

SKRIPSI

**HUBUNGAN DURASI DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6 TAHUN
DI PAUD TERPADU MUTIARA BUNDA
BANGKINANG KOTA**



**NAMA : ALMADILA TASYA
NIM : 1814201005**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2022**

SKRIPSI

**HUBUNGAN DURASI DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6 TAHUN
DI PAUD TERPADU MUTIARA BUNDA
BANGKINANG KOTA**

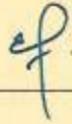


**NAMA : ALMADILA TASYA
NIM : 1814201005**

**Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2022**

**LEMBARAN PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
UJIAN SKRIPSI SI ILMU KEPERAWATAN**

No	NAMA	TANDA TANGAN
1.	<u>Ns. ALINI, M.Kep</u> Ketua Dewan Penguji	 _____
2.	<u>ERLINAWATI, SST, M.Keb</u> Sekretaris	 _____
3.	<u>NUR AFRINIS, M.Si</u> Penguji 1	 _____
4.	<u>ADE DITA PUTERI, SKM, MPH</u> Penguji 2	 _____

Mahasiswi :

NAMA : ALMADILA TASYA

NIM : 1814201005

TANGGAL UJIAN : 28 JULI 2022

LEMBARAN PERSETUJUAN AKHIR SKRIPSI

NAMA : ALMADILA TASYA

NIM : 1814201005

NAMA

TANDA TANGAN

Pembimbing I :

Ns. ALINI, M.Kep

NIP. TT 096 542 079



Pembimbing II :

ERLINAWATI, SST, M.Keb

NIP. TT 096 542 113



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



Ns. ALINI, M.Kep
NIP. TT 096 542 079

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

Skripsi, Juli 2022

ALMADILA TASYA

**HUBUNGAN DURASI DAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6
TAHUN DI PAUD TERPADU MUTUARA BUNDA BANGKINANG KOTA**

xii + 70 Halaman + 7 Tabel + 4 Skema + 16 Lampiran

ABSTRAK

Perkembangan sosial anak pra sekolah merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal anak. Perkembangan sosial yang terganggu akan menjadikan anak sulit menyesuaikan diri terutama dengan tuntutan kelompok, kemandirian berpikir, perilaku anak, dan terutama pembentukan konsep diri anak akan terganggu. Salah satu penyebab terganggunya perkembangan sosial anak pra sekolah adalah kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak pra sekolah yang menggunakan *gadget* yang berjumlah 45 orang. Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada tanggal 10-15 Juni 2022. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Pada analisis univariat didapatkan bahwa dari 45 responden, didapatkan penggunaan *gadget* dengan durasi tinggi (71,1%), penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah (53,3%) dan perkembangan sosial terganggu (62,2%). Analisis data bivariat menggunakan uji *chi-square*, untuk hubungan durasi dengan perkembangan sosial, didapatkan *p value* = 0,000 dan untuk hubungan intensitas dengan perkembangan sosial, didapatkan *p value* = 0,001 yang artinya *p value* < 0,05 yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Diharapkan orang tua anak pra sekolah dapat mengawasi serta memberikan batasan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* agar perkembangan sosial anak tidak terganggu.

Kata Kunci : Anak pra sekolah, durasi penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan *gadget*, perkembangan sosial

Daftar Bacaan : 37 (2013-2022)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah peneliti sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota“**.

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Amir Luthfi, selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Ibu Dewi Anggriani Harahap, M.Keb selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Ibu Ns. Alini, M.Kep selaku ketua program studi S1 Keperawatan, sekaligus selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dalam materi dan meluangkan waktu, pemikiran, bimbingan, serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Erlinawati, SST, M.Keb selaku pembimbing II dalam penyusunan skripsi, yang telah meluangkan waktu, pemikiran, bimbingan, serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nur Afrinis, M. Si selaku penguji I dan Ibu Ade Dita Puteri, SKM, MPH selaku penguji II yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini

6. Bapak/Ibu dosen pendidik yang sudah membimbing peneliti dalam perkuliahan sehingga mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
7. Bagian Akademik beserta seluruh staf yang telah memberikan dukungan kerja sama dalam pengambilan data yang diteliti.
8. Kepala Sekolah dan seluruh guru PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota atas kesempatan dan bantuan dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
9. Orang tua dari anak pra sekolah di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota atas kerja samanya dan telah bersedia menjadi responden.
10. Orang tua tercinta, bapak Saiful Bahri dan ibu Susanti yang selalu memberikan do'a dalam setiap langkah yang saya jalani, serta terima kasih kepada keluarga terutama ketiga adik saya, Dian Salsabila, Muhammad Nur Ramadhani dan Ibrahim Alfarizqi yang selalu memberikan dukungan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Bangkinang, Juli 2022
Peneliti

Almadila Tasya

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SKEMA	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teoritis	10
1. Konsep Dasar Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah	10
2. Konsep Dasar Penggunaan <i>Gadget</i>	21
3. Konsep Dasar Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	27
4. Konsep Dasar Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	35
5. Penelitian Terkait	36
B. Kerangka Teori.....	39
C. Kerangka Konsep	39
D. Hipotesis.....	40
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	41
1. Rancangan Penelitian	41
2. Alur Penelitian.....	42
3. Prosedur Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
1. Lokasi Penelitian	44

2. Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel	45
D. Etika Penelitian	46
E. Alat Pengumpulan Data.....	47
F. Prosedur Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Pengolahan Data	50
H. Definisi Operasional.....	51
I. Analisa Data.....	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Karakteristik Responden	55
B. Analisa Univariat.....	57
C. Analisa Bivariat	58
BAB V. PEMBAHASAN	
BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Batasan Kriteria Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	36
Tabel 3.1 Definisi Operasional	51
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Umur dan Jenis Kelamin Anak	56
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Usia, Pendidikan dan Pekerjaan Ibu.....	56
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> , Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dan Perkembangan Sosial Anak Pra sekolah	57
Tabel 4.4 Hasil Analisa Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah	58
Tabel 4.5 Hasil Analisa Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah	59

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 2.1 Kerangka Teori.....	39
Skema 2.2 Kerangka Konsep.....	39
Skema 3.1 Bagan Rancangan Penelitian.....	41
Skema 3.2 Alur Penelitian	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Format Pengajuan Judul Penelitian
Lampiran 2	Surat Izin Pengambilan Data
Lampiran 3	Surat Izin Studi Pendahuluan
Lampiran 4	Surat Izin Penelitian
Lampiran 5	Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian
Lampiran 6	Surat Permohonan Kepada Calon Responden
Lampiran 7	Lembar Persetujuan Responden
Lampiran 8	Instrumen Penelitian
Lampiran 9	Mater Tabel
Lampiran 10	Hasil Olahan SPSS Univariat
Lampiran 11	Hasil Olahan SPSS Bivariat dengan Uji <i>Chi-Square</i>
Lampiran 12	Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 13	Lembar Konsultasi Pembimbing I
Lampiran 14	Lembar Konsultasi Pembimbing II
Lampiran 15	Hasil Uji Turnitin
Lampiran 16	Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan merupakan proses kearah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang berperilaku sesuai tuntutan sosial, sedangkan perkembangan sosial anak pra sekolah merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal anak. Perkembangan berlangsung secara bertahap dari waktu ke waktu (Suhada, 2016).

Pada masa awal pra sekolah, pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan tingkat yang sangat berarti dan harus diperhatikan dengan baik untuk menjadi landasan yang kuat bagi perkembangan selanjutnya. Masa pra sekolah disebut juga masa kritis dan masa emas karena masa pra sekolah ini terjadi dalam waktu singkat. Masalah tumbuh kembang sekecil apapun berpengaruh terhadap kualitas manusia di masa depan jika tidak terdeteksi sejak dini dan tidak diberikan intervensi sedini mungkin (Adriana, 2017).

Data keterlambatan perkembangan secara umum belum diperoleh secara pasti. Akan tetapi, Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) memperkirakan 1-3% anak pra sekolah mengalami keterlambatan perkembangan. Anak usia 17 tahun ke bawah yang mengalami keterlambatan perkembangan sekitar 5-10% (IDAI, 2013).

Ada lebih dari 20% anak usia dini (pra sekolah) yang diungkapkan oleh *World Health Organization* (WHO) mengalami masalah perkembangan. Masalah perkembangan yang sering dialami anak yaitu yang berkaitan dengan keterlambatan motorik, keterlambatan bahasa, serta keterlambatan perilaku sosial yang jumlahnya kian meningkat dari tahun ke tahun. Nilai gangguan tumbuh kembang pada anak pra sekolah di Indonesia mencapai angka lebih dari 15% (Sintia, 2019).

Salah satu gangguan perkembangan anak usia dini (pra sekolah) adalah gangguan perkembangan sosial. Gangguan perkembangan sosial mengakibatkan anak tidak dapat bersosialisasi dengan baik. Saat anak naik ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi (SD), anak tidak mampu untuk bergerak maju, karena anak suka marah, berdebat, menantang, berkelahi dan menangis, sehingga anak tidak akan berhasil dalam belajar (Putriana, Pratiwi & Wasliah, 2019).

Anak-anak pra sekolah juga mengalami permasalahan dalam perkembangan sosialnya. Permasalahan perkembangan sosial muncul saat harus beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan mulai dikenalkan dengan aturan-aturan yang berlaku. Perkembangan sosial yang terganggu akan menjadikan anak sulit menyesuaikan diri terutama dengan tuntutan kelompok, kemandirian berpikir, perilaku anak, dan terutama pembentukan konsep diri anak akan terganggu (Mulyani, 2018).

Ada beberapa aspek yang turut mempengaruhi perkembangan sosial anak pra sekolah. Salah satunya pengaruh keluarga yang secara rinci dapat dilihat dari: kedudukan anak, hubungan dengan anggota keluarga, ukuran keluarga, bagaimana keluarga memperlakukan anak, ekspektasi atau tuntutan-tuntutan orang tua, gaya *parenting* orang tua dan rumah adalah tempat belajar. Selain pengaruh keluarga, perkembangan sosial juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan luar rumah dan pengaruh pengalaman sosial awal (Mulyani, 2018).

Kebiasaan bermain dengan *gadget* mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini (pra sekolah). Lebih dari sekedar alat komunikasi, *gadget* ini juga memiliki fitur yang menarik seperti kamera pengambil gambar, pemutar video digital serta pemutar musik, *gadget* ini juga menyediakan permainan (*game*) dan akses internet. Tidak hanya orang dewasa, bahkan anak pra sekolah pun sudah menguasai penggunaan *gadget*, padahal sebenarnya anak pra sekolah tidak layak menggunakan *gadget* tersebut (Novitasari & Khotimah, 2016).

Menurut WHO (2014), *gadget* adalah perangkat elektronik dengan berbagai fungsi dan kegunaan. Saat ini ada beberapa jenis *gadget*, antara lain *handphone*, *smartphone*, komputer, *tablet* dan *laptop*. *Gadget* adalah fasilitas telekomunikasi modern yang ada di banyak negara, lebih dari separuh penduduknya menggunakan *gadget* dan pasarnya berkembang pesat.

Ada peningkatan yang signifikan pengguna internet di Indonesia dari tahun sebelumnya. Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia

tahun 2021 melaporkan sekitar 11% kenaikannya, yaitu dari 175,4 juta di tahun 2020 menjadi 202,6 juta pengguna di tahun 2021. Peningkatan ini perlu diimbangi dengan dukungan penjelasan mengenai apa saja yang bisa terjadi pada ruang digital (Agustini, 2021).

Lebih dari 90% anak di dunia yang menggunakan *gadget*, dikutip dalam Jurnal *American Association of Pediatrics* (AAP) mengenai paparan dan penggunaan perangkat media seluler oleh anak. Rata-rata dimulai dari usia kurang dari satu tahun dan selanjutnya difasilitasi dengan *gadget* sendiri pada usia kurang lebih empat tahun. Sebanyak 70% orang tua memberikan akses *gadget* kepada anak ketika mereka menyelesaikan keperluan rumah, 65% agar anak mereka tenang, dan 25% sebelum tidur (Kabali *et al.*, 2015).

Penting bagi para orang tua untuk memperhatikan beberapa rekomendasi dalam menggunakan gawai/*gadget* tersebut, antara lain: Bayi 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan *gadget/smartphone*. Bayi usia antara 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam per hari. Anak sampai dengan usia 6 tahun boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi orang tua dengan durasi maksimal 1 jam per hari, sementara anak usia >6 tahun boleh menggunakan hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam per hari (Kemenkes, 2018).

Asosiasi Pediatrik Amerika mengeluarkan panduan berdasarkan usia untuk penggunaan *gadget* pada anak agar tidak berdampak negatif, yaitu: Bayi <18 bulan: Hindari penggunaan media layar selain obrolan video

(dengan anggota keluarga). Balita berusia 18-24 bulan: Pilih *games* atau tontonan yang sesuai dengan usia anak. Orang tua harus menonton bersama anak sehingga mereka bisa memahami apa yang mereka lihat dan bercerita kembali tentang apa yang dilihat. Anak-anak prasekolah yang berusia 2-5 tahun: Batasi penggunaan layar hingga 1 jam per hari. Orang tua mendampingi anak saat mengakses *gadget* dan pilihkan sesuai usianya. Anak-anak berusia >6 tahun: Awasi penggunaan *gadget* seperlunya dan tidak mengganggu aktivitas sekolah, olahraga maupun waktu bersama keluarga (Wulandari, 2019).

Intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah tidak boleh lebih dari 3x perharinya. Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3x pemakaian). Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah jika penggunaan *gadget* maksimal 3x pemakaian perhari (Al-Ayouby, 2017).

Penelitian Novitasari & Khotimah (2016) terhadap 17 anak di Perumahan Pondok Jati mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, 14 diantaranya mengatakan bahwa bermain *gadget* lebih menyenangkan daripada menikmati waktu dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya. Hal ini tidak terlepas dari berbagai fitur, aplikasi, serta permainan *gadget* yang lebih diminati anak dibandingkan dengan permainan disekitarnya. Selain itu, orang tua setuju bahwa ketika anak bermain dengan *gadget* dia tidak peduli dengan dunia di sekitarnya dan akan diam di depan *gadget*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putriana, Pratiwi & Wasliah (2019), di TK Cendikia Desa Lingsar mengenai hubungan antara banyaknya durasi dengan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun. Ada 15 dari 34 anak yang memakai *gadget* dengan intensitas melebihi 3x per hari. Dari 15 anak tersebut 8 diantaranya menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi yaitu sekitar 75-120 menit dan terdapat 4 anak yang diduga mengalami masalah perkembangan personal sosial.

Berdasarkan survey pendahuluan pada tanggal 12 April 2022 kepada 10 orang tua PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kecamatan Bangkinang Kota didapatkan hasil bahwa semua orang tua mengatakan anaknya mengenal *gadget* dan bermain *gadget*. *Gadget* yang digunakan berupa *handphone/smartphone* dan 2 orang anak yang terkadang menggunakan *laptop* saat *handphone/smartphone* digunakan oleh orang tua serta 1 anak menggunakan *smart television*. Hampir semua anak menggunakan *gadget* setiap hari.

Delapan (8) dari sepuluh (10) anak tersebut mengakses *gadget* melebihi 120 menit setiap harinya, bahkan ada yang menggunakan *gadget* hingga 5 jam per hari. Anak-anak ini kebanyakan menggunakan *gadget* untuk mengakses aplikasi youtube atau mengakses permainan (*game*). Lima (5) diantaranya terkadang menggunakan *gadget* untuk belajar menggunakan video edukasi di youtube dengan pengawasan orang tua, sedangkan 5 anak lainnya biasanya diberikan *gadget* tanpa pengawasan orang tua dengan alasan

untuk menghindarkan anak dari rasa bosan atau rewel ketika orang tua sedang menyelesaikan urusan atau pekerjaan, atau saat orang tua sedang beristirahat.

Orang tua murid mengeluhkan ketika anaknya menggunakan *gadget*, semakin sulit untuk diingatkan. Sehingga ketika asyik bermain *gadget*, anak tidak akan menoleh saat dipanggil dan tidak menjawab saat diajak bicara. Selain itu, anak jarang bermain dengan temannya dan lebih suka menyendiri, tidak jarang anak akan mengabaikan orang-orang di sekitarnya, dan selalu asyik dengan *gadgetnya*.

Sebanyak 1 dari 10 orang tua murid sudah memahami bahaya penggunaan *gadget* terlalu sering dan lama pada anak. Oleh karenanya, orang tua memberikan batasan penggunaan *gadget* misal di hari tertentu anak diberi waktu 15-30 menit untuk mengakses video pembelajaran di youtube yang langsung didampingi dan diawasi oleh orang tua. Meski anak akan marah atau menangis saat *gadget* diambil karena tidak puas menggunakan *gadget*, orang tua murid tetap akan meminta *gadget* tersebut.

Pada tanggal 18 April 2022 kembali dilakukan studi pendahuluan di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kecamatan Bangkinang Kota, peneliti menemukan bahwa di sekolah tersebut tidak terdapat anak berkebutuhan khusus, sedangkan berdasarkan hasil wawancara bersama 5 wali murid ditemukan bahwa anak yang sebelumnya mudah diajak berkomunikasi dan diingatkan serta peduli terhadap lingkungan dan gemar bermain dengan teman sebayanya, berubah menjadi sulit diajak berkomunikasi dan diingatkan serta hilangnya rasa peduli terhadap lingkungan sekitar setelah mengenal

gadget. Apabila hal ini dibiarkan tentu saja akan berdampak buruk terhadap perkembangan sosial anak. Atas alasan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah (Usia 4-6 Tahun) di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kecamatan Bangkinang Kota pada Tahun 2022”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. “Apakah ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada Tahun 2022 ?”
2. “Apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada Tahun 2022 ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada Tahun 2022.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi gambaran durasi penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak pra sekolah usia

4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada Tahun 2022.

- b. Menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada Tahun 2022.
- c. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota pada Tahun 2022.

D. Manfaat Penelitian

1. Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan teori dan menambah hasil informasi ilmiah khususnya mengenai hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

2. Aspek Praktis

Diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pihak sekolah sekaligus sebagai sumber informasi mengenai dampak durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Menjadi pengingat kepada orang tua bahwa peran pengawasan itu penting dalam membatasi waktu anak saat menggunakan *gadget*, menambahkan publikasi, menambah pengalaman, serta dapat menjadi salah satu sumber referensi dan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis

1. Konsep Dasar Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

a. Definisi Anak Pra Sekolah

Anak pra sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 4-6 tahun. Usia pra sekolah merupakan kehidupan awal yang produktif bagi anak-anak. Pada usia ini anak-anak mengalami perkembangan yang pesat mulai dari perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan dalam berbahasa, perkembangan sosial, perkembangan kepribadian, dan perkembangan moral (Rochyani & Verawati, 2022).

Masa pra sekolah merupakan masa emas dimana terjadi perkembangan fisik dan psikologi anak dengan pesat. Pada masa ini anak mulai berinteraksi dengan lingkungan luar. Oleh karena itu anak usia pra sekolah harus mendapatkan perhatian khusus (Afrinis, Indrawati & Raudah, 2021).

b. Karakteristik Anak Pra Sekolah

Anak pra sekolah bisa memiliki karakteristik yang khas, baik dari segi fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting sepanjang hidupnya. Karena masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya (Susanto, 2016).

Anak pra sekolah (4-6 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah masa pra sekolah dikatakan sebagai *golden period* (masa emas) yaitu masa yang sangat berharga dibanding masa-masa selanjutnya karena masa tersebut merupakan fase yang unik. Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik anak pra sekolah sebagai berikut :

- 1). Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- 2). Perkembangan bahasa juga semakin membaik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3). Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- 4). Perkembangan sosial anak mulai berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain dan bergaul dengan teman sebaya (Susanto, 2016).

c. Definisi Perkembangan Sosial

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek. Perkembangan meliputi

kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara, bahasa dan sosialisasi serta kemandirian. Perkembangan merupakan proses kearah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali (Kemenkes, 2013).

Perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang berperilaku sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial anak pra sekolah merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal anak. Perkembangan berlangsung secara bertahap dari waktu ke waktu (Suhada, 2016).

Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga dapat diperhitungkan. Dengan demikian, kita dapat memperkirakan pada umur berapa anak akan mulai berbicara dan pada umur berapa pertumbuhan seseorang akan berhenti (Mukarromah, 2019).

d. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode pra sekolah. Pada perkembangan sosial anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ada 4 tingkatan perkembangan sosial anak yaitu :

- 1). Tingkatan pertama. Sejak dimulai usia 3 bulan, anak mulai menunjukkan reaksi positif terhadap orang lain, seperti halnya tertawa karena mendengar suara orang lain. Anak menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain.
- 2). Tingkatan kedua. Adanya rasa bangga dan senang yang terpancarkan dalam gerakan dan mimiknya, dan hal tersebut dapat dipraktikkan anak secara berulang. Contohnya, anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya mulai muncul pada anak dengan usia 2 tahun keatas.
- 3). Tingkatan ketiga. Jika usia anak telah lebih dari 2 tahun. Pada anak seusia ini akan mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
- 4). Tingkatan keempat. Pada masa akhir tahun ke dua, anak akan menyadari pergaulannya dengan anggota keluarga, akan timbul keinginan untuk ikut campur kegiatan yang dilakukan oleh keluarganya, dan pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya. Anak cenderung bermain dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, karena apabila semakin banyak sahabat atau teman dalam kelompok dapat memicu perselisihan yang biasanya dapat berdampak pertengkaran. Kemudian, pada usia 5-6 tahun anak lebih mudah

diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, baik itu tetangga yang sebelumnya sudah dia kenal atau teman sebayanya yang baru dikenal (Anindya, 2017).

e. Bentuk-Bentuk Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

Anak pra sekolah mulai bergaul dan berhubungan baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya. Pada masa pra sekolah anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Bentuk tingkah laku sosial tersebut sebagai berikut :

1). Pembangkangan (*Negativisme*)

Pembangkangan adalah tindakan dengan sengaja melanggar perintah. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi yang ditunjukkan anak terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.

2). Agresi (*agression*)

Merupakan perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).

3). Berselisih atau bertengkar (*quarelling*)

Hal ini terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain. Contohnya seperti

diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.

4). Menggoda atau mengejek (*teasing*)

Merupakan bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.

5). Persaingan (*rivalry*)

Merupakan salah satu keinginan anak untuk dapat atau mampu melebihi orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia 4 tahun, yaitu persaingan *prestice* dan pada usia 6 tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.

6). Kerja sama (*cooperation*)

Merupakan sikap mau bekerja sama dengan orang lain atau kelompok. Sikap ini mulai nampak pada usia 3 tahun atau awal 4 tahun, pada usia 6 hingga 7 tahun sikap ini semakin berkembang dengan baik.

7). Tingkah laku berkuasa (*ascendant behaviour*)

Sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, keinginan anak untuk mendominasi, atau bersikap layaknya seperti seorang pemimpin atau bos. Wujud dari sikap ini adalah memaksa, meminta, menyuruh ataupun mengancam.

8). Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Merupakan sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya. Contohnya anak merasa tidak perlu meminta maaf meskipun berbuat salah, tidak bisa menerima kritikan dan mengatur orang lain sesuka hatinya saja.

9). Simpati (*sympathy*)

Merupakan sikap emosional yang mendorong anak untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengan teman sebayanya. Sikap simpati ini biasanya muncul sebelum anak berusia 3 tahun (Susanto, 2016).

f. Pengukuran Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

Apabila kebutuhan kita untuk mendeteksi perkembangan sosial beserta gangguan sosial anak pra sekolah maka bisa menggunakan instrumen *Pediatric Symptom Checklist 17* (PSC-17). Kuesioner PSC-17 ini merupakan kuesioner skrining singkat berisi 17 pertanyaan. Setiap pertanyaan dalam kuesioner ini dapat membantu mengidentifikasi dan menilai perubahan dalam perkembangan sosial dan perilaku sosial pada anak-anak usia 4-17 tahun.

Kuesioner ini terdiri dari 17 poin pertanyaan yang terdiri dari 3 subskala yaitu :

1). Subskala internalisasi yang terdiri dari 5 pertanyaan tentang :

- a). Merasa sedih, pertanyaan nomor 2
- b). Putus asa, pertanyaan nomor 6

- c). Memandang rendah diri sendiri, pertanyaan nomor 9
 - d). Tampak murung, pertanyaan nomor 11
 - e). Mencemaskan banyak hal, pertanyaan nomor 15
- 2). Subskala eksternalisasi yang terdiri dari 7 pertanyaan tentang :
- a). Menolak/tidak suka berbagi, pertanyaan nomor 4
 - b). Tidak memahami perasaan orang lain, pertanyaan nomor 5
 - c). Bertengkar dengan anak lain, pertanyaan nomor 8
 - d). Menyalahkan orang lain, pertanyaan nomor 10
 - e). Tidak menaati peraturan, pertanyaan nomor 12
 - f). Mengganggu anak lain, pertanyaan nomor 14
 - g). Mengambil barang orang lain, pertanyaan nomor 16
- 3). Subskala perhatian yang terdiri dari 5 pertanyaan tentang :
- a). Gelisah, pertanyaan nomor 1
 - b). Banyak melamun, pertanyaan nomor 3
 - c). Susah berkonsentrasi, pertanyaan nomor 7
 - d). Bertindak tanpa berpikir, pertanyaan nomor 13
 - e). Mudah teralihkan, pertanyaan nomor 17

Untuk anak usia <11 tahun kuesioner diisi oleh orang tua, pengasuh ataupun guru. Cara pengisian kuesioner PSC-17 dengan mencentang kotak yang sesuai dengan gambaran diri anak dari segi suasana hati dan perilaku sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Ada 3 pilihan kotak yang salah satu kotak tersebut harus dicentang. Tiap kotak yang dicentang memiliki nilai yang berbeda yaitu :

- 1). Tidak pernah = 0
- 2). Kadang-kadang = 1
- 3). Sering = 2

Peneliti akan memberikan nilai pada setiap kotak yang sudah ditentukan sesuai dengan subskala yang ada dan sesuai dengan kotak yang dicentang oleh responden. Kemudian peneliti menjumlahkan total nilai tersebut. Jumlah total skor 0-34. Semakin tinggi skor maka semakin tinggi pula kemungkinan adanya gangguan perkembangan dan perilaku sosial. Hasil ukur perkembangan sosial pada PSC-17 ini adalah :

- 1). Perkembangan terganggu, jika skor ≥ 15
- 2). Perkembangan normal, jika skor < 15 (Nurhidayah dkk., 2020).

g. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

Menurut hasil penelitian Novitasari & Khotimah (2016), salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Faktor-faktor penghambat yang mempengaruhi perkembangan sosial anak pra sekolah diantaranya yaitu :

- 1). Tingkah laku agresif. Biasanya mulai tampak sejak usia 2 tahun, tetapi sampai usia 4 tahun tingkah laku ini masih sering muncul. Tingkah laku ini terlihat dari seringnya anak PAUD saling menyerang secara fisik, misalnya : mendorong, memukul atau berkelahi.

- 2). Daya saing kurang. Biasanya disebabkan cakrawala sosial anak yang masih kurang. Masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.
- 3). Pemalu. Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak berusia kurang dari 1 tahun. Saat anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya.
- 4). Anak manja. Memanjakan anak adalah suatu sikap orang tua yang selalu mengalah pada anaknya. Biasanya orang tua membatalkan perintah atau larangan hanya karena anak menjerit, menentang atau membantah.
- 5). Perilaku berkuasa. Biasanya muncul pada usia 3 tahun. Perilaku ini semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan.
- 6). Perilaku merusak. Ledakan amarah yang dilakukan oleh anak sering disertai tindakan merusak benda-benda disekitarnya. Contohnya saat anak marah anak terkadang bisa melempar barang yang ada didekatnya hingga jatuh dan pecah (Khairani, 2013).

Selain faktor pengaruh diatas, terdapat pula faktor-faktor pengaruh lainnya yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak pra sekolah. Faktor-faktor pengaruh perkembangan sosial tersebut sebagai berikut :

- 1). Faktor hereditas (*nature*). Faktor ini merupakan karakteristik bawaan yang diturunkan dari orang tua biologis atau orang tua kandung kepada anaknya. Jadi dapat dikatakan faktor hereditas merupakan pemberian biologis sejak lahir. Pembawaan yang telah ada sejak lahir itulah yang menentukan perkembangan anak untuk di kemudian

hari. Faktor hereditas dalam perkembangan anak adalah sebagai berikut : Bentuk tubuh dan warna kulit, sifat-sifat, intelegensi, bakat dan penyakit (Prihatiningtyas, 2015).

2). Faktor lingkungan (*nurture*). Faktor ini diartikan sebagai kekuatan kompleks dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh dalam susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sebelum dan sesudah lahir. Faktor ini meliputi:

- a). Keluarga: merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan pengembangan sosial dan emosi anak. Di lingkungan keluarga inilah anak pertama kali menerima pendidikan sedangkan orang tua mereka merupakan pendidik bagi mereka.
- b). Sekolah: merupakan lingkungan kedua bagi anak setelah lingkungan keluarga, disekolah anak berhubungan dengan guru dan teman-teman sebayanya. Hubungan antara guru dan anak dengan teman sebaya dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak. Guru merupakan orang tua kedua mereka saat di sekolah. Pola asuh dan perilaku yang ditampilkan oleh guru dihadapan anak juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosi dan sosial pada anak.
- c). Masyarakat: merupakan kumpulan individu atau kelompok yang diikat oleh kesatuan negara, kebudayaan, dan agama. Budaya,

kebiasaan, agama, dan keadaan demografi pada suatu masyarakat diakui ataupun tidak memiliki pengaruh dalam perkembangan sosial dan emosi anak terutama anak usia dini (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2015).

- 3). Kematangan. Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional (Hijriati, 2019).

2. Konsep Dasar Penggunaan *Gadget*

a. Definisi *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang artinya alat genggam yang mempunyai berbagai tujuan dan fungsi khusus. *Gadget* merupakan media elektronik modern yang berukuran kecil. Aplikasi *gadget* yang semakin canggih menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hiburan atau *game* yang sangat menarik sehingga menjadi perhatian masyarakat terutama pada anak-anak (Al-Ayouby, 2017).

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* adalah benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat

yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget* (Efastri dkk, 2018).

b. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi :

1). *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak. Hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

2). Kecanggihan dari *gadget*

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

3). Keterjangkauan harga *gadget*

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

4). Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini yang membuat semakin banyak orang

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

5). Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Banyak anak-anak mengikuti *trend* yang ada di dalam budaya lingkungan mereka yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

6). Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak (Al-Ayouby, 2017).

c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* tidak hanya memiliki dampak negatif, tetapi juga memiliki dampak positif. Dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* untuk anak, yaitu :

1). Dampak positif penggunaan *gadget*

- a). Berkembangnya imajinasi. Anak melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi kenyataan.
- b). Melatih kecerdasan. Dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

- c). Meningkatkan rasa percaya diri. Saat anak memegang suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan.
 - d). Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa (Efastri dkk, 2018).
- 2). Dampak negatif penggunaan *gadget*
- a). Penurunan konsentrasi saat belajar. Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut.
 - b). Malas menulis dan membaca. Hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video diaplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
 - c). Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak mempedulikan keadaan disekelilingnya.
 - d). Kecanduan. Anak akan sulit lepas dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu kebutuhan untuknya.

- e). Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. *Gadget* jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.
- f). Perkembangan kognitif anak terhambat. Kognitif atau pemikiran, proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.
- g). Menghambat kemampuan berbahasa. Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya.
- h). Dapat mempengaruhi perilaku anak. Seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman (Setyawan, 2016).

d. Tanda-Tanda Kecanduan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan. Tanda-tanda seorang anak mengalami kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut :

- 1). Penggunaan *gadget* secara terus-menerus disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi.
- 2). Menghabiskan waktu lebih dari 2 jam untuk menggunakan *gadget*.
- 3). Melakukan protes atas segala pembatasan dan aturan soal *gadget*.

- 4). Tidak dapat melewatkan waktu seharipun tanpa *gadget*.
- 5). Selalu minta diberikan *gadget*, jika tidak diberi anak akan mengamuk.
- 6). Tidak mau beraktivitas di luar rumah. Misalnya, bersikeras minta pulang cepat agar bisa bermain *gadget* di rumah.
- 7). Menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain *gadget*. Seperti tidak mau disuruh orang tua untuk tidur atau mandi (Wulansari, 2017).

e. Sikap Penggunaan *Gadget* yang Berlebihan

Menurut Sapardi (2018), penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak. Anak akan menjadi lebih suka bermain *gadget* di rumah dari pada bermain dengan teman-temannya. Anak menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain *gadget* dan anak menjadi kurang memperhatikan ketika diajak bicara.

Menurut Gunawan (2017), 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*. Sikap anak menjadi *agresif*, seperti perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal), maupun kata-kata (verbal). Sikap tersebut merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadgetnya* direbut.

3. Konsep Dasar Durasi Penggunaan *Gadget*

a. Definisi Durasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kata durasi sebagai lamanya sesuatu berlangsung atau rentang waktu. Durasi dinyatakan dalam satuan kurun waktu tertentu (menit atau jam). Oleh karena itu, durasi penggunaan *gadget* dapat diukur melalui seberapa lama waktu yang dihabiskan oleh pengguna dalam mengoperasikan *gadget* (Setyawan, 2016).

b. Durasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Pra Sekolah

Penting bagi para orang tua untuk memperhatikan beberapa rekomendasi dalam menggunakan gawai/*gadget* tersebut, antara lain: Bayi 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan *gadget/smartphone*. Bayi usia antara 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam per hari. Anak sampai dengan usia 6 tahun boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi orang tua dengan durasi maksimal 1 jam per hari, sementara anak usia >6 tahun boleh menggunakan hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam per hari (Kemenkes, 2018).

Menurut Balqis (2015), meskipun anak sudah paham dan berjanji mematuhi batasan-batasan yang diberikan. Orang tua tetap saja harus memberikan batasan durasi penggunaan *gadget*. Hal ini untuk menghindari adiksi anak yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan jiwanya.

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia pra sekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger berpendapat 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 pra sekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (Triastutik, 2018).

Asosiasi Pediatrik Amerika mengeluarkan panduan berdasarkan usia untuk penggunaan *gadget* pada anak agar tidak berdampak negatif, yaitu: Bayi <18 bulan: Hindari penggunaan media layar selain obrolan video (dengan anggota keluarga). Balita berusia 18-24 bulan: Pilih *games* atau tontonan yang sesuai dengan usia anak. Orang tua harus menonton bersama anak sehingga mereka bisa memahami apa yang mereka lihat dan bercerita kembali tentang apa yang dilihat. Anak-anak prasekolah yang berusia 2-5 tahun: Batasi penggunaan layar hingga 1 jam per hari. Orang tua mendampingi anak saat mengakses *gadget* dan pilihkan sesuai usianya. Anak-anak berusia >6 tahun: Awasi penggunaan *gadget* seperlunya dan tidak mengganggu aktivitas sekolah, olahraga maupun waktu bersama keluarga (Wulandari, 2019).

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan

batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih lama dari durasi yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau berbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2013).

c. Dampak Buruk Durasi yang Lama dalam Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama dapat menimbulkan dampak buruk. Dampak buruk durasi yang lama dalam penggunaan *gadget* antara lain :

1). Menjadi pribadi tertutup

Anak yang telah kecanduan *gadget* akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya dan akan cemas bilamana *gadget* akan di jauhkan karena sebagian waktunya sudah dipergunakan untuk bermain *gadget*. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang

tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

2). Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan anak sebenarnya belumlah sempurna layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan, otak bagian depan seorang individu akan matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat untuk memerintahkan tubuh agar melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon *dopamin* yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Bila anak bermain *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan *pornografi* ataupun kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan dalam waktu yang lama.

3). Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* melalui *gadget* cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Jika anak sudah berkacamata maka jarak baca yang terlalu dekat akan membuat mata anak bertambah bebannya. Bisa menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

4). Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* misalnya main *game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kelelahan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut dengan nama “*sindrom vibrasi*” oleh ahli kesehatan. Semakin lama menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan tangan mengalami cedera.

5). Gangguan tidur

Bagi anak yang sudah kecanduan *gadget*. Tanpa adanya pengawasan orang tua dan terus-menerus dilakukan tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

6). Suka menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain *gadget* maka ia merasa itu adalah segalanya. Ia tak peduli lagi dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain *gadget* itupun dilakukannya sendiri tanpa ada siapapun. Ketika anak harus bertemu dengan teman sebaya ia akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat. Sebab konsentrasinya hanya pada *gadget* yang menyajikan fantasi yang lebih menarik dari pada harus bergaul. Dikehidupan yang nyata ia akan kesulitan untuk fokus akhirnya jadilah ia anak yang suka menyendiri.

7). Perilaku kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu

melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan. Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

8). Pudarnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, anak cenderung kurang kreatif lagi. Karena ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu (Triastutik, 2018).

d. Perilaku yang Dipengaruhi Akibat Durasi yang Lama dalam Penggunaan *Gadget*

Selain memberikan dampak yang buruk, penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama juga bisa mempengaruhi perilaku anak. Perilaku yang dipengaruhi jika menggunakan *gadget* dalam waktu lama adalah sebagai berikut :

1). Perilaku emosi

Jika anak sudah kebablasan bermain *gadget* sehari lebih dari 2 jam dan jika *gadgetnya* diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (*tantrum*). Si anak tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan *gadgetnya*. Anak sudah terbiasa menggunakan *gadget* untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan dan informasi, bahkan *gadget* menjadi teman setia karena selalu dibawa kemana-mana dan takut kalau tidak ada paket data atau *wifi*, takut

lowbat atau *blank area*. Salah satu tanda anak adiksi *gadget*, nilai akademisnya menurun.

2). Perilaku sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Anak yang terlalu asyik menggunakan *gadget* tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu anak yang menggunakan *gadget* dalam waktu lama dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui *gadget*, dan melupakan teman-teman yang ada di sekitarnya. Kompas *journal infant behavior and development* yang menjelaskan semakin lama penggunaan *gadget* semakin parah gangguan yang dialaminya, dan anak semakin pasif. Para peneliti meyakini bahwa apabila anak semakin tergantung pada *gadget*, maka hubungannya dengan orang tua akan merenggang dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan perilaku sosial tersebut.

3). Perilaku kekerasan atau agresif

Pengaruh *gadget* pada peningkatan tindak kekerasan terhadap anak yaitu anak laki-laki karena mereka lebih agresif dan tingkat emosinya belum terkendali sehingga sesama anak laki-laki sering bertengkar dan kurang bisa menguasai emosinya. Tanpa sadar sedikit demi sedikit perilaku anak berubah, mulai *tantrum*, malas bergaul,

kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan. Jika terus berlangsung dalam jangka panjang ini bisa menjadi karakter anak.

4). Perilaku malas dan obesitas

Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas olahraga, malas keluar rumah (bermain keluar) dan bentuk lainnya. Hal ini akan membuat anak menjadi pemalas dan berpotensi obesitas. Perilaku semacam ini juga menggantikan aktivitas penting lainnya, terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan, maupun aktivitas sosial.

5). Perilaku tidur dan belajar

Tidak semua orang tua yang mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anakpun menggunakan *gadget* di kamar tidurnya. Survei yang dilakukan *national sleep foundation* (NSF) terhadap 1.100 orang tua yang memiliki anak dengan usia 6-17 tahun terungkap bahwa waktu tidur anak-anak lebih sedikit dari pada yang direkomendasikan. Menurut *The U.S National Heart, Lung and Blood Institute*, anak-anak usia dini hingga anak sekolah dasar, membutuhkan waktu tidur sekitar 8-9 jam setiap harinya. Sementara itu, remaja membutuhkan sekitar 7 sampai 8 jam waktu tidur dan orang dewasa 6-7 jam. Asik menggunakan *gadget* membuat rasa ngantuknya hilang. Anak yang masih membawa *gadget* sampai ke tempat tidur memiliki waktu tidur yang berkurang, merubah pola belajar, mengantuk di siang hari, mengantuk di kelas, melamun

di siang hari, mengganggu pola belajar, lamban dalam aktivitas di sekolah, sulit konsentrasi dan tentunya berpengaruh pada kemampuan anak. Para ahli sebenarnya sudah merekomendasikan agar *gadget* dinonaktifkan minimal 1 jam sebelum waktu tidur. *Gadget* yang masih menyala akan merangsang otak dan menekan pelepasan hormon *melatonin* yang memicu kantuk (Wijarnoko dan Setiawati, 2016).

3. Konsep Dasar Intensitas Penggunaan *Gadget*

a. Definisi Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan melakukan sesuatu dengan kadar yang berlebihan atau keseringan. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat seringnya (frekuensi) ketika melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang, sehingga intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat seringnya (frekuensi) seseorang dalam menggunakan atau bermain *gadget* (Agustin, 2019).

b. Batasan Kriteria Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Trinika (2015), pemakaian *gadget* dengan frekuensi yang tergolong tinggi pada anak usia 3-6 tahun adalah >3x menggunakan *gadget* dalam sehari. Hasil observasi terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi pemakaian *gadget* paling sedikit 1-3x per hari dan >3x per hari. Rata-rata anak menggunakan *gadget* 1-3x per hari dalam. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia 3-6 tahun sebaiknya tidak boleh lebih dari 1-3 kali per harinya.

Intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah tidak boleh lebih dari 3x perharinya. Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3x pemakaian). Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah jika penggunaan *gadget* maksimal 3x pemakaian perhari (Al-Ayouby, 2017).

Berdasarkan keterangan di atas maka intensitas penggunaan *gadget* terbagi menjadi 2 kriteria. Kriteria tersebut bisa dilihat dari tabel di bawah ini, yaitu :

Tabel 2.1 Batasan Kriteria Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Kriteria	Intensitas
1.	Tinggi	> 3x per hari
2.	Rendah	≤ 3x per hari

Sumber : (Al-Ayouby, 2017).

4. Penelitian Terkait

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mendukung penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari & Khotimah pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Sampel penelitian diambil dari populasi yang memenuhi kriteria *inklusi* dan *eksklusi* di Kompleks Perumahan Pondok Jati sebanyak 37 responden yaitu anak yang berusia 5-6 tahun dengan metode *purposive sampling*. Variabel independen yaitu *gadget* sedangkan variabel dependen yaitu

interaksi sosial. Instrumen penelitian menggunakan angket yang dibuat sendiri untuk melihat penggunaan *gadget* pada anak. Analisis bivariat menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan uji homogenitas dengan $\alpha=0.05$ diperoleh nilai (Sig.) 0,000 ($<0,05$) berarti bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel independen yang diteliti. Variabel independen yang digunakan yaitu *gadget*. Pengambilan sampel, melalui kriteria *inklusi* dan *eksklusi*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel dependen yang diteliti. Penelitian sebelumnya meneliti tentang interaksi sosial, penelitian ini meneliti tentang perkembangan sosial. Responden yang diteliti, responden penelitian sebelumnya adalah orang tua anak usia 5-6 tahun, pada penelitian ini respondennya adalah orang tua dari anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Penelitian sebelumnya menggunakan desain penelitian *ex-post facto*. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *deskriptif korelasi*. Penelitian sebelumnya menggunakan rancangan kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan rancangan *cross sectional*. Penelitian sebelumnya menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Pada penelitian ini menggunakan *total sampling* sebagai teknik pengambilan sampel.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan”. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Instrumen penelitian studi kasus dengan menggunakan kuesioner. Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan, responden terdiri sebanyak 42 anak usia 8-10 tahun. Hasil penelitian yaitu ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *Somers’D* bahwa $p \text{ value} = 0,000$ $\alpha = <0,05$.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel independen yang diteliti. Variabel independen yaitu durasi penggunaan *gadget*. Pendekatan metode penelitian yang digunakan *cross sectional* dan instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel dependen yang diteliti. Penelitian sebelumnya meneliti tentang kecerdasan emosional, penelitian ini meneliti tentang perkembangan sosial. Responden penelitian sebelumnya anak usia 8-10 tahun, sedangkan responden penelitian ini orang tua dari anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Teknik pengambilan sampel pada penelitian sebelumnya adalah dengan menggunakan *stratified random sampling* dan pada

penelitian ini, dengan menggunakan *total sampling* sebagai teknik pengambilan sampel.

B. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel.

Kerangka teori bertujuan untuk lebih menjelaskan sebuah fenomena (Wibowo,

2014). Kerangka teori penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut :



Skema 2.1 Kerangka Teori
 Sumber : (Hidayat, 2014).

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep terdiri dari variabel-variabel serta hubungan variabel yang satu dengan yang lain. Dengan adanya kerangka konsep akan mengarahkan kita untuk menganalisis hasil penelitian (Notoatmodjo, 2012).

Kerangka konsep pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Skema 2.2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah/pertanyaan penelitian, yang setelah melalui pembuktian dari hasil penelitian, maka hipotesis ini dapat benar/salah, dapat diterima/ditolak. Hipotesis pada penelitian ini adalah :

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah.

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah.

BAB III

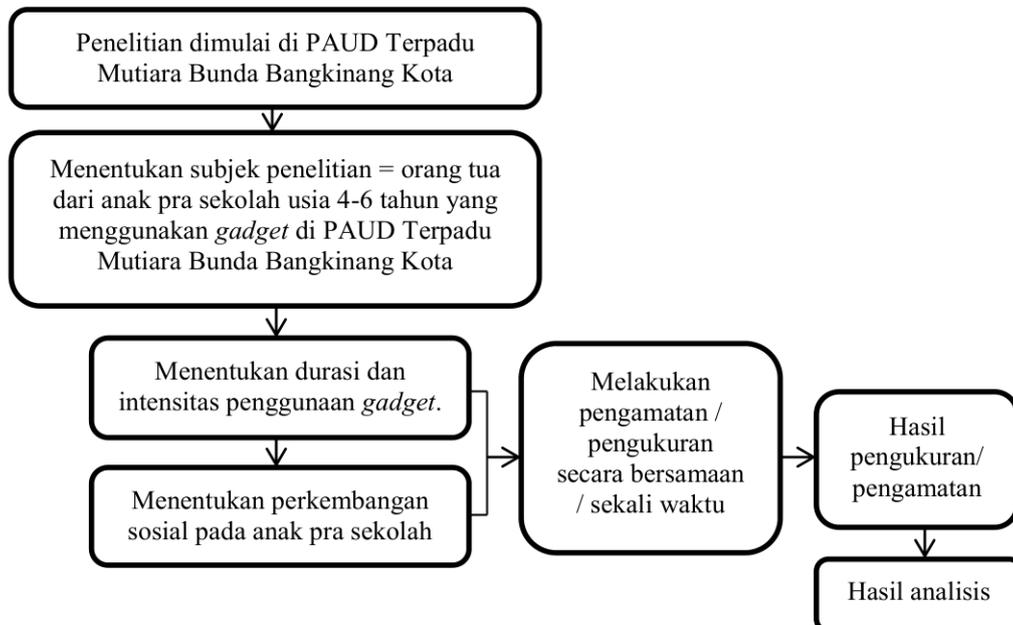
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross sectional*. Dimana rancangan ini untuk mengkaji hubungan 2 variabel dalam waktu yang bersamaan, antara *variable independent* (durasi dan intensitas penggunaan *gadget*) dan *variable dependent* (perkembangan sosial anak pra sekolah).

1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*, rancangan ini merupakan penelitian yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut :

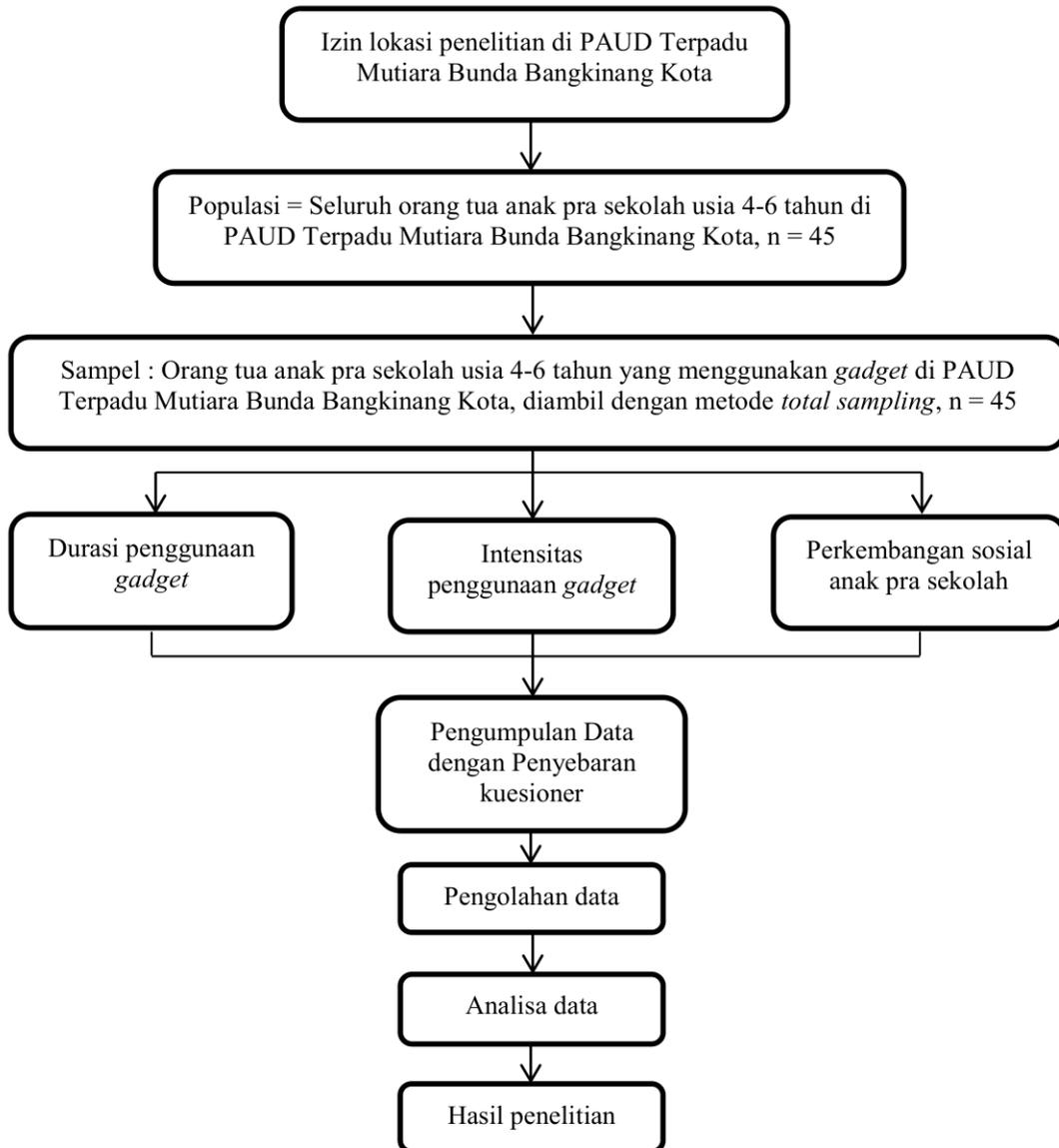


Skema 3.1 Bagan Rancangan Penelitian

Sumber : (Hidayat, 2014).

2. Alur Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan alur penelitian sebagai berikut :



Skema 3.2 Alur Penelitian

3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah dan prosedur sebagai berikut :

- a). Mengajukan surat pengambilan data ke Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar, yaitu data jumlah PAUD dan jumlah siswa/i PAUD se-Kabupaten Kampar, sebagai data penunjang.
- b). Mengajukan surat pengambilan data ke Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Kampar, yaitu data jumlah PAUD dan jumlah siswa/i PAUD se-Kabupaten Kampar, sebagai data penunjang.
- c). Penelitian dilakukan di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota, dan melakukan studi pendahuluan dengan pengambilan sampel melalui pertimbangan kriteria inklusi dan eksklusi.
- d). Peneliti menemui responden dan menjelaskan tujuan penelitian dan jaminan yang akan didapatkan responden untuk melindungi hak-hak responden serta penjelasan *informed consent* kepada responden.
- e). Peneliti selanjutnya meminta persetujuan responden dengan menandatangani lembar persetujuan yang telah disiapkan terkait tentang penelitian, cara melakukan penelitian, dan lamanya dilakukan penelitian.
- f). Peneliti membagikan dan menjelaskan cara pengisian kuesioner untuk pengukuran durasi penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak pra sekolah.

- g). Setelah responden selesai melakukan pengisian kuesioner, kemudian peneliti mengumpulkan kuesioner dan memberikan kode responden serta diperiksa kelengkapannya.
- h). Setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti melakukan pengolahan data serta analisis data dengan uji statistik.

4. Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah :

- a). Variabel bebas (variabel *independent*)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2015). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget* dan intensitas penggunaan *gadget*.

- b). Variabel terikat (variabel *dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2015). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Studi literatur dilakukan dari bulan April-Juli 2022. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10-15 Juni 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua dari anak pra sekolah usia 4-6 tahun yang merupakan murid tetap pada bulan April 2022 di PAUD Terpadu Mutiara Bunda, dengan jumlah 45 orang tua anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah orang tua anak pra sekolah usia 4-6 tahun yang merupakan murid tetap pada bulan April 2022 di PAUD Terpadu Mutiara Bunda yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

a). Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel, kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- 1). Orang tua dari anak yang berusia 4-6 tahun saat penelitian dilakukan.
- 2). Orang tua dari anak pra sekolah yang menggunakan *gadget*.
- 3). Orang tua yang bersedia menjadi responden.
- 4). Orang tua dan anak berada di tempat saat penelitian.

b). Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- 1). Orang tua dari anak yang memiliki masalah perkembangan sejak lahir.
- 2). Orang tua dari anak yang berkebutuhan khusus.

3. Jumlah Sampel

Adapun jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini sesuai dengan kriteria *inklusi* dan *eksklusi* yaitu 45 orang tua dari anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda yang menggunakan *gadget*.

4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2012).

D. Etika Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan surat permohonan izin kepada pihak PAUD Terpadu Mutiara Bunda untuk mendapatkan persetujuan melakukan penelitian, kemudian menyerahkan kuesioner kepada subjek yang akan diteliti dengan menekankan masalah yang meliputi :

1. *Informed consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Beberapa informasi yang harus ada dalam *informed consent* tersebut antara lain : partisipasi responden, tujuan dilakukannya tindakan, jenis data yang

dibutuhkan, komitmen, prosedur pelaksanaan, potensial masalah yang akan terjadi, manfaat, kerahasiaan, informasi yang mudah dihubungi, dan lain-lain.

2. *Anonimity* (tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2014).

E. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Kuesioner berisikan pertanyaan-pertanyaan tertutup, yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda *checklist* (√). Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Alat pengumpulan data pada variabel independen

a. Alat ukur durasi penggunaan *gadget*.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada variabel independen untuk mengukur durasi penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun adalah berupa kuesioner yang terdiri dari 1 pertanyaan dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

- 1). Durasi tinggi, jika penggunaan *gadget* > 1 jam perhari.
- 2). Durasi rendah, jika penggunaan *gadget* ≤ 1 jam perhari

(Kemenkes, 2018).

b. Alat ukur intensitas penggunaan *gadget*.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada variabel independen untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun adalah berupa kuesioner yang terdiri dari 1 pertanyaan dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

- 1). Intensitas tinggi, jika penggunaan *gadget* $> 3x$ per hari.
- 2). Intensitas rendah, jika penggunaan *gadget* $\leq 3x$ per hari (Al-Ayouby,

2017).

2. Alat pengumpulan data pada variabel dependen

Alat pengumpulan data yang digunakan pada variabel dependen untuk mengukur perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun adalah berupa kuesioner baku yaitu *Pediatric Symptom Checklist 17* (PSC-17) adalah kuesioner skrining singkat berisi 17 pertanyaan yang membantu

mengidentifikasi dan menilai perubahan dalam masalah sosial dan perilaku pada anak-anak usia 4-17 tahun.

Kuesioner ini terdiri dari 17 poin pertanyaan yang terdiri dari 3 subskala yaitu subskala internalisasi, subskala eksternalisasi dan subskala perhatian. Peneliti akan memberikan nilai pada setiap kotak yang sudah ditentukan sesuai dengan subskala yang ada dan sesuai dengan kotak yang dicentang oleh responden, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

- a. Tidak pernah (skor = 0), jika perilaku tidak pernah tampak pada diri anak
- b. Kadang-kadang (skor = 1), jika perilaku pernah terjadi pada anak tetapi jarang
- c. Sering (skor = 2), jika perilaku sering tampak pada diri anak

Setelah semua kotak sudah dicentang dan skor sudah dicantumkan, kemudian peneliti menjumlahkan total skor tersebut, sehingga didapatkan hasil :

- 1). Jika skor total ≥ 15 , maka perkembangan sosial anak terganggu.
- 2). Jika skor total < 15 , maka perkembangan sosial anak normal

(Nurhidayah et al., 2020).

F. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer dan data sekunder sebagai berikut :

1. Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melalui responden yang diteliti dengan menggunakan kuesioner

yang berisi sejumlah pertanyaan yang dijawab oleh responden dan peneliti juga melakukan wawancara terpimpin terhadap responden.

2. Data sekunder merupakan data yang sudah ada, dalam penelitian ini data sekunder didapatkan oleh peneliti melalui dokumentasi dan catatan yang ada di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota.

G. Teknik Pengolahan Data

1. *Editing* (penyuntingan)

Editing merupakan kegiatan untuk pengecekan atau perbaikan isi formulir atau kuesioner tersebut. Dalam penelitian ini akan dilakukan *editing* setelah data dikumpulkan, diperiksa sesegera mungkin berkenaan dengan ketepatan dan kelengkapan jawaban. Konsistensi serta kesesuaian juga perlu diperhatikan untuk menguji hipotesis atau menjawab tujuan penelitian sehingga memudahkan untuk mengolah data selanjutnya.

2. *Coding* (pengkodean)

Coding adalah kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Peneliti mengelompokkan beberapa jawaban responden dalam bentuk kode untuk mempermudah pada saat analisis data dan juga mempercepat pada saat memasukkan data.

3. *Entry* data (memasukkan data)

Data entri adalah kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel atau database komputer, kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana atau bisa juga dengan membuat tabel kontingensi (Hidayat, 2014). Pada penelitian ini *entry* data merupakan

proses memasukkan data yang telah dikumpulkan berupa pengukuran durasi penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan *gadget* serta perkembangan sosial anak pra sekolah dan pengolahan data menggunakan *Statistical Program For Sosial Sains (SPSS) 23.0 for windows system*.

4. *Cleaning* (merapikan)

Apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan, perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan sebagainya. Setelah data dari setiap variabel dimasukkan, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi. Proses ini disebut pembersihan data (*data cleaning*) (Notoatmodjo, 2012).

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut dengan menjelaskan cara atau metode pengukuran, hasil ukur atau kategorinya, serta skala pengukuran yang digunakan (Nursalam, 2015). Definisi operasional pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 .

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Independen (X1) Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Seberapa lama anak menggunakan <i>gadget</i> perharinya, berdasarkan dari berapa jam dalam sehari anak menggunakan <i>gadget</i>	Kuesioner yang terdiri dari 1 pertanyaan	Ordinal	1. Durasi tinggi, jika penggunaan <i>gadget</i> > 1 jam perhari 2. Durasi rendah, jika penggunaan <i>gadget</i> ≤ 1 jam perhari (Kemenkes, 2018).

Independen (X2) Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	Seberapa sering anak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari, berdasarkan dari berapa kali dalam sehari anak menggunakan <i>gadget</i>	Kuesioner yang terdiri dari 1 pertanyaan	Ordinal	1. Intensitas tinggi, jika penggunaan <i>gadget</i> > 3x per hari 2. Intensitas rendah, jika penggunaan <i>gadget</i> ≤ 3x per hari (Al-Ayouby, 2017).
Dependen (Y) Perkembangan sosial	Perkembangan atau tingkah laku sosial anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat atau tempat anak berada	Kuesioner <i>Pediatric Symptom Checklist</i> 17 (PSC-17)	Ordinal	1. Perkembangan terganggu, jika skor ≥ 15 2. Perkembangan normal, jika skor < 15 (Nurhidayah dkk, 2020).

I. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan program komputer dimana akan dilakukan 2 macam analisis data, yaitu analisis univariat dan analisis bivariat.

1. Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Tujuan dari analisis univariat adalah untuk menjelaskan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti, pada penelitian ini adalah perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Perkembangan sosial anak pra sekolah diukur dengan Kuesioner *Pediatric Symptom Checklist* 17 (PSC-17) yang terdiri dari 17 butir pertanyaan dari 3 subskala. Skor akhir dari kuesioner adalah jumlah semua jawaban dengan jumlah skor 0-34, kemudian hasil jawaban dijumlahkan dan diinterpretasikan menjadi :

- a. Perkembangan normal jika skor = <15
- b. Perkembangan terganggu jika skor = ≥15

Perkembangan sosial diukur bersamaan dengan pengukuran durasi penggunaan *gadget* dan intensitas penggunaan *gadget*, dianalisa dengan melihat hasil perhitungan frekuensi dan presentasi hasil penelitian yang nantinya akan digunakan sebagai tolak ukur pembahasan dan kesimpulan, dengan rumus :

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan :

P = jumlah persentase yang dicari

F = jumlah frekuensi untuk setiap alternatif jawaban

N = jumlah subjek penelitian

2. Analisa Bivariat

Analisa bivariat yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2012). Dalam penelitian ini analisa bivariat digunakan untuk menganalisa hubungan antara durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *chi-square*. Uji *chi-square* merupakan uji komparatif yang digunakan dalam analisa data di penelitian ini. Uji signifikan antara data yang diobservasi dengan data yang diharapkan dilakukan dengan batas kemaknaan = 0,05 yang artinya apabila diperoleh nilai signifikansi < 0,05, berarti ada hubungan yang

signifikan antara durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah dan bila nilai signifikansi $> 0,05$, berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah. Dari hasil analisis juga didapatkan nilai *Prevalence Odds Ratio* (POR) dengan *Confident Interval* 95%. Peneliti menggunakan nilai POR untuk melihat peluang penurunan risiko perkembangan sosial terganggu antara yang menggunakan *gadget* dengan durasi dan intensitas tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan *gadget* dengan durasi dan intensitas rendah (Notoatmodjo, 2012).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti menyajikan hasil penelitian dari pengumpulan data dengan judul “Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota”. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juni sampai 15 Juni 2022, dengan jumlah responden sebanyak 45 orang tua anak pra sekolah di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada orang tua anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Dari penyebaran kuesioner, didapat hasil sebagai berikut :

A. Karakteristik Responden

Sunatra (2006) mengemukakan bahwa, tujuan dikemukakannya karakteristik responden adalah untuk memberikan gambaran yang ingin diketahui mengenai keadaan diri responden yang menjadi sampel dalam penelitian. Karakteristik responden adalah kriteria apa saja yang akan diberikan kepada subjek penelitian agar sumber informasi pada penelitian tersebut dapat tertuju dengan tepat dan sesuai harapan. Karakteristik responden dalam penelitian ini meliputi umur anak, jenis kelamin anak, usia orang tua (ibu), pendidikan orang tua (ibu) dan pekerjaan orang tua (ibu).

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Identitas Anak

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin Anak Pra Sekolah di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota

No	Umur Anak (tahun)	Frekuensi	Persentase (%)
1	4	13	28,9
2	5	12	26,7
3	6	20	44,4
Total		45	100

No	Jenis Kelamin Anak	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-Laki	22	48,9
2	Perempuan	23	51,1
Total		45	100

Dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa dari 45 anak, terdapat 20 anak (44,4%) berada pada kategori umur 6 tahun dan 23 anak (51,1%) berjenis kelamin perempuan.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Identitas Orang Tua (Ibu)

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia, Pendidikan dan Pekerjaan Orang Tua (Ibu)

No	Usia Orang Tua (Ibu)	Frekuensi	Persentase (%)
1	26-35 tahun (Dewasa Awal)	26	57,8
2	36-45 tahun (Dewasa Akhir)	18	40
3	46-55 tahun (Lansia Awal)	1	2,2
Total		45	100

No	Pendidikan Orang Tua (Ibu)	Frekuensi	Persentase (%)
1	SMA	10	22,2
2	Diploma	1	2,2
3	Sarjana	34	75,6
Total		45	100

No	Pekerjaan Orang Tua (Ibu)	Frekuensi	Persentase (%)
1	IRT	19	42,2
2	Swasta	3	6,7
3	Honorar	7	15,6
4	PNS	16	35,6
Total		45	100

Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa dari 45 orang tua, terdapat 26 orang tua (57,8%) berada pada rentang usia dewasa awal (26-35 tahun), 34

orang tua (75,6%) berpendidikan sarjana dan 19 orang tua (42,2%) bekerja sebagai IRT.

B. Analisa Univariat

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan melihat persentase data yang dikumpulkan. Dilanjutkan dengan membahas hasil penelitian dengan menggunakan teori kepustakaan yang ada dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Analisa data dilakukan secara analisis univariat yaitu dengan menilai persentase data yang dikumpulkan dan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi analisa data (Notoatmodjo, 2012).

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan *Gadget*, Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah

No	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Durasi Tinggi	32	71,1
2	Durasi Rendah	13	28,9
	Total	45	100
No	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Intensitas Tinggi	21	46,7
2	Intensitas Rendah	24	53,3
	Total	45	100
No	Perkembangan Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
1	Perkembangan Terganggu	28	62,2
2	Perkembangan Normal	17	37,8
	Total	45	100

Dari tabel 4.3 dapat diketahui bahwa dari 45 anak, terdapat 32 anak (71,1%) yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, 24 anak (53,3%) yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah dan 28 anak (62,2%) yang mengalami perkembangan sosial terganggu.

C. Analisa Bivariat

Analisa bivariat ini memberikan gambaran mengenai hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Analisa bivariat ini menggunakan uji *chi-square*, sehingga dapat dilihat hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang diteliti. Hasil analisa disajikan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5 di bawah ini :

Tabel 4.4 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota (n=45)

Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial				Total		P value	POR (CI 95%)
	Normal		Terganggu		n	%		
	n	%	n	%	n	%		
Tinggi	5	15,6	27	84,4	32	100	0,000	64,8 (6,8 - 616,1)
Rendah	12	92,3	1	7,7	13	100		
Total	17	37,8	28	62,2	45	100		

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa dari 32 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, ada 5 anak (15,6%) yang memiliki perkembangan sosial normal, sedangkan dari 13 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah, ada 1 anak (7,7%) yang memiliki perkembangan sosial terganggu. Hasil uji *chi-square* diperoleh nilai signifikan $p\ value = 0,000$ yang berarti $p\ value < 0,05$ yaitu H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $POR = 64,8$ artinya anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi mempunyai peluang 64,8 kali lebih besar untuk memiliki perkembangan sosial yang terganggu dibandingkan anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah.

Tabel 4.5 Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota (n=45)

Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial				Total		P value	POR (CI 95%)
	Normal		Terganggu		n	%		
	n	%	n	%	n	%		
Tinggi	2	9,5	19	90,5	21	100	0,001	15,8 (3,9 - 84,5)
Rendah	15	62,5	9	37,5	24	100		
Total	17	37,8	28	62,2	45	100		

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa dari 21 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi, ada 2 anak (9,5%) yang memiliki perkembangan sosial normal, sedangkan dari 24 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah, ada 9 anak (37,5%) yang memiliki perkembangan sosial terganggu. Hasil uji *chi-square* diperoleh nilai signifikan $p\text{ value} = 0,001$ yang berarti $p\text{ value} < 0,05$ yaitu H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $POR = 15,8$ artinya anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi mempunyai peluang 15,8 kali lebih besar untuk memiliki perkembangan sosial yang terganggu dibandingkan anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota Tahun 2022. Ditinjau dari teori-teori yang sudah ada serta dibandingkan dengan kenyataan yang peneliti temukan di lapangan. Hasil penelitian yang peneliti dapatkan, kemudian dibahas sesuai dengan karakteristik serta variabel-variabel penelitian sebagai berikut :

A. Analisa Univariat

1. Durasi Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari 45 responden dengan pemberian kuesioner berupa 1 soal pertanyaan, terdapat 32 anak (71,1%) menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi dan 13 anak (28,9%) menggunakan *gadget* dengan durasi rendah. Berdasarkan teori yang ada durasi penggunaan *gadget* merupakan lama waktu pengoperasian *gadget* yang pengguna habiskan. Penting bagi orang tua untuk memperhatikan durasi penggunaan *gadget* pada anak, dimana anak usia ≤ 6 tahun durasi maksimal 1 jam per hari dan orang tua harus selalu mengawasi (Wijarnoko & Setiawati, 2016).

Menurut asumsi peneliti, durasi penggunaan *gadget* tinggi jika pendidikan orang tua rendah, hal ini disebabkan oleh pengetahuan ibu yang kurang tentang dampak penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama. Hal ini bisa juga disebabkan oleh orang tua yang bekerja sehingga orang tua

tidak bisa memperhatikan dan membatasi anak dalam menggunakan *gadget*. Durasi penggunaan *gadget* rendah jika pendidikan orang tua tinggi, karena orang tua sudah lebih mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* sehingga orang tua memberikan batasan durasi penggunaan *gadget* pada anak.

2. Intensitas Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari 45 responden dengan pemberian kuesioner berupa 1 soal pertanyaan, terdapat 24 anak (53,3%) menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah dan 21 anak (46,7%) menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi. Berdasarkan teori yang ada, intensitas penggunaan *gadget* adalah seberapa sering seseorang dalam menggunakan *gadget*. Bagi anak pra sekolah, intensitas penggunaan *gadget* maksimal 3x dalam sehari (Al-Ayouby, 2017).

Menurut asumsi peneliti, intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi biasanya disebabkan oleh orang tua yang sibuk bekerja, sehingga tidak bisa mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang rendah bisa disebabkan oleh orang tua yang memiliki waktu untuk selalu memantau anaknya dan mengalihkan perhatian anaknya dari *gadget* sehingga anak tidak terlalu lama menggunakan *gadget*. Hal ini juga bisa disebabkan oleh lingkungan keluarga yang mendukung untuk memberikan batasan intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

3. Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari 45 responden dengan pemberian kuesioner PSC-17 sebanyak 17 soal berupa pertanyaan, terdapat 28 anak (62,2%) mengalami perkembangan sosial yang terganggu dan 17 anak (37,8%) memiliki perkembangan sosial normal. Berdasarkan teori yang ada perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang berperilaku sesuai tuntutan sosial, pada anak pra sekolah akan terjadi perkembangan tingkah laku untuk menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan yang berlaku. Pada perkembangan sosial anak akan dituntut agar bisa menyesuaikan diri dengan orang lain, seperti teman sebaya, keluarga maupun guru (Anindya, 2017).

Ada beberapa faktor penghambat yang memberi pengaruh terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah seperti, anak yang pemarah, anak yang kurang percaya diri, anak yang pemalu, anak yang selalu dimanjakan dan anak yang egois. Selain faktor pengaruh tersebut, terdapat pula faktor-faktor pengaruh lainnya yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak pra sekolah. Faktor-faktor tersebut meliputi : faktor hereditas, faktor lingkungan yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat serta kematangan (Hijriati, 2019).

Menurut asumsi peneliti, perkembangan sosial terganggu biasanya disebabkan oleh orang tua yang terlalu memanjakan anak dan hubungan keluarga yang kurang harmonis. Perkembangan sosial terganggu juga bisa disebabkan oleh durasi dan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi.

Perkembangan sosial normal biasanya disebabkan oleh gaya *parenting* orang tua dan komunikasi keluarga yang baik serta tingkat pendidikan orang tua yang tinggi.

B. Analisa Bivariat

1. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun

Melalui uji *chi-square* didapatkan nilai *p value* = 0,000 yang berarti $< 0,05$ yaitu H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Didapatkan pula nilai *POR* = 64,8 yang artinya anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi mempunyai peluang 64,8 kali lebih besar untuk memiliki perkembangan sosial yang terganggu dibandingkan anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, didapatkan bahwa dari 32 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi cenderung mengalami perkembangan sosial yang terganggu yaitu sebanyak 27 anak (84,4%), sedangkan dari 13 anak responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah, terdapat 12 (92,3%) anak yang memiliki perkembangan sosial normal.

Berdasarkan teori yang ada, durasi penggunaan *gadget* ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak pra sekolah. Penting bagi orang tua untuk memperhatikan durasi penggunaan *gadget*, yang mana anak usia ≤ 6 tahun durasi maksimal 1 jam per hari. Dapat diketahui pula bahwa

pekerjaan orang tua juga sangat berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* dengan durasi yang tinggi dikarenakan orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan membiarkan anak menggunakan *gadget* sepuasnya dan anak akan terpaku dengan *gadget*. Dengan demikian anak tidak mau bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya dan anak lebih cenderung suka menyendiri (Kemenkes, 2018).

Berdasarkan data hasil penelitian didapatkan bahwa dari 32 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, ada 5 (15,6%) anak responden yang memiliki perkembangan sosial normal, hal ini karena pola asuh orang tua yang baik, dimana orang tua selalu mengajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, selalu mendengarkan apapun keluhan dan keinginan anak serta memberikan nasehat yang mudah dimengerti anak saat sesuatu hal yang diinginkan anak tidak bisa anak dapatkan, contohnya saat anak berebut mainan dengan temannya atau saat anak menginginkan sesuatu yang bukan miliknya, sehingga perkembangan sosial anak tetap normal. Menurut asumsi peneliti, hal ini dapat disebabkan oleh usia orang tua, dimana orang tua ke-5 anak tersebut berada pada rentang usia 36-45 tahun dengan kategori dewasa akhir, semakin dewasa usia ibu maka untuk membentuk perkembangan anaknya menjadi lebih mudah. Kemudian dari 13 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah, ada 1 (7,7%) anak responden yang memiliki perkembangan sosial terganggu, hal ini dikarenakan anak merupakan anak pertama, sehingga orang tua selalu memanjakan anaknya, menuruti apapun keinginan anak dan selalu membela

anaknyanya walaupun anaknyanya yang salah. Hal inilah yang membuat perkembangan sosial anak menjadi terganggu. Menurut asumsi peneliti, hal ini dapat disebabkan oleh pekerjaan orang tua, dimana orang tua anak bekerja sebagai honorer, sehingga terkadang ibu tidak mempunyai waktu untuk selalu mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hajar (2019), tentang “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah” yang membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

2. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun

Melalui uji *chi-square* didapatkan nilai *p value* = 0,001 yang berarti $< 0,05$ yaitu H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Didapatkan pula nilai *POR* = 15,8 yang artinya anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi mempunyai peluang 15,8 kali lebih besar untuk memiliki perkembangan sosial yang terganggu dibandingkan anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, didapatkan bahwa dari 21 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi cenderung mengalami perkembangan sosial yang terganggu yaitu sebanyak 19 anak (90,5%), sedangkan dari 24 anak

yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah terdapat 15 (62,5%) anak yang memiliki perkembangan sosial normal.

Berdasarkan teori yang ada, intensitas penggunaan *gadget* adalah seberapa sering seseorang menggunakan *gadget*. Bagi anak pra sekolah, intensitas penggunaan *gadget* maksimal 3x dalam sehari. Dilihat dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* tidak dianjurkan bagi anak pra sekolah, sebab tahap tumbuh kembang anak bisa terganggu, dimana *gadget* hanya bisa merespon tetapi tidak bisa menanggapi, karena *gadget* hanya bisa berkomunikasi satu arah, sehingga anak tidak bisa mempelajari cara bersosialisasi dan berkomunikasi yang baik dan benar secara alami (Al-Ayouby, 2017).

Berdasarkan data hasil penelitian didapatkan bahwa dari 21 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi, ada 2 (9,5%) anak yang memiliki perkembangan sosial normal, hal ini dipengaruhi oleh keluarga yang mana ke-2 orang tua anak tersebut mengatakan bahwa anak merupakan anak bungsu dari 3 dan 4 bersaudara, dimana kakak dan abang anak turut membentuk perkembangan sosial adiknya seperti menasehati apa yang benar dan apa yang salah, menjadi teman bercerita bagi adiknya, serta memberi contoh bagaimana bersosialisasi dan berkomunikasi yang baik dan benar, sehingga meskipun anak menggunakan *gadget* dengan durasi dan intensitas yang tinggi, anak tetap memiliki perkembangan sosial yang normal. Menurut asumsi peneliti, hal ini dapat disebabkan oleh pendidikan orang tua yang tinggi, dimana ke-2 orang tua anak ini berpendidikan

sarjana. Kemudian dari 24 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah, ada 9 (37,5%) anak yang memiliki perkembangan sosial terganggu, 8 diantaranya disebabkan oleh durasi penggunaan *gadget* yang tinggi, meskipun anak menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah, tetapi anak menggunakan *gadget* dengan durasi yang tinggi, sehingga perkembangan sosial anak menjadi terganggu. Kemudian 1 anak lainnya disebabkan oleh hubungan keluarga yang tidak baik, dimana anak sering dibentak dan tidak pernah didengarkan, sehingga anak lebih suka menyendiri dan menyebabkan perkembangan sosial anak terganggu. Menurut asumsi peneliti, hal ini dapat disebabkan oleh jenis kelamin anak, yang mana ke-9 anak ini berjenis kelamin laki-laki, dimana otak kiri dan korteks yang berperan dalam keterampilan berbahasa serta intelektual akan berkembang lebih baik dan lebih cepat pada anak perempuan daripada anak laki-laki, sehingga masalah-masalah yang berkaitan dengan perkembangan sosial lebih sering terjadi pada anak laki-laki daripada anak perempuan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019), tentang “Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) di TK.R.A.Al-Jihad Kota Malang” yang membuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun, dengan nilai *p value* = 0,000.

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 10 Juni - 15 Juni 2022 di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Sebagian besar anak pra sekolah menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, intensitas penggunaan *gadget* rendah dan mengalami perkembangan sosial yang terganggu.
2. Ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun.
3. Ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan suatu masukan untuk teori dan menambah hasil informasi ilmiah tentang hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun.

2. Bagi Orang Tua Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun

Diharapkan orang tua anak pra sekolah usia 4-6 tahun dapat mengawasi dan memberikan batasan waktu anak dalam menggunakan *gadget*, yaitu durasi maksimal 1 jam per hari dan intensitas penggunaannya 3x per hari dengan memperhatikan konten-konten yang harus dihindari pada anak pra sekolah agar tetap aman dan tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Orang tua juga bisa menetapkan rutinitas harian untuk anak seperti kapan waktu belajar dan kapan waktu bermain, serta jadwalkan kegiatan yang bisa anak lakukan sehingga penggunaan *gadget* berkurang dan perkembangan sosial kembali normal.

3. Bagi Tenaga Pendidik di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Bangkinang Kota

Diharapkan menerapkan dan memasang media informasi mengenai kebijakan-kebijakan dalam pengawasan dan pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun untuk diaplikasikan di rumah

sehingga permasalahan seperti perkembangan sosial yang terganggu dapat teratasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan variabel penelitian, misalnya hubungan durasi dan intensitas penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak pra sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2017). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.
- Afrinis, N., Indrawati, I. dan Raudah, R. (2021). *Hubungan Pengetahuan Ibu, Pola Makan dan Penyakit Infeksi Anak dengan Status Gizi Anak Prasekolah*. *Aulad : Journal on Early Childhood*. 4(3), pp. 144-150.
- Agustini, P. (2021). *Warganet Meningkat, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet*. <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatan-nilai-budaya-di-internet/>. diperoleh tanggal 09 April 2022.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung*, 1(1), pp. 17-19.
- Agustin, R. P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Preschool*. Skripsi. Surabaya: Program Studi Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.
- Anindya, M. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik*. Proposal Skripsi. Semarang: Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.
- Efastri, S. M., dkk (2018). *Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PG-PAUD FKIP UNILAK*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Hidayat, A. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hijriati (2019). *Faktor dan Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), pp. 94-102.
- Ikatan Dokter Anak Indonesia. (2013). *Mengenal Keterlambatan Perkembangan Umum pada Anak*. <https://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/mengenal-keterlambatan-perkembangan-umum-pada-anak>. diperoleh tanggal 02 April 2022.
- Kabali, H., et al. (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*. *Jurnal American Association of Pediatrics*, 1(1), pp. 1044-1050.

- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Bijak Gunakan Smarthpone agar Tidak Ketergantungan*. <https://www.kemkes.go.id/article/view/18070600008/bijak-gunakan-smartphone-agar-tidak-ketergantungan.html>. diperoleh tanggal 25 Mei 2022.
- Kementerian Kesehatan RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Khairani, M. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kyle, T., dan Carman, S. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. Jakarta: EGC.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi. Metro Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Medika.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W., dan Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(1), pp. 182-186.
- Nurhidayah, I., Gunani, R. G., Ramdhanie, G. G., & Hidayati, N. (2020). *Deteksi dan Stimulasi Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah : Literatur Review*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), pp. 42-58.
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*. Edisi 4. Jakarta: Salemba Medika.
- Pratiwi, P. S. (2015). *Bila Anak Terlalu Sering Diasuh Gadget*. Kompas. <https://amp.kompas.com/health/read/2015/03/27/105057323/bila-anak-terlalu-sering-diasuh-gadget>. diperoleh tanggal 23 April 2022.
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., dan Wasliah, I. (2019). *Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019*. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), pp. 5-13.
- Rideout, V. (2013). *Zero to Eight : Electronic Media in the Lives of Infants, Toddlers and Preschoolers*. *Journal Common Sense Media Research Study*.

- Rochyani, D., dan Verawati, B. (2022). *Formulasi Ekstrak Kencur (Kaempferia Galanga L) pada Pembuatan Puding Sumber Fosfor Sebagai Cemilan Sehat Anak Prasekolah (4-6) Tahun*. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(1), hal. 104-112.
- Rowan, C. (2013). *The Impact of Technology on the Developing Child*. US: The Huffington Post. https://www.huffpost.com/entry/technology-children-negative-impact_b_3343245. diperoleh tanggal 12 April 2022.
- Setyawan, M. (2016) *Hubungan antara Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kestabilan Emosi pada Pengguna Media Sosial Usia Dewasa Awal*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma.
- Sintia, A. (2019). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini (Prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota*. Skripsi. Riau: Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Stoppard, M. (2018). *Complete Baby and Child Care*. Kumparan Mom. <https://kumparan.com/kumparanmom/kenapa-anak-perempuan-lebih-cepat-berbicara-daripada-anak-laki-laki-1535010805062092621>. diperoleh tanggal 17 Juni 2022.
- Suhada, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Bumi Aksara.
- Triastutik, Y. (2018). *Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*. Skripsi. Jombang: Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika.
- Waqidil, H. dan Andini, C. K. (2016). *Hubungan antara Tingkat Pendidikan Ibu dengan Perkembangan Balita Usia 3-5 Tahun (Suatu Studi di Kelurahan Kadipaten Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro Tahun 2014)*. *Asuhan Kesehatan*, 7(2), pp. 27-31.
- Wibowo, A. (2014). *Metodologi Penelitian Praktis Bidang Kesehatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wijarnoko, J., dan Setiawati, E. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital: Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.

Wulandari, I. (2019). *Gadget vs Kesehatan Anak*. Mediakom. <https://mediakom.kemkes.go.id/2019/03/gadget-vs-kesehatan-anak/2/>. diperoleh tanggal 25 Mei 2022.

Wulansari, N. M. (2017). *Didiklah Anak Sesuai zamannya*. Jakarta Selatan: PT. Visimedia Pustaka.