Jurnal Pustaka Keperawatan
Jurnal Pusat Akses Kajian Keperawatan
Vol. 1. No. 1 (2022) 27-33
E ISSN : 0000.0000

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo

Dewi Narullita[1],
[1]D3 Keperawatan, Akademi Keperawatan Setih Setio
dewi_narullita@yahoo.co.id

Abstract

Based on the results of the 2018 Basic Health Research (RISKESDAS), it was reported that the socio-emotional development of Indonesian children increased to 69.9% but was lower than Vietnam 91.2%, Kazakhtan 82.1%, and Thailand 79.4%. Children's social development will experience delays if the triggering factors are not addressed immediately. One of the triggering factors that can affect children's social development is the child's habit of using gadgets. This study aims to determine the relationship between the use of gadgets on the personal social development of preschool (3-6 years) in the Work Area of the Rimbo Tengah Health Center, Bungo Regency. This research design uses a quantitative approach. Sampling was done by purposive sampling technique where the number of samples in this study were 96 respondents. The results of this study indicate that there is a significant relationship between the use of gadgets to the personal social development of preschool (3-6 years. Personal Social development is a very important development in the development stage of preschool children (3-6 years).

Keywords: Gadget, Personal Social Development

Abstrak

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, dilaporkan bahwa perkembangan sosial emosional anak Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan mengalami keterlambatan apabila faktor pencetusnya tidak segera diatasi .Salah satu faktor pencetus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab.Bungo. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dimana jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 96 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) Perkembangan personal sosial merupakan perkembangan yang sangat penting dalam tahap tumbuh kembang anak terutama pada anak usia prasekolah.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan Personal Sosial

© 2022 Jurnal Pustaka Keperawatan

1. Pendahuluan

Anak dengan usia 3-6 tahun ini adalah tahapan periode yang sangat kondusif dalam tumbuh kembang anak terkait kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Rentang usia ini juga sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di

Submitted : 27-05-2022 | Reviewed : 17-06-2022 | Accepted : 23-06-2022

masa depan (Dorlina, 2011 dalam Wulandari, Ichsan dan Romadhon, 2016). Menurut imron (2017), Usia pra sekolah merupakan masa dimana anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya di sekolah. Pada masa inilah mulai terbentuk karakter anak, salah satunya yaitu sosial atau pergaulan[1].

Stimulasi sangat penting pada usia 3-6 tahun untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuh, sekaligus juga memberi rangsangan terhadap perkembangan otak [2]. Kenyataannya banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia prasekolah. Orang tua tidak menyadari bahwa pola asuh yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Orang tua banyak dengan sengaja memberikan dan membiarkan anak mereka yang berusia 3-6 tahun bermain *gadget* yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel [3].

Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada [4]. Menurut Susanto (2011), perkembangan sosial merupakan sebuah pencapaian dari kematangan seseorang dalam berhubungan sosial serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Pada aspek sosial, anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya, baik dengan teman sebaya ataupun dengan orang lain di luar lingkungan rumahnya, serta kemampuan anak dalam mentaati setiap peraturan dan norma yang berlaku [5]. Menurut Yusuf (2017), perkembangan sosial adalah suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama. Pada anak usia prasekolah ini, perkembangan sosial sangat dibutuhkan, karena merupakan kunci awal anak mampu menjalani kehidupan bermasyarakat kedepannya [6].

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 (2006) mengemukakan bahwa Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering muncul pada anak usia prasekolah [7], [8].

Menurut Hurlock (2002), apabila anak mengalami gangguan pada perkembangan sosial, maka dikhawatirkan anak akan sulit dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian dalam berpikir dan berperilaku, serta gangguan dalam pembentukan konsep dirinya Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi [4].

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, dilaporkan bahwa perkembangan sosial emosional anak Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan mengalami keterlambatan apabila faktor pencetusnya tidak segera diatasi [9]. Salah satu faktor pencetus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget*. Hal tersebut didukung oleh penelitian, yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016), bahwa kebiasaan bermain *gadget* akan mempengaruhi perkembangan sosial anak [3].

Berdasarkan data dari Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2017) bahwa Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Indonesia termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2017 itu menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia memiliki *smartphone* dengan persentase 66,31%. Pengguna *gadget* dari segi usia adalah anak dan remaja dengan jumlah yaitu 65,34% [10].

Menurut Fajriana (2015), sejak tahun 2013 72% anak usia dibawah 8 tahun sudah mulai menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*,

Submitted : 27-05-2022 | Reviewed : 17-06-2022 | Accepted : 23-06-2022

tablet, dan *ipod* sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan tablet atau *smartphone* setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih berapa di angka 38 %. Survei yang dilakukan *e-Marketer* didapatkan data pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna [11], [12].

Penelitian Pangastuti (2017), mengatakan hasil penelitian anak-anak yang menggunakan *gadget* secara *overload time* dari batasan waktu yang ditentukan akan menyebabkan kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya [13]. Anak-anak juga lebih memilih permainan yang bersifat pasif dengan *gadget*nya daripada bermain dengan teman-teman sebayanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2009, menyebutkan bahwa masalah-masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) pada anak usia prasekolah yang sering muncul yaitu : ledakan amarah, rasa takut, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, rasa cemburu, terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya [14]. Penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan *Smartphone* berpengaruh signifikan terhadap pola interaksi sosial anak balita [15]. Sedangkan, menurut SL, Hanakeri, & Aminabhavi (2016) bahwa banyak anak pengguna *gadget* memiliki emosi yang tidak stabil, penyesuaian sosial yang buruk, dan tidak mandiri [16].

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini [17], [18].

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak memberikan dampak positif dan negatif. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti : frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan untuk pembelajaran pada anak akan memberikan dampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget* [19]. Namun, jika pengawasan orang tua kurang serta tidak adanya upaya tegas dalam memberikan batasan waktu dalam bermain *gadget* maka dapat menimbulkan dampak negative pada anak. Dampak negatif tersebut menyebabkan anak menjadi pemalu, kurang percaya diri, suka menyendiri dan keras kepala [4]. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2016), bahwa terdapat pengaruh antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak [20].

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan dilakukan dengan pendekatan potong lintang (*cross sectional*). Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekola (3-6 tahun) Kab.Bungo. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei – Juni 2020 di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang tinggal di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. Sampel dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia prasekolah dengan usia 3-6 tahun dan tinggal di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Rimbo Tengah Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 96 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Responden harus memenuhi kriteria inklusi penelitian dan ada pada saat penelitian dilaksanakan. Setelah pengumpulan data primer yang dikumpulkan, maka selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) dan hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah

Tabel 3.1 Analisis Penggunaan Gadget (n = 96)

No	Kategori	*f*	%
1	Tidak Menggunaan Gadget	18	18,8
2	Menggunaan Gadget ≤ 1 Jam	28	29,2
3	Menggunaan Gadget > 1 Jam	50	52,1
	Total	96	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui dari total responden 96 orang menunjukkan bahwa hampir sebagian besar (52,1%) anak prasekolah usia 3-6

Submitted : 27-05-2022 | Reviewed : 17-06-2022 | Accepted : 23-06-2022

tahun menggunaan gadget > 1 jam, hampir sebagian besar (29,2%) anak prasekolah 3-6 tahun menggunaan Gadget ≤ 1 Jam dan sebagian kecil (18,8%) anak prasekolah 3-6 tahun tidak menggunakan gadget di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab. Bungo.

2. Gambaran Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun)

Tabel 3.2 Analisis Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (n = 96)

No	Kategori	*f*	%
1	Tidak Normal	27	28,1
2	Borderline	47	49,0
3	Normal	22	22,9
	Total	96	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa distribusi frekuensi perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab. Bungo adalah hampir sebagian besar adalah *borderline* (49,0%).

3. Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap PerkembanganPersonal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun)

Tabel 3.3 Analisis Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) (n = 96)

Penggunaan Gadget	Perkembangan Personal Sosial						Total		p-value
	Tidak Normal		Borderline		Normal				
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Tidak Menggunaan Gadget	3	16,7	3	16,7	12	66,7	96	100	0,000
Menggunaan Gadget ≤ 1 Jam	9	32,1	15	53,6	4	14,3	96	100	
Menggunaan Gadget > 1 Jam	15	30,0	29	58,0	6	12,0	96	100	
Total	27	28,1	47	49,0	22	22,9	96	100	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sebagian besar anak prasekolah (3-6 tahun) yang tidak menggunakan *gadget* memiliki perkembangan personal sosial yang normal (66,7%), sebagian besar anak prasekolah (3-6 tahun) yang menggunakan *gadget* ≤ dari 1 jam perkembangan personal sosialnya *borderline* (53,6%), dan sebagian besar anak prasekolah (3-6 tahun) yang menggunakan *gadget* > dari 1 jam perkembangan personal sosialnya *borderline* (58,0 %).

Berdasarkan analisa bivariat didapatkan nilai p *value* 0,000 (< 0,05) artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab. Bungo.

Pembahasan

Diketahui bahwa sebagian besar menggunakan gadget > 1 jam dalam sehari (50,2%) pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab. Bungo. Menurut peneliti, anak usia prasekolah 3-6 tahun belum saatnya diberikan gadget akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangannya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak usia prasekolah. Anak prasekolah yang menghabiskan waktunya dengan gadget setiap hari akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari.

Menurut Novia (2018), Gadget suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Definisi lainnya, gadget adalah sebuah benda (alat atau barang eletronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus , tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru [21], [22].

Menurut Rachmawati (2017), gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Gadget telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan [23].

Menurut Marpaung (2018), gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Gadget juga mempunyai dampak negatif, yaitu mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan

Submitted : 27-05-2022 | Reviewed : 17-06-2022 | Accepted : 23-06-2022

potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan [24].

Menurut Saroinsong, (2016) Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar [25]. Dari hasil teori menurut (Ayouby, 2017) berbunyi intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa anak menggunakan gadget dalam satu hari. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu tinggi dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya daripada bermain di luar rumah [22].

Diketahui bahwa hampir sebagian besar perkembangan personal sosial *borderline* (49,0%) pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab. Bungo. Menurut Peneliti, perkembangan personal sosial anak prasekolah masih banyak yang belum tercapai, misalnya : anak-anak masih ada yang belum mampu bergaul dengan teman sebayanya, belum mampu untuk berbagi dengan temannya, tidak dapat menyesuaikan diri dengan orang yang lebih tua, dan tidak berani meminta bantuan ketika ada kesulitan. Menurut peneliti, perkembangan personal sosial sangat penting dalam tahap tumbuh kembang anak terutama pada anak usia prasekolah. Hal ini, dikarenakan bahwa anak prasekolah masa-masa emas (*golden age*) untuk menentukan bagaimana perkembangan anak ke depannya.

Perkembangan sosial anak usia dini yaitu pencapaian kematangan sosial pada anak yang ditunjukkan dengan kemampuannya berinteraksi dengan lingkungannya, meliputi: sangat antusias, lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih, suka memakai baju orangtua atau orang lain, dapat membereskan alat permainannnya, tidak menyukai bila dipegang tangannya, menarik perhatian karena dipuji, senang dirumah dekat dengan ibuingin disuruh, penurut suka membantusenang pergi ke sekolah, gembira bila berangkat dan pulang sekolah kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara [4]. Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu keluarga (pola asuh), kematangan, status sosial ekonomi, pendidikan, kapasitas mental : emosi dan intelegensi.

Menurut Masitoh (2009), perkembangan sosial dan emosianal anak prasekolah adalah perolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial pada suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahanperubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku saat berusia 3-6 tahun. Kemampuan sosial dan emosional merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Dalam berinteraksi dengan orang lain, individu tidak hanya dituntut untuk mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain, tetapi terkait juga didalamnya bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya secara baik. Ketidakmampuan individu mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan emosional dengan orang lain. Anak yang mempunyai kemampuan sosial dan emosional yang baik akan dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap terhadap lingkungannya, keluarga, sekolah dan teman-temannya. Perkembangan anak ditinjau dari aspek psikososial yang dikemukakan oleh Erikson, mengatakan bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial untuk mencapai kematangan kepribadian pada anak [26].

Perkembangan personal sosial dimulai sejak anak lahir. Perkembangan personal sosial yang terjadi meliputi 8 kategori *yaitu self help general* (kemampuan menolong dirinya sendiri), self help eating (kemampuan makan sendiri), s*elf help dressing* (kemampuan berpakaian sendiri), *self direction* (kemampuan memimpin dirinya sendiri), *occupation* (kemampuan melakukan pekerjaan untuk dirinya), *communication* (kemampuan berkomunikasi), locomotion (kemampuan gerakan motorik), *socialization* (kemampuan bersosialisasi) [27].

Salah satu unsur perkembangan sosial anak dapat dilihat dari sejauh mana hubungan anak dengan orangtua dan keluarganya. Perkembangan sosial anak mencakup kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, yang kemudian dikenal sebagai teori perkembangan psikososial, di mana perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial anak usia dini yaitu pencapaian kematangan sosial pada anak yang ditunjukkan dengan kemampuannya berinteraksi dengan lingkungannya

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas maka diperoleh kesimpulan bahwa:

a. Sebagian besar penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kab. Bungo adalah > 1 jam dalam sehari (50,2%).

Submitted : 27-05-2022 | Reviewed : 17-06-2022 | Accepted : 23-06-2022

b. Hampir Sebagian besar perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah adalah perkembangannya *borderline* (49,0%).
c. Ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah (3-6 tahun).

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dasar untuk meningkatkan efektivitas pelayanan kesehatan terutama pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) terutama tentang penggunaan gadget serta dampaknya terhadap pertumbuhan dan perkembanganya. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi Akademi keperawatan Setih Setio dalam memberikan Asuhan Keperawatan pada anak usia prasekolah serta cara menstimulasinya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Akademi Keperawatan Setih Setio yang telah memberi dukungan finansial terhadap penelitian ini serta semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Daftar Rujukan

[1] R. Imron, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan," *J. Ilm. Keperawatan Sai Betik*, vol. 13, no. 2, p. 148, 2018.
[2] A. D. Gunawan and M. Wibowo, "Perancangan Interior 'Bambini' Day Care Centre di Surabaya," *J. Intra*, vol. 4, no. 2, pp. 25–35, 2016.
[3] W. Novitasari and N. Khotimah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *PAUD Teratai J. Online Progr. Stud. S1 Pendidik. Guru Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 3, pp. 182–186, 2016.
[4] E. B. Hurlock, *Child Development*, Fifth Edit. United States of America: McGraw-Hill Book Company, 1956.
[5] A. Sutanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2011.
[6] S. Yusuf L.N., *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
[7] World Health Organization, *Improving Early Childhood Development Policies and Practices*. 2009.
[8] C. B. Brauner and C. B. Stephens, "Estimating the prevalence of early childhood serious emotional/behavioral disorders: Challenges and recommendations," *Public Health Rep.*, vol. 121, no. 3, pp. 303–310, 2006.
[9] Kemenkes RI, "Laporan_Nasional_RKD2018_FINAL.pdf, " *Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*. p. 198, 2018.
[10] KOMINFO, "Survey Penggunaan TIK 2017," 2017.
[11] H. N. Fajrina, "Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan," *CNN Indonesia*, pp. 1–10, 2015.
[12] Y. Riadi, "Tahun ini pengguna smartphone di indonesia mencapai 55 juta," *Selular.Id*, no. September 2015, pp. 21–23, 2015.
[13] R. Pangastuti, "Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini," *Indones. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, pp. 165–174, 2017.
[14] U. Rahman, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 12, no. 1, pp. 46–57, 2009.
[15] A. Marsal and F. Hidayati, "Pengaruh Smartphon Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita di Lingkungan Keluarga Pegawas UIN Sultan Syarif Kasim Riau," *J. Ilmiyah Rekayasa Dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 78–84, 2017.
[16] M. SL, P. A. Hanakeri, and V. A. Aminabhavi, "Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning ability of college students," *Int. J. Appl. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 749–755, 2016.
[17] V. J. Rideout, E. a Vandewater, and E. A. Wartella, "Zero to Six Electronic Media in The Lives of Infants, Toddlers and Preschoolers," 2003.
[18] D. Iswidharmanjaya and B. Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia, 2014.
[19] B. Manumpil, Y. Ismanto, and F. Onibala, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *J. Keperawatan*, vol. 3, no. April, pp. 1–6, 2015.
[20] S. Salsabila, "Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak TK Al-Azhar Banda Aceh," Syiah Kuala, 2016.
[21] N. Prasetyaningsih, "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya," STKIP PGRI Sumatera Barat, 2018.
[22] M. H. Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)," Universitas Negeri Lampung, 2017.
[23] P. Rachmawati, A. Rede, and M. Jamhari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi

Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran," *Jip Biol*, vol. 5, no. 1, pp. 35–40, 2017.

[24] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 55–64, 2018.

[25] W. P. Saroinsong, "Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence of Children on Ages 6-8 Years Old," in *Proceeding of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*, 2016, pp. 775–781.

[26] Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka, 2014.

[27] I. N. G. R. Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, 2013.

Submitted : 27-05-2022 | Reviewed : 17-06-2022 | Accepted : 23-06-2022