

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK
PRASEKOLAH DI TK DARUL ULUM
KECAMATAN PUJER
BONDOWOSO**

ORIGINAL RESEARCH

Skripsi



**Oleh:
Rizqiyatul Muwassaah
NIM.19010133**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr.SOEBANDI
2023**

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI TK DARUL ULUM
KECAMATAN PUJER
BONDOWOSO**

ORIGINAL RESEARCH

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan



Oleh :

Rizqiyatul Muwassaah

NIM. 19010133

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah di setujui untuk mengikuti seminar hasil pada program studi keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember.

Jember, 2023

Pembimbing Utama



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

NIDN: 4005076201

Pembimbing Anggota



Laili Fatkuriyah, S.Kep., Ns., MSN

NIDN: 0703118802

HALAMAN PENGESAHAN

kripsi “ Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan perkembangan social anak rasekolah di TK Darul Ulum kecamatan Pujer Bondowoso” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.

hari : Kamis

tanggal : 31. Agustus. 2023

tempat : Universitas dr. Soebandi Jember

Tim Penguji
Ketua Penguji



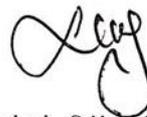
Lulut Sasmito S.Kep..Ns..M.Kes
NIDN . 4009056901

Penguji II,



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

Penguji III,



Lailil Fatkuriyah, S.Kep..Ns..MSN
NIDK. 0703118802

Mengesahkan,
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi



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

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizqiyatul Muwassaah

NIM : 19010133

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan Universitas dr.Soebandi Jember

Menyatakan dengan sungguh-sungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau hasil tulisan orang lain.

Aapabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain atau ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jember, Agustus 2023
Menyatakan,



Rizqiyatul Muwassaah
NIM. 19010133

SKRIPSI

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI TK DARUL ULUM
KECAMATAN PUJER
BONDOWOSO**

Oleh:

Rizqiyatul Muwassaah

19010133

Pembimbing:

Dosen pembimbing urama: Gumiarti,S.ST.,M.P.H

Dosen pembimbing anggota: Laili Fatkuriyah, S.Kep., Ns., MSN

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya sehingga penulis diberikan kemudahan, petunjuk kelancaran serta keyakinan dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Karya tulis ilmiah ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua saya dan adik laki-laki satu-satunya saya, yang merupakan penyemangat saya dan terimakasih yang sebesar-besarnya karna telah membesarkan saya dan mendidik saya dengan sangat baik sampai saat ini terimakasih juga atas do'a yang selalu dipanjatkan untuk kebaikan-kebaikan saya sehingga saya mampu menyelesaikan Pendidikan S1 Ilmu Keperawatan di Universitas dr. Soebandi Jember.
2. Untuk para pembimbing skripsi ibu Gumiarti, S.ST., M.PH dan ibu Lailil Fatkuriyah, S.Kep., Ns.,MSN yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi motivasi, kesabaran dalam membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Segenap jajaran dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya serta telah mendidik saya dengan dengan ikhlas dan sabar dalam proses perkuliahan.
4. Seluruh teman-teman Angkatan 2019 Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi.
5. Untuk yang terakhir skripsi ini saya sembahkan untuk orang-orang yang slalu meremehkan saya dalam hal perkuliahan ini.

MOTTO

“Jangan mudah menyerah pada mimpi-mimpi kita. Kita harus berusaha keras & berdo’a kepada Allah. Karena Allah tidak akan menyia-nyiakan usaha ikhlas kita.”

-Gus Iqdam-

*“jangan mati-matian memperjuangkan sesuatu
yang tidak dibawa mati”*

-Rizqiyatul Muwassaah-

“tidak ada yang peduli dengan dirimu, kecuali dirimu sendiri”

-Rizqiyatul muwassaah-10-

ABSTRAK

Muwassaah, Rizqiyatul* Gumiarti** Fatkuriyah, Lailil***. 2023. **Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso**. Skripsi. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember

Latar Belakang: Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan mampu memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak, seperti penggunaan gadget lebih dari 1 jam/hari atau lama akan menyebabkan perkembangan sosial anak kurang seperti anak tidak mau bersosialisasi dengan temannya, cenderung mengurung diri, dan tidak peka terhadap lingkungan nya.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso. **Metode:** Jenis penelitian ini merupakan survey analitik dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*, populasi yang digunakan seluruh anak usia prasekolah di TK Darul Ulum sebanyak 67 responden dengan total populasi 200. Variabel independen yaitu penggunaan *gadget* dan variabel dependen perkembangan sosial anak prasekolah. Alat ukur yang digunakan kuesioner. Analisis dengan menggunakan uji Spearman Rho. **Hasil:** hasil penelitian menunjukkan durasi penggunaan gadget >1 jam (79.1%), dan perkembangan sosial cukup (56.7%). Hasil uji Spearman Rho $\rho=0,033$ (nilai $\rho < \alpha=0,05$) **Kesimpulan:** Terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso, yang artinya semakin normal penggunaan *gadget* maka semakin baik juga perkembangan sosial anak begitupun sebaliknya jika penggunaan *gadget* lama maka perkembangan sosial anak akan mengalami perkembangan sosial buruk. Orang tua selanjutnya disarankan lebih memperhatikan durasi penggunaan *gadget* terhadap anaknya.

Kata kunci: Durasi Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Sosial

*Peneliti

**Pembimbing 1

***Pembimbing 2

ABSTRACT

Muwassaah, Rizqiyatul* Gumiarti** Fatkuriyah, Lailil***. 2023. The **Relationship between the Duration of Gadget Use and the Social Development of Preschool Children in Darul Ulum Kindergarten, Pujer Bondowoso** District. Thesis. University of Nursing S1 Study Program dr. Soebandi Jember

Background: The duration of excessive use of gadgets can have a considerable impact on children's development, including lack of physical activity, lack of sleep. In addition, if the duration of use is too long, it will affect the health of the eyes and brain as well as social and emotional mental disorders. **Purpose:** To determine the relationship between the duration of gadget use and the social development of preschoolers in Darul Ulum Kindergarten, Pujer Bondowoso District. **Methods:** This type of research is an analytic survey using a cross-sectional approach, the population used is all preschool-age children in TK Darul Ulum as many as 67 respondents with a total population of 200. The independent variables are the use of gadgets and the dependent variable is the social development of preschoolers. Measuring tool used questionnaire. Analysis using the Spearman Rho test. **Results:** the results of the study show the duration of using the gadget > 1 hour (79.1%), and moderate social development (56.7%). Spearman Rho test results $\rho=0.033$ (ρ value < $\alpha=0.05$) **Conclusion:** There is a relationship between the duration of gadget use and the social development of preschoolers in Darul Ulum Kindergarten, Pujer Bondowoso District, which means that the better the use of gadgets, the better the social development of children vice versa if the use of gadgets is high then the social development of children will experience delays. Parents are then advised to pay more attention to the duration of using gadgets for their children.

Keywords: Duration of Gadget Use, Social Development

*Researcher

**Supervisor 1

***Supervisor 2

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan semesta alam, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Puger Bondowoso**" dapat menyelesaikan dalam rangkamenenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana keperawatan Universitas dr.Soebandi. Karya ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bimbingan, arahan dan kerja sama dari berbagai pihak.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Lulut Sasmito, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Ketua Yayasan Jember International School yang menaungi Universitas dr.Soebandi
2. Andi Eka Pranata, S.ST., S.Kep., Ns., M.Kes selaku Rektor Universitas dr.Soebandi Jember
3. Apt. Lindawati Setyaningrum., M.Farm selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas dr.Soebandi Jember
4. Prestasianita Putri, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Program Studi SI Keperawatan Universitas dr.Soebandi Jember
5. Lulut Sasmito, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Ketua Penguji
6. Berbagai pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya penyusunan Skripsi ini yang tidak mungkin disebut satu persatu

Demi kesempurnaan skripsi yang telah diselesaikan, mohon saran dan kritiknya dalam membangun semangat penulis. Penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat serta dapat menjadi sumbangsih bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jember, Agustus 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN	vi
KECAMATAN PUJER	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan umum	3
1.3.2 Tujuan khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5 Keaslian penelitian	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Anak Prasekolah.....	9

2.1.1	Definisi Anak Prasekolah	9
2.2	Konsep Umum Perkembangan	11
2.2.3	Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan	12
2.2.4	Kebutuhan Dasar Tumbuh Kembang Anak	16
2.2.5	Parameter Umum Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun)	17
2.2.6	Perkembangan Usia Prasekolah (4-6 Tahun).....	18
2.3	Perkembangan Sosial Anak	19
2.3.1	Pengertian Perkembangan Sosial.....	19
2.3.2	Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak	21
2.3.3	Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan	23
2.3.5	Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Prasekolah (4-6 tahun).....	24
2.3.6	Permainan Sosial Anak Prasekolah (4-6 tahun).....	26
2.3.7	Gangguan Perkembangan Sosial	29
2.3.8	Pengukuran Perkembangan Sosial.....	29
2.4	Konsep <i>Gadge</i>	30
2.4.1	Definisi Gadget	30
2.4.2	Jenis-jenis Gadget	30
2.4.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Durasi Penggunaan Gadget	31
2.4.4	Dampak Durasi Pengguna Gadget.....	32
2.4.5	Sikap Durasi Penggunaan Gadget	33
2.4.6	Durasi Pengguna Gadget	34
2.4.7	Cara Mengukur Durasi Penggunaan Gadget.....	34
2.5	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial.....	34
2.6	Kerangka Teori.....	36
BAB 3 KERANGKA KONSEP.....		38
3.1	KERANGKA KONSEP	38
3.2	HIPOTESIS.....	39
BAB 4 METODE PENELITIAN		40
4.1	Desain Penelitian.....	40
4.2	Populasi, Sampel dan Sampling	40
4.2.1	Populasi	40
4.2.2	Sampel.....	40
4.2.3	Sampling	41
4.3	Variabel Penelitian	42
4.4	Definisi Oprasional	42

4.5	Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
4.6	Instrumen Penelitian.....	45
4.7	Prosedur Pengumpulan Data	48
4.7.1	Sumber Data	48
4.7.2	Metode pengumpulan data.....	49
4.8	Teknik Analisa Data.....	50
4.8.1	Pengelompokan data.....	50
4.8.2	Analisa Data	51
4.8.2.1	Analisa Univariat.....	51
4.8.2.2	Analisa Bivariat.....	52
BAB 5	HASIL	53
BAB 6	PEMBAHASAN	58
	DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 4. 1 Definisi Oprasional	43
Tabel 4. 2 kuesioner penggunaan gadget	46
Tabel 4. 3 Kuesioner Perkembangan Sosial Usia 4 tahun	46
Tabel 4. 4 Kuesioner Perkembangan Sosial Usia 5 tahun	47
Tabel 4. 5 Kuesioner Perkembangan Sosial Usia 6 tahun	48
Tabel 4. 6 rencana penyajian data Analisa univariat variabel independen	51
Tabel 4. 7 rencana penyajian data Analisa bivariat variabel independen	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori Penelitian Hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak prasekolah	37
Gambar 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian Hubungan duradi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Persetujuan Menjadi Responden	68
Lampiran 2: Surat Permohonan Bersedia Menjadi Responden	69
Lampiran 3: Lembar Kuesioner Pengetahuan.....	70
Lampiran 4 : Data Tabulasi Durasi Penggunaan Gadget	74
Lampiran 5 : Data Tabulasi Perkembangan Sosial	76
Lampiran 6 : Surat Studi Pendahuluan	79
Lampiran 7 : Surat Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik	80
Lampiran 8 : Surat Etik.....	81
Lampiran 9 : Form Persyaratan.....	82
Lampiran 10 : Dokumentasi.....	83
Lampiran 11 : CV	86

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses perkembangan anak. Perkembangan dimasa itu menjadi penentu keberhasilan perkembangan anak prasekolah di periode yang akan datang. Kecepatan perkembangan setiap satu anak dengan anak yang lain tidak sama, tergantung dengan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan selama proses berlangsung (Imron, 2018). Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring dengan perkembangan teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Ada dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak. Pengaruh positif pada anak dapat mengasah kemampuan dan kecerdasannya. Belajar membaca dan menulis dengan aplikasi seperti aplikasi mewarnai. Membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan bagi anak-anak karena program-program yang ada dilengkapi dengan gambar-gambar karakter yang menarik. Kemudian anak juga bisa berkomunikasi jarak jauh dengan teman sebaya atau keluarganya. Efek negatif penggunaan *gadget* adalah kemudahan akses informasi yang membuat anak malas bergerak dan beraktivitas. Akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan, anak-anak lupa bermain dengan teman sebaya dan anggota keluarga. Hal ini memiliki efek yang sangat buruk pada kesehatan dan perkembangan anak. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial anak dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan masyarakat. (Putri et al., 2020)

World Health Organization (2019) melaporkan bahwa 5–25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa dan psikososial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Berdasarkan data Riskesdas, (2018) menyebutkan bahwa perbandingan anak usia 36 hingga 59 bulan di Indonesia mencapai 88,3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah perkembangan sosial yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Widiawati & Sugiman,

2017). Data dari Dinkes Provinsi Jawa Timur terdapat 3-5% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Data jumlah anak kabupaten Madiun pada Tahun 2015 berjumlah 2.449 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan sebanyak 906 atau 36,9 % anak (Depkes RI, 2017). Hasil data di kabupaten bondowoso usia anak prasekolah yang menggunakan gadget sebanyak 3.800 anak dan 2.754 usia anak prasekolah mengalami keterlambatan perkembangan diantaranya perkembangan sosial sebanyak 979 anak usia prasekolah, untuk perkembangan emosional sebanyak 916 anak, dan motorik kasar sebanyak 859 anak usia prasekolah menurut (Febry, 2020)

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan mampu memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak, diantaranya kurangnya aktivitas fisik, kurangnya waktu tidur. Selain itu jika durasi penggunaan yang terlalu lama akan mempengaruhi kesehatan mata dan otak serta gangguan mental sosial dan emosional. Dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak sering dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman tentang bagaimana durasi penggunaan *gadget* dengan baik (Anggraini, 2013). Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak yaitu kurangnya perhatian orang tua yang cenderung memberikan *gadget* agar anak mereka tenang dan tidak rewel tanpa memikirkan efek negatifnya bahkan sampai ketergantungan dikarenakan anak-anak tidak memiliki keterampilan pengendalian diri yang baik dan tidak dapat menilai dampak positif dan negatif dari *gadget* (Al-Ayouby, 2020)

Perkembangan sosial anak dimasa sekarang akibat penggunaan *gadget* menyebabkan anak cenderung lebih suka bermain dengan *gadget* dan mengabaikan keadaan sekitar dan akan marah dan menangis saat *gadget* diambil oleh orang tua mereka. Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak juga memiliki dampak positif yaitu menambah pengetahuan dan kreatifitas dan memperluas jaringan persahabatan dan komunikasi. Sedangkan dampak negatif mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan emosi anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dan dapat mempengaruhi anak (Fadilah, 2017).

Suatu upaya agar tidak menimbulkan masalah pada anak di kemudian hari, dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anaknya (Fadilah, 2017). Pengenalan teknologi pada anak juga harus disertai dengan pengawasan orang tua untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti, pembatasan waktu penggunaan, serta lebih mengenalkan anak dengan kehidupan sekitarnya (Novitasari & Khotimah, 2016). Penilaian perkembangan anak dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan terutama bisa dilakukan oleh perawat sebagai promotor kesehatan dan konselor dalam menggiatkan kegiatan *skrining* perkembangan, digunakan untuk membantu melakukan penjarangan (*screening*) dengan jalan deteksi dini perkembangan anak usia mulai 1 bulan sampai 6 tahun dengan menggunakan tes DDST. Sehingga akan tercapai perkembangan anak yang optimal (Filtri, 2017). Pemberian stimulasi atau rangsangan yang tepat juga dapat mencegah terjadinya perkembangan anak tidak normal (Claudia et al., 2016). Stimulasi dari orang tua juga mempengaruhi tumbuh kembang anak, semakin baik peran orang tua maka akan semakin baik pula perkembangan pada anaknya.

Berdasarkan dari fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian original riset tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak pra sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak pra sekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* dengan anak usia pra sekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso
2. Mengidentifikasi perkembangan sosial anak usia pra sekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso
3. Menganalisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya agar dapat digunakan sebagai sumber referensi khususnya dalam pembangunan ilmu keperawatan anak dan dapat menambah pengetahuan tentang hubungan durasi pengguna *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak pra sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi kesehatan
Diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tentang perkembangan anak terutama perkembangan sosial pada anak usia pra sekolah
2. Bagi sekolah
Penelitian diharapkan memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan teknik perilaku anak-anak yang mengalami durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan sosial di lingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.
3. Bagi orang tua
Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai durasi penggunaan *gadget* pada anak terhadap perkembangan sosial pada anak pra sekolah, sehingga orang tua

dapat mengambil sikap membatasi aktifitas bermain *gadget* dan mengarahkan anaknya agar dapat berkembang dengan lebih baik lagi terutama dalam aspek perkembangan sosial.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman nyata dalam melakukan penelitian secara ilmiah dalam rangka mengembangkan diri dan menambah wawasan dalam melaksanakan fungsi perawat dalam peneliti, serta dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak usia pra sekolah.

1.5 Keaslian penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

no	Judul Karya Ilmiah & Penulisnya	Metode:Desain, Sampel, Variabel, Analisis Penelitian	Hasil
1.	<p>Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di kabupaten lampung selatan,</p> <p>Jurnal Keperawatan, Volume XIII, No. 2, Oktober 2017 Riyanti Imron</p>	<p>D: <i>Cross Sectional</i> S: 96 responden V: penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan sosial emosional I: menggunakan koesioner penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan sosial emosional anak A: uji <i>chi square</i></p>	<p>1. Hasil penelitian didapatkan penggunaan <i>gadget</i> rendah dan perkembangan sosial emosional baik adalah sebanyak 64,7% (33orang)</p> <p>2. Hasil penelitian didapatkan penggunaan <i>gadget</i> tinggi dan perkembangan sosial emosional baik adalah sebanyak 26,7% (8 orang)</p> <p>3. Hasil penelitian didapatkan penggunaan <i>gadget</i> rendah dan perkembangan sosial emosional sedang adalah sebanyak 25,5% (13 orang)</p> <p>4. Hasil penelitian didapatkan penggunaan <i>gadget</i> tinggi dan perkembangan sosial dan</p>

			<p>emosional sedang adalah sebanyak 36,7% (11 orang)</p> <p>5. Hasil penelitian didapatkan penggunaan <i>gadget</i></p>
2.	<p>Hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di paud Salsabilah kelurahan sapanang Kabupaten pangkep, Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis Volume 13 Nomor 1 Tahun 2018 Alfiah A</p>	<p>D: <i>Cross Sectional</i> S: 32 responden dengan teknik <i>total sampling</i> menggunakan metode pendekatan <i>Sampling Jenuh</i> V: penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan psikososial I: menggunakan kuesioner penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan sosial emosional anak A: <i>Chi-square</i></p>	<p>1. Hasil penelitian dari 32 anak tersebut, didapatkan 18 (56,3%) anak dalam kategori penggunaan <i>gadget</i> ≥ 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang</p> <p>2. Hasil penelitian 14 (43,8%) anak lainnya dalam kategori penggunaan <i>gadget</i> < 1 jam dan perkembangan sosialnya baik</p> <p>3. Dari hasil penelitian didapatkan hasil uji statistik chi-square yang menunjukkan nilai $p = 0.000 < 0.05$, maka dapat diartikan bahwa hipotesa yang diajukan peneliti yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial</p>

<p>3</p>	<p>Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) Di Tk PGRI Kabupaten Polewali Mandar tahun ajaran 2017-2018 Kesehatan Bina Generasi 10(1):121-134,2019 Masyitah wahab</p>	<p>D: <i>Cross Sectional</i> S: 69orang dengan teknik <i>total sampling</i> V: penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan spikososial I: menggunakan koesioner penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan sosial emosional anak A: Analisa univariat dan analisa bivariat dengan menggunakan uji <i>chi square</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil penelitian bahwa responden dengan durasi penggunaan <i>gadget</i> rendah sebanyak 35 (50,7%) dan perkembangan sosial anak buruk berjumlah 0(0%). 2. Hasil penelitian penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi sebanyak 34 (49,3%). Perkembangan sosial yang baik sebanyak 0 (0%) dan spikososial anak buruk berjumlah 34 (49,3%). 3. Hasil uji statistik menggunakan nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,5$ yang berarti ada pengaruh secara signifikan antara kedua variabel.
-----------------	--	--	---

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Prasekolah

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

Anak prasekolah adalah anak yang berumur antara 4-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Potts & Mandeleco, 2012).

Menurut Montessori (Noorlaila,2010) bahwa usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengerti. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak.

2.1.2 Tahapan Perkembangan Anak Prasekolah

Secara umum ranah perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari aspek kognitif, linguistik, motorik, seni, sosial, dan moral agama (Mursyid, 2015).

a. Aspek Kognitif

Sisi kognitif usia prasekolah berkembang dengan baik, ditandai dengan kemampuan mengenali kata-kata dengan bunyi yang sama, sudah dapat menghitung sampai 20, sudah memahami urutan kejadian sehari-hari, walaupun sebenarnya belum memahami konsep waktu seperti sebelumnya, sekarang atau kemarin. Anak-anak pada usia ini juga dapat bermain dengan teka-teki dan menghubungkannya dengan sesuai. Dan di usia 5 tahun, berkat rangsangan dan rangsangan yang diberikan oleh guru dan orang tua, keterampilan mereka meningkat. Dapat menghitung sampai 50, tertarik dan memahami angka dan huruf serta menunjukkan minat untuk belajar.

b. Aspek Perkembangan Bahasa

Anak usia 4-6 tahun mengenal bahasa. Mereka sudah tahu bagaimana menggunakan struktur kalimat yang rumit dan menggunakan kata keterangan waktu. Dan mereka sudah bisa mengekspresikan wajah dan suaranya. Mereka berbisik, menggeram, berteriak atau menyanyikan lagu favorit mereka dengan lancar. Pada saat yang sama, pada usia 4-6 tahun, mereka sudah tahu bagaimana menceritakan apa yang terjadi, memahami lelucon dan sering membuat humor ringan. Mereka juga sudah memahami orang-orang terdekat.

c. Aspek Fisik/Motorik

Hal yang paling terlihat pada usia ini adalah nafsu makan yang meningkat. Karena pada usia ini, kebutuhan kalori mereka semakin meningkat seiring dengan perkembangan fisik dan otak. Rata-rata mereka membutuhkan 1700-1800 kalori perhari. Dari segi kemampuan motorik, mereka dapat melakukan beberapa hal antara lain:

1. dapat berdiri dengan satu kaki
2. berjalan lurus ke depan
3. dapat menaiki tangga
4. melompat 15-30 cm
5. melempar dan menangkap bola dengan baik
6. memegang pena dengan sempurna
7. Menulis huruf dan angka
8. Kemampuan tangan yang semakin terampil

d. Aspek Sosial

Anak prasekolah sangat antusias bermain di luar rumah, bertemu teman baru dan berteman dengan mereka. Walaupun mereka tidak terlalu intens saat bermain bersama dan sering berganti-ganti, mereka cukup baik untuk bermain dan bekerja dalam kelompok. Dan mereka sudah mulai memilih teman dekat dan sahabat mereka. Pada usia 4-6 tahun, anak tersebut justru memilih teman-temannya. Bermain dan bekerja dalam kelompok, mereka tidak lagi takut untuk menunjukkan ide dan partisipasinya. Mereka mampu

menghibur orang lain dan memiliki keinginan mereka sendiri untuk unggul dan berprestasi.

2.2 Konsep Umum Perkembangan

2.2.1 Pengertian Perkembangan

Perkembangan (Development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ diferensial dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Cahyaningsih, 2011: 2)

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensial sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Adrian, 2011: 3)

Setiap anak akan melewati tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam dua tahap yaitu masa janin dalam kandungan dan masa setelah lahir yang terdiri dari: masa neonatus (0-28 hari), masa bayi (1-12 bulan), masa toddler (1-3 tahun), masa prasekolah (4-6 tahun), masa sekolah (7-13 tahun) dan masa remaja (114-18 tahun) (Cahyaningsih, 2011: 3).

2.2.2 Ciri-ciri Perkembangan

Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang mempengaruhinya antara lain meliputi sistem neoromuskuler, bicara, emosi, dan sosial. Menurut Cahyaningsih (2011: 4) ciri-ciri perkembangan adalah:

- 1) Perkembangan melibatkan perubahan
- 2) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya
- 3) Perkembangan mempunyai pola yang tetap
- 4) Perkembangan memiliki tahap yang berurutan

- 5) Perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda
- 6) Perkembangan berkolerasi dengan pertumbuhan

2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan

Menurut Cahyaningsih (2011: 5) faktor yang mempengaruhi perkembangan secara umum ada dua faktor utama yaitu:

1) Faktor Genetik

Merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang terkandung di dalam sel telur yang telah dibuahi dapat ditentukan kuantitas dan kualitas pertumbuhan. Faktor genetik antara lain adalah berbagai faktor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa, keluarga, umur dan kelainan genetik.

2) Faktor Lingkungan

Merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan sedangkan yang kurang baik akan menghambat. Lingkungan tersebut merupakan lingkungan bio-fisik-spiko-sosial yang mempengaruhi individu setiap hari, mulai dari konsep sampai akhir hayatnya.

Menurut Adrian (2011: 9-10) faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Ras/etnik atau bangsa

Anak yang dilahirkan dari ras/bangsa amerika tidak memiliki faktor herediter ras/bangsa indonesia atau sebaliknya.

b. Keluarga

Ada kecenderungan keluarga yang memiliki postur tubuh tinggi, pendek, gemuk dan kurus.

c. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan, dan masa remaja.

d. Jenis Kelamin

Fungsi reproduksi pada anak perempuan berkembang lebih cepat dari pada laki-laki. Akan tetapi setelah melewati masa pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat.

e. Genetik

Genetik (*heredokonstitusional*) adalah bawaan anak yaitu potensi anak yang akan menjadi ciri khasnya. Adanya beberapa kelainan genetik yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak, contohnya seperti kerdil.

f. Kelainan Kromosom

Kelainan kromosom umumnya disertai dengan kegagalan pertumbuhan seperti pada sindrom Down's dan sindroma turnesr's.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Prenatal

1) Gizi

Nutrisi ibu hamil terutama pada trimester akhir kehamilan akan mempengaruhi pertumbuhan janin.

2) Mekanis

Posisi fetus yang abnormal bisa menyebabkan kelainan kongenital seperti *club foot*.

3) Toksin/zat kimia

beberapa obat-obatan seperti Aminopterin atau Thalidomid dapat menyebabkan kelainan kongenital seperti palatoskisis.

4) Endokrin

Diabetes melitus dapat menyebabkan makrosomia, kardiomegali, dan hiperplasia adrenal.

5) Radiasi

Paparan radiasi dan sinar rontgen dapat mengakibatkan kelainan pada janin seperti mikrosefali, spina bifida, retardasi mental dan deformitas anggota gerak, kelainan kongenial mata, serta kelainan jantung.

6) Infeksi

Infeksi pada trimester pertama dan kedua oleh TORCH (Toksoplasma, Rubella, Citomegalo virus, Herpes simpleks) dapat menyebabkan kelainan pada janin seperti katarak, bisu, tuli, mikrosefali, retardasi mental, dan kelainan jantung kongenital.

7) Kelainan Imonologi

Eritoblastosis fetalis timbul atas dasar perbedaan golongan darah antara janin dan ibu sehingga ibu membentuk antibodi terhadap sel darah merah janin, kemudian melalui plasenta masuk ke dalam peredaran darah janin dan akan menyebabkan hemolisis yang selanjutnya mengakibatkan hiperbilirubinemia dan kernikterus yang akan menyebabkan kerusakan jaringan otak.

8) Anoksia Embrio

Anoksia embrio yang disebabkan oleh gangguan fungsi plasenta menyebabkan pertumbuhan terganggu.

9) Psikologi Ibu

Kehamilan yang tidak diinginkan serta perlakuan salah atau kekerasan mental pada ibu hamil dan lain-lain.

b. Faktor Prenatal

Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala, asfiksia dapat menyebabkan kerusakan jaringan otak

c. Faktor Pasca Persalinan

1) Gizi

Untuk tumbuh kembang bayi, diperlukan zat makanan yang adekuat.

2) Penyakit kronis atau kelainan kongenital

Tuberkulosis, anemia, dan kelainan jantung bawaan mengakibatkan retardasi pertumbuhan jasmani.

3) Lingkungan fisik dan kimia

Lingkungan yang sering disebut melieu adalah tempat anak tersebut hidup yang berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak (provider). Sanitasi lingkungan yang kurang baik, kurangnya sinar matahari, paparan sinar radioaktif dan zat kimia tertentu (Pb, Merkuri, rokok, dan lain-lain) mempunyai dampak yang negatif terhadap pertumbuhan anak.

4) Psikologis

Hubungan anak dengan orang sekitarnya. Seorang anak yang tidak dikehendaki oleh orang tuanya atau anak yang selalu merasa tertekan akan mengalami hambatan di dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

5) Endokrin

Gangguan hormon, misalnya pada penyakit hipotiroid, akan menyebabkan anak mengalami hambatan pertumbuhan.

6) Sosio ekonomi

Kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan serta kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan, hal tersebut menghambat pertumbuhan anak.

7) Lingkungan pengasuhan

Pada lingkungan pengasuhan, interaksi ibu-anak sangat memengaruhi tumbuh kembang anak.

8) Stimulasi

Perkembangan memerlukan rangsangan atau stimulasi, khususnya dalam keluarga, misalnya penyediaan mainan, sosialisasi anak, serta keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak.

9) Obat-obatan

Pemakaian kortikosteroid jangka panjang akan menghambat pertumbuhan, demikian halnya dengan pemakaian obat perangsang terhadap susunan saraf yang menyebabkan terhambatnya produksi hormon pertumbuhan.

2.2.4 Kebutuhan Dasar Tumbuh Kembang Anak

Kebutuhan dasar tumbuh kembang anak secara garis besar dikelompokkan dalam 3 kelompok yaitu:

1. Kebutuhan fisik-biomedis (asuh)
 - a. Nutrisi yang adekuat dan seimbang, terutama pada tahun-tahun pertama kehidupan dimana anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat terutama pertumbuhan otak
 - b. Perawatan kesehatan dasar seperti imunisasi
 - c. Pakaian
 - d. Perumahan
 - e. Kebersihan diri dan sanitasi lingkungan
 - f. Kesegaran jasmani: olah raga dan rekreasi
2. Kebutuhan akan kasih sayang/emosi (asih)
 - a. Kasih sayang orang tua
 - b. Rasa aman
 - c. Harga diri
 - d. Kebutuhan akan sukses
 - e. Mandiri
 - f. Dorongan
 - g. Kebutuhan mendapatkan kesempatan dan pengalaman
 - h. Rasa memiliki
3. Kebutuhan latihan/rangsangan/bermain (asah)

Merupakan cikal bakal proses pembelajaran anak: pendidikan dan pelatihan. Yang dimaksud dengan stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak antara lain berupa latihan dan bermain. Stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang banyak mendapat stimulasi yang terarah akan cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau bahkan tidak mendapat stimulasi. Stimulasi harus dilaksanakan dengan penuh perhatian dan kasih sayang (Cahyaningsih, 2011: 24).

2.2.5 Parameter Umum Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun)

1. Tinggi badan
 - a. Pertambahan tinggi rata-rata adalah: 6,25 - 7,5 cm/ tahun.
 - b. Tinggi rata-rata anak usia 4 tahun adalah 102,5 cm.
2. Berat badan
 - a. Pertambahan berat badan rata-rata 2,3 kg/tahun.
 - b. Berat badan rata-rata anak usia 4 tahun 16 kg (Cahyaningsih, 2011: 67).
3. Nutrisi
 - a. Kebutuhan nutrisi
 - 1) Kebutuhan nutrisi anak usia pra sekolah hampir sama dengan toddler, meskipun kebutuhan kalori menurun sampai 90 kkal/kg/hari.
 - 2) Kebutuhan protein tetap, 1,2 g/kg/hari.
 - 3) Kebutuhan cairan adalah 100 ml/kg/hari, bergantung pada tingkat aktivitas anak.
 - b. Pola dan pilihan makanan
 - 1) Anak pra sekolah sangat membutuhkan sayuran, makanan kombinasi dan hati (sebagai sumber Fe).
 - 2) Makanan yang disukai seperti: sereal, daging, kentang, buah-buahan dan permen
 - 3) Anak usia 3-6 tahun tidak dapat diam selama makan dan dapat menggunakan peralatan sendiri.
 - 4) Kebiasaan makan anak usia 5 tahun di pengaruhi oleh orang lain (Cahyaningsih, 2011: 67).
4. Pola tidur
 - a. Rata-rata anak usia pra sekolah tidur antara 11- 13 jam sehari, dan memerlukan tidur di siang hari sampai umur 5 tahun.
 - b. Masalah tidur yang umum terjadi antara lain: mimpi buruk, tenor di malam hari.
5. Kesehatan gizi
 - a. Seluruh gigi yang berjumlah 20 harus lengkap pada usia 3 tahun.

- b. Perkembangan motorik halus, memungkinkan anak mampu menggunakan sikat gigi dua kali sehari (Cahyaningsih, 2011: 68).
6. Eliminasi
- a. Sebagian besar anak mampu melakukan toilet training dengan mandiri pada akhir periode pra sekolah. Beberapa anak mungkin masih ngompol.
 - b. Anak berkemih rata-rata 500-1000 ml/hari (Cahyaningsih, 2011: 68).
7. Perkembangan motorik
- a. Motorik kasar. Anak usia pra sekolah dapat mengendarai sepeda roda tiga, melalui tangga, melompat, berdiri satu kaki selama beberapa menit.
 - b. Motorik Halus. Keterampilan motorik halus menunjukkan, perkembangan utama yang ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan menggambar.
 - 1) Anak dapat membangun menara 9 atau 10 blok membuat jembatan dari 3 balok, meniru bentuk lingkaran menggambar tanda silang pada usia 3 tahun.
 - 2) Pada usia 4 tahun anak dapat mengikatkan sepatu, meniru gambar bujur sangkar, menjiplak segilima, dan menambahkan 3 bagian dalam gambar manusia.
 - 3) Pada usia 5 tahun dapat mengikat tali sepatu, menggunakan gunting dengan baik (Cahyaningsih, 2011: 68).

2.2.6 Perkembangan Usia Prasekolah (4-6 Tahun)

1. Perkembangan Psikoseksual

Usia prasekolah ini termasuk fase falik, genetalia menjadi area yang menarik dan area tubuh yang sensitif. Disini mulai mempelajari adanya perbedaan jenis kelamin perempuan dan jenis kelamin laki-laki, dengan mengetahui adanya perbedaan alat kelamin, pada fase ini anak sering meniru ibu dan ayahnya. Misalnya dengan pakaian ayah/ibunya secara psikologis pada fase ini mulai berkembang superego, yaitu anak mulai berkurang sifat egosentrisnya (Cahyaningsih, 2011: 65).

2. Perkembangan Psikososial

Perkembangan inisiatif diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan melalui kemampuan indranya. Arah mengembangkan keinginan dengan cara eksplorasi terhadap apa yang ada di kelilingnya. Hasil akhir yang di peroleh adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasi. Perasaan bersalah akan timbul pada anak apabila anak tidak mampu berprestasi sehingga merasa tidak puas atas perkembangan yang tidak tercapai.

Ericson dalam (Cahyaningsih, 2011: 66) menyatakan perkembangan sosial pada aspek bermain adalah perubahan sosial yang berhubungan dengan permainan yang mengarah ke kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Sosialisasi

- a. Hubungan dengan orang lain selain orang tua, termasuk kakek, nenek, saudara dan guru-guru di sekolah.
- b. Anak memerlukan interaksi yang baik dengan teman yang sebaya untuk membantu mengembangkan keterampilan sosial.
- c. Tujuan utama anak usia prasekolah adalah membantu mengembangkan keterampilan sosial anak.

4. Bermain dan mainan

- a. Permainan anak usia prasekolah biasanya bersifat asosiatif, interaktif, dan kooperatif.
- b. Anak usia prasekolah memerlukan hubungan dengan teman.
- c. Aktivitas harus meningkatkan pertumbuhan dan keterampilan motorik seperti: melompat, berlari dan memanjat
- d. Permainan imitasi, imajinatif, dan dramatis sangat dibutuhkan untuk kepentingan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-6 tahun (Cahyaningsih, 2011: 66).

2.3 Perkembangan Sosial Anak

2.3.1 Pengertian Perkembangan Sosial

Sosial adalah segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan non individuallisme. Sehubungan perkembangan sosial anak

ada beberapa aspek esensial yang perlu dipahami bahwa disaat anak berinteraksi dengan kelompok teman sebaya, anak-anak prasekolah saling berbagi (sharing) dalam dua hal. Pertama adalah berupa partisipasi sosial (social participation) yakni keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama atau berupaya mengikuti kegiatan kelompok teman yang sedang berlangsung. Kedua adalah berupa perlindungan terhadap kawasan pergaulan sekelompok anak (the protection of interactive space). Pergaulan sekelompok anak ini adalah kecenderungan anak yang terlibat dalam suatu episode kegiatan bermain yang sedang berlangsung untuk menolak upaya atau gangguan dari anak lain yang sedang berpartisipasi.

Disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral, dan tradisi: Meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan dengan anggota-anggota keluarga anak ingin bersamaan teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Pada anak prasekolah saat melakukan interaksisosial dia membutuhkan tidak hanya dua atau tiga teman. Anak ingin bersama dengan kelompoknya, karena hanya dengan demikian terdapat cukup teman untuk bermain dan berolahraga, dan dapat memberikan kegembiraan. Sejak anak masuk sekolah sampai masa puber, keinginan untuk bersama dan untuk diterima kelompok menjadi semakin kuat. Hal ini, berlaku baik untuk anak laki-laki maupun anak perempuan (Mayar, 2013: 460).

2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya. Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama yang pertama akan dikenal anak.

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua ini lazim disebut sosialisasi.

Banyak *developmentalis* yang bekerja di bidang kebudayaan dan pembangunan menemukan dirinya sepeham dengan *vygotsky*, yang berfokus pada konteks pembangunan sosial budaya. Ayuningsih (2010) mengatakan manusia sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya. Selain itu juga menekankan anak berkembang sosialnya dibantu, dibimbing oleh orang yang terampil dalam bidang sosial tersebut (Ayuningsih, 2010 dalam Mayar, 2013: 462).

Perkembangan sosial di lingkungan keluarga juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

a. Status di Keluarga

Sosialisasi seorang anak akan dipengaruhi oleh statusnya. Siapakah ia di dalam keluarga tersebut? Apakah seorang kakak, adek, anak dan lainnya. Hal ini akan mempengaruhi proses sosialisasinya, seperti

bagaimana ia harus berperan ketika menjadi anak, ketika menjadi adek, dan ketika kakak.

b. Keutuhan Keluarga

Keutuhan keluarga yang bagus dan jarang terdengar konflik di dalamnya, maka sosialisasi anak dapat berjalan dengan lancar, karena tidak ada faktor yang mengganggu berjalan proses sosialisasi anak tersebut.

c. Sikap dan Kebiasaan Orang tua

Sikap dan kebiasaan orang tua akan menurun juga kepada anaknya. Jika orang tua yang mempunyai sikap ramah dan memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang sekitar, maka dapat dipastikan sosial anak juga akan bagus.

2. Faktor Dari Luar Rumah

Faktor di luar rumah adalah wadah bagi anak untuk bersosialisasi. Di luar rumah anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut.

3. Faktor Pengaruh Pengalaman Sosial Anak

Jika seorang anak memiliki pengalaman sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya, maka hal itu, akan berpengaruh bagi proses sosialisasinya kepada lingkungan sekitarnya yang berada di luar rumah. Hal ini, akan menyebabkan anak menjadi tidak tahu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah.

Dalam pembelajaran anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya yang ada di lingkungannya. Salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan objek yang diamati dan ditiru anak (Muhammad, 2011).

Melalui cara ini anak belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan dan keterampilan lainnya. Pendidikan dan orang-orang dewasa di sekitar anak seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang lain, sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan emosinya.

Disisi lain anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya. Tumbuh dan berkembang sesuai dengan berdasarkan pada sosial budaya yang berlaku di lingkungan. Pendidik seharusnya mengenal budaya, kesenian, dolanan anak, baju daerah menjadi bagian setting dan pembelajaran baik secara regular maupun melalui kegiatan tertentu sehingga anak biasa mempersiapkan bibit sosial dimasa depannya (Mayar, 2013: 462).

2.3.3 Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan

Menurut teori Ayuningsih (2010)

1. Geneti/orang tua
2. Pola asuh orang tua
3. Lingkungan
4. Kecukupan gizi

2.3.4 Tugas Perkembangan Anak

Development task adalah tugas-tugas yang harus diselesaikan dan dipecahkan oleh setiap individu pada setiap periode perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan anak yang berhubungan dengan pendidikan yaitu dengan mengetahui tugas-tugas perkembangan itu, manusia dapat merumuskan tujuan hidupnya.

Menurut Havighurst: “Tugas-tugas perkembangan adalah tujuan sementara pendidikan atau segala sesuatu yang harus dipecahkan dan dipelajari atau dicapai oleh anak (individu) dalam proses perkembangan hidupnya (Didik, 2006).

Tugas perkembangan juga memberikan petunjuk tentang waktu dan usaha-usaha pendidikan yang harus dilaksanakan. Tugas

perkembangan menghendaki bentuk pendidikan tertentu yang menunjuk kepada materi, usaha dan metode pendidikan (Soetjningsih, 2002).

2.3.5 Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Prasekolah (4-6 tahun)

Menurut Adriana (2011:82-83) menyebutkan bahwa ciri-ciri perkembangan sosial anak pada umur 4-6 tahun adalah:

1. Usia 4 tahun

Perkembangan sosial anak usia 4 tahun yang seharusnya adalah:

- a. Sangat mandiri
- b. Cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar
- c. Agresif secara fisik dan verbal
- d. Mendapat kebanggaan dalam pencapaian
- e. Memamerkan secara dramatis, menikmati pertunjukan orang lain
- f. Menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa Batasan
- g. Masih mempunyai banyak rasa takut
- h. Menghubungkan sebab akibat dengan kejadian
- i. Memahami waktu dengan baik khususnya istilah urutan kejadian sehari-hari
- j. Menilai segala sesuatu menurut dimensinya seperti tinggi, lebar atau perintah
- k. Egosentrisme berkurang dan kesadaran sosial lebih tinggi
- l. Dapat menghitung dengan benar
- m. Patuh pada orang tua karena batasan bukan karena memahami salah atau benar

Permainan asosiasif

- a. Mengkhayalkan teman bermain
- b. Menggunakan alat dramatis, imajinatif dan imitative
- c. Eksplorasi seksual dan keingintahuan ditunjukkan melalui lawan main seperti menjadi dokter atau perawat

2. Usia 5 tahun

Perkembangan sosial anak usia 5 tahun adalah:

- a. Kurang memberontak dibandingkan dengan sewaktu usia 4 tahun
- b. Lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan
- c. Mandiri tetapi dapat dipercaya ; tidak kasar; lebih bertanggung jawab
- d. Mengalami sedikit rasa takut ; mengandalkan otoritas luar untuk mengendalikan dunianya
- e. Berhasrat untuk melakukan sesuatu dengan benar dan mudah; mencoba untuk “hidup berdasarkan aturan “
- f. Menunjukkan sikap lebih baik
- g. Memperhatikan diri sendiri dengan total kecuali untuk gigi, kadang–kadang perlu pengawasan dalam berpakaian atau hygiene
- h. Mulai bertanya apa yang dipikirkan orang tua dengan membandingkannya dengan teman sebaya dan orang dewasa lain
- i. Lebih mampu memandang perspektif orang lain, tetapi menoleransi perbedaan daripada memahaminya
- j. Mulai memahami penghematan angka melalui penghitungan objek tanpa memandang pengaturan
- k. Menggunakan kata berorientasi waktu
- l. Sangat ingin tahu tentang informasi factual mengenai dunia
- m. Permainan asosiatif; mencoba untuk mengikuti aturan tetapi curang untuk menghindari kekelahan

3. Usia 6 tahun

Perkembangan sosial anak usia 6 tahun yang seharusnya adalah:

- a. Mulai lepas dari sang ibu
- b. Menjadi pusatnya sendiri
- c. Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar, mau menang, dan mau yang nomer satu

- d. Antusiasme yang impulsif dan kegembiraan yang meluapluap menular ke teman
- e. Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas
- f. Ada kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah
- g. Menyukai pekerjaannya dan selalu ingin membawa pulang

2.3.6 Permainan Sosial Anak Prasekolah (4-6 tahun)

1. Tujuan Bermain
 - a. Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan.
 - b. Mengembangkan kemampuan berbahasa.
 - c. Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, dan mengurangi.
 - d. Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara).
 - e. Membedakan benda-benda dengan perabaan.
 - f. Menumbuhkan sportivitas.
 - g. Mengembangkan kepercayaan diri.
 - h. Mengembangkan kreativitas.
 - i. Mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari, dan lain-lain).
 - j. Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar
 - k. Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain.
 - l. Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan misalnya pengertian terapung dan tenggelam.
 - m. Memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong.
2. Alat Permainan yang Dianjurkan
 - a. Berbagai benda dari sekitar rumah, buku bergambar, majalah anak-anak, alas gambar dan tulis, air, dan lain-lain.
 - b. Alat permainan: dokter-dokteran atau masak-masakan.
 - c. Teman-teman bermain seperti anak yang sebaya atau orang tua.
3. Permainan Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun)

A. Menyambung kepala binatang

1) Persiapan

Seperangkat gambar binatang yang digunting dari majalah/karton dan dipotong bagian lehernya sehingga kepalanya terpisah dari tubuhnya.

2) Cara bermain

- a. Pisahkan potongan gambar kepala hewan di sebelah kanan dan potongan tubuh hewan di sebelah kiri.
- b. Jelaskan pada anak bahwa di harus menyambung potongan gambar dan tubuh binatang yang sesuai.
- c. Beri pujian jika anak berhasil.

3) Manfaat

- a. Mengenalkan anak pada anggota tubuh binatang.
- b. Meningkatkan kecerdasan.

B. Bola keranjang

1) Persiapan

- a. Keranjang sampah yang bersih/ember plastik/baskom
- b. Bola plastik dalam jumlah banyak.

2) Cara bermain

- a. Lakukan permainan di dalam ruang bermain
- b. Letakkan keranjang/ember plastik/baskom di tengah ruangan
- c. Ajak anak memasukkan bola ke dalam keranjang dari jarak 2 meter. Jika bola tercecer biarkan saja dan berikan bola yang masih tersedia.
- d. Setelah persediaan bola habis, ajak anak memungut bola yang tercecer, dan melempar ke arah keranjang dari tempat di mana ia mengambilnya.
- e. Teruskan sampai semua bola masuk keranjang.

3) Manfaat

- a. Menyempurnakan kecerdasan otak dan koordinasi motorik.

- b. Menanamkan nilai tanggung jawab sejak dini.
- 4) Contoh Permainan Anak Usia 5-6 Tahun
- A. Bermain dokter-dokteran
 - 1) Persiapan
 - a. Satu set permainan dokter-dokteran (berisi stetoskop, senter, tas dokter, dan lain-lain)
 - b. Beberapa boneka.
 - c. Meja (untuk tempat periksa).
 - d. Kain untuk selimut dan bantal bayi.
 - e. S spuit tanpa jarum.
 - f. Perban
 - g. Baju atau jas putih untuk anak.
 - h. Kertas dan pensil/pulpen.
 - B. Cara bermain
 - a. Ajak anak bermain drama, berperan sebagai dokter dan boneka-boneka sebagai pasien.
 - b. Letakkan boneka di meja yang diberi bantal dan selimut.
 - c. Pakaikan jas atau baju putih pada anak.
 - d. Minta anak untuk meletakkan stetoskop di lehernya sebelum digunakan untuk memeriksa.
 - e. Minta anak untuk memeriksa boneka yang sakit perut dengan stetoskop.
 - f. Minta anak berpura-pura menyuntik boneka dengan suntikan tanpa jarum.
 - g. Ajak anak bercakap-cakap seolah-olah ibu adalah pasiennya dan anak adalah dokternya.
 - h. Minta anak menuliskan resep di kertas.
 - i. Minta anak memeriksa boneka lain yang tangannya terluka. Minta anak membalut tangan boneka yang sakit dengan perban

- j. Apabila anak masih senang untuk bermain, minta ia memeriksa boneka yang lain.

C. Manfaat

- a. Mengenalkan profesi dokter.
- b. Mengembangkan imajinasi.
- c. Mengasah kemampuan berbahasa dan komunikasi verbal.
- d. Melatih keterampilan motorik halus.

2.3.7 Gangguan Perkembangan Sosial

Masalah perkembangan sosial anak usia prasekolah (Wahab, 2019)

1. Kecemasan
2. Susah beradaptasi
3. Susah bersosialisasi
4. Sulit diatur
5. Perilaku agresif
6. Malas dan pasif

2.3.8 Pengukuran Perkembangan Sosial

kuesioner untuk kemampuan sosial anak terdapat 8 pernyataan disetiap usianya (4, 5, 6) yang akan dilakukan secara observasi, terdiri dari pernyataan tentang kemampuan sosial anak. Setelah data hasil kuesioner didapat, maka akan dilakukan transkripsi menjadi bahasa tulisan sesuai dengan pernyataan subyektif responden dengan mengelompokkan kemampuan sosial anak.

1. BAIK, jika menjawab “YA” sebanyak 7-8 kuesioner
2. CUKUP, jika menjawab “YA” sebanyak 4-6 kuesioner
3. KURANG, jika menjawab “YA” sebanyak 2-3 kuesioner

Dengan hasil ukur:

1. Baik
2. Cukup
3. Kurang

Kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi sangat penting bila anak diharapkan mempunyai kemampuan perkembangan sosial yang normal (Soetjiningsih, 2008)

2.4 Konsep Gadget

2.4.1 Definisi Gadget

Gadget adalah suatu benda yang diciptakan di zaman modern ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu dengan mudah dan juga lebih praktis, di bandingkan dengan teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gadget yaitu ada laptop, smartphone, ipad ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang canggih dan bisa di gunakan untuk aneka aplikasi juga memperoleh informasi lebih mudah di hidup ini. keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan di bidang teknologi membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Sedangkan menurut Oslan (Novitasari & Khotimah, 2016:1) mengatakan gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik kecil yang bisa berfungsi untuk macam-macam aplikasi.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak.

2.4.2 Jenis-jenis Gadget

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan anak-anak diantaranya:

1. IPhone

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

2. Ipad

Ipad merupakan sebuah alat perpaduan antara computer portable. Alat seperti halnya dengan notebook dan internet.

3. Handphone

Handphone merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap.

2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Durasi Penggunaan *Gadget*

Menurut Fadilah (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pengguna *gadget* pada anak prasekolah adalah:

1. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap pengguna, sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget*nya.

2. Kecanggihan *gadget*

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

3. Lingkungan

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

4. Faktor budaya

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

5. Faktor sosial

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

6. Faktor pribadi

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

2.4.4 Dampak Durasi Pengguna *Gadget*

Berikut dampak durasi penggunaan *gadget* pada anak-anak prasekolah yang akan menimbulkan berbagai macam dampak antara lain: (Murtafi'ah et al., 2019)

1) Dampak Positif

a) Mempermudah komunikasi

dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah segala urusan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara berkomunikasi melalui aplikasi yang di miliki.

b) Menambah pengetahuan

dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari informasi dengan menggunakan aplikasi yang ada di *gadget* tersebut.

c) Menambah teman

dengan banyaknya media sosial kita lebih mudah berteman dengan siapa saja meskipun dengan jarak yang sangat jauh dengan menggunakan sosial media yang tersedia saat ini.

d) Munculnya metode-metode pembelajaran

dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran

2). Dampak Negatif

3) Kesehatan mental

Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan mental anak, beberapa ahli peneliti percaya bahwa terlalu banyak waktu yang di habiskan untuk menatap layar dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan memperhatikan. Selain itu juga dapat menyebabkan masalah memori jangka

pendek, *gadget* juga dapat membuat anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan lebih banyak anak menghabiskan waktu bermain *gadget* mereka

4) Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat menyebabkan seperti sakit kepala, sakit leher, dan mata kering, *gadget* juga dapat mempengaruhi pada perkembangan emosional, anak juga bisa menimbulkan perasaan terisolasi dan kesepian.

5) Efek media sosial

Dapat menyebabkan kecanduan. Penelitian telah menunjukkan bahwa media sosial bisa membuat ketagihan dan juga bisa menyebabkan kecemasan dan depresi. Di karenakan seringnya membanding bandingkan hidup mereka dengan kehidupan yang sempurna yang mereka liat di media sosial

2.4.5 Sikap Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak dalam penggunaan *gadget*. Anak akan menjadi lebih suka bermain *gadget* dirumah dari pada bermain dengan teman-temannya, anak menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain *gadget*, dan anak menjadi kurang memperhatikan ketika diajak bicara (Supardi, 2018). Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih pembangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah orang tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan *gadget* (Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresi seperti perilaku menyerang baik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginannya menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadgetnya* direbut (Gunawan, 2017).

2.4.6 Durasi Pengguna *Gadget*

Menurut (Starburger, 2011) bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak mengemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun diberikan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari. Berdasarkan keterangan diatas, peneliti membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi 2 kriteria:

1. <1jam dalam sehari, Normal
2. >1 jam dalam sehari, Lama

2.4.7 Cara Mengukur Durasi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Mufiah, 2019) untuk mengukur durasi penggunaan *gadget* menggunakan lembar kuesioner dengan skala ordinal yang berisi 1 pertanyaan dengan 2 alternatif jawaban yaitu:

1. <1jam dalam sehari
2. >1 jam dalam sehari

Hasil ukur penggunaan *gadget*:

1. Normal: bila anak menggunakan *gadget* <1 jam dalam sehari
2. Lama: bila anak menggunakan *gadget* >1 jam dalam sehari

2.5 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial

Jika tidak ada pengawasan kuratorial. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* berdampak buruk bagi anak (Saputra, 2019). Hal ini juga sejalan dengan Rachman (Alia dan Irwansyah, 2018), menurutnya efek negatif dan efek samping penggunaan teknologi digital antara lain menurunnya prestasi akademik akibat penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang diperlukan untuk tumbuh kembang anak, mata. masalah kesehatan dan lainnya.

Orang tua sering mengeluhkan penggunaan *gadget* yang tidak teratur sehingga mengganggu pembelajaran karena tidak digunakan pada waktu yang tepat. Misalnya, ketika seorang anak menerima pekerjaan rumah (PR) dari sekolah, anak tersebut malah membenamkan dirinya bermain di *smartphone*, dan orang tua melakukannya secara nyata. Hal ini tentu saja mempengaruhi konsentrasi belajar anak. Ketika kemampuan konsentrasi seorang anak menurun, hal itu berdampak pada tidak seriusnya dalam mempelajari dan memahami materi, karena dalam benaknya ia hanya ingin bermain dengan *smartphone* miliknya.

Selain itu, perilaku anak juga berubah karena sudah kecanduan penggunaan *gadget*, mereka menjadi peka, sensitif terhadap emosi dan juga dapat mengganggu kesehatannya serta mempengaruhi perkembangan psikologis anak terutama perkembangan sosial.

Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah tersinggung, ingin memberontak, meniru perilaku dengan *gadget* dan berbicara sendiri dengan *gadget*. Walaupun berpengaruh terhadap perkembangan moral mempengaruhi kedisiplinan, anak malas melakukan apapun, melalaikan tanggung jawab untuk beribadah dan memotong waktu belajar dengan terlalu sering bermain dan menonton youtube.

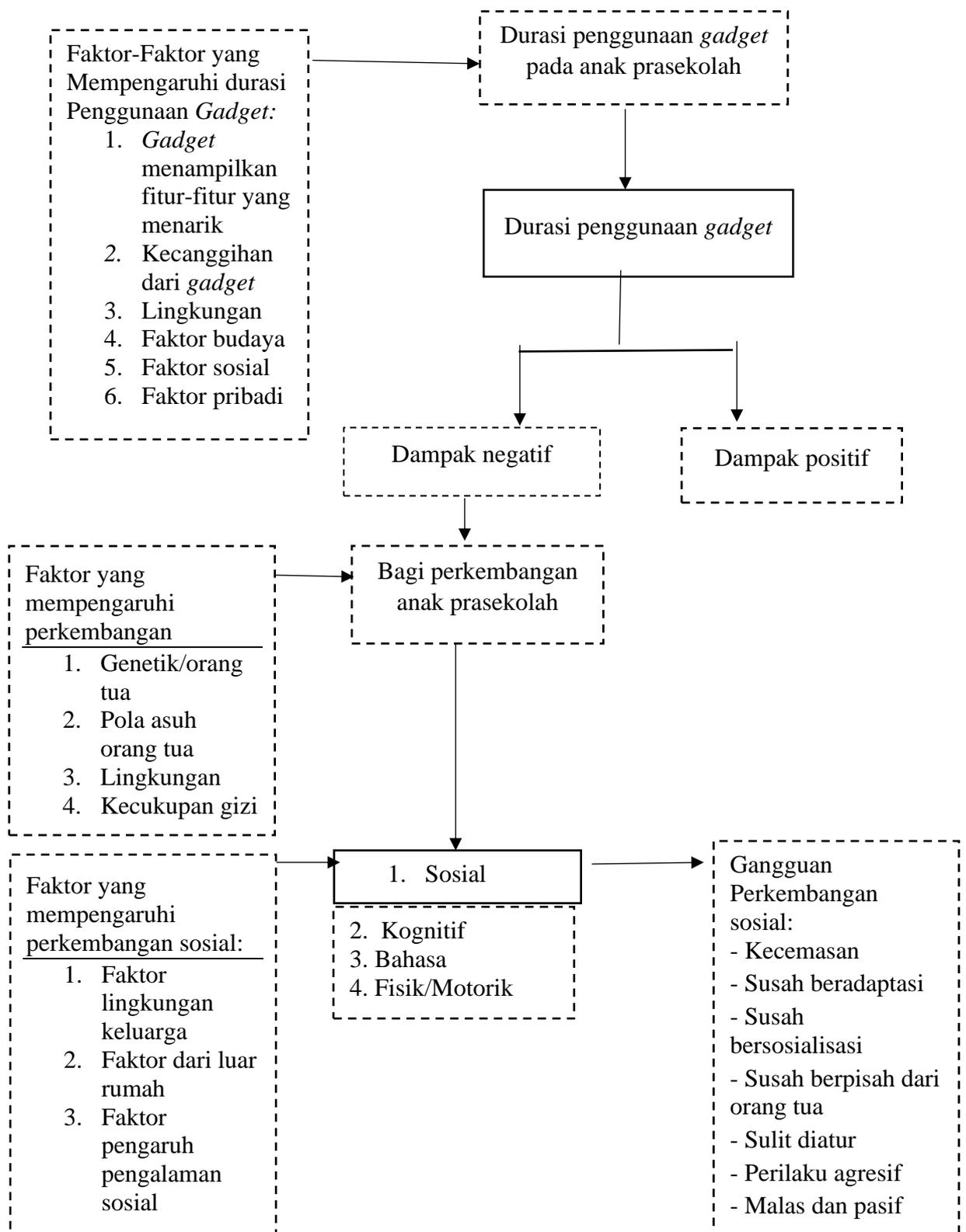
Imron (2017) melakukan penelitian serupa tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Hal ini menjelaskan ketika anak-anak kecanduan atau kecanduan *gadget*, mereka secara alami merasa bahwa *gadget* adalah bagian dari kehidupan mereka. Semakin banyaknya penggunaan *gadget* meningkatkan ketergantungan terhadap *gadget*. Kecanduan *gadget* meningkatkan risiko *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)* karena kecanduan perangkat memengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan, yang mengganggu kematangan *prefrontal cortex (PFC)* Paturel (2019).

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dikutip oleh Khan dan Saleem, 2017. Kemajuan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologis pada manusia, seperti gejala

ADHD. Berdasarkan studi tahun 2018 oleh Setianingsih, dapat dikatakan berdasarkan informasi yang diterima bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, karena produksi hormon dopamin yang berlebihan mengganggu pematangan korteks prefrontal, yaitu. pengendalian emosi, pengendalian diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan. - membuat dalam pembuatan - kinerja dan nilai moral lainnya. Dengan demikian, hal itu dapat menyebabkan gangguan hiperaktif defisit perhatian.

2.6 Kerangka Teori

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dikutip oleh Tufail, Khan dan Saleem, 2017. Kemajuan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologis pada manusia, seperti gejala ADHD. Berdasarkan studi tahun 2018 oleh Setianingsih, dapat dikatakan berdasarkan informasi yang diterima bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, karena produksi hormon dopamin yang berlebihan mengganggu pematangan korteks prefrontal, yaitu. pengendalian emosi, pengendalian diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan. - membuat dalam pembuatan - kinerja dan nilai moral lainnya. Dengan demikian, hal itu dapat menyebabkan gangguan hiperaktif defisit perhatian.



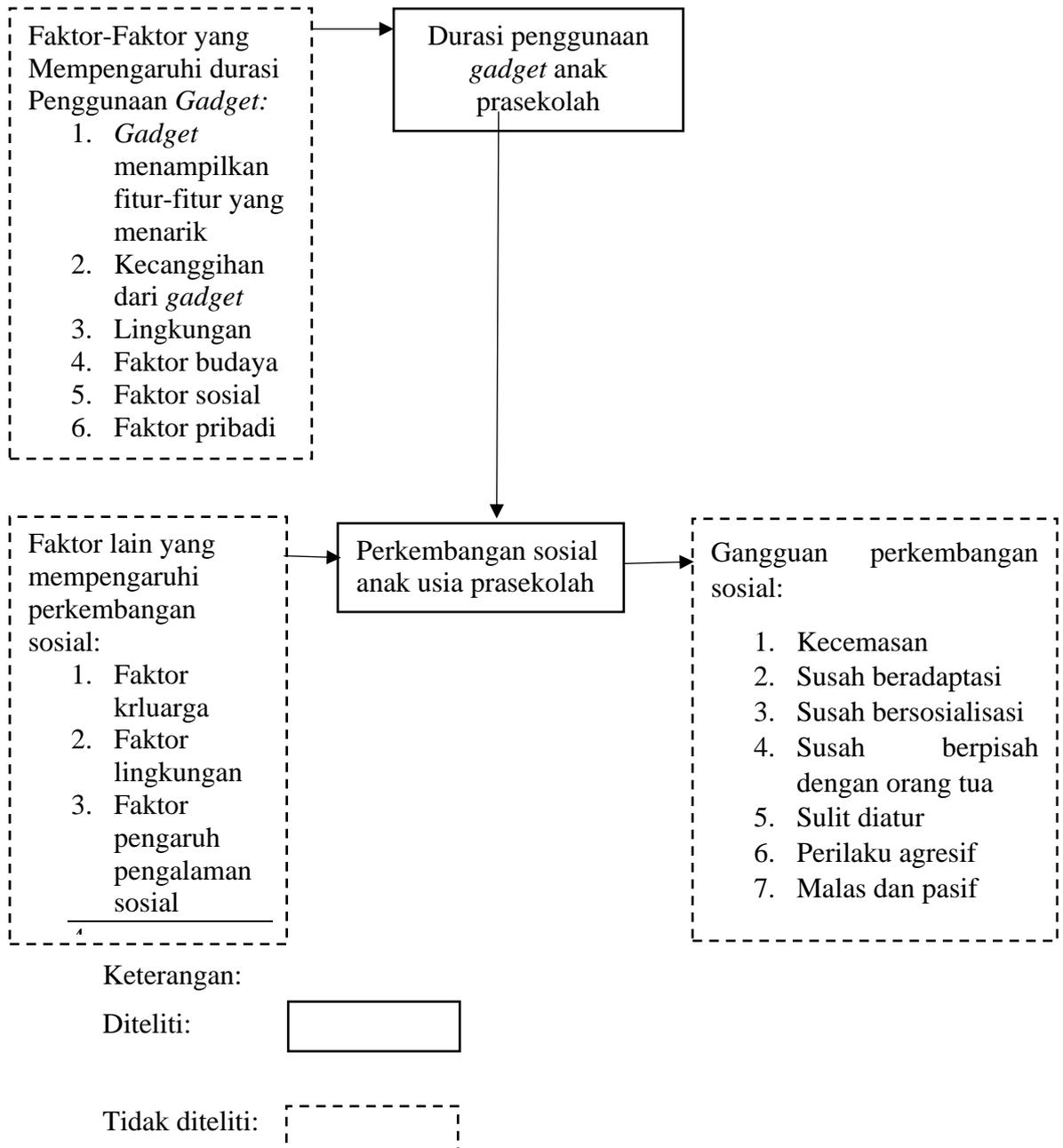
Gambar 2. 1 Kerangka Teori Penelitian Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah

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

BAB 3 KERANGKA KONSEP

3.1 KERANGKA KONSEP

Kerangka konsep adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep lain dan masalah yang akan diteliti (Notoadmodjo, 2010).



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

3.2 HIPOTESIS

Hipotesis adalah suatu pernyataan asumsi tentang hubungan antara dua atau lebih variabel yang diharapkan bisa menjawab suatu pertanyaan dalam penelitian menurut Sugiyono (2019).

Macam-macam hipotesis

1. Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang digunakan untuk mengukur statistic dan interpretasi hasil statistik.
2. Hipotesis alternatif (H_a/H_1) adalah hipotesis penelitian hipotesis menyatakan adanya suatu hubungan, pengaruh, dan perbedaan antara dua variabel (Nursalam, 2020)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_0 : tidak ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso
2. H_1 : ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso

BAB 4 METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran ilmu pengetahuan atau pemecahan suatu masalah, pada dasarnya menggunakan metode ilmiah (Notoatmodjo, 2010). Metode ini meliputi: rancangan penelitian, waktu dan tempat, penelitian, populasi, dan sampel, kerangka kerja, definisi operasional, pengumpulan data dan cara Analisa data.

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian survey analitik dengan pendekatan *cross-sectional study* karena penelitian dalam satu waktu. Menggunakan desain *cross-sectional study* karena peneliti bermaksud mengidentifikasi ada atau tidaknya hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen dalam satu kali pengukuran menggunakan alat ukur kuesioner (Nursalam, 2010)

4.2 Populasi, Sampel dan Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Nutoatmodjo, 2010). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang sekolah di TK Darul Ulum kabupaten Bondowoso didapatkan populasi jumlah 200 siswa.

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi penelitian (Sugiyono, 2018). Sampel dalam penelitian ini adalah semua orang tua yang anaknya sekolah di TK Darul Ulum kabupaten Bondowoso dengan jumlah 67 responden

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria sampel yang diinginkan oleh peneliti, kategori kriteria inklusi:

1. Anak usia prasekolah yang terdaftar sebagai murid TK Darul Ulum kecamatan puger Bondowoso
2. Anak yang menggunakan *gadget*

b. Kriteria eksklusi

1. Anak yang berkebutuhan khusus
2. Anak yang tidak hadir pada saat penelitian

Penentuan jumlah sampel dapat dilakukan dengan cara perhitungan statistik yaitu dengan menggunakan Rumus Slovin. Rumus tersebut digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui jumlahnya yaitu sebanyak 80 siswa Menurut Sugiyono (2017:81). Untuk tingkat presisi yang ditetapkan dalam penentuan sampel adalah 5%.

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{N(d^2)+1}$$

keterangan:

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

d : presesi (5%)

hasil dari rumus diatas yaitu:

$$= \frac{200}{200(0,1^2)+1}$$

$$= \frac{200}{3}$$

=67 responden

4.2.3 Sampling

Sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik sampling merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian

Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan peneliti yaitu teknik *Probability Sampling* dengan *simple random sampling* menurut Sugiyono (2017) Simple Random Sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

4.3 Variabel Penelitian

Menurut Silaen (2018: 69) mengungkapkan bahwa “variabel penelitian adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai atau mempunyai nilai yang bervariasi, yakni suatu sifat, karakteristik atau fenomena yang dapat menunjukkan sesuatu untuk dapat diamati atau diukur yang nilainya berbeda-beda atau bervariasi”

1. Variabel Independen

Variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2017). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2017). Variabel terikat (Y) pada penelitian ini perkembangan sosial anak prasekolah.

4.4 Definisi Oprasional

Definisi oprasional adalah uraian tentang Batasan variabel yang dimaksud atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2010).

Tabel 4. 1 Definisi Oprasional

No	Variabel	Definisi Oprasional	Indikator	Alat Ukur	Skala Data	Hasil ukur
1	Independen: Durasi Penggunaan <i>gadget</i>	Aktivitas durasi anak menggunakan <i>gadget</i> dengan cara menonton, youtube, sosial media, bermain <i>game</i>	1.Dikatakan normal bila: anak menggunakan gadget ≥ 1 jam dalam sehari 2.Dikatakan lama bila: anak menggunakan gadget < 1 jam dalam sehari	Kuesioner	Ordinal	Interpretasi skor: 1.Normal 2.Lama
	Dependen: perkembangan sosial anak prasekolah	Kemampuan anak dalam belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral, berkomunikasi dan bekerjasama dengan temannya	1.Dikatakan perkembangan sosial baik, jika jawaban “YA” sebanyak 7-8 soal kuesioner 2.Dikatakan perkembangan sosial cukup, jika jawaban “YA” sebanyak 3-6 soal kuesioner 3.Dikatakan perkembangan sosial kurang, jika jawaban “YA” sebanyak 0-2 soal kuesioner	Kuesioner	Ordinal	Interpretasi skor: 1. Baik 2. Cukup 3. kurang

4.5 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2023

2. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Darul Ulum kecamatan pujer Bondowoso

4.6 Instrumen Penelitian

Instrument adalah alat ukur yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistimatis dan mempermudah penelitian. Pembuatan istrumen harus mengacu pada variabel penelitian, definisi oprasional dan skala pengukuran (Sujarweni, 2014)

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup (Mufidah, 2019)

1. Kuesioner Durasi Penggunaan Gadget

Data penggunaan *gadget* oleh anak prasekolah diperoleh dengan menggunakan kuesioner tingkat pemakaian *gadget*. Kuesioner ini dikembangkan oleh (Sujianti, 2018) kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk orang tua responden mengenai durasi anak dalam menggunakan *gadget* dalam setiap harinya. Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (✓) sistem penilaian yang digunakan adalah:

1. > 1jam dalam sehari
2. < 1jam dalam sehari.

Tingkat durasi penggunaan gadget dikategorikan menjadi:

1. Normal
2. Lama

Tabel 4. 2 kuesioner durasi penggunaan *gadget*

No	Pernyataan	< 1 jam	> 1 jam
1	Berapa durasi atau total waktu anak anda bermain <i>gadget</i> ?		

2. Kuesioner perkembangan sosial anak prasekolah

Instrument perkembangan sosial anak prasekolah menggunakan metode kuesioner tertutup yang dikembangkan oleh (Mufidah, 2017). Selain kuesioner, pengumpulan data juga dilakukan dengan observasi. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Rahmawati, 2012: 145). Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel 4. 3 Kuesioner Perkembangan Sosial Usia 4 tahun

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
A	Mengembangkan kemampuan Bahasa		
	1. Apakah anak dapat menceritakan keteman sebayanya dalam pengalaman bermain?		
B	Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, dan mengurangi		
	2. Apakah anak dapat berhitung dengan benar?		
C	Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara)		
	3. Apakah anak dapat bermain sandiwara seperti dokter-dokteran?		
D	Membedakan benda-benda dengan perabaan		
	4. Apakah anak dapat membedakan bentuk antara sabun batang dengan bola?		
E	Mengembangkan kepercayaan diri		
	5. Apakah anak memiliki kepercayaan dalam bermain?		
F	Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain		

	6. Apakah anak bergaul dan bermain dengan anak sebayanya?		
G	Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan		
	7. Apakah anak dapat membedakan antara hewan bebek dengan ayam?		
H	Memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong		
	8. Apakah anak mau diajak bersih-bersih Bersama disekolah?		

Tabel 4. 4 Kuesioner Perkembangan Sosial Usia 5 tahun

No	PERTANYAAN	YA	TIDAK
I	Menumbuhkan sportifitas		
	1. Apakah dalam bermain anak dapat bertindak jujur atau sportive?		
J	Membedakan benda-benda dengan perabaan		
	2. Apakah anak membedakan bentuk antara sabun batang dengan bola? 3. Apakah anak dapat membedakan bentuk antara		
K	Memperkenalkan susasana kompetisi, gotong royong		
	4. Apakah anak berkompetensi dengan teman sekelas (misalnya, ibu memberikan hadiah bila anak juara 1 dikelas)? 5. Apakah anak mau bergotong royong (misalnya, bersih-bersih pada hari jum'at, atau Bersama-sama membersihkan kelas)?		
L	Menunjukkan sikap lebih baik		
	6. Apakah anak sudah tau cara bersikap terhadap seorang guru?		
M	Kurang memberontak		
	7. Apakah anak sudah bisa mengontrol sikap emosional ?		
N	Lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan		
	8. Apakah anak sudah bisa memecahkan masalah sendiri?		

Tabel 4. 5 Kuesioner Perkembangan Sosial Usia 6 tahun

No	PERTANYAAN	YA	TIDAK
O	Mengembangkan kemampuan bahasa		
	1. Apakah anak dapat memperkenalkan diri didepan teman-teman?		
P	Dapat menjadi pengganggu dikelas		
	2. Apakah anak suka mengganggu teman sekelasnya?		
Q	Mengembangkan kepercayaan diri		
	3. Apakah anak memiliki rasa percaya diri dalam bermain?		
	4. Apakah anak memiliki rasa percaya diri untuk bertanya kepada guru dikelas?		
R	Mengembangkan kreativitas		
	5. Apakah anak dapat menciptakan permainan sendiri(misalnya, menggunting, melipat, menempel)seperti membuat perahu dari kertas?		
	6. Apakah anak dapat menggambar dengan baik dibuku gambar?		
S	Memperkenalkan suasana kompetensi gotong royong		
	7. Apakah anak berkompetensi dengan teman sekelas?		
	8. Apakah anak mau bergotong royong (misalnya, bersih-bersih pada hari jum'at, atau Bersama-sama membersihkan kelas)?		

4.7 Prosedur Pengumpulan Data

4.7.1 Sumber Data

Berdasarkan sumber dari (Alfabeta, 2014), data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder

- a. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau objek peneliti dilakukan. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada responden.

- b. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literature, artikel, jurnal dan situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

4.7.2 Metode pengumpulan data

Menurut (Siyoto, S., & Sodik, 2015) Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.

- 1) Mengurus surat ijin penelitian dengan membawa surat dari Universitas dr. Soebandi Jember, kemudian ditujukan kepada BANKESBANGPOL Jember, setelah diijinkan dilanjutkan ke Kementerian Agama Republik Indonesia
- 2) Setelah mendapatkan izin dari kementerian agama, surat izin ditunjukkan kepada kepala sekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.
- 3) Peneliti bekerja sama dengan Guru-guru di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.
- 4) Setelah semua surat izin penelitian sudah didapatkan, peneliti datang secara langsung ke lokasi sekolah TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.
- 5) Peneliti memilih responden sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan
- 6) Peneliti memberikan penjelasan kepada calon responden tentang tujuan penelitian dan ketersediaan menjadi responden.
- 7) Jika responden bersedia dipersilahkan untuk menandatangani lembar persetujuan (Lembar *Inform consent*).
- 8) Peneliti menjelaskan cara mengisi kuesioner.
- 9) Responden mengisi lembar kuesioner.

4.8 Teknik Analisis Data

4.8.1 Pengelompokan data

Menurut Hastono (2016) agar analisis penelitian menghasilkan informasi yang paling benar ada empat tahapan dalam pengolahan data yang harus dilalui, yaitu:

a. *Editing*

Merupakan kegiatan untuk melakukan pengecekan isian formulir atau kuesioner apakah jawaban yang ada dikuesioner sudah:

1. Lengkap: semua pertanyaan sudah terisi jawabannya
2. Jelas: jawaban pertanyaan apakah tulisannya cukup jelas terbaca
3. Relevan: jawaban yang tertulis apakah relevan dengan pertanyaan.
4. Konsisten: apakah antara beberapa pertanyaan yang berkaitan isi jawabannya konsisten.

b. *Coding*

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori (Hidayah, 2010). Untuk memudahkan pengolahan data. Penelitian memberikan coding pada data demografi pada kuesioner yang telah disusun oleh peneliti pada penelitian ini coding yang diberikan oleh peneliti yaitu:

- Coding untuk penggunaan gadget
 1. Untuk normal
 2. Untuk lama
- Coding untuk perkembangan sosial
 1. Untuk baik
 2. Untuk cukup
 3. Untuk kurang

a. *Prosesing*

Setelah semua kuesioner terisi penuh dan benar, serta sudah melewati pengkodean, maka Langkah selanjutnya adalah memproses data yang sudah di-*entry* dapat dianalisis. Proses data

dilakukan dengan cara meng-*entry* data dari kuesioner ke paket program komputer. Ada bermacam-macam paket program yang dapat digunakan untuk proses data dengan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu paket program yang sudah umum digunakan untuk *entry* data adalah paket program *SPSS for Windows*.

b. Cleaning

Cleaning (pembersihan data) merupakan kegiatan pengecekan Kembali data yang sudah di-*entry* apakah ada kesalahan atau tidak. Kesalahan tersebut dimungkinkan terjadi pada saat kita meng-*entry* ke komputer.

4.8.2 Analisis Data

Analisa data dibagi menjadi 2 metode Analisis Univariat dan Analisis Bivariat yaitu sebagai berikut:

4.8.2.1 Analisis Univariat

Pada analisis ini dilakukan analisis tabel distribusi frekuensi dari tiap variabel yang dianggap dengan tujuan penelitian:

Rumus umum Analisis univariat:

$$p = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

keterangan:

p: prosentase

$\sum f$: frekuensi tiap kategori

n: jumlah sampel

Tabel 4. 6 rencana penyajian data Analisis univariat variabel independen

Durasi Penggunaan <i>gadget</i>	<i>n</i>	%
1. Normal		
2. Lama		
Total		

4.8.2.2 Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan menguji statistic (Notoatmodjo, 2010). Pada penelitian ini menggunakan Uji Spearman Rho dengan menggunakan SPSS. Hasil uji tes ini adalah jika $p < 0,05$ maka H1 diterima yang artinya terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah dan jika $p > 0,05$ maka H1 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum kabupaten Bondowoso.

Tabel 4. 7 rencana penyajian data Analisis bivariat variabel independen

Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial							
	Baik		Cukup		Kurang		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Normal								
Lama								
Total								

BAB 5 HASIL

Pada penelitian ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilaksanakan pada Bulan Juni 2023 kepada anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso. Hasil penelitian ini dijelaskan menjadi dua bagian yaitu data umum dan data khusus. Data umum terdiri dari karakteristik responden usia anak, jenis kelamin, pekerjaan, Pendidikan dan sumber informasi. Data khususnya terdiri dari tanggapan atau jawaban dari kuesioner tentang durasi penggunaan gadget dan perkembangan sosial pada anak.

5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso, yang mana di TK ini merupakan salah satu wilayah TK dari Kecamatan Pujer. Luas di area TK ini mencapai 1.296.000 Ha yang terbagi menjadi 4 Lor, Dusun Sukodono, Dusun Cagag, Dusun Maskuning.

5.2 Data Umum

5.2.1 Karakteristik Responden Penelitian

Deskripsi karakteristik esponden dalam penelitian ini adalah usia anak, Pendidikan, pekerjaan, jenis kelamin dan sumber informasi.

1) Karakteristik responden berdasarkan usia

Statistik deskriptif karakteristik responden berdasarkan usia secara terperinci dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Anak di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso pada Bulan Juli 2023

Karakteristik responden	Hasil	
	Frekuensi (f)	Persentase (%)
4 tahun	15	22.4%
5 tahun	22	32.8%
6 tahun	30	44.8%
TOTAL	67	100.0%

Berdasarkan tabel 5.1 diketahui bahwa,,dari 67 responden mayoritas berusia 6 tahun dengan jumlah 30 responden dengan presentase 44.8%, berusia 5

tahun sebanyak 22 anak dengan presentase 32.8% dan yang berusia 4 tahun 15 anak dengan presentase 22.4%.

5.2.2 Karakteristik berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan identifikasi menurut jenis kelamin dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.2 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso pada Bulan Juli 2023

Jenis kelamin	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
Laki-laki	37	55.2%
Perempuan	30	44.8%
Total	67	100.0%

Berdasarkan tabel 5.2 diketahui bahwasanya dari 67 siswa menunjukkan jenis kelamin yang paling banyak adalah berjenis kelamin laki-laki yaitu 37 siswa dengan presentase 55.2%, dan perempuan 30 siswa dengan presentase 44.8%

5.2.3 Karakteristik berdasarkan Pendidikan

Berdasarkan identifikasi menurut Pendidikan dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.3 karakteristik responden berdasarkan Pendidikan orang tua di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowos pada Bulan Juli 2023

Pendidikan	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
SD	30	44.8%
SMP	16	23.9%
SMA	21	31.3%
Total	67	100.0%

Berdasarkan tabel 5.3 diketahui bahwasanya berdasarkan pendidikan orang tua siswa di TK Darul Ulum menunjukkan Pendidikan terbanyak adalah di sekolah dasar (SD) yaitu 30 dengan presentase (44.8%), sedangkan Pendidikan di SMP sebanyak 16 dengan presentase (23.9%) dan Pendidikan di SMA sebanyak 21 dengan presentase (31.3%)

5.2.4 Karakteristik berdasarkan pekerjaan

Berdasarkan identifikasi menurut pekerjaan dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 5.4 Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso pada Bulan Juli 2023

Pekerjaan	Frekuensi(f)	Persentase(%)
Ibu rumah tangga	42	62.7%
Wiraswasta	25	37.3%
Total	67	100.0%

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui bahwasanya mayoritas pekerjaan orang tua siswa di TK Darul Ulum yaitu Ibu rumah tangga (IRT) dengan jumlah 42 dengan presentase (62.7%), dan pekerjaan wiraswasta sebanyak 25 dengan presentase (37.3%).

5.3 Data Khusus

5.3.1 Identifikasi Durasi Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan identifikasi durasi penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.5 Identifikasi Durasi Penggunaan *Gadget* di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso pada Bulan Juli 2023

Durasi penggunaan gadget	Frekuensi(f)	Persentase(%)
<1 jam	14	20.9%
>1 jam	53	79.1%
Total	67	100.0%

Berdasarkan tabel 5.5 diketahui durasi penggunaan *gadget* paling banyak berada dikategori >1 jam sebanyak 53 siswa dengan presentase (79.1%), dan 14 siswa dikategoi <1jam dengan presentase (20.9%).

5.3.2 Identifikasi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Darul Ulum kecamatan Bondowoso

Tabel 5.6 Identifikasi Perkembangan Sosial di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso pada Bulan Juli 2023

Perkembangan sosial	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase(%)
Baik	13	19.4%
Cukup	38	56.7%
Kurang	16	23.9%
Total	67	100.0%

Berdasarkan tabel 5.6 diketahui perkembangan sosial paling banyak berada dikategori perkembangan sosial cukup sebanyak 38 siswa dengan presentase (56.7%), dan perkembangan sosial kurang sebanyak 16 siswa dengan presentase (23.9%), dan perkembangan sosial baik sebanyak 13 dengan presentase (19.4%).

5.3.3 Identifikasi Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial anak Prasekolah di TK Darul Ulum kecamatan Pujer Bondowoso

Tabel 5.7 Menganalisis Hubungan antara Durasi Penggunaan *Gadget* Perkembangan Sosial di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso pada Bulan Juli 2023

Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Perkembangan sosial			<i>p-vlue</i>
	Baik	Cukup	Kurang	
<1jam	4(28.6%)	10(71.4%)	0 (0 %)	0,033
>1jam	9(17.0%)	28 (52.8%)	16(30.2)	
Total	13(19.4%)	38 (56.7%)	16(23.9%)	

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa dari 67 responden, terdapat 28 siswa dengan presentase (52.8%) yang durasi penggunaan *gadget* >1jam dengan tingkat perkembangan sosial cukup, dan terdapat 16 siswa dengan presentase (23.9%) dengan durasi penggunaan *gadget* >1jam dengan tingkat perkembangan sosial kurang, dan terdapat 9 siswa dengan presentase (17.0%) dengan durasi penggunaan *gadget* >1jam dengan tingkat perkembangan sosial baik, dan durasi penggunaan *gadget* <1jam sebanyak 10 siswa dengan presentase (71.4%) dengan

tingkat perkembangan sosial cukup, dan durasi penggunaan *gadget* <1jam dengan 4 siswa dengan presentase (28.6%) dengan tingkat perkembangan sosial baik.

Dari hasil analisis menggunakan Uji korelasi Spearman Rho dengan tingkat kemaknaan *P-value* $0,033 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat hubungan durasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.

BAB 6 PEMBAHASAN

6.1 Durasi Penggunaan *Gadget* di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer

Dari hasil penelitian didapatkan durasi penggunaan gadget <1 jam sebanyak 14 responden (20.9%), dan durasi penggunaan gadget >1 jam sebanyak 53 responden (79.1%).

Gadget adalah suatu perangkat elektornik yang dipakai untuk bertukar informasi. *Gadget* adalah sebuah istilah dari Bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game, dan juga telepon seluler atau smartphone (Setianingsih, dkk, 2018).

Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* juga meningkatkan angka kecanduan pada anak. Kecanduan *gadget* akan meningkatkan prevelensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan *gadget* mempengaruhi hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan PreFrontal Cortex (PFC). Pada anak usia dibawah 5 tahun, penggunaan gadget diperbolehkan asal durasinya diperhatikan dan konten apa saja yang boleh dibuka. Durasi yang disarankan yaitu selama 30 menit saat senggang atau penggunaan gadget dibatasi hari sabtu dan minggu. penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari, dapat mempengaruhi kondisi psikologis anak (Ferliana, 2016).

Anak-anak yang berusia prasekolah dapat dikatakan kecandungan *gadget* jika pikiran, perasaan dan perilaku mereka terpaku pada *gadget*, tak bisa lepas dari *gadget* dan sudah tak terkendali. Artinya, pikiran dan perasaannya selalu terbayang-bayang tentang hal yang berbau *gadget*, ingin selalu menyentuh dan bermain *gadget* meski tidak membutuhkan, hingga akhirnya bermasalah pada hubungannya dengan lingkungan. Menurut teori (Madani HA, 2018)

Menurut pendapat peneliti durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dalam penelitian ini dengan teori dan penelitian saling mendukung,

sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak prasekolah sudah menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan *gadget* >1jam dengan <1jam perhari. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan. Peran orang tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak sangat penting bagi perkembangan anak. Berdasarkan data yang didapatkan bahwa mayoritas pekerjaan orang tua adalah ibu rumah tangga (IRT). Pekerjaan orang tua yang menyita waktu, agar pekerjaan dirumah cepat selesai orang tua lebih memilih untuk memberikan anak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak tidak rewel, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Alasan lain dari penggunaan *gadget* pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa perkembangan. Padahal, pengaruh *gadget* dalam masa perkembangan anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah, sedangkan perkembangan anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya. Peneliti juga mendapatkan data bahwa Sebagian besar Pendidikan orang tua yaitu sekolah dasar (SD), oleh sebab itu pengetahuan mereka sangat rendah terhadap dampak yang akan ditimbulkan dari durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan, sebaiknya orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* tersebut sehingga anak mereka menggunakan *gadget* dengan durasi yang rendah.

6.2 Perkembangan Sosial di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso

Berdasarkan hasil tabel 5.6 menunjukkan bahwa perkembangan sosial baik sebanyak 13 responden (19.4%), perkembangan sosial cukup sebanyak 38 responden (56.7%) perkembangan sosial kurang sebanyak 16 responden (23.9%).

Sosial adalah segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan non individuallisme. Sehubungan perkembangan sosial anak ada beberapa aspek esensial yang perlu dipahami bahwa disaat anak berinteraksi dengan kelompok teman sebaya, anak-anak prasekolah saling berbagi (*sharing*) dalam dua hal. Pertama adalah berupa partisipasi sosial (*social participation*) yakni keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama atau berupaya mengikuti kegiatan

kelompok teman yang sedang berlangsung. Kedua adalah berupa perlindungan terhadap kawasan pergaulan sekelompok anak (*the protection of interactive space*). Pergaulan sekelompok anak ini adalah kecenderungan anak yang terlibat dalam suatu episode kegiatan bermain yang sedang berlangsung untuk menolak upaya atau gangguan dari anak lain yang sedang berpartisipasi (Rizky, 2019)

Disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral, dan tradisi. Meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama. Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan dengan anggota-anggota keluarga anak ingin bersamaan teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya (Hanun, 2018).

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

6.3 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso

Dari hasil analisis menggunakan Uji korelasi Spearman Rho dengan tingkat kemaknaan $\rho < 0,05$ didapatkan nilai $\rho = 0,033$. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat hubungan durasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.

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

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa perkembangan sosial cukup dikarenakan durasi penggunaan gadget >1jam perhari dikarenakan anak lebih suka bermain gadget dari pada bersosialisasi bersama temannya, dengan ditambahkan orang tua jarang mengawasi anak yang menggunakan gadget. Kurangnya pengetahuan orang tua akan berdampak terhadap perkembangan sosial anak hal ini disebabkan oleh pendidikan orang tua yang kurang karena Sebagian besar orang tua lulusan sekolah dasar (SD) yang mana hal ini juga berpengaruh terhadap pengetahuan orang tua untuk membangun perkembangan sosial anak. Peran orang tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak sangat penting bagi perkembangan anak. Berdasarkan data yang didapatkan

bahwa mayoritas pekerjaan orang tua adalah ibu rumah tangga (IRT). Pekerjaan orang tua yang menyita waktu, agar pekerjaan dirumah cepat selesai orang tua lebih memilih untuk memberikan anak menggunakan *gadget* dengan waktu yang >1jam perhari alasan agar anak tidak rewel, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Apabila anak menggunakan gadget <1jam perhari maka juga akan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak akan semakin baik.

6.4 Keterbatasan Penelitian

Bedasarkan pengalaman penelitian dalam proses penelitian ini, terdapat beberapa hambatan yang dialami yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu:

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah banyaknya siswa yang tidak ingin menjadi responden dan susahny mengatur atau memberikan arahan terhadap siswa di TK Darul Ulum.

BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial anak Prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso” dapat disimpulkan:

1. Durasi penggunaan *gadget* di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso menunjukkan bahwa dari 67 responden, hamper seluruhnya durasi penggunaan gadget >1jam/hari.
2. Perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso menunjukkan bahwa dari 67 responden Sebagian besar perkembangan sosial terbanyak ada di perkembangan sosial cukup.
3. Hasil analisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso didapatkan nilai $p\text{-valu} = 0,033 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.

7.2 SARAN

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, maka penelitian ini menyampaikan saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya bisa menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berfokus pada durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak prasekolah dengan desain dan metode penelitian yang berbeda.

2. Bagi pelayanan Kesehatan

diharapkan kepada pelayanan Kesehatan mampu melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan penyuluhan pada anak usia prasekolah tentang penggunaan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Al-Ayouby, M. H. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung.
- Ali, Z. 2010. *Pengantar Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC.
- Anggrahini, S. A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta. (Skripsi)
- Anggrahini, S. A. (2018). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta. (Skripsi)
- Cahyaningsih, Dwi Sulistyono. 2011. *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Trans Info Media.
- Departemen Kesehatan RI. (2015) *Profil Kesehatan Indonesia*.
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM.
- Fadilah, R. (2017). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM.
- Feby (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1)
- Ferliana, (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182.
- Filtri, H. (2017). *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun Ditinjau Dari Ibu yang Bekerja*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia: Universitas Lancang Kuning*, 1(1).
- Gunawan, M. A. (2017) *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto*, Banyumanik *Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro*

- Hafiezh, M. (2020). Skripsi Studi Literatur Hubungan Penggunaan Gawai dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun. 20-01-2020, 113.
- Hanun, Mursyid. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 (1)*; hal 58- 66
- Imron (2018). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 (1)*; hal 58- 66
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Keperawatan, XIII(2), 148–154.*
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah. Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan, 10(01), 221–228.*
- Joni, S. (2017). Prevalence Of Problematic Smartphone Usage And Associated Mental Health Outcomes Amongst Children And Young People: A Systematic Review, Meta-Analysis And Grade Of The Evidence. *Bmc Psychiatry*, 2-10.
- Livana, 2018. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim Jilid 1 Nomor 6*, November 2013. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Madani, HA, (2018). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah. Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan, 10(01), 221–228.*
- Mayar, Farida. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim Jilid 1 Nomor 6*, November 2013. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Mufidah (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II.
- Muhammad, Ali. 2011. Memahami Riset Prilaku dan Sosial. Bandung: Pustaka. Cendekia Utama

- Mursyid. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 (1)*; hal 58- 66
- Mursyid. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 (1)*; hal 58- 66
- Noorlaila. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182.
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam. 2008. *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Edisi 2. Jakarta : Salemba Medika
- Putri et al (2019) Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah dikabupaten Lampung selatan. *Jurnal ilmiah keperawatan sai betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Riskesdas Jatim. 2015. *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur 2014*. Surabaya. Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur.
- Rizqy, H. (2019). *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun Ditinjau Dari Ibu yang Bekerja*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia: Universitas Lancang Kunibf*, 1(1).
- Sapardi, V. S. (2018). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA*. *MENARA Ilmu Vol. XII Jilid II No.80*, 137-138
- Saputro. (2019). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*, 1, 1 - 8.
- Setianingsih, (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan*

- Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Keperawatan, XIII(2), 148–154.*
- Setianingsih. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster, Xvi*, 191-205.
- Starburger (2011) VC. Children, adolescents, obesity and the media. Pediatrics; 2011
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Administrasi* . Bandung: Alfabeta.
- Sujianti (2018) ‘Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap’, 8(1), pp. 54–65.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Program Studi Keperawatan. Universitas Tanjungpura.*
- Wahab, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung.I, 255 – 260.
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.*
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.* Diakses
- World Health Organization, Improving Early Childhood Development Policies and Practices. 2009.

Lampiran 1: Surat Persetujuan Menjadi Responden

SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pendidikan Terakhir :

Umur : Pekerjaan :

Menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizqiyatu muwassaah

NIM : 19010133

Judul : Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso.

Selama prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan risiko apapun pada responden penelitian, peneliian ini smata-mata untuk kepentingan ilmiah serta kerahasiaan didalamnya dijamin sepenuhnya oleh peneliti.

Dengan ini saya menyatakan bersedia secara sukarela untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.

Bondowoso,2023

Responden,

Peneliti,

.....

Rizqiyatul Muwassaah

NIM. 19010133

Lampiran 2: Surat Permohonan Bersedia Menjadi Responden

PERMOHONAN BERSEDIA MENJADI RESPONDEN

Kepada :

Yth. Orang tua balita

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas dr. Soebandi.

Nama : Rizqiyatul muwassaah

NIM : 19010133

Akan melakukan penelitian tentang “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso” maka saya mengharapkan bantuan saudara untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan menjadi responden. Partisipasi saudara tanpa adanya sanksi apapun dan saya berjanji akan merahasiakan semua yang berhubungan dengan saudara. Jika saudara bersedia menjadi responden silahkan menandatangani formulir persetujuan responden penelitian.

Demikian permohonan saya, atas kejasama dan pehatiannya saya ucapkan terimakasih.

Bondowoso, 2023

Peneliti,

Rizqiyatul Muwassaah

NIM. 19010133

Lampiran 3: Lembar Kuesioner Pengetahuan

KUESIONER

**Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak
prasekolah di TK Darul Ulum kecamatan pujer Bondowoso**

A. Identitas Responden**1. Anak**

No. responden :

Nama anak :

Umur :

Jenis kelamin :

2. Ibu

Nama :

Umur :

Pendidikan terakhir :

Pekerjaan :

B. Data umum

1. apakah orang tua mengenalkan gadget kepada anak usia prasekolah (4, 5, 6)?
2. berapa durasi waktu anak penggunaan gadget?
3. apakah anak lebih suka bermain gadget dari pada bermain Bersama teman sebayanya?
4. apakah anak lebih suka diam dirumah dari pada bersosialisasi Bersama teman-temannya?
5. apakah anak akan marah jika tidak diperbolehkan bermain gadget?

C. Data khusus

1. Berilah tanda (√) pada pilihan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut. Adapun kriteria jawaban adalah sebagai berikut:
 - a. **< 1 jam** menunjukkan jawaban bahwa anak anda bermain gadget selama **kurang 1 jam dalam setiap harinya**
 - b. **> 1 jam** menunjukkan jawaban bahwa anak anda bermain *gadget* selama **lebih dari 1 jam dalam setiap harinya**

Penggunaan Gadget

No	Pertanyaan	< 1 jam	> 1 jam
1.	Berapa durasi atau total waktu anak anda bermain <i>gadget</i> ?		

KUESIONER

Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Darul Ulum kecamatan pujan Bondowoso

Kuesioner

1. Untuk usia 4 tahun

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
A.	Mengembangkan kemampuan Bahasa		
	1. apakah anak dapat menceritakan keteman sebayanya dalam pengalaman bermain?		
B.	Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, dan mengurangi		
	2. apakah anak dapat berhitung dengan benar?		
C.	Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara)		
	3. apakah anak dapat bermain sandiwara seperti dokter-dokteran?		
D.	Membedakan benda-benda dengan perabaan		
	4. apakah anak dapat membedakan bentuk antara sabun batang dengan bola?		
E.	Mengembangkan kepercayaan diri		
	5. apakah anak memiliki kepercayaan dalam bermain?		
F.	Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain		
	6. apakah anak bergaul dan bermain dengan anak sebayanya?		
G.	Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan		
	7. apakah anak dapat membedakan antara hewan bebek dengan ayam?		
H.	Memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong		
	8. apakah anak mau diajak bersih-bersih Bersama disekolah?		

2. kuesioner untuk usia 5 tahun

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
I.	Membutuhkan sportifitas		
	1. apakah dalam bermain anak dapat bertindak jujur atau sportif?		
J.	Membedakan benda-benda dengan perabaan		
	2. apakah anak bisa membedakan bentuk antara sabun batang dan sabun cair?		
	3. apakah anak sudah bisa membedakan mainan mobil-mobilan dengan kereta api?		
K.	Memperkenalkan suasana kompetensi, gotong royong		
	4. apakah anak berkompetensi dengan teman sekelas (misalnya, ibu memberikan hadiah bila anak juara 1 dikelas)?		
	5. apakah anak mau bergotong royong (misalnya, bersih-bersih pada hari jum'at/Bersama-sama membersihkan kelasnya)?		
L.	Menunjukkan sikap lebih baik		
	6. apakah anak sudah tau cara bersikap terhadap seorang guru?		
M.	Kurang memberontak		
	7. apakah anak sudah bisa mengontrol sikap emosionalnya?		
N.	Lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan		
	8. apakah anak sudah bisa memecahkan masalah sendiri?		

3. kuesioner untuk usia 6 tahun

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
O.	Mengembangkan kemampuan bahasa		
	1. apakah anak dapat memperkenalkan diri didepan teman-temannya?		
P.	Dapat menjadi pengganggu dikelas		
	Apakah anak suka mengganggu teman sekelasnya?		
Q.	Mengembangkan kepercayaan diri		
	3. apakah anak memiliki rasa percaya diri dalam bermain?		

	4. apakah anak memiliki rasa percaya diri untuk bertanya kepada guru dikelas?		
R.	Mengembangkan kreativitas		
	5. apakah anak dapat menciptakan permainan sendiri (misalnya, menggunting, melipat, menempel) seperti membuat perahu dari kertas? 6. apakah anak dapat menggambar dengan baik dibuku gambar?		
S.	Memperkenalkan suasana kompetensi gotong royong		
	7. apakah anak berkompetensi dengan teman sekelas? 8. apakah anak mau bergotong royong (misalnya, bersih-bersih pada hari jum'at atau Bersama-sama membersihkan kelas?		

			1	0	2
			1	0	2
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			0	1	1
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			1	0	2
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2
			1	0	2
			1	0	2
			0	1	1
			1	0	2

Lampiran 5 : Data Tabulasi Perkembangan Sosial

DATA TABULASI PERKEMBANGAN SOSIAL

No. R	USIA	KODE USIA	JENIS KELAMIN	KODE JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	TOTAL	CODE
1	4	1	LAKI-LAKI	1	0	0	0	0	1	0	1	0	2	3
2	5	2	LAKI-LAKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	3	2
3	5	2	LAKI-LAKI	1	0	1	1	0	0	0	0	0	2	3
4	4	1	LAKI-LAKI	1	1	0	1	1	0	1	1	1	6	1
5	4	1	LAKI-LAKI	1	0	0	0	1	1	1	1	1	5	2
6	4	1	LAKI-LAKI	1	0	1	1	1	0	1	1	1	6	2
7	4	1	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
8	4	1	LAKI-LAKI	1	1	0	1	0	0	0	0	0	2	3
9	4	1	PEREMPUAN	2	0	0	0	1	0	1	1	1	4	2
10	6	3	LAKI-LAKI	1	0	1	1	0	0	0	0	0	2	3
11	6	3	PEREMPUAN	2	0	1	0	1	1	1	0	1	5	2
12	6	3	LAKI-LAKI	1	0	1	1	0	1	1	1	1	5	2
13	6	3	LAKI-LAKI	1	0	1	1	0	1	1	1	1	6	2
14	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
15	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	1	0	1	1	0	1	6	2
16	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	0	0	1	1	0	0	4	2
17	6	3	LAKI-LAKI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1
18	6	3	PEREMPUAN	2	0	1	1	0	1	0	0	1	4	2
19	6	3	PEREMPUAN	2	1	0	1	1	1	1	0	1	6	2
20	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	1	0	1	1	1	0	6	2
21	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	1	1	0	1	1	1	7	1
22	6	3	LAKI-LAKI	1	0	1	1	0	0	0	0	0	2	3
23	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	6	2
24	6	3	PEREMPUAN	2	0	0	0	0	1	1	1	1	4	2
25	6	3	PEREMPUAN	2	1	0	1	1	1	1	0	0	5	2
26	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	0	0	1	1	1	1	6	2
27	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	3
28	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	0	1	0	1	0	0	4	2
29	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	3
30	6	3	PEREMPUAN	2	0	1	1	1	0	0	1	1	5	2
31	5	2	LAKI-LAKI	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	3
32	5	2	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	0	1	1	0	6	2
33	5	2	PEREMPUAN	2	1	1	0	0	0	0	0	0	2	3
34	5	2	LAKI-LAKI	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	3
35	5	2	PEREMPUAN	2	1	1	1	1	0	1	0	0	5	2
36	5	2	PEREMPUAN	2	1	1	1	0	1	1	1	0	6	2
37	5	2	PEREMPUAN	2	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1
38	5	2	PEREMPUAN	2	0	1	1	0	0	0	0	0	2	3
39	4	1	LAKI-LAKI	1	0	1	1	1	1	0	0	0	4	2
40	5	2	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	6	2
41	5	2	LAKI-LAKI	1	0	0	0	1	1	0	0	0	2	3
42	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	1	1	1	1	0	0	6	2
43	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	0	0	0	1	1	0	4	2
44	4	1	PEREMPUAN	1	0	0	1	1	1	1	0	0	4	2
45	4	1	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	6	2
46	5	2	PEREMPUAN	2	1	0	1	1	1	1	0	0	5	2
47	5	2	PEREMPUAN	2	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1
48	5	2	PEREMPUAN	2	1	0	0	1	1	1	1	1	6	2
49	6	3	LAKI-LAKI	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	2
50	6	3	LAKI-LAKI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1
51	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1
52	5	2	PEREMPUAN	2	0	0	1	1	0	1	1	1	5	2
53	5	2	PEREMPUAN	2	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1
54	5	2	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	0	0	0	0	4	2
55	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	0	0	0	1	5	2
56	4	1	PEREMPUAN	2	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1
57	4	1	PEREMPUAN	2	1	1	1	1	0	0	0	0	4	2
58	4	1	LAKI-LAKI	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	3
59	4	1	PEREMPUAN	2	0	0	0	1	1	1	1	1	5	2
60	5	2	PEREMPUAN	2	0	0	1	1	1	1	0	1	5	2
61	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	0	1	1	1	1	1	7	1
62	4	1	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1
63	5	2	LAKI-LAKI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	6	2
64	6	3	LAKI-LAKI	1	1	1	1	1	0	0	0	0	4	2
65	5	2	PEREMPUAN	2	0	0	0	1	1	1	1	1	5	2
66	6	3	PEREMPUAN	2	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1
67	5	2	LAKI-LAKI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1

Correlations

			durasi penggunaan gadget	perkembangan sosial
Spearman's rho	durasi penggunaan gadget	Correlation Coefficient	1.000	.262*
		Sig. (2-tailed)	.	.033
		N	67	67
	perkembangan sosial	Correlation Coefficient	.262*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.033	.
		N	67	67

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Statistics

Statistics

		durasi penggunaan gadget	perkembangan sosial
N	Valid	67	67
	Missing	0	0

durasi penggunaan gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<1jam	14	20.9	20.9	20.9
	>1jam	53	79.1	79.1	100.0
Total		67	100.0	100.0	

perkembangan sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	13	19.4	19.4	19.4
	Cukup	38	56.7	56.7	76.1
	Kurang	16	23.9	23.9	100.0
	Total	67	100.0	100.0	

durasi penggunaan gadget * perkembangan sosial Crosstabulation

			perkembangan sosial			Total
			baik	cukup	kurang	
durasi penggunaan gadget <1jam	Count		4	10	0	14
	% within durasi penggunaan gadget		28.6%	71.4%	.0%	100.0%
	% within perkembangan sosial		30.8%	26.3%	.0%	20.9%
	% of Total		6.0%	14.9%	.0%	20.9%
>1jam	Count		9	28	16	53
	% within durasi penggunaan gadget		17.0%	52.8%	30.2%	100.0%
	% within perkembangan sosial		69.2%	73.7%	100.0%	79.1%
	% of Total		13.4%	41.8%	23.9%	79.1%
Total	Count		13	38	16	67
	% within durasi penggunaan gadget		19.4%	56.7%	23.9%	100.0%
	% within perkembangan sosial		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total		19.4%	56.7%	23.9%	100.0%

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
durasi penggunaan gadget * perkembangan sosial	67	100.0%	0	.0%	67	100.0%

Lampiran 6 : Surat Studi Pendahuluan



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
 E_mail : fikes@uds.ac.id Website: <http://www.uds.di.ac.id>

Nomor : 1473/FIKES-UDS/U/III/2023
 Sifat : Penting
 Perihal : Permohonan Studi Pendahuluan

Kepada Yth.

Bapak/ Ibu Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bondowoso

Di

TEMPAT

Assalaamu 'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Teriring doa semoga kita sekalian selalu mendapatkan lindungan dari Allah SWT dan sukses dalam melaksanakan tugas sehari-hari. Aamiin.

Sehubungan dengan adanya kegiatan akademik berupa penyusunan Skripsi sebagai syarat akhir menyelesaikan Pendidikan Tinggi Universitas dr. Soebandi Jember Fakultas Ilmu Kesehatan., dengan ini mohon bantuan untuk melakukan ijin penelitian serta mendapatkan informasi data yang dibutuhkan, adapun nama mahasiswa :

Nama : Rizqiyatul muwassaah
 Nim : 19010133
 Program Studi : S1 Keperawatan
 Waktu : Maret 2023
 Lokasi : Kabupaten bondowoso
 Judul : Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah

Untuk dapat melakukan Studi Pendahuluan pada lahan atau tempat penelitian guna penyusunan dari penyelesaian Tugas Akhir.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, disampaikan terima kasih.

Wassalaamu 'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Jember, 16 Maret 2023

Universitas dr. Soebandi
 Dikari Fakultas Ilmu Kesehatan,

Hella Meldy Tursina, S.Kep., Ns., M.Kep
 NIK. 19911006 201509 2 096

Lampiran 8 : Surat Etik




Universitas dr. Soebandi
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
(KEPK)
 HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
 dr. Soebandi No. 99 Jember

kepk@uds.ac.id (0331)483 536 etik.uds.ac.id

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.365/KEPK/UDS/VI/2023

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Rizqiyatul muwassaah
Principal In Investigator

Nama Institusi : Universitas dr.Soebandi Jember
Name of the Institution

Dengan judul:
Title
"Durasi Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial anak Prasekolah di TK Darul Ulum kecamatan Pujer Bondowoso"

"the duration of gadget use with the social development of preschool children in kindergarten darul ulum pujer bondowoso sub district"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 12 Juli 2023 sampai dengan tanggal 12 Juli 2024.

This declaration of ethics applies during the period July 12, 2023 until July 12, 2024.



July 12, 2023
Professor and Chairperson,



Rizki Fitrianingtyas, SST, MM, M.Keb

Lampiran 9 : Form Persyaratan


UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

 Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
 E_mail : info@uds.ac.id Website : http://www.uds.ac.id

**FORM PERSYARATAN
 PENDAFTARAN UJIAN SIDANG SKRIPSI**

 NAMA MAHASISWA : Rizqiyatul Muwas saah
 NIM : 19010133

No.	PERSYARATAN	TTD	TANGGAL
1	PEMBIMBING AKADEMIK (Lulus PKK, Target Kompetensi 100%) *sesuai Prodi		
2	BEBAS ADMINISTRASI		7 8 23
3	BEBAS AKADEMIK (SEKPRODI) (Lulus semua nilai mata kuliah 100% , IPK min 3,00)		
5	PEMBIMBING UTAMA (Minimal 8 x konsultasi post penelitian)		31 7 23
6	PEMBIMBING ANGGOTA (Minimal 8 x konsultasi post penelitian)		26 8 23
7	PJKM SKRIPSI (menyerahkan undangan dan 4 eksemplar proposal serta 3 map kertas warna biru berisi form nilai ujian pada PJKM Skripsi)		
8	TOEFL		
9	POIN SKPI		
10	Surat Uji Etik		

 Jember, 31 July 2022
 Mahasiswa,

 Rizqiyatul Muwas saah
 (Rizqiyatul Muwas saah)

Lampiran 10 : Dokumentasi







Jadwal kegiatan

Kegiatan	Ganjil 2022/2023					Genap 2022/2023				
	des	Jan	Feb	Mar		Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
Pengajuan judul dan bimbingan	√									
Observasi pendahuluan		√								
Penyusunan Proposal			√	√		√				
Sidang Proposal							√			
Penelitian/pengambilan data								√		
Penyusunan hasil dan Pembasan									√	
Sidang Akhir Skripsi										√

Lampiran 11 : CV

CURRICULUM VITAE**A. Biodata Peneliti**

Nama : Rizqiyatul muwassaah
 NIM : 19010133
 Tempat, Tanggal Lahir : pamekasan, 10 Mei 2000
 Alamat : sukodono, pujer bondowoso
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nomor Telepon : 082334742966
 E-mail : rizqiyahra115@gmail.com
 Status : Mahasiswa

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Darul Ulum (2005-2007)
2. SDN Maskuning Wetan 02 (2007-1013)
3. SMP Ibrahimy sukorejo (2013-2016)
4. MA Makarimal Akhlaq (2016-2019)
5. S 1 Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember (2019-2023)