

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN
PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PAUD AL- ISLAH MALANG**



Disusun Oleh:

AYUB DANNA WANDELLA

NIM. 1810.14201.615

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIDYAGAMA HUSADA
MALANG
2022**

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN
PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PAUD AL- ISLAH MALANG**



Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Tinggi Program Studi Ners Tahap Akademik

Disusun Oleh:

AYUB DANNA WANDELLA

NIM. 1810.14201.615

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIDYAGAMA HUSADA
MALANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini disetujui untuk diper tahankan dihadapan Tim Penguji

Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widyagama Husada

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PAUD AL-ISLAH MALANG

AYUB DANNA WANDELLA

NIM. 1810.14201.615

Malang,.....

Menyetujui

Pembimbing 1



(Ika Arum Dewi Satiti, S.Kep.,Ners.,M.Biomed)

Pembimbing 2



(Jiarti Kusbandiyah, S.SiT.,M.Kes)

L EMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir/Skripsi ini telah diperiksa dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Tugas akhir/Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widyagama Husada Pada
Tanggal 2022

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN
PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PAUD AL-ISLAH MALANG**

AYUB DANNA WANDELLA

1810.14201.615

Ari Damayanti W, S.Kep., Ners., M.Kep
Penguji I


()

Ika Arum Dewi Satiti, S.Kep., Ners., M.Biomed
Penguji II

()

Jiarti Kusbandiyah, S.SiT., M.Kes
Penguji III

()

Mengetahui,
Rektor STIKES Widyagama Husada

dr. Rudy Joegijantoro, MMRS
NIP. 197110152001121006

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada kami sehingga bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Al-Islah Malang”.

Tidak lupa juga kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Tentunya skripsi ini tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak, khususnya kepada :

1. Bapak dr. Rudy Joegijantoro, MMRS, selaku Pimpinan STIKES Widyagama Husada Malang, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Stikes Widyagama Husada Malang.
2. Bapak Abdul Qodir, S.Kep., Ners., M.Kep selaku Kaprodi S1 Pendidikan Ners STIKES Widyagama Husada Malang, yang telah memberikan kesempatan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
3. Ibu Ari Damayanti W, S.Kep., Ners., M.Kep, selaku dosen penguji utama yang telah meluangkan waktunya dalam ujian seminar proposal serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Ika Arum Dewi Satiti, S.Kep.,Ners.,M.Biomed, selaku pembimbing 1 dan penguji 2 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Jiarti Kusbandiyah, S.SiT.,M.Kes, selaku pembimbing 2 dan penguji 3 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan baik secara moril maupun materi.
7. Teman-teman angkatan 2018 yang telah berjuang bersama menempuh pendidikan di STIKES Widyagama Husada Malang.

Sebagai penyusun, kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dari penyusunan hingga tata bahasa penyampaian dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kami dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki karya tulis ilmiah ini. Kami berharap semoga skripsi yang kami susun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Malang, 12 Juli 2022

Penulis

ABSTRACT

Wandella, Ayub Danna. 2022. *The Relationship Between Gadget Use and Development in Pre-School Age Children at Al-Islah Paud Malang*. Thesis. Nursing Education Study Program, Widyagama Husada College of Health, Malang. Advisors: (1) Ika Arum Dewi Satiti, S.Kep., Ners., M.Biomed (2) Jiarti Kusbandiyah, S.SiT.,M.Kes.

Background: One of the effects of gadget addiction on early childhood is the disruption of children's growth and development. The World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of preschool-aged children suffer from developmental disorders. Gadgets make it easier for children to get access to information and technology media, so that children become lazy to move and do activities. They prefer to sit and enjoy the world that is in the gadget. This situation will certainly affect the development of children in terms of physical, motor, psychological and social.

Objective: To examine the correlation between the use of gadgets with development in pre-school age children.

Methods: The research design used in this study was an observational quantitative analytic with a cross sectional approach. The population used in this study was the students of Paud Al-Islah Malang, totaling 23 children. The sampling was performed by total sampling. The instruments used in this study were the gadget intensity measurement questionnaire and the KPSP questionnaire. The statistical test in this study was chi-square.

Result: The results of the research indicated that the respondents whose gadget use in the moderate category were 14 respondents (60.9%) causing the development of doubtful categories as many as 7 respondents (30.4%). The data obtained from the statistical results using the chi-square test showed $p\text{-value} = (0.000) < (0.05)$.

Conclusion: It can be concluded that there is correlation between the use of gadgets and the development of pre-school age children in Paud Al-Islah Malang.

References : 26 references (2017-2022)

Keywords : Gadget Use, Child Development, Pre-School Age

ABSTRAK

Wandella, Ayub Danna. 2022. *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Al-Islah Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ners Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widyagama Husada Malang. Pembimbing: (1) Ika Arum Dewi Satiti, S.Kep., Ners., M.Biomed (2) Jiarti Kusbandiyah, S.SiT.,M.Kes.

Latar belakang: Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini yang telah kecanduan *gadget* dapat terganggunya tumbuh kembang anak. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. *Gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis dan sosial anak.

Tujuan: Mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

Metode: Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan anak didik Paud Al-Islah Malang yang berjumlah 23 anak, penarikan sampel dilakukan secara total sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner pengukuran intensitas *gadget* dan kuesioner KPSP. Uji statistik dalam penelitian ini adalah *chi-square*.

Hasil: Hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa responden yang memiliki penggunaan *gadget* kategori sedang sebanyak 14 responden (60,9%) menyebabkan perkembangan kategori meragukan sebanyak 7 responden (30,4%). Data yang didapat dari hasil statistik menggunakan uji *chi square* menunjukkan $p\text{-value} = (0,000) < (0,05)$.

Kesimpulan: terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang.

Kepustakaan : 26 Kepustakaan (2017-2022)

Kata kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Anak, Anak Usia Pra Sekolah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Teoritis	5
2. Praktisis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Penggunaan Gadget.....	6
1. Pengertian <i>Gadget</i>	6
2. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i>	7
3. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	13
B. Perkembangan Anak	16
1. Pengertian	16
2. Ciri-Ciri dan Prinsip-Prinsip Tumbuh Kembang Anak	16
3. Aspek-Aspek Perkembangan Yang Dipantau	18
4. Periode Tumbuh Kembang Anak.....	18
5. Beberapa Gangguan Tumbuh-Kembang Yang Sering Ditemukan.....	22
6. Deteksi Dini Penyimpangan Perkembangan	24
7. Skrining Pemeriksaan Perkembangan Anak Menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)	24
C. Anak Usia Pra Sekolah	30
1. Definisi	30
2. Ciri-Ciri Anak Pra Sekolah	30

D. KERANGKA TEORI	32
BAB III KERANGKA KONSEP	33
A. Kerangka Konsep	33
B. Hipotesis.....	34
BAB IV METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian	36
B. Populasi Dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel.....	37
3. Sampling.....	37
C. Variable Penelitian	38
1. Variable Independen	38
2. Variabel Dependen.....	38
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
1. Tempat dan Waktu Penelitian	39
E. Definisi Operasional.....	39
F. Instrument Penelitian	39
G. Prosedur Penelitian.....	40
1. Prosedur Administrasi	40
2. Prosedur Pengumpulan Data.....	41
H. Pengolahan dan Analisa Data	42
1. <i>Editing</i>	42
2. <i>Coding</i> (Pemberian Kode).....	42
3. <i>Scoring</i> (Penilaian)	44
4. <i>Tabulating</i>	44
5. <i>Entry</i> (Memasukkan Data)	44
6. <i>Cleaning</i> (Pembersihan Data).....	44
I. Analisa Data	44
1. Analisa Univariat.....	44
2. Analisa Bivariat.....	45
J. Etika Penelitian	45
1. <i>Informed Consent</i> (Persetujuan).....	45
2. <i>Confidentialiy</i> (kerahasiaan).....	45
3. <i>Anonimity</i> (Tanpa Nama)	46
4. <i>Juctice</i> dan <i>Veracity</i> (Keadilan dan Kejujuran).....	46

5. Manfaat dan kegunaan.....	46
BAB V HASIL PENELITIAN	47
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
B. Analisa Univariat	47
1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Orang Tua.....	48
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua	48
3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua.....	48
4. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak	49
5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak	49
6. Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Pra Sekolah ...	49
7. Hasil Kuesioner Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah	51
C. Analisa Bivariat	51
1. Tabulasi Silang Antar Variabel.....	51
BAB VI PEMBAHASAN	54
A. Karakteristik Responden.....	54
1. Umur Orang Tua.....	54
2. Pekerjaan Orang Tua	55
3. Pendidikan Orang Tua	56
B. Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Pra Sekolah.....	57
1. Aplikasi <i>Gadget</i> Yang Digunakan	59
2. Pengawasan Orang Tua	60
3. Respon Anak	61
C. Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah.....	62
D. Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah	64
E. Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
2.1	Tahapan Perkembangan Anak	18
2.2	Form KPSP Usia Pra Sekolah (36 Bulan)	21
2.3	Form KPSP Usia Pra Sekolah (42 Bulan)	23
4.1	Definisi Operasional	31
4.2	Pembagian Intensitas Penggunaan Gadget	34
5.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Umur orang tua	38
5.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	39
5.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan	39
5.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak	39
5.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak	40
5.6	Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022	40
5.7	Aplikasi Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022	40
5.8	Pengawasan Orang Tua Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022	41
5.9	Respon Anak Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022	41
5.10	Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022	41
5.11	Tabulasi Silang Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022	42

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
3.1	Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah	27

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	Kuesioner Gadget	58
2	Kuesioner Perkembangan	62
3	Pengantar Informed Consent	66
4	Surat Persetujuan Menjadi Responden	67
5	Uji Validitas dan Realibilitas	68
6	Uji Chi-Square	69
7	Output Data Karakteristik Responden	70
8	Output Distribusi Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan	71
9	Tabulasi Data Penelitian	73
10	Dokumentasi Penelitian	75
11	Surat Studi Pendahuluan	77
12	Surat Izin Penelitian	78
13	Lembar Konsultasi	79
14	Curriculum Vitae	83

DAFTAR SINGKATAN

1. IDAI : Ikatan Dokter Anak Indonesia
2. KEMENKES RI : Kementrian Kesehatan Republik Indonesia
3. KPSP : Kuesioner Pra Skrining Perkembangan
4. Paud : Pendidikan Anak Usia Dini
5. TDD : Tes Daya Dengar
6. TDL : Tes Daya Lihat
7. WHO : World Health Organization

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya. Kedisiplinan dan batasan sangat perlu dilakukan orang tua pada saat anak usia dini dalam menggunakan *gadget*, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini (Vivi Syofia Sapardi, 2018). Anak yang bermain *gadget* lebih memilih bermain pada *gadget* yang disukainya. Hasil data di dunia sejak tahun 2013, sebanyak 72 persen anak usia di bawah 8 tahun sudah mulai menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan iPod dengan mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan tablet dan *smartphone* setiap harinya. Angka tersebut meningkat 2 kali lipat dibandingkan tahun 2011 dengan angka 38 persen (Wati et al., n.d.). Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini. Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan *gadget* adalah terganggunya tumbuh kembang anak (Jafri & Defega, 2020).

Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan *gadget* adalah terganggunya tumbuh kembang anak. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. (Brauner & Stephens, 2016) mengemukakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Dalam kasus seperti itu maka orang tua atau pengasuh harus memperhatikan perkembangan anak-anak mereka, karena ada tanda bahaya yang menunjukkan perlunya intervensi segera oleh dokter (Garna & Rachmatie, 2018). Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) 2012. Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-27 bulan. Hasil pemeriksaan untuk perkembangan ditemukan normal sesuai dengan usia sebanyak 53% (1.396 anak), meragukan (membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13% (342 anak), penyimpangan perkembangan sebanyak 34% (896 anak). Dari 34% penyimpangan perkembangan, 10% (90 anak) terkena motorik kasar (seperti berjalan, duduk), 30% (269 anak) motorik halus (seperti menulis, memegang), 44% (394 anak) bicara bahasa dan 16% (143 anak) sosialisasi kemandirian (Shabariah, Farsida, & Parameswari, 2019).

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. (Gunawan, 2017). Selain itu orang tua biasanya memanfaatkan fitur dan aplikasi yang menarik pada *gadget* supaya anak tetap bermain dengan tenang

agar orang tua dapat beraktivitas tanpa mengkhawatirkan anaknya membuat berantakan rumah dan bermain keluar rumah. Orang tua beranggapan bahwa *gadget* dapat mejadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan bagi anaknya sehingga peran orang tua sebagai teman bermain sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* (Jafri & Defega, 2020).

Berbagai jurnal penelitian menemukan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi (2013) kepada beberapa keluarga di salah satu daerah wilayah Yogyakarta, menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Penelitian yang dilakukan oleh Trinika Yulia (2015) ditemukan terdapat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak pra sekolah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maulida (2013) dalam jurnal keperawatan “Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering manggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Menurut Ferliana (2016), anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*, tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* durasi lebih dari 40-60

menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Ramli, 2020).

Perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Saya merasa ada permasalahan dalam hal ini, mengingat penggunaan *gadget* yang semakin masif, tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun juga terpapar dengan *gadget*, yang mana mereka sebaiknya tidak terlalu intens dengan *gadget*. Untuk itu saya tertarik untuk meneliti hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di paud al-islah malang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di paud al islah malang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi perkembangan pada anak usia pra sekolah di paud al-islam malang.
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di paud al-islam malang.
- c. Menganalisa hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di paud al islam malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian sebagai sarana pembelajaran guna pengembangan ilmu kesehatan di masyarakat mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

2. Praktisis

a. Stikes Widyagama Husada Malang

Menambah literatur atau referensi pada mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini guna untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman terkait hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penggunaan Gadget

1. Pengertian *Gadget*

Osland Cvano (2013) mengungkapkan, “*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.” Sementara Rayner (2016) menyatakan, “Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari, *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Gadget adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para penggunanya (Wati et al., n.d.). Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah *handphone* atau *smartphone*. Pada awalnya *handphone* digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara, namun dengan berbagai macam pengembangan *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio, video, *game*, media sosial, memfoto dan masih banyak lagi (Hermawan, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi praktis

sehingga dapat membantu kegiatan manusia. Sementara yang dimaksud penggunaan *gadget* adalah suatu perbuatan untuk menggunakan suatu barang yaitu *gadget*. *Gadget* memiliki jenis yang beragam sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, namun *gadget* yang memiliki fungsi cukup lengkap adalah *smartphone*. Hal ini dikarenakan *smartphone* dilengkapi berbagai fitur penunjang aktivitas manusia, sehingga menjadi *gadget* yang paling sering digunakan.

2. Bentuk Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya terbatas pada orang dewasa. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa menggunakan *gadget*. Bahkan anak-anak usia pra sekolah yang seharusnya tidak boleh terlalu sering terpapar *gadget*, saat ini sudah mulai terbiasa dengan adanya *gadget*. Bagi anak usia pra sekolah *gadget* biasanya digunakan oleh orang tua untuk menenangkan anak saat menangis atau saat orang tua sibuk melakukan aktivitas (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah berbeda dengan penggunaan *gadget* pada remaja dan orang dewasa. Orang dewasa cenderung menggunakan *gadget* untuk kepentingan pekerjaan, sedangkan bagi remaja *gadget* cenderung digunakan untuk bermain media sosial. Namun, bagi anak-anak penggunaan *gadget* hanya digunakan untuk bermain game dan menonton video *streaming*. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh (Ayouby 2017.15) yang menyatakan bahwa rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah hanya dipakai untuk bermain *game* dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget* hanya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dan lain-lain (Rihlah et al. 2021).

Intensitas dan durasi penggunaan *gadget* orang dewasa, remaja dan anak usia pra sekolah juga berbeda. Kebanyakan remaja dan orang dewasa memiliki *gadget* sendiri, sehingga intensitas penggunaan *gadget* remaja dan orang dewasa bisa sangat tinggi. Menurut Ayouby (2017) penggunaan *gadget* bagi orang dewasa bisa mencapai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Berbeda dengan anak usia pra sekolah yang hanya meminjam *gadget* milik orang tuanya, hanya beberapa anak yang memiliki *gadget* sendiri. Hal tersebut menyebabkan adanya batasan dalam penggunaan *gadget*. Namun tidak semua orang tua memahami batasan penggunaan *gadget* pada anak sehingga terkadang anak mengalami kecanduan dalam penggunaan *gadget* yang menyebabkan anak tidak mau lepas dari *gadget* (Rihlah et al. 2021).

Berikut ini akan dijelaskan mengenai bentuk penggunaan *gadget* yaitu aplikasi yang biasa digunakan oleh anak dan intensitas serta durasi penggunaan *gadget* yang dianjurkan bagi anak usia dini:

a. Aplikasi *gadget* bagi anak usia dini

Aplikasi dalam kamus besar bahasa indonesia adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu. Terdapat bermacam-macam aplikasi dalam *gadget* baik aplikasi bawaan maupun aplikasi tambahan. Aplikasi bawaan adalah aplikasi yang ada saat pertama kali *gadget* diperoleh, sedangkan aplikasi tambahan adalah aplikasi yang didapat dengan cara mengunduh atau memasang aplikasi pada *gadget* dari kartu memori. Aplikasi yang digunakan anak usia dini tidak bermacam-macam biasanya aplikasi yang digunakan hanya sebatas aplikasi

dasar seperti kamera, pemutar video, penampilan gambar, dan *game* (Sukmawati, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan Sari (2016) penggunaan gadget bagi anak usia pra sekolah hanya digunakan untuk bermain game, walaupun ada sebagian yang memanfaatkannya untuk belajar mengaji, ataupun sebagai suatu hal yang menambah wawasan anak-anak dari aplikasi yang ada dalam gadget tersebut. Anak tidak hanya menggunakan gadget untuk bermain, namun juga dapat menggunakan gadget untuk belajar, salah satunya melalui game edukatif yang dapat mengembangkan kognisi anak (Widodo et al., 2020).

Menurut Novitasari (2016) kebanyakan anak-anak menggunakan gadget berjenis *smartphone* dan *tablet* yang sering digunakan untuk mengoperasikan aplikasi permainan baik permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak adalah *smartphone* dan *tablet* karena jenis gadget tersebut memiliki bentuk yang menarik, praktis, serta dapat diisi dengan berbagai aplikasi permainan (Widodo et al., 2020).

Game (video game) adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Menurut Indrijati (2016) bermain *video game* dapat membuat anak kurang berinteraksi dengan teman-temannya dan menjadikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, kompetisi, empati dengan orang lain menjadi berkurang. Jika hal tersebut dibiarkan lebih jauh maka anak memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak. Hal ini sejalan dengan

pendapat Wulansari (2017) yang mengungkapkan bahwa orangtua perlu mewaspadaikan *game* komputer atau internet karena banyak dari *game* tersebut mengandung unsur pornografi, berkelahi tanpa memakai baju, bahkan bersenggama. Jika anak bermain *game*, orangtua diharapkan memilih permainan yang menggunakan strategi, seperti penguasaan wilayah, *magic word*, atau permainan yang bersifat edukatif (Widodo et al., 2020).

Orangtua perlu melihat aplikasi yang ada di dalam gadget, baik aplikasi yang terinstal maupun yang akan diinstal harus disesuaikan dengan rating usia anak. Orangtua dapat mencoba satu persatu untuk memastikan anak menggunakan gadget dengan cara yang sehat (Sukmawati, 2019).

b. Intensitas penggunaan *gadget* bagi anak usia dini

Intensitas adalah suatu keadaan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan bagi anak usia pra sekolah ini harus dibatasi, seperti yang diungkapkan oleh Raviando dalam Setia (2016), perlu adanya pembatasan penggunaan *gadget* sejak dini. Orangtua harus mengetahui batasan penggunaan sejak pertama kali memberikan *gadget* pada anak (Sukmawati, 2019).

The American Academy Of Pediatrics dan Canadian Paediatric Society (dalam Wulansari, 2017) menerbitkan pedoman *screen time* (waktu di depan layar) yaitu sebagai berikut.

- 1) Anak-anak dibawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diberikan izin bermain gadget, termasuk TV, smartphone, atau tablet.

- 2) Anak-anak usia 3-4 tahun disarankan menggunakan gadget kurang dari satu jam dalam sehari.
- 3) Anak-anak usia 5 tahun keatas sebaiknya menggunakan gadget tidak lebih dari dua jam dalam sehari untuk penggunaan rekreasional (diluar kebutuhan belajar).

Raviando (dalam Setia, 2016) berpendapat bahwa anak-anak usia lahir-2 tahun tidak seharusnya dikenalkan pada *gadget* karena terdapat sinar biru dari layar *gadget* yang berbahaya bagi perkembangan otak anak. Anak usia 2-6 tahun hanya diperbolehkan maksimal 1 jam penggunaan. Hal ini dikarenakan anak usia dibawah 6 tahun masih membutuhkan perkembangan sistem motorik kasar dan motorik halus yang sangat banyak. Bagi anak yang berusia di atas 6 tahun, penggunaan *gadget* hanya boleh 2 jam perhari, sehingga dengan waktu yang terbatas anak dapat dilatih untuk memanfaatkan *gadget* dengan sebaik-baiknya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia lahir-2 tahun tidak diperbolehkan untuk mengenal *gadget*, anak usia 2-6 tahun hanya diperbolehkan maksimal 1 jam penggunaan, dan anak yang berusia diatas 6 tahun hanya diperbolehkan menggunakan *gadget* selama 2 jam perhari (Sukmawati, 2019).

Ayouby (2017) mengklasifikasikan intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang dengan durasi pemakaian hanya setengah jam. Kategori sedang jika intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali perhari dengan durasi pemakaian 40-60 menit. Kategori tinggi jika penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian (Sukmawati, 2019).

Nurmasari (2016) membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan >60 menit/hari dan dilakukan setiap hari (Sukmawati, 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat dikategorikan rendah jika kurang dari 30 menit, dikategorikan sedang jika penggunaan *gadget* berkisar antara 30-60 menit, sedangkan penggunaan *gadget* dikategorikan tinggi jika melebihi 60 menit.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak kecanduan terhadap *gadget*. Berikut ini adalah ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget* menurut (Fransisca & Yusuf, 2020):

- 1) Anak menggunakan *gadget* secara terus menerus dan disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- 2) Anak menghabiskan waktu lebih dari dua jam untuk menggunakan *gadget*.
- 3) Anak sering melakukan protes ketika dibatasi saat menggunakan *gadget*.
- 4) Tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa *gadget*.
- 5) Anak selalu minta diberi *gadget* dan anak akan mengamuk jika tidak diberikan *gadget*.
- 6) Anak tidak mau beraktivitas diluar rumah. Misalkan, bersikeras minta pulang cepat agar bisa bermain *game* dirumah.

7) Anak menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain *gadget*. Seperti tidak mau disuruh orang tua untuk tidur atau mandi.

Perlu adanya kedisiplinan dan aturan yang tegas terkait dengan penggunaan *gadget* bagi seluruh anggota keluarga, orangtua sebagai contoh bagi anak harus mampu menggunakan *gadget* dengan bijak. Selain batasan waktu penggunaan *gadget*, diperlukan adanya aturan terkait dengan kapan, dimana serta apa saja yang boleh dan tidak boleh anak lakukan saat menggunakan *gadget*. Hal ini bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* (Sukmawati, 2019).

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan manusia, bergantung bagaimana manusia menggunakan *gadget* tersebut. Jika manusia dapat memanfaatkan *gadget*, maka *gadget* akan memiliki dampak yang positif bagi kehidupan manusia. Namun sebaliknya, jika manusia tidak dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dan tidak ada batasan penggunaan, maka *gadget* akan berdampak buruk bagi kehidupan manusia itu sendiri (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Berikut ini adalah dampak positif *gadget* untuk anak menurut (Fransisca & Yusuf, 2020):

- a. Meningkatkan ketajaman penglihatan. Jenis *game action* dalam *gadget* dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam, karena dalam permainan ini dibutuhkan ketajaman mata yang tinggi dan kemampuan motorik untuk mengendalikan permainan.
- b. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru.

- c. Mendukung aspek akademis. *Gadget* dapat mendukung akademis jika seorang anak menggunakan *gadget* untuk belajar atau mencari informasi yang menunjang pelajaran di sekolah.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa. Bagi anak usia dini *gadget* dapat digunakan untuk pengembangan bahasa, dengan cara mengajak anak bermain game pengenalan kata.
- e. Meningkatkan keterampilan mengetik. Bagi anak-anak yang sudah mampu menyusun kata, anak dapat mengetik kata dengan cepat.
- f. Mengurangi tingkat stres. *Gadget* dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan setelah bersekolah. Namun penggunaan *gadget* harus diperhatikan agar anak tidak mengalami kecanduan.
- g. Meningkatkan keterampilan matematis. *Gadget* dapat meningkatkan kemampuan matematis ketika anak menggunakan aplikasi khusus, misalkan game merancang bangunan.

Dampak negatif *gadget* menurut Bill Gates dan Melinda (Fransisca & Yusuf, 2020) adalah sebagai berikut:

- a. Anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet, rentan menjadi korban predator yang berkeliaran di internet, serta berpotensi menjadi korban bullying di dunia digital.
- b. Mempengaruhi perkembangan otak anak ke arah negatif.
- c. Membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lamban untuk berkembang.
- d. Mempengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan *gadget* tidak bisa bersosialisasi dengan baik, perkembangan bahasa yang terlambat sehingga dia tidak memiliki teman bermain.

- e. Membuat anak ketergantungan dengan *gadget*, sehingga dia tidak bisa bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah.
- f. Anak menjadi lamban dalam berpikir.

Dampak negatif *gadget* menurut Shabrina (2017) adalah mengurangi interaksi dengan orang lain, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, malas melakukan aktifitas lainnya, menumbuhkan sikap egosentris, penyebab waktu tidur berkurang, memicu berkembangnya konsumerisme (keinginan untuk membeli *gadget* terbaru untuk mengikuti tren terkini), menurunnya konsentrasi, memicu penyakit mental, terganggunya perkembangan anak, serta kurangnya sosialisme dengan sekitar (Susanti et al., 2017).

Penggunaan *gadget mobile* dapat berdampak pada kesehatan anak. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bansal pada tahun 2017 menyelidiki berbagai efek penggunaan *gadget* seluler pada anak-anak, salah satunya adalah masalah kesehatan mental. Menurut Kessler, gangguan kesehatan mental dini dapat menghambat pendidikan dan karir di masa dewasa dan jika masalah mental ini tidak ditangani maka masalahnya akan bertambah besar. Besarnya potensi dampak negatif penggunaan *gadget mobile* terhadap kesehatan mental anak membuat semua orang tua perlu memperhatikan penggunaan *gadget mobile* dan mengetahui status emosional dan perkembangan anaknya. Pada tahun 2016, *American Academy of Pediatrics* (AAP) mengeluarkan rekomendasi penggunaan *gadget mobile* untuk anak-anak, termasuk menghindari penggunaan media digital untuk anak dibawah 18 bulan dan menggunakan *gadget mobile* tidak lebih dari satu jam sehari (Ayu et al., 2020).

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh bagi kehidupan anak, baik pengaruh yang positif

maupun negatif. Lingkungan disekitar anak sangat mempengaruhi dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget*. Lingkungan disekitar anak khususnya orangtua harus mampu menerapkan aturan dengan tegas terkait penggunaan *gadget* bagi anggota keluarga.

B. Perkembangan Anak

1. Pengertian

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Pertumbuhan terjadi secara simultan dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya, misalnya perkembangan sistem neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi. Kesemua fungsi tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia yang utuh (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2016).

2. Ciri-Ciri dan Prinsip-Prinsip Tumbuh Kembang Anak

Proses tumbuh kembang anak mempunyai beberapa ciri-ciri yang saling berkaitan (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2016).

Ciri ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan menimbulkan perubahan. Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan. Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Misalnya perkembangan intelegensia pada seorang anak akan menyertai pertumbuhan otak dan serabut saraf.
- b. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak tidak akan bisa melewati satu

tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bisa berdiri. Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya.

- c. Pertumbuhan dan perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda. Sebagaimana pertumbuhan, perkembangan mempunyai kecepatan yang berbedabeda, baik dalam pertumbuhan fisik maupun perkembangan fungsi organ dan perkembangan pada masing-masing anak.
- d. Perkembangan berkorelasi dengan pertumbuhan. Pada saat pertumbuhan berlangsung cepat, perkembangan pun demikian, terjadi peningkatan mental, memori, daya nalar, asosiasi dan lain-lain. Anak sehat, bertambah umur, bertambah berat dan tinggi badannya serta bertambah keandaiannya.
- e. Perkembangan mempunyai pola yang tetap. Perkembangan fungsi organ tubuh terjadi menurut dua hukum yang tetap, yaitu: a. Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah kepala, kemudian menuju ke arah kaudal/anggota tubuh (pola sefalokaudal). b. Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah proksimal (gerak kasar) lalu berkembang ke bagian distal seperti jari-jari yang mempunyai kemampuan gerak halus (pola proksimodistal).
- f. Perkembangan memiliki tahap yang berurutan. Tahap perkembangan seorang anak mengikuti pola yang teratur dan berurutan. Tahap-tahap tersebut tidak bisa terjadi terbalik, misalnya anak terlebih dahulu

mampu membuat lingkaran sebelum mampu membuat gambar kotak, anak mampu berdiri sebelum berjalan dan sebagainya.

3. Aspek-Aspek Perkembangan Yang Dipantau

- a. Gerak kasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya.
- b. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya.
- c. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.
- d. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain}, berpisah dengan ibu/pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya.

4. Periode Tumbuh Kembang Anak

Tumbuh-Kembang anak berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa. Tumbuh kembang anak terbagi dalam beberapa periode (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2016). Berdasarkan beberapa kepustakaan, maka periode tumbuh kembang anak adalah sebagai berikut:

a. Masa bayi (*infancy*) umur 0 - 11 bulan.

Pada masa ini terjadi adaptasi terhadap lingkungan dan terjadi perubahan sirkulasi darah, serta mulainya berfungsi organ-organ.

Masa neonatal dibagi menjadi 2 periode:

- 1) Masa neonatal dini, umur 0 - 7 hari.
- 2) Masa neonatal lanjut, umur 8 - 28 hari.

Hal yang paling penting agar bayi lahir tumbuh dan berkembang menjadi anak sehat adalah:

*Bayi lahir ditolong oleh tenaga kesehatan yang terlatih, di sarana kesehatan yang memadai.

*Untuk mengantisipasi risiko buruk pada bayi saat dilahirkan, jangan terlambat pergi ke sarana kesehatan bila dirasakan sudah saatnya untuk melahirkan.

*Saat melahirkan sebaiknya didampingi oleh keluarga yang dapat menenangkan perasaan ibu.

*Sambutlah kelahiran anak dengan perasaan penuh suka cita dan penuh rasa syukur. Lingkungan yang seperti ini sangat membantu jiwa ibu dan bayi yang dilahirkannya.

*Berikan ASI sesegera mungkin. Perhatikan refleks menghisap diperhatikan oleh karena berhubungan dengan masalah pemberian ASI.

3) Masa post (pasca) neonatal, umur 29 hari sampai 11 bulan.

Pada masa ini terjadi pertumbuhan yang pesat dan proses pematangan berlangsung secara terus menerus terutama meningkatnya fungsi sistem saraf. Seorang bayi sangat bergantung pada orang tua dan keluarga sebagai unit pertama yang dikenalnya. Beruntunglah bayi yang mempunyai orang tua yang hidup rukun,

bahagia dan memberikan yang terbaik untuk anak. Pada masa ini, kebutuhan akan pemeliharaan kesehatan bayi, mendapat ASI eksklusif selama 6 bulan penuh, diperkenalkan kepada makanan pendamping ASI sesuai umurnya, diberikan imunisasi sesuai jadwal, mendapat pola asuh yang sesuai. Masa bayi adalah masa dimana kontak erat antara ibu dan anak terjalin, sehingga dalam masa ini, pengaruh ibu dalam mendidik anak sangat besar.

b. Masa anak dibawah lima tahun (anak balita, umur 12-59 bulan).

Pada masa ini, kecepatan pertumbuhan mulai menurun dan terdapat kemajuan dalam perkembangan motorik (gerak kasar dan gerak halus) serta fungsi ekskresi. Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah pada masa balita. Pertumbuhan dasar yang berlangsung pada masa balita akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Setelah lahir terutama pada 3 tahun pertama kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung; dan terjadi pertumbuhan serabut serabut syaraf dan cabang-cabangnya, sehingga terbentuk jaringan syaraf dan otak yang kompleks. Jumlah dan pengaturan hubunganhubungan antar sel syaraf ini akan sangat mempengaruhi segala kinerja otak, mulai dari kemampuan belajar berjalan, mengenal huruf, hingga bersosialisasi. Pada masa balita, perkembangan kemampuan bicara dan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian anak juga dibentuk pada masa ini, sehingga setiap kelainan/penyimpangan sekecil apapun apabila tidak dideteksi apalagi tidak ditangani dengan

baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia dikemudian hari.

c. Masa anak prasekolah (anak umur 60 - 72 bulan).

Pada masa ini, pertumbuhan berlangsung dengan stabil. Terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dan meningkatnya ketrampilan dan proses berfikir. Memasuki masa prasekolah, anak mulai menunjukkan keinginannya, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini, selain lingkungan di dalam rumah maka lingkungan di luar rumah mulai diperkenalkan. Anak mulai senang bermain di luar rumah. Anak mulai berteman, bahkan banyak keluarga yang menghabiskan sebagian besar waktu anak bermain di luar rumah dengan cara membawa anak ke taman-taman bermain, taman-taman kota, atau ke tempat-tempat yang menyediakan fasilitas permainan untuk anak. Sepatutnya lingkungan-lingkungan tersebut menciptakan suasana bermain yang bersahabat untuk anak (*child friendly environment*). Semakin banyak taman kota atau taman bermain dibangun untuk anak, semakin baik untuk menunjang kebutuhan anak. Pada masa ini anak dipersiapkan untuk sekolah, untuk itu panca indra dan sistim reseptor penerima rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Perlu diperhatikan bahwa proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain. Orang tua dan keluarga diharapkan dapat memantau pertumbuhan dan perkembangan anaknya, agar dapat dilakukan intervensi dini bila anak mengalami kelainan atau gangguan.

5. Beberapa Gangguan Tumbuh-Kembang Yang Sering Ditemukan

- a. Gangguan bicara dan bahasa. Kemampuan berbahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak. Karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya, sebab melibatkan kemampuan kognitif, motor, psikologis, emosi dan lingkungan sekitar anak. Kurangnya stimulasi akan dapat menyebabkan gangguan bicara dan berbahasa bahkan gangguan ini dapat menetap.
- b. *Cerebral palsy*. Merupakan suatu kelainan gerakan dan postur tubuh yang tidak progresif, yang disebabkan oleh karena suatu kerusakan/gangguan pada sel-sel motorik pada susunan saraf pusat yang sedang tumbuh/belum selesai pertumbuhannya.
- c. Sindrom Down. Anak dengan Sindrom Down adalah individu yang dapat dikenal dari fenotipnya dan mempunyai kecerdasan yang terbatas, yang terjadi akibat adanya jumlah kromosom 21 yang berlebih. Perkembangannya lebih lambat dari anak yang normal. Beberapa faktor seperti kelainan jantung kongenital, hipotonia yang berat, masalah biologis atau lingkungan lainnya dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik dan keterampilan untuk menolong diri sendiri.
- d. Perawakan Pendek. *Short stature* atau Perawakan Pendek merupakan suatu terminologi mengenai tinggi badan yang berada di bawah persentil 3 atau -2 SD pada kurva pertumbuhan yang berlaku pada populasi tersebut. Penyebabnya dapat karena variasi normal, gangguan gizi, kelainan kromosom, penyakit sistemik atau karena kelainan endokrin.

- e. Gangguan Autisme. Merupakan gangguan perkembangan pervasif pada anak yang gejalanya muncul sebelum anak berumur 3 tahun. Pervasif berarti meliputi seluruh aspek perkembangan sehingga gangguan tersebut sangat luas dan berat, yang mempengaruhi anak secara mendalam. Gangguan perkembangan yang ditemukan pada autisme mencakup bidang interaksi sosial, komunikasi dan perilaku.
- f. Retardasi Mental. Merupakan suatu kondisi yang ditandai oleh intelegensia yang rendah ($IQ < 70$) yang menyebabkan ketidakmampuan individu untuk belajar dan beradaptasi terhadap tuntutan masyarakat atas kemampuan yang dianggap normal.
- g. Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) Merupakan gangguan dimana anak mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian yang seringkali disertai dengan hiperaktivitas.

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Anak

Usia	Tahapan Perkembangan
0-3 Bulan	-Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh -Suka tertawa keras
3-6 Bulan	-Mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memekik
6-9 Bulan	-Bersuara tanpa arti, mamama, bababa, dadada, tatata -Mencari mainan/benda yang dijatuhkan
9-12 Bulan	-Mengulang/menirukan bunyi yang didengar -Menyebutkan 2-3 suku kata yang sama tanpa arti
12-18 Bulan	-Memanggil ayah dengan kata "papa", memanggil ibu dengan "mama"
18-24 Bulan	-Menyebut 3-6 kata yang mempunyai arti
24-36 Bulan	-Bicara dengan baik, menggunakan 2 kata -Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya ketika diminta -Mengenal 2-4 warna
36-48 Bulan	-Menyebutkan nama, usia, tempat -Mengerti arti kata di atas, di bawah, di depan -Mendengarkan cerita

48-60 Bulan	<ul style="list-style-type: none"> -Menyebutkan nama lengkap tanpa dibantu -Senang menyebut kata-kata baru -Senang bertanya tentang sesuatu -Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar -Bicaranya mudah dimengerti -Bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya -Menyebut angka, menghitung jari -Menyebut nama-nama hari
-------------	---

Sumber : Kemenkes RI (2013)

6. Deteksi Dini Penyimpangan Perkembangan

Menurut (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2016), deteksi dini penyimpangan perkembangan anak dilakukan untuk mengetahui adanya gangguan atau keterlambatan perkembangan, gangguan daya lihat dan gangguan daya dengar. Deteksi ini dapat dilakukan disemua tingkat pelayanan.

- a. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.
- b. Tes Daya Dengar (TDD) bertujuan untuk menemukan adanya gangguan pendengaran sejak dini, agar anak bisa mendapatkan penanganan sejak dini untuk meningkatkan kemampuan daya dengar dan bicara anak.
- c. Tes Daya Lihat (TDL) bertujuan untuk menemukan adanya kelainan daya lihat anak agar segera dapat dilakukan tindakan lanjutan.

7. Skrining Pemeriksaan Perkembangan Anak Menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

- a. Tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.

- b. Skrining/pemeriksaan dilakukan oleh tenaga kesehatan, guru TK, dan petugas PAUD terlatih.
- c. Jadwal skrining/pemeriksaan KPSP rutin adalah: setiap 3 bulan pada anak <24 bulan dan tiap 6 bulan pada anak usia 24-72 bulan (umur 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, 72 bulan).
- d. Apabila orang tua datang dengan keluhan anaknya mempunyai masalah tumbuh kembang, sedangkan umur anak bukan umur skrining maka pemeriksaan menggunakan KPSP untuk umur skrining yang lebih muda dan dianjurkan untuk kembali sesuai dengan waktu pemeriksaan umurnya.

Interpretasi hasil KPSP:

- a. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - 1) Jawaban Ya, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - 2) Jawaban Tidak, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh anak tidak tahu.
- b. Jumlah jawaban 'Ya' = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya sesuai (S).
- c. Jumlah jawaban 'Ya' = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M).
- d. Jumlah jawaban 'Ya' = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P).
- e. Untuk jawaban 'Tidak', perlu dirinci jumlah jawaban 'Tidak' menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).


Intervensi:

- a. Bila perkembangan anak sesuai umur (S), lakukan tindakan berikut:
 - 1) Beri pujian kepada ibu karena telah mengasuh anaknya dengan baik.

- 2) Teruskan pola asuh anak sesuai dengan tahapan perkembangan.
 - 3) Beri stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai dengan umur dan kesiapan anak.
 - 4) Ikutkan anak pada kegiatan penimbangan dan pelayanan kesehatan di posyandu secara teratur sebulan 1 kali dan setiap ada kegiatan Bina Keluarga Balita (BKB). Jika anak sudah memasuki usia pra sekolah (36-72 bulan), anak dapat diikutkan pada kegiatan di pusat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kelompok bermain dan taman kanak-kanak.
 - 5) Lakukan pemeriksaan/skrining rutin menggunakan KPSP setiap 3 bulan pada anak berumur kurang dari 24 bulan dan setiap 6 bulan pada anak umur 24-72 bulan.
- b. Bila perkembangan anak meragukan (M), lakukan tindakan berikut:
- 1) Beri petunjuk pada ibu agar melakukan stimulasi perkembangan pada anak lebih sering lagi, setiap saat dan sesering mungkin.
 - 2) Ajarkan ibu cara melakukan intervensi stimulasi perkembangan anak untuk mengatasi penyimpangan/mengejar ketertinggalannya.
 - 3) Lakukan pemeriksaan kesehatan untuk mencari kemungkinan adanya penyakit yang menyebabkan penyimpangan perkembangannya dan lakukan pengobatan.
 - 4) Lakukan pemeriksaan ulang KPSP 2 minggu kemudian dengan menggunakan daftar KPSP yang sesuai dengan umur anak.
 - 5) Jika KPSP ulang jawaban “Ya” tetap 7 atau 8 maka kemungkinan ada penyimpangan (P).
- c. Bila tahapan perkembangan terjadi penyimpangan (P), lakukan tindakan berikut: Merujuk ke Rumah Sakit dengan menuliskan jenis dan jumlah

penyimpangan perkembangan (gerak kasar, gerak halus, bicara & bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

Tabel 2. 2 Form KPSP Usia Pra Sekolah (36 Bulan)

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan				
(36 Bulan)				
Anak dipangku ibunya/pengasuh ditepi meja periksa				
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 4 buah kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuhkan kubus itu?	Gerak Halus	Ya	Tidak
2.	Apakah anak dapat menyebut 2 diantara gambar- gambar ini tanpa bantuan?  (menyebut dengan suara binatang tidak ikut dinilai)	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
3.	Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petuniuk?	Gerak Halus	Ya	Tidak
4.	Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petuniuk?	Gerak Halus	Ya	Tidak
Tanya ibu				
5.	Dapatkah anak menggunakan 2 kata berangkai pada saat berbicara seperti "minta minum", "mau tidur"? "Terimakasih" dan "Dadag" tidak ikut dinilai	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

6.	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
8.	Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di lantai". "Letakkan kertas ini di kursi". "Berikan kertas ini kepada ibu".	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
9.	Dapatkah anak melaksanakan ketiga perintah tadi? Letakkan selebar kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati bagian lebar kertas dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
Berdirikan anak				
10.	Beri bola tenis. Minta anak melemparkan kearah dada anda. Dapatkah anak melempar bola lurus ke arah perut atau dada anda dari jarak 1,5 meter?	Gerak Kasar	Ya	Tidak

Tabel 2.3 Form KPSP Usia Pra Sekolah (42 Bulan)

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (42 Bulan)				
Anak dipangku ibunya/pengasuh ditepi meja periksa				
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?	Gerak Halus	Ya	Tidak
2.	Beri pensil dan kertas. Buatlah lingkaran di atas kertas tersebut. Minta anak menirunya. Dapatkah anak menggambar lingkaran?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
Tanya ibu/Pengasuh				
3.	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri?	Gerak Halus	Ya	Tidak
4.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Halus	Ya	Tidak
5.	Apakah anak dapat mencuci tangannya sendiri dengan baik setelah makan?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
6.	Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya? (misal: ular tangga, petak umpet, dll)	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7.	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Gerak Kasar	Ya	Tidak
Minta anak untuk berdiri				
8.	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

	kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?			
9.	Letakkan selebar kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	Ya	Tidak

C. Anak Usia Pra Sekolah

1. Definisi

Anak prasekolah adalah anak yang berumur antara 3-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (S. Saputra et al., 2021)

Menurut Montessori (2010), pada usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak (S. Saputra et al., 2021)

2. Ciri-Ciri Anak Pra Sekolah

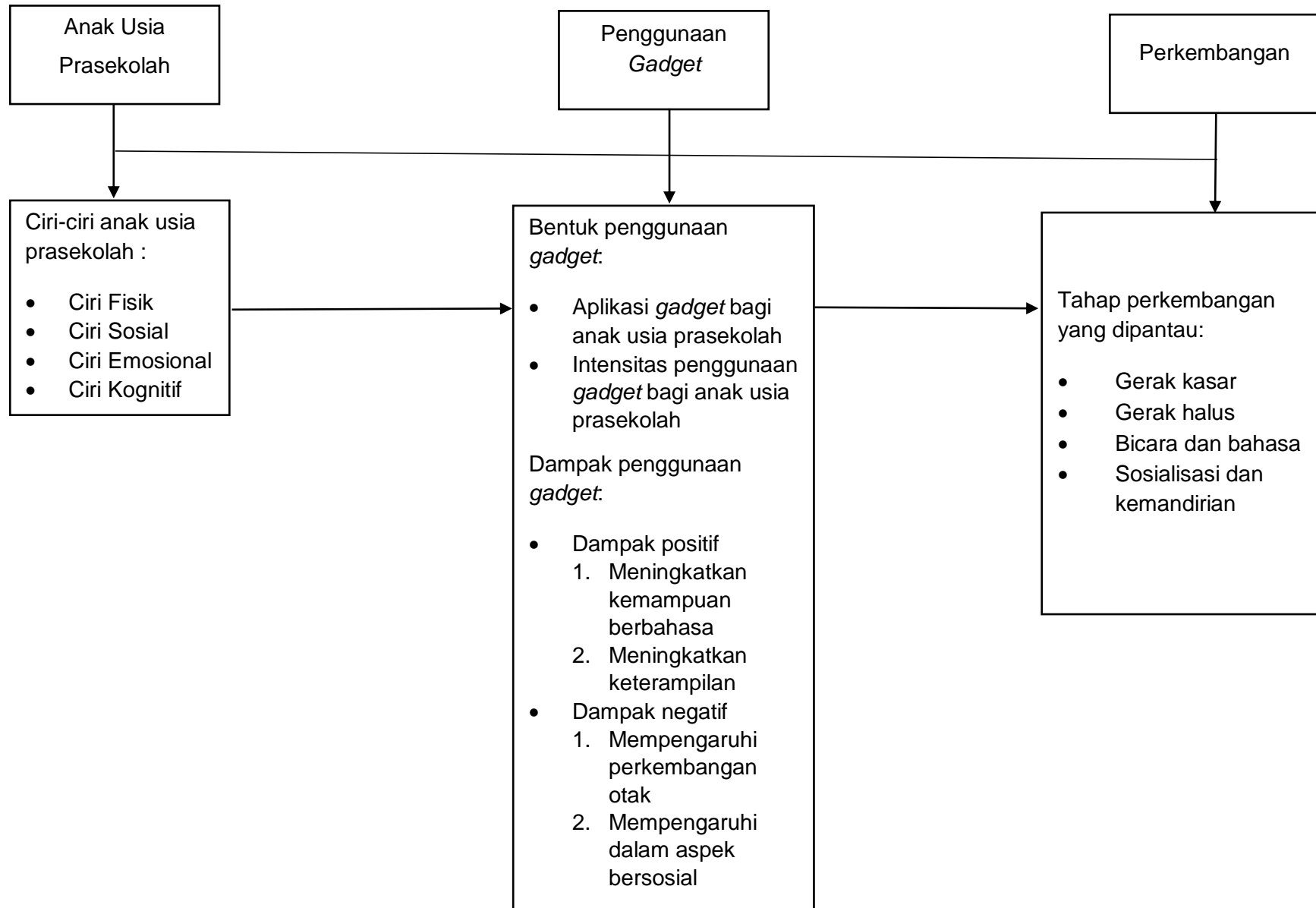
Menurut (A. Saputra & Kuntarto, 2020) mengemukakan ciri-ciri anak usia pra sekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosi, dan kognitif anak.

- a. Ciri fisik anak usia pra sekolah Anak usia pra sekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup. Otot-otot besar pada pada anak usia sekolah lebih

berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada objek-objek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya kordinasi tangan dan mata masih kurang sempurna. Rata-rata kenaikan berat badan per tahun sekitar 16,7-18,7 kg dan tinggi badan sekitar 103-111 cm. Mulai terjadi erupsi gigi permanen.

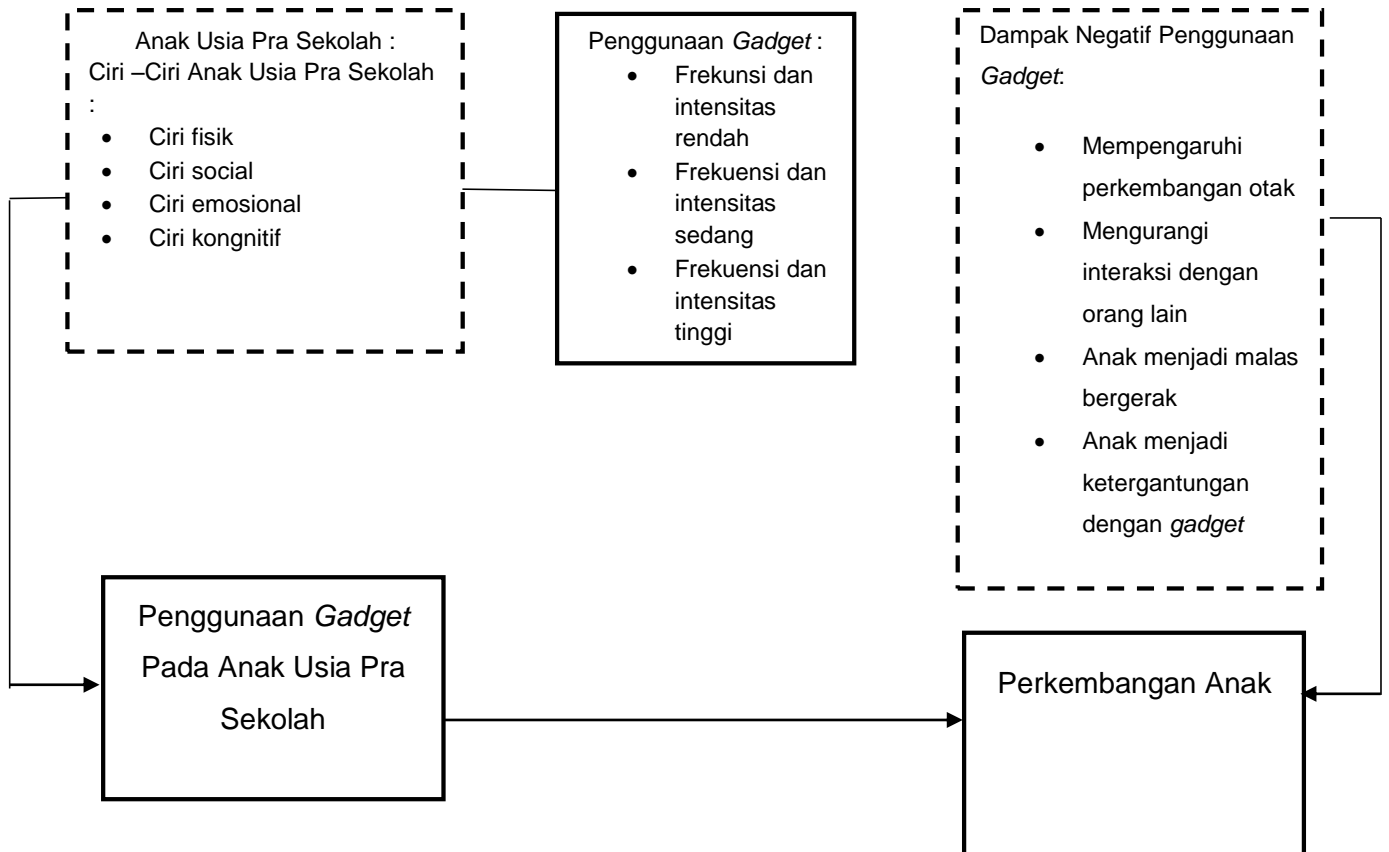
- b. Anak sosial anak usia pra sekolah Anak usia pra sekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Biasanya mereka mempunyai sahabat yang berjenis kelamin sama. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti. Anak menjadi sangat mandiri agresif secara fisik dan verbal, bermain secara asosiatif, dan mulai mengeksplorasi seksualitas.
- c. Ciri emosional anak usia pra sekolah Anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap sering marah dan iri hati sering diperlihatkan.
- d. Ciri kognitif anak usia pra sekolah Anak usia pra sekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka sering bicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaliknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

D. KERANGKA TEORI



BAB III
KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep



Keterangan :

: Tidak diteliti

: Diteliti

: Berpengaruh

Gambar 3. 1 Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Berdasarkan kerangka konsep diatas dapat dijelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak merupakan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol yang mana memiliki dampak negatif berupa Mempengaruhi perkembangan otak, mengurangi interaksi dengan orang lain, anak menjadi malas bergerak, dan anak menjadi ketergantungan dengan *gadget*.

Gadget merupakan suatu yang baru bagi anak dan dapat menarik perhatian anak karena dapat mengeluarkan suara, video maupun gambar. *Gadget* dapat memberikan rangsangan melalui indera visual dan pendengaran yang dapat menyebabkan mental anak menjadi tidak stabil dan kurangnya perhatian terhadap hal-hal yang lain. Hal ini dapat menyebabkan anak usia prasekolah menjadi kecanduan. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah sangat tergantung dari pengawasan orang tua karena anak usia prasekolah belum bisa mengontrol diri mereka sendiri dan membutuhkan kontrol dari orang tua. Anak usia prasekolah yang menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi kontak sosial dan komunikasi. Ketika menggunakan *gadget*, anak tersebut akan fokus dengan *gadgetnya* dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Selain itu, *gadget* dapat menyebabkan kecanduan pada anak usia prasekolah sehingga anak tersebut lebih senang bermain *gadget* daripada bermain bersama teman-temannya (bersosialisasi) dan jarang berbicara dengan orang sekitarnya. Hal ini menyebabkan anak kurang atau tidak mendapatkan stimulus dan dapat mempengaruhi pada sektor perkembangan anak dalam aspek personal sosial dan bahasa (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan peneliti yang telah di rumuskan (Drs. Tjetjep Samsuri, 2003).

H1 : Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data hingga penafsiran terhadap data tersebut. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Yang dimaksud analitik observasional berarti peneliti tidak melakukan sebuah intervensi terhadap subyek penelitian (Anak Pra Sekolah), namun dimaksudkan untuk menjelaskan suatu keadaan dan situasi. Sedangkan *cross sectional* merupakan suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara hubungan *gadget*, dengan cara melakukan suatu pendekatan, observasi dan pengumpulan data pada variabel independen dan dependen yang hanya satu kali dalam waktu yang sama. Penelitian *cross sectional* disebut juga jenis penelitian transversal dan merupakan metode yang paling mudah serta sangat sederhana menurut Notoatmodjo, 2012 (Patel, 2019).

Oleh sebab itu, penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional* dalam melakukan penelitian dengan maksud dan tujuan mengetahui dan menganalisis tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek atau data dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti (Junaidi et al., 2017). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak didik PAUD Al-Islah usia 3-4 tahun sejumlah 23 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian jumlah yang dapat mewakili populasi yang memiliki karakteristik sama yang dapat diteliti dan ditarik kesimpulan. Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Drs. Tjetjep Samsuri, 2003). Metode pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu mengambil seluruh populasi sebagai sampel atau total sampling yaitu seluruh anak didik PAUD Al-Islah.

3. Sampling

Sampling adalah suatu cara pengambilan sampel pada suatu penelitian. Teknik sampling adalah suatu proses seleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel akan mewakili jumlah sampel yang ada (Hidayat, 2008). Karena jumlah populasi peneliti <30 responden maka teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Adapun kriteria yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

Menurut Notoatmodjo, 2012 (Patel, 2019), kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang harus dimiliki atau dipenuhi bagi setiap anggota populasi yang akan dijadikan sampel. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak usia prasekolah (3-4 tahun).
- 2) Anak dalam kondisi sehat.
- 3) Anak yang sudah terpapar dengan gadget.

- 4) Anak yang kooperatif dan bersedia menjadi responden dengan persetujuan orang tua atau pengasuh.

b. Kriteria Eksklusi

Menurut Notoatmodjo (2012) (Patel, 2019), kriteria eksklusi adalah kriteria atau ciri-ciri anggota populasi yang tidak bisa dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dengan ABK (Anak berkebutuhan khusus).
- 2) Anak dengan ADHD.
- 3) Anak dengan riwayat penyakit yang mempengaruhi perkembangan bahasa (Tuli, gangguan penglihatan).

C. Variable Penelitian

1. Variable Independen

Variable Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (Variabel terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penggunaan gadget (Patel, 2019).

2. Variabel Dependen

Variable dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable independen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah perkembangan pada anak usia pra sekolah (Patel, 2019).

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2022 di Paud Al-Islah Malang.

E. Definisi Operasional

Menurut Nursalam,2010 (Patel, 2019), definisi operasional merupakan metode yang digunakan untuk mengukur konsep dari variabel independen dan variabel dependen.

Tabel 4. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Penggunaan gadget	Durasi dan frekuensi penggunaan gadget anak usia prasekolah	1.Frekuensi pemakaian 2.Durasi pemakaian	Lembar kuesioner	Rendah= skor 3 Sedang= skor 6 Tinggi= skor 9	Ordinal
Perkembangan	Bertambahnya Kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian pada anak usia pra sekolah.	Pemeriksaan perkembangan	KPSP Pada Usia 36 Bulan dan 42 Bulan	Sesuai= skor 9-10 Meragukan= skor 7-8 Menyimpang= skor= 6 kebawah	Ordinal

F. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Mulyani, 2007) Instrumen merupakan alat untuk pengumpulan data.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner penelitian penggunaan gadget dan kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP).

1. Kuesioner Penelitian Penggunaan Gadget

Data intensitas penggunaan gadget oleh anak usia pra sekolah diperoleh dengan kuesioner. Kuesioner penelitian diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan gadget. Kuesioner ini terdiri dari 9 pertanyaan dengan 3 pertanyaan sebagai alat ukur penggunaan gadget dan 6 pertanyaan sebagai data tambahan.

2. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

KPSP digunakan untuk melakukan skrining dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan untuk usia 36 bulan dan 9 pertanyaan untuk usia 42 bulan yang meliputi perkembangan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa dan sosialisasi dan kemandirian.

G. Prosedur Penelitian

1. Prosedur Administrasi

- a. Membuat surat permohonan ijin dengan sepengetahuan kedua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Widyagama Husada.
- b. Membuat proposal pengajuan penelitian kepada pihak Kepala Paud.
- c. Mendapatkan ijin penelitian dari pihak Kepala Paud.
- d. Melakukan pengembalian data dengan menggunakan lembar kuesioner.
- e. Meminta surat telah melakukan penelitian dari pihak Kepala Paud.

2. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan data primer dan data sekunder Notoatmodjo,2012 (Patel, 2019).

a. Data Primer

Data primer didapatkan dari hasil kuesioner.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari hasil studi pendahuluan mengenai jumlah populasi yang terdapat penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

3. Uji validitas

Validasi adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur. Validasi adalah suatu instrumen yang berhubungan dengan tingkat akurasi alat ukur untuk mengukur apa yang akan diukur. Uji validasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur. Uji validasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan dalam kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut Notoatmojo,2016 (Patel, 2019). Uji validitas instrument (kuesioner) ini dilakukan dengan menggunakan korelasi product moment. Ketentuan hasil pengujiannya apabila diperoleh nilai r lebih besar dari (r tabel = 0,396) yang lebih kecil dari α (0,05) maka item pertanyaan tersebut dikatakan valid, peneliti telah melakukan uji validitas kepada 25 sampel. Adapun Nilai r tabel uji validitas yakni $r=0,396$ dan hasil uji validitas didapatkan nilai r antara 0,726- 0,876.

4. Uji realibilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil itu tetap konsisten atau tetap bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap jawaban yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama Notoadmojo, 2012 Uji reliabilitas pada instrumen ini dilakukan dengan membandingkan r tabel dengan metode Cronbach's Alpha > 0,6 dengan bantuan komputer. Instrumen atau kuesioner dinyatakan reliabel dengan ketentuan apabila Alpha atau r hitung lebih besar daripada tabel maka kuesioner dinyatakan reliabel, dari hasil uji realibilitas pada instrumen ini didapatkan hasil nilai alpha cronbach's $\alpha > 0,742$, maka instrument ini dinyatakan reliabel.

H. Pengolahan dan Analisa Data

1. *Editing*

Editing merupakan proses pengecekan kembali data-data yang telah diperoleh dalam penelitian, yang mencakup kelengkapan data. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lembar observasi sudah terisi lengkap atau masih ada yang belum terisi.

2. *Coding (Pemberian Kode)*

Peneliti memberikan kode pada setiap variabel yang didata, berguna untuk mempermudah proses penelitian selanjutnya. Pada penelitian ini peneliti memberikan kode pada setiap variabel-variabel yang diteliti yang tujuannya untuk mempermudah dalam proses tabulasi dan analisis data. Setelah kuesioner diedit, selanjutnya dilakukan pengkodean atau coding, yaitu mengubah data dalam bentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan (Notoatmodjo, 2012).

Intensitas penggunaan *gadget* diperoleh dari durasi dan frekuensi penggunaan gadget oleh anak usia prasekolah:

Tabel 4. 2 Pembagian Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	Frekuensi Mingguan	Frekuensi Harian	Durasi	Total Skor
Rendah	1-3hari/minggu skor: 1	1-3 kali/hari skor: 1	1-30 menit/hari skor: 1	3
Sedang	4-6 hari/minggu skor: 2	4-6 kali/hari skor: 2	31-60 menit/hari skor: 2	6
Tinggi	Setiap hari skor: 3	>7 kali/hari/setiap waktu skor: 3	>60 menit/hari skor: 3	9

Pengkodean untuk intensitas penggunaan *gadget* (Aula Nurmasari, 2016):.

1= skor 3-4 (rendah)

2= skor 6-7 (sedang)

3= skor 8-9 (tinggi)

Interpretasi hasil KPSP :

1. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - a. Jawaban Ya, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - b. Jawaban Tidak, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh anak tidak tahu.
2. Jumlah jawaban 'Ya' = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya sesuai (S/1).
3. Jumlah jawaban 'Ya' = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M/2).
4. Jumlah jawaban 'Ya' = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P/3).

Pengkodean untuk pemeriksaan perkembangan

1=Sesuai (Dapat mengerjakan semua tugas perkembangan)

2=Meragukan (Dapat mengerjakan sebagian tugas perkembangan)

3=Menyimpang (Tidak dapat mengerjakan tugas perkembangan)

3. Scoring (Penilaian)

Peneliti memberikan nilai dari data yang didapat berdasarkan skor yang telah ditentukan dalam kuesioner

4. Tabulating

Tabulasi adalah membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti. Tabulasi merupakan proses mengklarifikasi data menurut kriteria tertentu sehingga frekuensi dari masing-masing item, dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui karakteristik responden

5. Entry (Memasukkan Data)

Data yang sudah masuk dalam bentuk kode kemudian langkah selanjutnya memasukkan data tersebut ke aplikasi komputer, aplikasi yang sering digunakan dalam penelitian yaitu SPSS16.

6. Cleaning (Pembersihan Data)

Apabila semua data yang didapat telah dimasukkan, perlu dilakukan pengecekan kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan dari pengkodean yang dilakukan.

I. Analisa Data

1. Analisa Univariat

Suatu analisa yang digunakan untuk menganalisa tiap variabel dari penelitian yang dilakukan, yang memiliki fungsi untuk meringkas kumpulan-kumpulan data penelitian sehingga menghasilkan suatu

informasi yang berguna. Peringkasan dalam penelitian ini meliputi keluarga, penggunaan gadget, anak pra sekolah

2. Analisa Bivariat

Suatu analisa yang dipergunakan untuk membuktikan Hipotesis penelitian yaitu ada hubungan antara penggunaan gadget dengan keterlambatan bicara pada anak pra sekolah. Uji statistik yang akan digunakan yaitu chi-square komparatif nonparametrik untuk melihat apakah terdapat korelasi yang signifikan antara variabel satu (penggunaan gadget) dengan variabel dua (keterlambatan bicara).

J. Etika Penelitian

Menurut Notoatmodjo (2012) penelitian merupakan upaya untuk mencari kebenaran tentang semua fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar secara sistematis dan objektif, menyangkut kehidupan manusia. Subyek penelitian ini adalah anak pra sekolah. Sebuah penelitian baru dapat dilakukan ketika telah mendapatkan perizinan yang menekan pada masalah etika.

1. *Informed Consent* (Persetujuan)

Tujuan *informed Consent* adalah agar responden mengetahui maksud dan tujuan penelitian selama dalam pengumpulan data jika subyek bersedia untuk diteliti maka harus menandatangani lembar persetujuan

2. *Confidentialiy* (kerahasiaan)

Peneiti akan menjaga kerahasiaan dari data yang diperoleh dan hanya akan disajikan dalam kelompok tertentu yang berhubungan dengan penelitian, sehingga rahasia subyek penelitian benar-benar terjamin

3. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan identitas, peneliti tidak akan mencampur adukkan nama subyek pada lembar persetujuan hanya diberi nomor kode tertentu.

4. *Juctice* dan *Veracity* (Keadilan dan Kejujuran)

Prinsip keadilan memenuhi prinsip keterbukaan yaitu penelitian dilakukan dengan jujur. Hati-hati, profesioanal, berperikemanusiaan, tanpa membedakan gender, ras, agama, etnis, social dan pendidikan

5. Manfaat dan kegunaan

Sebuah peneliti hendaknya memperoleh manfaat semaksimal mungkin bagi masyarakat pada umumnya. Penelitian hendaknya meminimalkan dampak yang merugikan bagi responden.

BAB V

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dimulai pada tanggal 10-11 Agustus 2022 di Paud Al-Islah Malang dengan cara pengisian lembar kuesioner penggunaan gadget dan observasi kuesioner perkembangan menggunakan KPSP. Penelitian dilakukan pada 23 responden anak usia pra sekolah. Adapun hasil penelitian dan analisis statistik dijelaskan melalui uraian berikut:

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Paud Al-Islah Malang, beralamat di Jalan Perum, Bambon, Asrikaton, Kecamatan Pakis, Kabupeten Malang, Provinsi Jawa Timur Indonesia, dengan kode pos yaitu 65154. TK ini didirikan pada tanggal 31 Desember 2010 dengan nomor registrasi sekolah . Akreditasi TK tahun 2022 yaitu C. Tenaga pengajar tahun 2022 sebanyak 4 guru dan 1 kepala sekolah. Fasilitas yang digunakan anak sebagai penunjang proses pembelajaran yaitu sebanyak 2 ruangan kelas dimana kelas A di isi sebanyak 11 anak dan kelas B di isi sebanyak 12 anak yang berusia dari 3 – 4 tahun, untuk penunjang kemampuan bermain anak di sediakan taman bermain anak. Kegiatan belajar mengajar dilakukan setiap hari Senin sampai Kamis dari jam 07:30 – 10:00 WIB, sedangkan hari Jumat dan Sabtu pembelajaran dimulai dari jam 07:30 – 09:00 WIB.

B. Analisa Univariat

Analisa univariat dalam penelitian ini meliputi umur, pekerjaan dan pendidikan orang tua, umur anak dan jenis kelamin anak, hasil kuesioner penggunaan gadget dan hasil kuesioner perkembangan di Paud Al-Islah Malang, data disajikan sebagai berikut:

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Orang Tua

Tabel 5. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Orang Tua di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Jenis Umur	frekuensi (n)	Presentase(%)
20-30 tahun	2	8,7
31-40 tahun	15	65,2
41-50 tahun	6	26,1
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.1 menunjukkan sebagian besar sebanyak 15 orang tua responden (65,2%) berumur 31-40 tahun, umur 20-30 tahun sebanyak 2 orang (8,7%) dan umur 41-50 tahun sebanyak 6 orang (26,1%).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Jenis Pekerjaan	frekuensi (n)	Persentase (%)
IRT	14	60,9
Swasta	5	21,7
Wiraswasta	4	17,4
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.2 menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 orang tua responden (60,9%) bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT), pekerjaan swasta sebanyak 5 orang (21,7%) dan pekerjaan wiraswasta sebanyak 4 orang (17,4%).

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Jenis Pendidikan	frekuensi (n)	Persentase (%)
SD	1	4,3
SMP	7	30,4
SMA	14	60,9
DIPLOMA	1	4,3
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.3 menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 orang tua responden (60,9%) berpendidikan SMA, pendidikan SD sebanyak 1 orang (4,3%), pendidikan

SMP sebanyak 7 orang (30,4%) dan pendidikan Diploma sebanyak 1 orang (4,3%).

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak

Tabel 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Jenis Umur anak	frekuensi (n)	Persentase (%)
36 bulan	10	43,5
42 bulan	13	56,5
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.4 menunjukkan sebagian besar sebanyak 13 responden (56,5%) berumur sekitar 42 bulan dan umur 36 bulan sebanyak 10 responden (43,5%).

5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Tabel 5.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Jenis Kelamin	frekuensi (n)	Persentase(%)
Laki-laki	13	56,5
Perempuan	10	43,5
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.5 menunjukkan sebagian besar sebanyak 13 responden (56,5%) berjenis kelamin laki-laki dan jenis kelamin perempuan sebanyak 10 responden (43,5%).

6. Hasil Kuesioner Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Tabel 5.6 Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Penggunaan <i>Gadget</i>	frekuensi (n)	Persentase(%)
Rendah	6	26,1
Sedang	14	60,9
Tinggi	3	13,0
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.6 menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 responden (60,9%) melakukan penggunaan *gadget* kategori sedang, penggunaan *gadget* kategori

rendah sebanyak 6 responden (26,1%) dan penggunaan *gadget* kategori tinggi sebanyak 3 responden (13,0%).

Tabel 5. 7 Aplikasi Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Aplikasi Yang Digunakan	frekuensi (n)	Persentase(%)
Game	12	52,2
Video Youtube	11	47,8
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.7 menunjukkan sebagian besar sebanyak 12 responden (52,2%) melakukan penggunaan aplikasi *gadget* untuk bermain game, dan melakukan penggunaan aplikasi gadget untuk menonton youtube sebanyak 11 responden (47,8%).

Tabel 5. 8 Pengawasan Orang Tua Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Pengawasan Orang Tua	frekuensi (n)	Persentase (%)
Tidak Pernah	1	4,3
Jarang	5	21,7
Sering	17	73,9
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.8 menunjukkan sebagian besar sebanyak 17 responden (73,9%) mendapatkan pengawasan sering dalam bermain *gadget*, sebanyak 5 responden (21,7%) mendapatkan pengawasan jarang dalam bermain *gadget*, dan sebanyak 1 responden (4,3%) mendapatkan pengawasan tidak pernah dalam bermain *gadget*.

Tabel 5. 9 Respon Anak Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Jenis Respon Anak	frekuensi (n)	Persentase (%)
Tidak Peduli	8	34,8
Tidak Menoleh Ketika Di Panggil	8	34,8
Tidak Menjawab Ketika Di Ajak Bicara	3	13,0

Jarang Bermain Bersama Teman	4	17,4
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.9 menunjukkan sebagian besar sebanyak 8 responden (34,8%) memiliki respon tidak peduli, sebanyak 8 responden (34,8%) memiliki respon tidak menoleh ketika di panggil, sebanyak 4 responden (17,4%) jarang bermain bersama teman, dan sebanyak 3 responden (13,0) memiliki respon tidak menjawab ketika diajak bicara.

7. Hasil Kuesioner Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Tabel 5.10 Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Perkembangan	frekuensi (n)	Persentase (%)
Sesuai	9	39,1
Meragukan	14	60,9
Menyimpang	0	0,0
Total	23	100

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.10 menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 responden (60,9%) memiliki perkembangan kategori meragukan dan perkembangan kategori sesuai sebanyak 9 responden (39,1%).

Dari sebagian besar anak yang memiliki perkembangan kategori meragukan, hampir secara keseluruhan tidak dapat melaksanakan tugas perkembangan KPSP pada bagian Gerak kasar serta sosialisasi dan kemandirian.

C. Analisa Bivariat

1. Tabulasi Silang Antar Variabel

Tabel 5.11 Tabulasi Silang Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022

Hubungan antar variabel		Perkembangan (Y)				Total		P-Value
		Sesuai		Meragukan		f (n)	%	
		f (n)	%	f (n)	%			
Penggunaan Gadget (X)	Rendah	2	8,7	4	17,4	6	26,1	0,000
	Sedang	7	30,4	7	30,4	14	60,9	
	Tinggi	0	0,0	3	13,0	3	13,0	
Total		9	39,1	14	60,9	23	100,0	

(Sumber, data penelitian 2022)

Tabel 5.11 diketahui bahwa responden yang memiliki penggunaan *gadget* kategori sedang sebanyak 14 responden (60,9%) menyebabkan perkembangan kategori meragukan sebanyak 7 responden (30,4%).

Dari tabel 5.11 diatas yaitu distribusi data mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang dari total 23 responden dapat diketahui bahwa penggunaan gadget dengan intensitas rendah dengan tingkat perkembangan sesuai berjumlah 2 anak dengan presentase 8,7%, penggunaan gadget dengan intensitas rendah dengan tingkat perkembangan meragukan berjumlah 4 anak dengan presentase 17,4%, penggunaan gadget dengan intensitas sedang dengan tingkat perkembangan sesuai berjumlah 7 anak dengan presentase 30,4%, penggunaan gadget dengan intensitas sedang dengan tingkat perkembangan meragukan berjumlah 7 anak dengan presentase 30,4%, penggunaan gadget dengan intensitas tinggi dengan tingkat perkembangan sesuai berjumlah 0, penggunaan gadget dengan intensitas tinggi dengan tingkat perkembangan meragukan berjumlah 3 anak dengan presentase 13,0%.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan responden sebanyak 23 anak, kemudian dilakukan perhitungan uji Chi Square dengan bantuan program komputersasi SPSS dengan menggunakan metode analisis diperoleh nilai p value sebesar 0,000. Nilai signifikasi (0,05), karena nilai signifikasi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 dalam penelitian ini ditolak sehingga dijumpainya nilai korelasi yang signifikan antara penggunaan gadget dengan

perkembangan anak, maka terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang.

BAB VI

PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden

1. Umur Orang Tua

Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Orang Tua di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022, menunjukkan sebagian besar sebanyak 15 orang tua responden (65,2%) berumur 31-40 tahun, umur 20-30 tahun sebanyak 2 orang (8,7%) dan umur 41-50 tahun sebanyak 6 orang (26,1%). Pada penelitian ini usia orang tua didominasi oleh usia 31-40 tahun, yang mana usia tersebut sudah tergolong cukup matang dalam mengasuh anak, akan tetapi di era yang serba instan menjadikan usia orang tua kurang dalam pengasuhan dan pengawasan anak. Semakin tua umur ibu maka pola pengasuhan dalam pemberian makan dan praktik kesehatan akan semakin baik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yuniarti & Andriyani, 2017), karena semakin tua umur ibu maka dia akan belajar untuk semakin bertanggung jawab terhadap anak dan keluarganya juga semakin banyak pengalaman dan informasi mengenai kesehatan dan gizi keluarga

Perkembangan anak memiliki pola yang teratur, berurutan dan dapat diprediksi sebelumnya (Hurlock, 2012). Setiap tahapan tersebut memerlukan pemahaman dan pemantauan rutin dari orang tua. Hal tersebut berguna untuk menghindari dan mendeteksi secara dini jika terjadi kelainan ataupun keterlambatan perkembangan. Pemantauan perkembangan anak berguna untuk menentukan penyimpangan/hambatan perkembangan anak sejak dini sehingga upaya pencegahan, stimulasi, penyembuhan, serta pemulihan dapat diberikan dengan indikasi yang jelas sedini mungkin yakni pada masa-masa kritis tumbuh kembang anak (Sunanti, F, 2016).

2. Pekerjaan Orang Tua

Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022, menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 orang tua responden (60,9%) bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT). Pada saat usia pra sekolah, anak sangat membutuhkan arahan dan pendampingan dari orang tuanya salah satu faktor yang terpenting adalah faktor ibu atau pengasuh tetap. Ibu atau pengasuh tetap turut menentukan berhasil atau hanya lewat saja perkembangan anak. berdasarkan hasil penelitian (Najihah *et al.*, 2021). Sebagian besar Ibu bekerja sebagai IRT berjumlah 29 orang dengan presentase (34,8%). Pekerjaan ibu juga memiliki hubungan dengan perkembangan anak, ibu bekerja dapat memberikan dampak negatif maupun positif terhadap perkembangan anak. Dampak negatif dari ibu bekerja adalah, kehadiran ibu dalam kehidupan sehari-hari sang anak lebih sedikit dibandingkan dengan ibu yang tidak bekerja, sehingga kesempatan ibu untuk memberikan motivasi dan stimulasi dalam anak melakukan tugas-tugas perkembangan motorik terbatas. Dampak positif dari ibu bekerja terhadap perkembangan anak dapat dilihat dari efek yang didapat apabila anak ditinggalkan di tempat penitipan anak yang memperkerjakan pengasuh terlatih. Anak memiliki interaksi sosial yang baik, perkembangan kognitif yang pesat, serta fisik yang lebih aktif jika dibandingkan dengan anak yang hanya berada di rumah bersama ibunya yang tidak bekerja.

Menurut penelitian Paradis dan rekan-rekan (2009), status pekerjaan orang tua memberikan dampak terhadap pertumbuhan dan perkembangan balita, hal ini berhubungan dengan kesempatan orang tua dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan dan memenuhi kebutuhan dasar balita untuk pertumbuhan, dimana ibu yang bekerja mengurangi

kesempatannya untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan Balita (Sunanti, F, 2016).

3. Pendidikan Orang Tua

Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua di Paud Al-Islah Malang Tahun 2022, menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 orang tua responden (60,9%) berpendidikan SMA. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki tingkat pendidikan menengah dengan jumlah sebanyak 29 responden dengan presentase (63,0%). Pendidikan ibu merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. Karena dengan pendidikan yang baik, maka ibu dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang tumbuh kembang anak yang baik. Pengasuhan atau pola asuh merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan perkembangan anak (Sarah, 2008). Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak. Pola asuh orang tua adalah cara orang tua memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberikan dorongan kepada anak sehari-hari (Yuniarti & Andriyani, 2017).

Pendidikan merupakan salah satu faktor pemudah dalam upaya peningkatan orang tua terhadap kemampuan perkembangan motorik halus anak, dimana pendidikan yang diperoleh akan mempengaruhi pengetahuan dan sikap orang tua, sehingga orang tua akan lebih mudah menerima suatu ide baru. Hal ini berarti bahwa tingkat pendidikan orang tua yang tinggi akan meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan motorik halus yang akan dialami (Nurkholidah, 2020).

B. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Tabel 5.6 menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 responden (60,9%) melakukan penggunaan *gadget* kategori sedang pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang. Penggunaan *gadget* kategori sedang seperti anak usia pra sekolah menggunakan telepon pintar secara terus menerus dan berulang dalam jangka waktu lama (Jafri & Defega, 2020). Menurut (Anggraeni & Hendrizal, 2018) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* pada anak diketahui dari frekuensi penggunaan telepon pintar seperti bermain *game*, melihat video anak dan melihat foto. Anak usia dini termasuk kedalam golden periode yang merupakan masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi satu kali dalam kehidupan. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010), anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pada saat ini akan terjadi pertumbuhan fisik, intelektual, mental dan emosional anak. Otak anak akan berkembang sangat pesat dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas anak. Anak-anak akan merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Periode ini juga merupakan periode kondusif yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku dan kepribadian seorang anak di masa depan. Karena itu pola asuh yang baik dan benar dibutuhkan untuk mendukung tumbuh kembang yang baik (Jafri & Defega, 2020). Untuk itu penggunaan gadget dengan intensitas dan durasi yang tidak terkontrol akan menyebabkan terganggunya proses perkembangan, dikarenakan penggunaan gadget lebih dominan dari pada stimulasi untuk mendukung perkembangannya.

Penelitian ini sejalan dengan dilakukan oleh (Rihlah et al., 2021) menjelaskan anak yang terbiasa menggunakan *gadget* karena durasi penggunaan terlalu lama sekitar 1 - 3 jam per hari, hal ini dapat mengganggu

tumbuh kembang anak karena durasi penggunaan lebih banyak untuk menggunakan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan orang tua atau teman-temannya. Anak usia dini biasanya menggunakan *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak, dan bermain *game*. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu mempengaruhi perkembangan otak, mengurangi interaksi dengan orang lain, anak menjadi malas bergerak dan anak menjadi ketergantungan dengan *gadget*. Anak yang terlalu lama menggunakan *gadget* menyebabkan kecanduan sehingga menurunkan perkembangan sosial dan perkembangan motorik dan bahasa (Sukmawati, 2019).

Beberapa faktor yang menyebabkan anak usia pra sekolah menggunakan *gadget* kategori sedang yaitu usia anak, jenis kelamin anak, umur orang tua, pendidikan dan pekerjaan orang tua. Faktor umur anak seperti berusia sekitar 42 bulan, dimana sudah bisa menggunakan *gadget* tanpa bantuan sehingga mendukung peningkatan penggunaannya apabila tidak ada pengawasan dari orang tua. Faktor jenis kelamin didapatkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sehingga lebih aktif dan memiliki keingintahuan yang lebih tinggi untuk mencoba terutama menggunakan *gadget*. Faktor umur orang tua didapatkan sebagian besar orang tua (ibu dan ayah) responden berusia antara 31-40 tahun dimana usia produktif untuk bekerja sehingga sibuk bekerja yang menyebabkan tidak mengontrol penggunaan *gadget* anak. Faktor pendidikan orang tua didapatkan sebagian besar orang tua responden berpendidikan SMA, sehingga pendidikan tidak memiliki yang menyebabkan masih kurangnya pengetahuan dan informasi tentang bahaya penggunaan *gadget* bagi tumbuh kembang anak sehingga membiasakan anak menggunakan *gadget*. Faktor pekerjaan orang tua sebagian besar ayah responden bekerja sebagai pegawai sehingga sibuk

dengan pekerjaan yang menyebabkan kurangnya pemberian perhatian sehingga anak mencari hiburan dengan menggunakan *gadget*, sedangkan ibu bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT) menyebabkan sibuk mengurus rumah dan untuk menghibur anak dengan memberikan *gadget*

Anak usia pra sekolah yang menggunakan *gadget* kategori sedang diketahui dari anak bisa mengoperasikan *gadget* tanpa panduan dari orang tua, anak bisa membuka aplikasi dan bermain game dalam *gadget*. Berdasarkan data penunjang diketahui bahwa anak setiap hari menggunakan *gadget (smartphone)* dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar apabila menggunakan *gadget*. Anak usia pra sekolah yang sering menggunakan *gadget* menyebabkan kecanduan, kurang bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki sifat tertutup sehingga bisa menurunkan perkembangannya.

1. Aplikasi *Gadget* Yang Digunakan

Tabel 5.7 menunjukkan sebagian besar sebanyak 12 responden (52,2%) melakukan penggunaan aplikasi *gadget* untuk bermain game, dan melakukan penggunaan aplikasi *gadget* untuk menonton youtube sebanyak 11 responden (47,8%). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rihlah et al., 2021). Menjelaskan anak yang terbiasa menggunakan *gadget* karena durasi penggunaan terlalu lama sekitar 1 - 3 jam per hari, hal ini dapat mengganggu tumbuh kembang anak karena durasi penggunaan lebih banyak untuk menggunakan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan orang tua atau teman-temannya. Anak usia dini biasanya menggunakan *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak, dan bermain *game*. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu mempengaruhi perkembangan otak, mengurangi interaksi dengan orang lain, anak menjadi malas bergerak dan anak menjadi ketergantungan dengan *gadget*. Anak yang terlalu lama menggunakan *gadget*

menyebabkan kecanduan sehingga menurunkan perkembangan sosial dan perkembangan motorik dan bahasa (Sukmawati, 2019).

2. Pengawasan Orang Tua

Tabel 5.8 menunjukkan sebagian besar sebanyak 17 responden (73,9%) mendapatkan pengawasan sering dalam bermain *gadget*, sebanyak 5 responden (21,7%) mendapatkan pengawasan jarang dalam bermain *gadget*, dan sebanyak 1 responden (4,3%) mendapatkan pengawasan tidak pernah dalam bermain *gadget*. Menurut penelitian yang dilakukan Agusta (2016) mengemukakan terdapat empat faktor penyebab munculnya adiksi *gadget* pada anak, yaitu: faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal. Faktor internal misalnya kontrol diri yang rendah, rasa bosan; faktor situasional yaitu menggunakan gadget apabila menghadapi situasi yang kurang nyaman, merasa kesepian dan mengalami kejenuhan; faktor sosial karena pengaruh lingkungan anak; dan faktor eksternal yang bukan berasal dari diri individu, terkait dengan paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya Agusta (2016). Kehadiran gadget seolah telah menggantikan posisi orang tua dalam penerapan pola asuh anak. Anak sibuk dengan dunia gadgetnya, sementara itu orang tua juga kurang memperhatikan pengawasan pada anaknya sebagai mestinya. Tidak jarang anak sering menarik diri di dalam kamar bermain gadget, sedangkan orang tua tidak mengetahui apa yang sedang dilihat oleh anak pada gadget (Nurhidayah et al., 2021).

Fenomena terjadi banyak orang tua cenderung membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan, anak tidak dibatasi lama penggunaan gadget (Herentina, 2012). Dalam upaya untuk mempromosikan kesejahteraan anak, perawat perlu bersinergi dengan orangtua untuk melakukan pendampingan dan pengawasan dampak

gadget pada anak (Herentina, 2012). Sangat penting untuk melakukan kajian literature mengenai bagaimana peran peran orangtua dalam pencegahan kecanduan reviewgadget pada anak, sebagai upaya preventif terjadinya adiksi gadget pada anak. Oleh karena itu tujuan studi literatur dengan menggunakan descriptive review ini adalah untuk mengkaji bagaimana peran orangtua dalam upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak (Nurhidayah et al., 2021).

3. Respon Anak

Tabel 5.9 menunjukkan sebagian besar sebanyak 8 responden (34,8%) memiliki respon tidak peduli, sebanyak 8 responden (34,8%) memiliki respon tidak menoleh ketika di panggil, sebanyak 4 responden (17,4%) jarang bermain bersama teman, dan sebanyak 3 responden (13,0) memiliki respon tidak menjawab ketika diajak bicara. Menurut penelitian yang dilakukan Warisyah (2015), dampak negatif dari gadget adalah radiasi gadget yang dapat merusak jaringan neuron dan otak anak; menurunnya keaktifan anak; dan menurunnya kemampuan sosialisasi anak terhadap lingkungannya. Anak menjadi lebih individual dan nyaman bermain gadget, sehingga menimbulkan sikap kurang peduli terhadap teman atau orang lain. Menurut Dewi, (2020) dampak dari gadget bagi anak lainnya adalah anak malas bersosialisasi, akan mengamuk jika tidak diberikan gadget, tidak ingin bermain diluar rumah dan menolak beraktivitas. Orangtua berperan penting dalam mencegah terjadinya adiksi gadget pada anak. Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak. Orangtua berperan untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami adiksi atau kecanduan gadget (Aliya & Irwansyah, 2018). Namun demikian, di era virtual ini, tidak mudah bagi orangtua untuk menjalankan perannya, bahkan banyak orangtua yang abai

atau lalai terhadap peran nya dalam mencegah adiksi gadget pada anak (Aliya & Irwansyah, 2018).

C. Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Tabel 5.10 menunjukkan sebagian besar sebanyak 14 responden (60,9%) memiliki perkembangan kategori meragukan pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang. Dari seluruh jumlah anak yang mengalami perkembangan kategori meragukan, secara keseluruhan belum bisa melakukan tugas perkembangan KPSP pada aspek gerak kasar serta sosialisasi dan kemandirian sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak belum secara optimal sesuai dengan perkembangan yang seharusnya (A. Saputra & Kuntarto, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan dilakukan oleh Garna & Rachmiate (2018) menunjukkan bahwa anak yang mengalami perkembangan meragukan menyebabkan terhambatnya tumbuh kembang anak. Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Pentingnya perkembangan yang sesuai untuk mendukung tumbuh kembang yang berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa (Susanti et al., 2017).

Faktor yang mempengaruhi anak usia pra sekolah mengalami perkembangan kategori meragukan yaitu pekerjaan ibu, pekerjaan ibu juga memiliki hubungan dengan perkembangan anak, ibu bekerja dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Dampak negatif dari ibu bekerja adalah, kehadiran ibu dalam kehidupan sehari-hari sang anak lebih sedikit dibandingkan dengan ibu yang tidak bekerja, sehingga

kesempatan ibu untuk memberikan motivasi dan stimulasi dalam anak melakukan tugas-tugas perkembangan motorik terbatas (Najihah et al., 2021)

Anak usia pra sekolah yang mengalami perkembangan meragukan menyebabkan anak suka menyendiri, mudah menangis, tidak bisa bermain dengan teman-temannya, takut dengan orang lain, malu dan mudah marah. Perkembangan anak usia pra sekolah sebagai proses yang dilalui anak dan bisa dilihat dari perubahan kemampuan yang dimiliki. Pentingnya perkembangan anak usia pra sekolah sebagai tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya. Perkembangan anak usia pra sekolah berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, berbicara, bersosialisasi, tertawa, menahan amarah dan bergerak. Anak usia pra sekolah yang mengalami perkembangan meragukan karena kurangnya stimulus meliputi perhatian orang tua akibat sering menggunakan *gadget*. Hal ini menyebabkan anak yang memiliki perkembangan meragukan menyebabkan tumbuh kembang tidak optimal (Fernando et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian terkait perkembangan anak di Paud Al-Islah Malang termasuk kedalam kategori meragukan berjumlah 14 anak dengan presentase 60,9%, dari hasil pengukuran mengenai perkembangan anak usia pra sekolah dengan menggunakan kuesioner KPSP usia 36 dan 42 bulan dengan jumlah 10 pertanyaan, sebagian besar anak kurang bisa melakukan aspek perkembangan yang ada di dalam pengukuran perkembangan anak menggunakan KPSP, khususnya dalam melakukan gerak motorik kasar, sosial dan kemandirian, berdasarkan hasil wawancara kepada guru paud dan sebagian orang tua anak di sekolah, pembelajaran dirasa kurang efektif dikarenakan selama pandemi Sekolah Paud menggunakan metode online, sehingga mengganggu proses pembelajaran secara langsung, maka banyak

aspek perkembangan anak yang belum terlatih dan kurang stimulasi dari orang tua selama dirumah dan selain itu hal tersebut juga disebabkan karena anak terlalu sering menggunakan gadget untuk bermain selama pembelajaran dirumah. Hal ini sesuai dengan penelitian (Barbara A.D & Syaidah, 2022). Perkembangan dari 28 anak yang dinilai menggunakan KPSP, menunjukkan hanya 9 anak (32%) dengan kriteria sesuai. 10 anak (36%) termasuk ke dalam kriteria meragukan dan terdapat 9 anak (32%) termasuk ke dalam kriteria penyimpangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kepala sekolah RA Ath- Thohiriyah, pembelajaran berlangsung tidak efektif karena selama ini anak – anak melakukan pembelajaran secara online sehingga banyak aspek perkembangan anak yang belum terlatih. Selain itu, hal tersebut juga disebabkan karena kurangnya stimulasi orang tua selama anak di rumah.

D. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Berdasarkan hasil analisis uji *Chi Square* didapatkan $p\text{-value} = (0,000) < (0,05)$ sehingga H_1 diterima, artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang. Hasil tabulasi silang membuktikan bahwa responden yang memiliki penggunaan *gadget* kategori sedang sebanyak 14 responden (60,9%) menyebabkan perkembangan kategori meragukan sebanyak 7 responden (30,4%). Hal ini berarti anak usia pra sekolah yang melakukan penggunaan *gadget* sedang bisa menyebabkan perkembangan meragukan.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Vivi Syofia Sapardi, 2018) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi terlalu lama dan frekuensi berulang-ulang bisa menurunkan perkembangan anak usia pra sekolah. Penggunaan *gadget* terlalu dini pada anak dapat

memberikan dampak negatif bagi proses tumbuh kembang anak. Dampak negatif tersebut mampu menyebabkan anak menjadi pemalu, kurang percaya diri, keterlambatan bahasa, menyendiri dan keras kepala karena kurangnya komunikasi secara langsung dengan lingkungan sekitar (Jafri & Defega, 2020). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rihlah et al., 2021). Menjelaskan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak, dimana dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan mampu menurunkan interaksi sosial anak karena kurangnya interaksi sosial yang dilakukan anak sehingga akan menghambat perkembangannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bisa menghambat perkembangan pada anak usia pra sekolah, dimana semakin sering anak menggunakan *gadget* akan menghambat perkembangan bahasanya dan perkembangan sosial karena penggunaan *gadget* menyebabkan anak asik sendiri sehingga tidak aktif untuk melakukan sosialisasi atau berbicara dengan orang tua atau orang lain. Dampak anak terlalu sering menggunakan *gadget* seperti penurunan interaksi dengan lingkungan sekitar dan anak tidak mau berbicara dengan orang lain sehingga menghambat perkembangannya.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan dan diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Untuk data umum peneliti hanya menganalisis mengenai usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pekerjaan saja, dan harusnya peneliti menambahkan terkait status ekonomi serta pernahkah

kunjungan/memeriksakan ke layanan kesehatan anak/pemeriksaan anak.

2. Jumlah populasi yang digunakan peneliti hanya sampai tahun ajaran 2021-2022, yang mana akan selalu berubah-ubah di tahun berikutnya.
3. Pemeriksaan KPSP pada anak yang mengalami perkembangan meragukan seharusnya dilaksanakan sebanyak dua kali, terhitung dua minggu dari dilakukannya pemeriksaan pertama, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian, maka peneliti hanya melakukan satu kali pemeriksaan.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tentang hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah, menyimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *gadget* kategori sedang pada sebagian besar anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang sebanyak 14 anak dengan presentase (60,9%)
2. Perkembangan kategori meragukan pada sebagian besar anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang sebanyak 14 anak dengan presentase (60,9%)
3. Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di Paud Al-Islah Malang didapatkan $p\text{-value} = (0,000) < (0,05)$.

B. Saran

1. STIKES Widyagama Husada

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian khususnya pada bidang kesehatan (keperawatan), dan memperbanyak referensi atas kepustakaan keperawatan khususnya yang membahas pentingnya kontrol penggunaan penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah.

2. Guru Paud Al-Islah Malang

Memberikan informasi kepada orang tua agar bisa mencegah anak usia pra sekolah kecanduan dalam penggunaan *gadget* dengan tidak memberikan atau membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Mengetahui faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *gadget* dan perkembangan anak seperti pola asuh orang tua dan pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* pada anak usia pra sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). The Effect of Gadget Use on The Social Life of High School Students. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Ayu, I. M., Titik, R., & Yuli, S. (2020). Preschoolers' mental health status based on their mobile gadget usage. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1), 8–14. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012054>
- Barbara A.D, M., & Syaidah, A. I. (2022). Skrining Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun dengan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Jurnal Asuhan Ibu Dan Anak*, 7(1), 37–44.
- Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga. (2016). Pedoman pelaksanaan Stimulasi deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak. *Kementerian Kesehatan RI*, 53–82.
- Drs. Tjetjep Samsuri, M. P. (2003). Kajian Teori , Kerangka Konsep Dan Hipotesis dalam Penelitian. *KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS DALAM PENELITIAN*, 1–7. http://repository.unp.ac.id/1656/1/TJEJEP_SAMSURI_209_03.pdf
- Fernando, F., Etriyanti, E., & Pebrina, M. (2019). Hubungan Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia Batita. *Jik- Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(2), 140. <https://doi.org/10.33757/jik.v3i2.144>
- Fransisca, D., & Yusuf, R. N. (2020). Relationship Ofstimulationofparents Toward the Developmentofspeechand Language Childrenatbatita Age. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11(2), 11–24. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- Garna, H., & Rachmiatie, A. (2018). *Jurnal Stikes Muhammadiyah Ciamis : Jurnal Kesehatan Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Psikososial Di Taman Kanak-Kanak*. 5, 80–91.
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83.
- Junaidi, R., Susanti, F., Tinggi, S., Eknomi, I., & Kbp, ". (2017). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Uptd Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Manajemen Dan Informasi*, 2(3), 13.
- Mulyani, D. & S. (2007). Metadata, citation and similar papers at core.ac.u 1. *Pembagian Harta Waris Dalam Adat Tionghoa Di Kecamatan Ilir Timur I Kota*

- Palembang, 1(14 June 2007), 1–13.
<https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>
- Najihah, K., Dwijayanti, N., Studi Kesehatan Masyarakat Institut Kesehatan Helvetia, P., & Studi Keperawatan Institut Kesehatan Helvetia, P. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak di Gampong Cot Mesjid Kecamatan Lhueng Bata Kota Banda Aceh Factors Affecting the Growth of Children in Gampong Cot Mesjid Lhueng Bata Banda Aceh City. *Jurnal Kesmas Jambi*, 5(2), 36–44.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12.
<https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Nurkholidah. (2020). Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Tumbuh Kembang Anak Usia 1-3 tahun di Desa Kayu Laut Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*, 5(2), 1–8. <https://jurnal.unar.ac.id/index.php/health/article/download/271/195/>
- Patel. (2019). *Title*. 9–25.
- Ramli. (2020). *Penanganan anak speech delay menggunakan metode bercerita di kb al-azkia purwokerto utara kabupaten banyumas*.
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55.
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Prasekolah. *Repository Unja*, 1–14.
<https://repository.unja.ac.id/11182/>
- Saputra, S., Suryani, K., Pranata, L., Katolik, U., Charitas, M., Palembang, S., & Age, G. (2021). Pengalaman Ibu Bekerja Terhadap Tumbuh Kembang Anak Prasekolah. *Indonesian Journal Of Healath and Medical*, 1(2), 151–163.
<http://ijohm.rcipublisher.org/index.php/ijohm/article/view/25/22>
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *Journal Obsesi*, 3(1), 51–60.
<https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/204/207>
- Sunanti, F, N. (2016). Karakteristik Orang Tua dan Perkembangan Balita Usia 12-59 Bulan. *Jurnal Care*, 4(3), 50–61.
- Susanti, H. D., Arfamaini, R., Sylvia, M., Vianne, A., D, Y. H., D, H. L., Muslimah,

- M. muslimah, Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., ... Aryanta, I. R. (2017). Title. *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*
- Vivi Syofia Sapardi. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu, XII(80)*, 137–145.
- Wati, D. R., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Belas, T. (n.d.). *GADGET DAN PENGARUHNYA PADA KETERLAMBATAN BERBICARA (SPEECH DELAY) PADA ANAK USIA DINI : LITERATURE REVIEW GADGETS AND THEIR EFFECT ON SPEECH DELAY IN EARLY CHILDREN : LITERATURE REVIEW. 2(2)*, 228–233.
- Widodo, W., Sudibyoy, E., Suryanti, Sari, D. A. P., Inzanah, & Setiawan, B. (2020). The effectiveness of gadget-based interactive multimedia in improving generation z's scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 9(2)*, 248–256. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23208>
- Yuniarti, S., & Andriyani, M. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Di R . A Almardiyah Rajamandala Bulan Juli 2016. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 103–111. <http://lppm.unjani.ac.id/wp-content/uploads/2018/10/103-111-Sri-Yuniarti-STIKES-A-Yani.pdf>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner *Gadget*

Tanggal Pemeriksaan : 2022 (diisi oleh peneliti)

[IDENTITAS RESPONDEN]

A. Identitas Anak

No Responden : (diisi oleh peneliti)

TTL :,

Usia : tahun, bulan

Jenis Kelamin : L / P *) lingkari salah satu

BB Lahir : gram

Lama Kehamilan :

Riwayat kesehatan :

- Gangguan pendengaran
 - Gangguan penglihatan
- Berilah tanda (x) jika tidak pernah, tanda (√) jika pernah

B. Identitas Orang Tua

Usia Ibu : tahun Usia Ayah :

Pendidikan : Pendidikan :

Pekerjaan : Pekerjaan :

Alamat : No. Telepon :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda [√] pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.

1. Apakah anak pernah menggunakan gadget?
 - Tidak pernah
 - Pernah
2. Jika pernah menggunakan gadget, sejak usia berapa anak menggunakan gadget?
..... tahun bulan
3. Gadget jenis apa yang biasa digunakan anak? (bisa pilih >1)
 - Handphone
 - Smartphone
 - Tablet
 - Laptop
 - Blackberry
 - Video game
4. Seberapa sering anak menggunakan gadget? (pilih salah satu)
 - 1 hari/minggu
 - 2 hari/minggu
 - 3 hari/minggu
 - 4 hari/minggu
 - 5 hari/minggu
 - 6 hari/minggu
 - Setiap hari
5. Dalam satu hari berapa kali anak menggunakan gadget?
 - 1 kali/hari
 - 2 kali/hari
 - 3 kali/hari
 - 4 kali/hari
 - 5 kali/hari
 - 6 kali/hari
 - >7 kali/hari/setiap waktu
6. Berapa lama anak menggunakan gadget dalam satu waktu?
 - 1-10 menit/hari

- 11-20 menit/hari
 - 21-30 menit/hari
 - 31-40 menit/hari
 - 41-50 menit/hari
 - 51-60 menit/hari
 - >60 menit/hari
7. Aplikasi apa yang biasanya digunakan anak? (bisa pilih >1)
- Game / permainan Sebutkan :
 - Belajar membaca
 - Belajar menulis
 - Puzzle
 - Video Sebutkan :
 - Lainnya :
8. Apakah anak menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua/ pengasuh anak?
- Tidak pernah
 - Jarang
 - Sering
9. Ketika anak menggunakan gadget, apa respon yang diberikan anak terhadap lingkungan sekitar? (bisa pilih >1)
- Tidak peduli dengan lingkungan sekitar
 - Tidak menoleh ketika dipanggil
 - Tidak menjawab ketika diajak bicara
 - Jarang bermain bersama teman-temannya
 - Marah ketika diganggu atau gadgetnya diambil
 - Suka menyendiri
 - Malas makan dan/atau minum susu

Keterangan :

- Pertanyaan no 4 – 6 untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget.
- Pertanyaan yang lain untuk mengetahui informasi pendukung dalam penelitian ini.

Kategori	Frekuensi Mingguan	Frekuensi Harian	Durasi	Total Skor
Rendah	1-3hari/minggu skor: 1	1-3 kali/hari skor: 1	1-30 menit/hari skor: 1	3
Sedang	4-6 hari/minggu skor: 2	4-6 kali/hari skor: 2	31-60 menit/hari skor: 2	6
Tinggi	Setiap hari skor: 3	≥ 7 kali/hari/setiap waktu skor: 3	>60 menit/hari skor: 3	9


Pengkodean untuk intensitas penggunaan gadget:

1= skor 3-5 (rendah)

2= skor 6-7 (sedang)

3= skor 8-9 (tinggi)

Lampiran 2 Kuesioner Perkembangan

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan				
(36 Bulan)				
Anak dipangku ibunya/pengasuh ditepi meja periksa				
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 4 buah kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuhkan kubus itu?	Gerak Halus	Ya	Tidak
2.	Apakah anak dapat menyebut 2 diantara gambar- gambar ini tanpa bantuan?  (menyebut dengan suara binatang tidak ikut dinilai)	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
3.	Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petuniuk?	Gerak Halus	Ya	Tidak
4.	Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petuniuk?	Gerak Halus	Ya	Tidak
Tanya ibu				
5.	Dapatkah anak menggunakan 2 kata berangkai pada saat berbicara seperti "minta minum", "mau tidur"? "Terimakasih" dan "Dadag" tidak ikut dinilai	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak

6.	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri?	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
8.	Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di lantai". "Letakkan kertas ini di kursi". "Berikan kertas ini kepada ibu".	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
9.	Dapatkah anak melaksanakan ketiga perintah tadi? Letakkan selebar kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati bagian lebar kertas dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	Ya	Tidak
Berdirikan anak				
10.	Beri bola tenis. Minta anak melemparkan kearah dada anda. Dapatkah anak melempar bola lurus ke arah perut atau dada anda dari jarak 1,5 meter?	Gerak Kasar	Ya	Tidak

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan				
(42 Bulan)				
Anak dipangku ibunya/pengasuh ditepi meja periksa				
1.	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?	Gerak Halus	Ya	Tidak
2.	Beri pensil dan kertas. Buatlah lingkaran di atas kertas tersebut.Minta anak menirunya. Dapatkah anak menggambar lingkaran?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
Tanya ibu/Pengasuh				
3.	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri?	Gerak Halus	Ya	Tidak
4.	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Halus	Ya	Tidak
5.	Apakah anak dapat mencuci tangannya sendiri dengan baik setelah makan?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
6.	Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya? (misal: ular tangga, petak umpet, dll)	Sosialisasi dan Kemandirian	Ya	Tidak
7.	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Gerak Kasar	Ya	Tidak
Minta anak untuk berdiri				

8.	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Bicara dan Bahasa	Ya	Tidak
9.	Letakkan selembor kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	Ya	Tidak

Interpretasi hasil KPSP :

- f. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - c. Jawaban Ya, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - d. Jawaban Tidak, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh anak tidak tahu.
- g. Jumlah jawaban 'Ya' = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya sesuai (S).
- h. Jumlah jawaban 'Ya' = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M).
- i. Jumlah jawaban 'Ya' = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P).
- j. Untuk jawaban 'Tidak', perlu dirinci jumlah jawaban 'Tidak' menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).

Lampiran 3 Pengantar Informed Consent

PENGANTAR *INFORMED CONSENT*

Dengan hormat :

Nama : Ayub Danna Wandella

NIM : 1810.14201.615

Status : Mahasiswa Program Ners STIKES Widyagama Husada Malang

Tujuan: Ingin mengadakan penelitian dengan judul Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Al-Islah Malang

Apabila anda tidak keberatan, mohon mengisi lembar pernyataan *Informed Consent* (terlampir). Adapun identitas, hasil kuesioner dan hasil pemeriksaan tekanan darah anda kami jaga kerahasiaannya.

Malang, 11 Agustus 2022

Peneliti

Ayub Danna Wandella

NIM: 1810.14201.615

Lampiran 4 Surat Persetujuan Menjadi Responden

SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya telah membaca lembar permohonan persetujuan penelitian dan mendapatkan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul **Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Al-Islah Malang**

Saya mengerti bahwa saya akan diminta menjawab pertanyaan tentang informasi pekerjaan, Saya mengerti bahwa resiko yang akan terjadi dalam penelitian ini tidak ada. Apabila ada pertanyaan yang menimbulkan responden emosional, maka penelitian ini akan dihentikan.

Saya mengerti bahwa catatan mengenai data penelitian ini akan dirahasiakan. Informasi mengenai identitas saya tidak akan ditulis pada instrument penelitian dan akan disimpan secara terpisah serta terjamin kerahasiaannya.

Saya mengerti saya berhak menolak untuk berperan serta dalam penelitian ini atau mengundurkan diri dari penelitian setiap saat tanpa adanya sanksi atau kehilangan hak-hak saya.

Saya telah diberi kesempatan untuk bertanya mengenai peran serta saya dalam penelitian ini, dan telah dijawab serta dijelaskan secara memuaskan. Saya secara sukarela dan sadar menyatakan bersedia berperan serta dalam penelitian ini dengan menandatangani Surat Persetujuan Menjadi Responden/ subyek Penelitian.

Malang,

Peneliti

Responden

(Ayub Danna Wandella)

()

Lampiran 5. Uji Validitas dan Realibilitas

Correlations

		gadget1	gadget2	gadget3
gadget1	Pearson Correlation	1	.335	.378
	Sig. (2-tailed)		.101	.062
	N	25	25	25
gadget2	Pearson Correlation	.335	1	.804**
	Sig. (2-tailed)	.101		.000
	N	25	25	25
gadget3	Pearson Correlation	.378	.804**	1
	Sig. (2-tailed)	.062	.000	
	N	25	25	25
total	Pearson Correlation	.726**	.854**	.874**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000
	N	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.742	3

Lampiran 6. Uji Chi-Square

Uji Chi Square Crosstabs

Penggunaan Gadget (X) * Perkembangan (Y) Crosstabulation

			Perkembangan (Y)		Total
			Meragukan	Sesuai	
Penggunaan Gadget (X)	Rendah	Count	4	2	6
		% of Total	17.4%	8.7%	26.1%
	Sedang	Count	7	7	14
		% of Total	30.4%	30.4%	60.9%
	Tinggi	Count	3	0	3
		% of Total	13.0%	0.0%	13.0%
Total		Count	14	9	23
		% of Total	60.9%	39.1%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)
Pearson Chi-Square	12.708 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	13.743	2	.000
N of Valid Cases	23		

a. 4 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.17.

Lampiran 7. Output Data Karakteristik Responden

Umur ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	8.7	8.7	8.7
	2.00	15	65.2	65.2	73.9
	3.00	6	26.1	26.1	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Pekerjaan ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	14	60.9	60.9	60.9
	2.00	5	21.7	21.7	82.6
	3.00	4	17.4	17.4	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Pendidikan ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	4.3	4.3	4.3
	2.00	7	30.4	30.4	34.8
	3.00	14	60.9	60.9	95.7
	4.00	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Umur anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	10	43.5	43.5	43.5
	2.00	13	56.5	56.5	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Jenis kelamin anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	56.5	56.5	56.5
	2.00	10	43.5	43.5	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Lampiran 8. Output Distribusi Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan

Penggunaan Gadget (X)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	6	26.1	26.1	26.1
	Sedang	14	60.9	60.9	87.0
	Tinggi	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Penunjang Gadget 1 Pernah Menggunakan Gadget/Tidak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	23	100.0	100.0	100.0

Penunjang Gadget 2 Sejak Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	13.0	13.0	13.0
	2.00	20	87.0	87.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Penunjang Gadget 3 Jenis Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	13	56.5	56.5	56.5
	2.00	10	43.5	43.5	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Penunjang Gadget 4 Aplikasi Yang Digunakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	12	52.2	52.2	52.2
	5.00	11	47.8	47.8	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Penunjang Gadget 5 Pengawasan Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	4.3	4.3	4.3
	2.00	5	21.7	21.7	26.1
	3.00	17	73.9	73.9	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

**Penunjang Gadget 6
Respon Anak**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	8	34.8	34.8	34.8
	2.00	8	34.8	34.8	69.6
	3.00	3	13.0	13.0	82.6
	4.00	4	17.4	17.4	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Perkembangan (Y)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Meragukan	14	60.9	60.9	60.9
	Sesuai	9	39.1	39.1	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Lampiran 9. Tabulasi Data Penelitian

PENGUNAAN GADGET						
NO	P4	P5	P6	TOTAL	KATEGORI	CODING
1	3	3	2	8	Tinggi	3
2	2	2	2	6	Sedang	2
3	2	2	1	5	Rendah	1
4	2	3	2	7	Sedang	2
5	3	2	3	8	Tinggi	3
6	3	3	3	9	Tinggi	3
7	3	2	2	7	Sedang	2
8	3	1	2	6	Sedang	2
9	3	3	1	7	Sedang	2
10	3	1	3	7	Sedang	2
11	2	2	2	6	Sedang	2
12	2	2	2	6	Sedang	2
13	3	2	1	6	Sedang	2
14	1	3	2	6	Sedang	2
15	2	2	1	5	Rendah	1
16	3	3	1	7	Sedang	2
17	2	3	1	6	Sedang	2
18	1	2	2	5	Rendah	1
19	1	2	1	4	Rendah	1
20	3	1	1	5	Rendah	1
21	2	2	1	5	Rendah	1
22	3	3	1	7	Sedang	2
23	2	2	2	6	Sedang	2

**DATA TAMBAHAN PENGUNAAN
GADGET**

NO	P1	P2	coding	P3	P7	P8	P9
1	2	24	2	2	5	3	3
2	2	24	2	2	5	3	1
3	2	30	2	2	1	3	4
4	2	12	1	2	1	3	3
5	2	24	2	2	5	2	1
6	2	30	2	1	5	2	2
7	2	24	2	2	5	3	2
8	2	12	1	1	1	3	4
9	2	24	2	1	5	3	3
10	2	24	2	1	5	3	1
11	2	24	2	1	1	3	2
12	2	30	2	1	1	2	2
13	2	24	2	1	1	3	1
14	2	24	2	1	1	3	2
15	2	30	2	2	1	1	2
16	2	30	2	2	1	3	1
17	2	24	2	2	5	3	4
18	2	24	2	2	5	3	2
19	2	24	2	1	1	3	1

Keterangan

- P1
1 tidak pernah
2 pernah
- P2
1 12- 18 bulan
2 24-30 bulan
- P3
1 handphone
2 smatrphone
- P7
1 game
2 membaca
3 menulis
4 puzzle
5 video
- P8
1 tidak pernah
2 jarang
3 sering
- P9

20	2	18	1	1	1	2	2
21	2	24	2	1	1	2	4
22	2	30	2	1	5	3	1
23	2	24	2	1	5	3	1

- 1 tidak peduli
 2 tidak menoleh
 3 tidak menjawab
 4 jatang bermain

KPSP

KPSP													
No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	Kategori	Coding
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1		7	Meragukan	2
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9	Sesuai	1
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1		8	Meragukan	2
4	1	1	0	1	1	1	0	1	1		7	Meragukan	2
5	1	1	0	1	1	1	0	1	1		7	Meragukan	2
6	1	1	0	1	1	1	0	1	1		7	Meragukan	2
7	1	1	0	1	1	1	0	1	1		7	Meragukan	2
8	1	1	0	1	1	1	0	1	1		7	Meragukan	2
9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9	Sesuai	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9	Sesuai	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Sesuai	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Sesuai	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9	Sesuai	1
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	Meragukan	2
16	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	Meragukan	2
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	Meragukan	2
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	Meragukan	2
19	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	Meragukan	2
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9	Sesuai	1
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	Sesuai	1
22	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	Meragukan	2
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9	Sesuai	1

Keterangan:

1: Sesuai

2: Meragukan

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Pembukaan



Gambar 2. Penjelasan pengisian



Gambar 3. Pengisian kuesioner



Gambar 4. Pengisian kuesioner

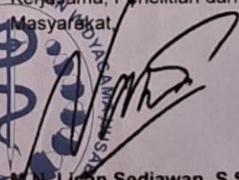


Gambar 5. Tugas KPSP





Gambar 6. Tugas KPSP

Lampiran 11. Surat Studi Pendahuluan

	YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN INDONESIA WIDYAGAMA SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES) WIDYAGAMA HUSADA SK MENDIKNAS RI NOMOR 130/D/0/2007 D-3 Kebidanan * S-1 Kesehatan Lingkungan * Pendidikan Profesi Ners	
	<hr/>	
Nomor	: 1065/A-1/STIKES/IV/2022	
Lampiran	: Proposal Penelitian	
Perihal	: Studi Pendahuluan	
<p>Kepada Yth. Kepala Sekolah PAUD Al-Islah Di Kabupaten Malang</p>		
<p>Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Penelitian bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ners tahap Profesi Tahun Akademik 2021/2022. Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi:</p>		
Nama	: Ayub Danna Wandella	
NIM	: 181014201615	
Program Studi	: Pendidikan Ners	
Alamat	: Jalan Mawar 1, Rt/Rw: 01/01, Dusun Krajan, Desa Asrikaton, Kec. Pakis	
<p>Untuk melaksanakan Survei, Observasi, dan Penelitian dengan kegiatan sebagai berikut:</p>		
Waktu Pelaksanaan	: 24-31 Mei 2022	
Lokasi	: PAUD Al-Islah	
Maksud/Tujuan	: Studi Pendahuluan	
<p>Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih</p>		
<p style="text-align: right;">Malang, 12 April 2022</p>		
<p style="text-align: right;">STIKES Widyagama Husada, Wakil Ketua III Bidang Kehumasan, Kerjasama, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat</p>		
<p style="text-align: center;">  M. N. Lisan Sediawan, S.Sos., MM NDP. 2003.10 </p>		
<hr/> <p>Kampus B Jl. Taman Borobudur Indah 3A Malang Kampus A Jl. Sudimoro 16, Malang Jawa Timur, Telp : (0341) 406150 Fax : (0341) 471277 Website : www.widyagamahusada.ac.id</p>		

Lampiran 12. Surat Izin Penelitian


YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN INDONESIA WIDYAGAMA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)
WIDYAGAMA HUSADA
SK MENDIKNAS RI NOMOR 130/D/0/2007
 D-3 Kebidanan * S-1 Kesehatan Lingkungan * Pendidikan Profesi Ners


STIKES WIDYAGAMA HUSADA

Nomor : 1560/A-1/STIKES/VIII/2022
 Lampiran : Proposal Penelitian
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah Paud Al-Islah
 Di tempat

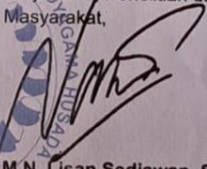
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Penelitian bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ners STIKES Widyagama Husada Malang Tahun Akademik 2021/2022. Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi:


Nama : Ayub Danna Wandella
 NIM : 181014201615
 Program Studi : Pendidikan Ners
 Alamat : Jalan. Mawar 1, Rt/Rw: 01/01, Dusun Krajan, Desa Asrikaton, Kec. Pakis
 Judul Penelitian : Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Al-Islah

Untuk melaksanakan Survei, Observasi, dan Penelitian dengan kegiatan sebagai berikut:
 Waktu Pelaksanaan : 07-14 September
 Lokasi : Paud Al-Islah
 Maksud/Tujuan : Izin Penelitian

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih

Malang, 5 Agustus 2022
 Wakil ketua Ke III Bidang Kehumasan,
 Kerjasama Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat,


M.N. Lisan Sediawan, S.Sos., MM
 NDP. 2003.10



Kampus B Jl. Taman Borobudur Indah 3A Malang
 Kampus A Jl. Sudimoro 16, Malang
 Jawa Timur, Telp : (0341) 406150 Fax : (0341) 471277
 Website : www.widyagamahusada.ac.id

Lampiran 13. Lembar Konsultasi

NO	TANGGAL	KEGIATAN DAN SARAN	PARAF DOSEN
1.	$\frac{09}{10}$ 2021	- Konsultasi judul proposal	
2.	$\frac{08}{10}$ 2021	- Konsultasi bab 1, spiderweb, dan jurnal terkait (Memperbaiki penulisan (ada beberapa terbalik) (Tujuan khusus kurang tepat).	
3.	$\frac{19}{10}$ 2021	- Konsultasi bab 1 (Lanjut bab 2 - bab 4).	
4.	$\frac{14}{03}$ 2022	Konsultasi bab 1, bab 2, bab 3, bab 4. (Menambahkan frekuensi pada variabel penggunaan gadget)	
5.	$\frac{31}{03}$ 2022	Konsultasi proposal (Melengkapi / memperjelas kuesioner + cara interpretasi) + Acc.	

Nama Mahasiswa : Ayub Danna Wandela
 NIM : 181019201615
 Program Studi : S1. Pendidikan Ners
 Pembimbing 1/2 : Pembimbing I

Kampus B Jl. Taman Borobudur Indah 3A Malang
 Kampus A Jl. Sudimoro 16, Malang
 Jawa Timur, Telp : (0341) 406150 Fax : (0341) 471277
 Website : www.widyagamahusada.ac.id



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN INDONESIA WIDYAGAMA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)

WIDYAGAMA HUSADA

SK MENDIKNAS RI NOMOR 130/DI/2007

D-3 Kebidanan * S-1 Kesehatan Lingkungan * Pendidikan Profesi Ners



FORM KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa :

NIM :

Program Studi :

Pembimbing 1/2 : Pembimbing I

NO	TANGGAL	KEGIATAN DAN SARAN	PARAF DOSEN
	23/05 2022	Konsultasi hasil studi pendahuluan, penambahan isi bab II, perbaikan kerangka konsep. (Perbaikan/perubahan variabel dependen)	
	30/05 2022	Konsultasi hasil penempohan isi bab II, latar belakang, penyusunan kuesioner, perkembangan bahasa. (Merubah variabel perkembangan bahasa menjadi perkembangan)	
	06/07 2022	Konsultasi proposal revisi pada penambahan isi, latar belakang, penyusunan penyusunan kuesioner. (Acc proposal)	
	7/7 2022	Cek analisis, teori perkembangan, alat ukur sampel yang digunakan, dll	
	7/7 2022	ubah variabel dependen menjadi perkembangan secara umum	
	7/7 2022	Finishing + acc proposal.	



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN INDONESIA WIDYAGAMA

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)

WIDYAGAMA HUSADA

SK MENDIKNAS RI NOMOR 130/D/0/2007

D-3 Kebidanan * S-1 Kesehatan Lingkungan * Pendidikan Profesi Ners



FORM KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ayub Danna Wardella
 NIM : 181019201615
 Program Studi : S1. Pendidikan Ners
 Pembimbing 1/2 : Pembimbing 2

NO	TANGGAL	KEGIATAN DAN SARAN	PARAF DOSEN
1.	19 10 2021	- Konsultasi bab 1 (.Tambah literatur review penelitian serupa) (.Tambah angka kejadian di Indonesia) (.Spesifik terkait sampel yang diambil)	
2.	22 12 2021	- Gunakan Mendeley - @ Jurnal nasional & Internasional - Perbaiki Penulisan sesuai yg ditandai - Matangkan terkait variabel ← Spekes delay Penggunaan Balok	
3.	1 03 2022	- Konsultasi bab 1, bab 2, bab 3. (Perbaiki penulisan, dapus, lengkapi hingga bab 4).	
4.	31 03 2022	konsultasi bab 1, bab 2, bab 3, bab 4. C	
5.	07 09 2022	ada Uji Pra proposal	



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN INDONESIA WIDYAGAMA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)

WIDYAGAMA HUSADA

SK MENDIKNAS RI NOMOR 130/DI/0/2007

D-3 Kebidanan * S-1 Kesehatan Lingkungan * Pendidikan Profesi Ners



FORM KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa :

NIM :

Program Studi :

Pembimbing 1/2 : Pembimbing II

NO	TANGGAL	KEGIATAN DAN SARAN	PARAF DOSEN
1.	<u>23</u> <u>05</u> 2022	Konsultasi kelengkapan proposal, menjabarkan teknis keeselonan yang akan di berikan, mengulas variabel dependen. (Saran untuk merubah variabel dependen).	
2.	<u>31</u> <u>05</u> 2022	Konsultasi kelengkapan proposal, revisi pada bagian definisi operasional (variabel dependen), per. memperbaiki pengumpulan kDSP usia 36-42 tahun.	
3.		Cek penulisan, teh perkembangan, Alat ukur, Sampel yg mau digunakan, dll.	
4.		Ubah variabel dependen menjadi perkembangan secara umum.	
5.	<u>7</u> <u>7</u> 2022	Finishing & ace Uji Proposal.	

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ayub Danna Wandella

NIM : 181014201615

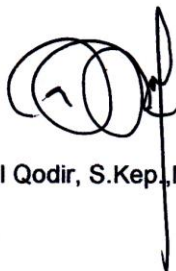
Program Studi : Pendidikan Ners STIKES Widyagama Husada Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya sendiri bukan merupakan mengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Malang, 26 Agustus 2022

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Ners



(Abdul Qodir, S.Kep.,Ns.,M.Kep)

Yang membuat pernyataan



(Ayub Danna Wandella)

Lampiran 14. Curriculum Vitae**CURRICULUM VITAE**

AYUB DANNA WANDELLA

MALANG, 08 JANUARI 1999

MOTTO : “Barang Siapa Yang Bersungguh-sungguh, Maka Ia Akan Berhasil”

Riwayat Pendidikan

SD Negeri Asrikaton 1 Lulus Tahun 2011

SMP An-nur Lulus Tahun 2014

SMA An-nur Lulus Tahun 2017

Pendidikan Ners STIKES Widyagama Husada Malang