karakteristik responden yang kebanyakan ibu bekerja diluar rumah sehingga tidak dapat memantau hal yang dilakukan oleh anaknya karena orangtua tidak menghabiskan waktu dengan anaknya. Selain itu kadangkala orang tua sengaja memberikan gadget kepada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu

aktivitas orangtua pada saat di rumah.

Hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadgetnya dan kelamaan anak dapat merasa bergantung / kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak menjadi kurang baik. (Sapardi, 2018).

e. Hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak

Orangtua harus mendampingi anaknya saat bermain gadget, selain itu penggunaan gadget jangan sampai menjauhkan anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan aplikasi yang tepat untuk pendidikan anak sangat dianjurkan, tetapi jangan sampai salah pilih aplikasi. Orangtua membatasi penggunaan gadget pada anak tidak lebih dari 30 menit persatu kali bermain, jeda sejenak dengan berjalan, bergerak, ke toilet yang menggerakkan tubuh atau memandang ke arah jauh untuk relaxasi mata. (Wijanarko J, 2017).

Smartphone salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap pola interaksi sosial anak pada anak balita karena menurut responden, *smartphone* menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak dan

merupakan salah satu alat yang mempengaruhi anak memiliki sifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu *smartphone* juga mengubah kebiasaan komunikasi anak dalam berkomunikasi langsung menjadi serba menggunakan *smartphone* dan anak menghabiskan waktu untuk bermain menggunakan *smartphone*. (Marsal A & Hidayati F, 2017).

Tidak adanya hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kemungkinan karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya adalah asah asih asuh. Berdasarkan data responden sebagian besar usia > 30 tahun, pendidikan tinggi, bekerja, jumlah anak ≤ 2 orang dan tipe keluarga inti.

Karakteristik responden merupakan usia matang secara psikologis sudah siap dalam merawat dan mengasuh anak-anak yang dimiliki. Pendidikan yang tinggi artinya memiliki pengetahuan yang baik serta tipe keluarga ini memperkuat terbentuk pola asuh yang mendukung perkembangan anak, tidak ada campur tangan orang ketiga (nenek/kakek ataupun saudara lainnya). Responden yang bekerja serta jumlah anak ≤ 2 orang memberikan waktu yang cukup untuk berinteraksi bersama anak

secara aktif di rumah (*quality time*) dan mendampingi anak saat bermain gadget sehingga anak merasakan kasih sayang dan perhatian dari orangtuanya yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak dapat berkembang sesuai usia dan dapat mencapai target perkembangan nya.

f. Hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit sebanyak 9 anak (16.9%) dengan lamanya >60'/hari sebanyak 20 anak (37.7%). Hal ini dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Gunawan MAA, 2017).

Hasil penelitian Novitasari w dan Khotimah N(2016) menunjukkan bahwa apabila tidak ada penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun maka interaksi sosial anak akan tetap berkembang. Tetapi jika ada penambahan 1 hari penggunaan gadget, maka nilai interaksi sosial bertambah 0,159 artinya penggunaan gadget akan berpengaruh terhadap interaksi sosial anak.

Berdasarkan data didapatkan bahwa waktu terbanyak yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dalam kategori normal yaitu 1 kali sehari dengan waktu penggunaan kurang dari 60 menit. Hal ini sesuai dengan ketentuan dari asosiasi dokter anak Amerika Serikat (Hasanah M, 2017). Tetapi ada 9 anak (16.9%) waktu yang digunakan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit. Dilihat dari sebagian besar responden bekerja diluar rumah namun saat berada di rumah menghabiskan waktu dengan anaknya (*quality time*) sehingga anak tetap dapat berinteraksi langsung secara aktif kepada orangtuanya meskipun mereka menggunakan gadget sehingga perkembangan anak tetap terpantau oleh orangtuanya.

Pendidikan tinggi pada sebagian besar responden juga mendukung terbentuknya pola asuh yang mendukung perkembangan

anak sesuai usia salah satunya adanya aturan dalam menggunakan gadget. Tipe keluarga yang semuanya keluarga inti serta jumlah anak yang ≤ 2 orang dapat menambah kualitas interaksi antara anak dan orangtua selama di rumah. Orangtua lebih fokus dan terarah untuk mendampingi anaknya saat bermain gadget dan bermain bersama orangtua secara aktif di rumah sehingga perkembangan anak dapat tercapai sesuai usia dan maksimal.

IV. Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, maka dapat dibuat kesimpulan yaitu tidak ada hubungan yang bermakna secara statistik antara lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Islam Al Irsyad 02 Cilacap Tahun 2018.

Setiap orangtua pasti menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya. Namun, pengetahuan, latar belakang dan pengalaman mendorong setiap tindakan dan perbuatan. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis mengajukan saran bahwa perlu adanya pengawasan dari orangtua terhadap kegiatan anaknya dalam pemakaian gadget.

Daftar Pustaka

Al Fitri S, 2018. *Gambaran Peran Orangtua Pada Anak Prasekolah*

Yang Menggunakan Gadget di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap.
STIKES Al Irsyad Al Islamiyyah.
Tidak Dipublikasikan

Chikmah AM, Fitrianiingsih D, 2018. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus Vol.07 No.02 Juni 2018*

Delima R, Arianti NK & Pramudyawardani B, 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal teknik informatika dan sistem informasi Vol.1 No.1*

Gunawan MAA, 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyuwani*
Semarang. Tidak dipublikasikan, UNDIP

Hasanah M, 2017. Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.2 No.2 Desember 2017*

Hidayati, 2013. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini.*
Skripsi

Kozier dkk, 2011. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan edisi 7 Vol.1*, Jakarta : EGC

Laili U, 2017. *Influence OfGadgetOn Social Personal OfEarly*

- Childhood. *Proceeding of Surabaya International Health Conference, Juli 13-14, 2017*
- Marsal A & Hidayati F, 2017. Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol.3 No.1 Februari 2017 Hal. 78-84*
- Nabila, Sarah dan Lisiswanti, Rika, 2017. Dampak Eksposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur Dan Tingkat Obesitas Pada Anak-Anak. *Jurnal Majority, Vol.6 No.2 Maret 2017 Hal.73-78*
- Novitasari W & Khotimah N, 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai Vol.05 No.03 Tahun 2016:182-186*
- Pangastuti R, 2017. Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.2 No.2 Desember 2017*
- Pangestu, 2014. *Statistik Induktif*. Yogyakarta : BPF
- Potter P & Perry AG, 2009. *Fundamental of Nursing (7thEd)* Vo.1 Mosby : Elsevier Inc
- Sapardi VS, 2018. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam
- Budi Mulia. *Menara Ilmu Vol.XII Jilid II No.80 Februari 2018*
- Soetjiningsih, Ranuh, Gde, 2015. *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*, Jakarta : EGC
- Warisyah Y, 2015. Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Makalah disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 7 November 2015 (online)* (<http://semmas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>), diakses 18 Agustus 2018
- Widiawati I, Sugiman H, Edy, 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur. Diakses tanggal 10 September 2018
- Wiguna, 2013. *Mengenal Dan Memahami Tumbuh Kembang Anak*. Jogjakarta : Katahari
- Wijanarko J. 2017. Pengaruh Pemakaian Gadget, Perilaku Anak Terhadap Kemampuan Anak di Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta. *Jurnal Institut Kristen Borneo, 2017. journal.institutkristenborneo.ac.id* (diperoleh tanggal 26 Januari 2018)
- Wong DL, Marilyn HE, David W, Marilyn W, Patricia S, 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatric (ed 6.Vol.1)*. Jakarta : EGC

Yland J, Guan S, Emauele E, Hale L.
*Interactive Vs Passive Screen Time
And Nighttime Sleep Duration Among
School-Aged Children. Sleep Health.*
2015; 1(3):191-6

Lampiran 5



Advances in Health Sciences Research (AHSR), volume 14
1st International Conference on Inter-Professional Health Collaboration (ICIH 2018)

Use Of Gadget Duration And Development Of Preschool Children In Bengkulu City 2018

1st Yuniarti
Midwifery Department
Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
yuniartiyouni@yahoo.com

2nd Rialike Burhan
Midwifery Department
Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
rialike.81@gmail.com

3rd Epti Yorita
Midwifery Department
Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
epti_yoritakia07@yahoo.com

4th Reka Lagora
Marsofely
Promotion Department
Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
reka-
umifaan@yahoo.com

5th Ika Puspa Dewi
Midwifery Department
Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
ikapuspaw67@gmail.com

Abstract— World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of preschool-aged children suffer from developmental disorders, one of the factors that influence is the use of gadgets. If a child experiences a social development disorder, it is feared that the child will experience difficulty in adjusting himself, especially with the demands of the group, the child's independence in thinking and behaving, and most importantly the disturbance in the formation of self-concept of a child. This study aims to determine the relationship of the duration of use gadget to the development of preschool children. The research design used in this study was an analytical survey approach cross-sectional where the independent variable duration of use gadget and the dependent variable of child development are collected at the same time. The population was 46 children aged 5-6 years. The results showed that most of the children (56.7%) experienced a dubious development while the test results Chi-Square showed a p-value of 0.008, which means there is a relationship between the duration of the use of gadgets for the development of preschoolers with an OR = 14.875 means that the duration of use gadget in children is 14.875 times affecting children's development. The results of this study are expected parents/guardians to be more selective in giving toys to children, especially permitting to play gadgets.

Keywords— Gadget, child development

I. INTRODUCTION

World Health Organization (WHO) reports that (5-25%) of preschool-aged children suffer from developmental disorders. Recorded (8-9%) preschool children experience psychosocial problems, especially social-emotional problems such as anxiety, difficulty adapting, difficulty socializing, hard to separate from parents, unruly children, and aggressive behavior. Toddlers in Indonesia Approximately (16%) reported experiencing developmental disorders in the form of intelligence disorders due to brain development disorders, hearing loss and motoric disorders [1].

A child can experience developmental delays in only one developmental domain or can be more than one developmental sphere. General developmental delay global developmental delay is a significant developmental delay in

two or more areas of development. Approximately (5-10%) children are estimated to experience developmental delays. Data incidence of general developmental delay is not known with certainty, but it is estimated approximately (1-3%) of children under five years of experience delays in the development of a commo [2].

The primary process of child development is intertwined between biological processes, the process of socio-emotional and cognitive processes. These three things will influence each other and throughout human life. During the development process, it is not possible for the child to face various problems that will hinder the process of further development. These developments include the development of social behavior, language, cognitive, gross physical and motoric fine and motoric [1].

If a child experiences a disruption in his social development, it is feared that the child will experience difficulties in his adjustment, especially with the demands of the group, the child's independence in thinking and behavior, and most importantly is a disruption in the formation of self-concept of a child. The impact will increase if regarding the trigger factor it is not immediately addressed. Whereas according to the results of the study, one of the factors or stimuli that can affect children's development is the child's habits in playing the gadget [3].

The effect of using gadgets is influenced by several factors such as the frequency, duration, and supervision of parents. If parental supervision is lacking and there is no substantial effort in limiting the time to play gadgets on children, it can lead to a negative side. These negative impacts can cause a person to be shy, lacking in confidence, aloof and stubborn. This is consistent with the results of the study that there is an influence between the length of use of gadgets on child development at Al-Azhar Kindergarten in Banda Aceh [4].

Based on data from the Bengkulu City Education Office in 2018 the number of children in Bengkulu City was 10,692 children consisting of 244 PAUD. The number of children in

Bengkulu city PAUD was 1,498 children. Based on the background description, the authors are interested in researching "The duration of the use of gadgets on the development of preschool children in the city of Bengkulu in 2018. [5].

II. METHODS

The research design used in this study was analytical survey approach cross-sectional. This study consisted of independent variables (independent variables), namely the duration of use of gadget in children. The dependent variable (dependent variable) is the development of preschoolers. The population is the entire research subject to be studied. The population in this study were parents or guardians of students who had children aged 5-6 years in class B1 and B3 totaling 46 children. The sampling technique in this study used a sampling technique with simple random sampling. The sample in this study amounted to 30 people.

III. RESULT

TABLE 1 DISTRIBUTION OF DURATION FREQUENCY OF GADGET USING IN BENGKULU ON THE EARLY CHILDHOOD EDUCATION IN 2018

Variable	Frequency (N=30)	Percent (%)
On of Use Gadget		
Normal	9	30,0
Up Normal	21	70,0

Based on table I it is known that the duration of usage gadget normal is 30.0% and abnormal 70.0%.

TABLE II DISTRIBUTION OF CHILD DEVELOPMENT FREQUENCY IN BENGKULU CITY EARLY CHILDHOOD EDUCATION YEAR 2018

Variable	Frequency (N=30)	Percent (%)
Development of Children		
Appropriate	11	36,7
Not Appropriate	19	63,3

Based on table II it is known that the appropriate development of children is 36.7% and doubts 63.3%.

TABLE III RELATIONSHIP BETWEEN DURATION GADGETS FOR CHILD DEVELOPMENT IN KOTA BENGKULU 2018

Durati on of Gadget Usage	Child Development				Total	%	P	OR
	In Accorda nce	%	Doubt	%				
Normal	7	23,3	2	6,7	9	30,0	0,002	14,873
Up Normal	4	13,3	17	56,7	21	70,0		
Totola	11	36,7	19	63,3	30	100		

Based on Table 3, it is known that most children 56.7% experiences dubious child development. Test results of Chi-Square showed $p = 0.002$ ($\text{sig} \leq 0.05$), this means that there is a relationship between the duration of usage gadget on the development of preschoolers in Bengkulu City in 2018. The OR = 14.875 means that the duration of use gadget in children is 14.875 times affecting child development.

IV. DISCUSSION

The results of this study indicate that most children (70%) in Bengkulu City in 2018 have a habit of playing gadgets with a span of more than 1 hour per day. Those can be seen from the percentage of research results that show that their children have the habit of playing gadgets for more than 1 hour every day. The findings are contrary to the opinion of Starburger which states that children can only be in front of the screen <1 hour every day [5].

The use of gadgets in children causes children to become lazy to move and engage in activities. They prefer to sit in front of the gadget and enjoy the games that exist in certain features compared to interacting with the real world. It is certainly bad for children's development and health, especially concerning the brain and psychology. It is Not infrequently if the child has difficulty concentrating because the child's brain has been forced into an unreal world [6].

If an environment or peer is playing a gadget, it can affect other friends to play along. The most age of children found in the demographic data of the questionnaire of respondents in TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik is five years. The age of 5 years is the age at which child development is evident because children have begun to know and connect with their peers [6].

Most children (63%) in Bengkulu City in 2018 have dubious child development. The results of this study are in accordance with research on the effect of the duration of gadget usage on child development at Al Azhar Kindergarten Banda Aceh. In the study explained that the habit of playing gadgets on children could affect their development. The results of this study can be concluded that the more often a child plays gadgets, the higher the risk of developing developmental disorders [5].

Most children (63%) in Bengkulu City in 2018 have dubious child development. The results of this study are in accordance with research on the effect of the duration of gadget usage on child development at Al Azhar Kindergarten Banda Aceh. In the study explained that the habit of playing gadgets on children could affect their development. The results of this study can be concluded that the more often a child plays gadgets, the higher the risk of developing developmental disorders [5].

From the results of this study, it can also be seen that a small proportion (13.3%) of children who often play gadgets have appropriate child development. It is because child development is influenced by many factors, not only from the stimulation of playing the gadget alone. Child development depends on the individual child, the role of parents, and the environment around the child [7]. In addition, based on research in Shanghai China stated that there is a relationship between the internet access on child growth[8]

From the results, also almost half (30%) children experienced normal development with a small portion (6.7%) duration of playing gadgets have evolved doubtful children and a small portion (23.3%) with the duration of playing standard gadgets experience appropriate child development. It is influenced by several factors such as internal factors, external, postnatal environment, psychosocial and aspects of child development [9].

Analysis of this research data using test Chi-Square with error rate (α) 5% or 0.05. After calculation, Chi-Square value ($p = 0.002$) means that p value < 0.05 , it can be concluded that there is an effect of the duration of gadget usage on the development of preschool children in Bengkulu City in 2018. The results of this study are in line with the research stating that children who watch TV > 4 hours/day have four times higher risk of experiencing language delay[10].

General developmental delay global developmental delay is a significant developmental delay in two or more areas of development. Approximately (5-10%) children are estimated to experience developmental delays. Data incidence of general developmental delay is not known with certainty, but it is estimated approximately (1-3%) of children under five years of experience delays in the development of a commo [2].

From the results of this study, it can be seen that a small proportion (13.3%) of children who often play gadgets have appropriate child development. This is because child development is influenced by many factors, not just from stimulating playing the gadget. Child development is very dependent on individual children, the role of parents, and the environment around the child. [7]. In addition, based on research in Shanghai, China states that there is a connection between internet access to child development [8]

Toddlers in Indonesia Approximately (16%) reported experiencing developmental disorders in the form of intelligence disorders due to brain development disorders, hearing loss and motoric disorders [1].

the results of this study are in accordance with research on the influence of the duration of gadget usage on child development at al azhar kindergarten banda aceh. in this study explained the gadget with a duration of > 1 hour in a day, most children experience nuisance problems that the gadget playing habits in children can affect their development. the results of the study can be concluded that more often a child plays a gadget then the higher the risk of developing developmental disorders [5].

The results of this study are also in line with research which stated that the use of gadgets in children is due to wrong parenting which affects children's development [11]. On The Other Hand, This Study Found That Besides The Negatives, The Use Of The Gadget Is Effective As A Medium Of Learning In Developing Some Of The Children's Character [12].

The effect of using gadgets is influenced by several factors such as the frequency, duration, and supervision of parents. If parental supervision is lacking and there is no substantial effort in limiting the time to play gadgets on children, it can lead to a negative side. These negative impacts can cause a person to be shy, lacking in confidence, aloof and stubborn. This is consistent with the results of the study that there is an influence between the length of use of gadgets on child development at Al-Azhar Kindergarten in Banda Aceh [4].

V. CONCLUSION

Based on the research that has been done on "The relationship of Gadget Usage Duration to the Development of Preschool Children in Bengkulu City 2018", it can be concluded that there is a relationship between the duration of the use of the gadget towards the development of preschool children with a P value of 0.002. It is expected that parents / guardians are more selective in giving toys to children, especially giving permission to play gadget. The parents' assertiveness and assistance are needed in limiting the duration and use of gadgets by children, so that later it will not have a negative impact that can interfere with the child's development process.

REFERENCE

- [1] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2012-2013*.
- [2] Amanda Soebadi (Departemen Ilmu Kesehatan Anak FKUI - RSCM), "IDAI - Keterlambatan Bicara," 21-06-2013, 2013.
- [3] W. Novitasari and N. Khoimamah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *J. PAUD Teratai*, vol. 5, no. 3, pp. 182-186, 2016.
- [4] rahma 2014, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantara Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo," pp. 1-15, 2014.
- [5] Salsabillah, "Pengaruh Lama Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. Jurnal PAUD dan Ilmu Pendidikan," 2017.
- [6] S. & Ameliola and H. D. Nugraha, "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi," *5th Int. Conf. Indones. Stud. "Ethnicity Glob. Glob."*, pp. 362-371, 2013.

- [7] F. Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa," *AL-Ta lim*, vol. 20, no. 3, p. 459, 2013.
- [8] Y. C. Wong, K. M. Ho, H. Chen, D. Gu, and Q. Zeng, "Digital Divide Challenges of Children in Low-Income Families: The Case of Shanghai," *J. Technol. Hum. Serv.*, vol. 33, no. 1, pp. 53–71, 2015.
- [9] Kementerian Kesehatan, *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2012*, 2013.
- [10] E. Widjanti, H. Gama, A. Chairulfatah, and D. Hudaya, "Paediatrica Indonesiana," *Paediatr. Indones.*, vol. 49, no. 6, pp. 158–161, 2003.
- [11] M. A. Mifaluddin, "An Analysis of the Influence of Parenting Style on Children 's Involvement in the Decision of Purchasing Gadgets," *Atl. Press*, vol. 231, no. Amca, pp. 285–288, 2018.
- [12] E. Silawati and S. Rachmania, "Character Building of Early Young Learners through Gadget as Learning Media in Kindergarten Character Building in Early ICT as Kindergarten Learning Media," *Atl. Press*, vol. 58, pp. 152–156, 2017.

Lampiran 6

CURRICULUM VITAE**A. Biodata Peneliti**

Nama : Siti Nafiah Faiqotul Azizah
 NIM : 17010076
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 1 Oktober 1999
 Alamat : JL. Teratai VII No.91 Kecamatan Kaliwates
 Kelurahan Kaliwates Jember
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 No. telepon : 081232354140
 Email : sitinafiahfa@gmail.com
 Status : Mahasiswa

B. Riwayat Pendidikan

1. MIMA Condro Jember
2. MTS Darullughah Wal Karomah Probolinggo
3. MAN 1 Jember
4. S1 Keperawatan UNIVERSITAS dr. Soebandi Jember

Lembar konsul



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI
 Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
 Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
 E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: http://www.stikesdrsoebandi.ac.id

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

Judul Skripsi : Hubungan durasi penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah

Pembimbing I : Eni Subiastutik .S. Kep., Ns., M. Sc.

Pembimbing II : Ira Martiana .S. Kep.-Nl., M. Kep.

Pembimbing I				Pembimbing II			
No.	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU	No.	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPA
1	Jumat, 9 Oktober 2020	Pengajuan judul . pembimbing memberi saran untuk melakukan penelitian langsung	/	1	Jumat, 9 Oktober 2020	Pengajuan judul . pembimbing menyarankan agar di kaitkan dengan keadaan pandemi covid 19	/
2	Selasa, 20 Oktober 2020	Konsul BAB 1 . Pembimbing meminta agar di awal paragraf di beri Introduction	/	2	9 November 2020	Konsul BAB 1 . Format penulisan masih salah , isi antar paragraf kurang nyambung.	/
3	Jumat, 18 Desember 2020	Revisi BAB 1 . Solusi yang tercantum di BAB 1 susah di mengerti Pembaca jadi harus di ganti dengan kata - kata yang lebih umum.	/	3	30 November 2020	Konsul BAB 2 , Revisi BAB 1 . cara Penulisan masih ada yang salah Jarak antar sub BAB terlalu jauh	/



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI**

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

4	12 Februari 2021	Konsul BAB 2 dan 3 - pembimbing meminta untuk menambahkan Kerangka teori di BAB 2 dan tabel hasil di BAB 3		4	1 Desember 2020	Revisi BAB 2 dan konsul BAB 3 Penulisan sitasi belum sesuai pedoman.	f
5	19 Februari 2021	Konsul / Revisi BAB 2 dan 3 Kerangka teori belum mencakup variabel independen dan variabel dependen		5	25 Februari 2021	Revisi BAB 3. Sitasi kurang tepat tambahkan sub-bab 3.4. cara analisis data	H.
6	17 Maret 2021	ACC Sempuro		6	29 Maret 2021	Revisi BAB 1,2,3. Sitasi kurang tepat. Kerangka teori kurang tepat. BAB 2. Materinya kurang	f.
				7		Acc Sempuro	H.



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES) dr. SOEBANDI

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

Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

1	22 juli 2021	BAB 1,2,3 tidak ada. belum di gabung dengan BAB 4,5,6.		1	22 juli 2021	Abstrak masih belum sesuai, daftar isi spasi 1, Abstrak spasi 1 BAB 4 di beri tabel agar jelas BAB 5. Amburadul	ff
2	31 juli 2021	BAB 4 Harus di beri tabel supaya jelas BAB 5 Harus ada teori yang mendasari opini		2	28 juli 2021	Abstrak, Hasil Harus menjawab tujuan khusus. Kesimpulan menjawab manfaat. BAB 4 Hasil pencarian jurnalnya tabel kurang tepat BAB 5 Hasil pembahasan terdiri dari 3 paragraf (fakta, teori, opini)	ff
3	1 Agustus 2021	BAB 4. tabel harus ada keterangan supaya yang membaca tidak bingung BAB 5. opini itu berdasarkan pendapat dari penulis sendiri bukan orang lain.		3	31 juli 2021	Abstrak masih kurang tepat. In yang di gunakan jenisnya apa? BAB 4 keterangannya kurang jelas BAB 5 teori lebih dalam lagi	ff
4	2 Agustus 2021	BAB 4. Karakteristik yang tidak penting/tdk di butuhkan tidak perlu di masukkan BAB 5 tambahkan teori tentang pola asuh pada sub-Bab 5.3		4	2 Agustus 2021	Abstrak, hasilnya belum menjawab tujuan BAB 4 kategori belum sama, jika berbeda jelaskan mengapa BAB 5 jika penomoran juga harus	ff

Scanned by TapScanner



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
dr. SOEBANDI**

Program Studi : 1. Ners 2. Ilmu Keperawatan 3. Farmasi 4. DIII Kebidanan
Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

5	3 Agustus 2021	BAB 4. Penomoran tabel lebih baik di beri tambahan nomor artikel urutan artikel harus sama dari awal. BAB 5.		5	3 Agustus 2021	BAB 4. Karakteristik yang tidak di butuhkan tidak perlu di cantumkan BAB 5. tambahan teori tentang pola asuh pada sub-bab 5.3	
6	5 Agustus 2021	Abstrak bahasa Inggris harus sesuai dengan bahasa Indonesia BAB 4 jika tabel sudah menggunakan nomor artikel di keterangan juga harus menggunakan nomor artikel BAB 5. jika diatas menggunakan nomor artikel maka tidak perlu menyebut nama penulis lagi		6	5 Agustus	ACC SEMHAS	
7	7 Agustus 2021	ACC SEMHAS					
8	1 September 2021	Revisi semhas					