

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PENGARUH PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRA SEKOLAH**

Literatur Review

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar Ahli Madya Keperawatan di STIKes Ahmad Dahlan Cirebon



Oleh :

FANI FADILAH

NIM : 19014

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN AHMAD DAHLAN CIREBON**

2022

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PENGARUH PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRA SEKOLAH**

Literatur Review

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar Ahli Madya Keperawatan di STIKes Ahmad Dahlan Cirebon



Oleh :

FANI FADILAH

NIM : 19014

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN AHMAD DAHLAN CIREBON
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

LITERATUR REVIEW

PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH

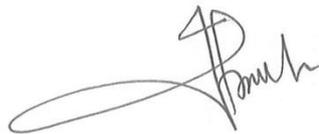
Disusun oleh :

FANI FADILAH
19014

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

Cirebon, 04 Juni 2022

**Menyetujui,
Pembimbing**



TITIN SUPRIATIN, Ners., M.Kep.

NIDN. 0411108004

HALAMAN PENGESAHAN

LITERATUR REVIEW

PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH

Disusun Oleh :

FANI FADILAH
19014

Telah dipertahankan dalam sidang KTI di depan dewan penguji
Pada tanggal : Cirebon, 08 Juni 2022

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Penguji I : Titin Supriatin, Ners.,M.Kep.
NIDN. 0411108004

()

Penguji II : Agus Khurniawan, SKM.,MKM.
NIDN. 0402087106

()

Penguji III : Ahmad Farid Rifai, MPH.
NIDN. 0416066804

()

Mengetahui,

Ketua STIKes Ahmad Dahlan Cirebon

Ketua Prodi Diploma III Keperawatan




Hj. Ruswati, Ners.,M.Kep.
NIDN. 0404107003



Titin Supriatin, Ners.,M.Kep.
NIDN. 0411108004

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Karya Tulis Ilmiah ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

NAMA : FANI FADILAH

NIM : 19014

TANDA TANGAN : 

Tanggal : 04 Juni 2022

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini. Penulisan KTI ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Keperawatan pada Program Studi Diploma III Keperawatan STIKes Ahmad Dahlan Cirebon. Karya Tulis Ilmiah ini terwujud atas bimbingan dan pengarahan dari Titin Supriatin, Ners., M.Kep. selaku pembimbing, serta bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa ditulis sebutkan satu persatu. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Hj. Ruswati, Ners., M.Kep. selaku Ketua STIKes Ahmad Dahlan Cirebon
2. Titin Supriatin, Ners., M.Kep. Ketua Program dan Dosen Pembimbing Studi DIII Keperawatan STIKes Ahmad Dahlan Cirebon
3. Seluruh Dosen dan Staf yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
5. Sahabat dan teman seangkatan yang telah banyak membantu penulis dan selalu mensupport dalam menyelesaikan KTI ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Cirebon, 04 Juni 2022

Fani Fadilah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.4 Manfaat	6
1.4.1 Teoritis	6
1.4.2 Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Orang Tua	8
2.1.1 Peran Pendamping Orang Tua	8
2.1.2 Strategi pendampingan orang tua.....	9
2.1.3 Sikap orang tua kepada anak mengenai <i>gadget</i> saat ini antara lain:.....	12
2.2 <i>Gadget</i>	13
2.2.1 Pengertian <i>Gadget</i>	13
2.2.2 Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak.....	13
2.2.3 Aplikasi Penggunaan <i>Gadget</i>	14
2.2.4 Lama Penggunaan <i>Gadget</i>	15
2.3 Dampak <i>Gadget</i> Pada Anak.....	16
2.3.1 Dampak positif.....	16
2.3.2 Dampak Negatif.....	17

2.3.3 Dampak Bagi Kesehatan dan Perkembangan Sosial Anak.....	17
2.4 Perkembangan Sosial Anak Pra sekolah.....	19
2.4.1 pengertian anak pra sekolah.....	19
2.4.2 Pengertian perkembangan.....	19
2.4.3 Pengertian Perkembangan Sosial.....	20
2.4.4 Bentuk-bentuk Perkembangan Sosial Anak.....	21
2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak.....	23
2.5.1 Faktor Internal.....	23
2.5.2 Faktor Eksternal.....	25
2.5.3 Pendampingan orang tua dalam Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Sosial Anak pra sekolah.....	29
BAB III METODE.....	31
3.1 Strategi Pencari Literatur.....	31
3.1.1 Framework yang digunakan.....	31
3.1.2 Kata Kunci.....	31
3.1.3 Database Search Engine.....	31
3.2 Kriteria Inklusi dan Ekslusi.....	32
3.2.1 Hasil Pencarian dan Seleksi Studi.....	32
3.2.2 Artikel Hasil Pencarian.....	34
BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN.....	39
4.1 Hasil.....	39
4.1.1 Karakteristik Umum <i>Literature</i>	39
4.1.2 Katakarakteristik Hasil Penelitian.....	40
4.2 Analisis Penelitian.....	41
BAB V PEMBAHASAN.....	44
5.1 Bentuk Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	44
5.2 Analisis pendamping orang tua dalam pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah.....	46
BAB VI PENUTUP.....	48
6.1 Kesimpulan.....	48
6.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS	32
Tabel 3.2 Daftar Artikel Hasil Pencarian	34
Tabel 4.1 Karakteristik umum literature	39
Tabel 4.2 Karakteristik hasil penelitian	40
Tabel 4.3 analisis penelitian.....	41

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Gambar 3.1 diagram alur literatur review	33

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar konsultasi bimbingan.....	53
Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup	55

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

ASSISTANCE OF PARENTS IN THE EFFECT OF GADGET USE ON SOCIAL DEVELOPMENT OF PRE-SCHOOL CHILDREN

Fani Fadilah, Titin Supriatin

xii + 50 pages + 5 tables + 1 diagram + 2 appendices

ABSTRACT

*Mentoring is by way of parents accompanying their children who are using gadgets, directing children to open things according to their stage of development. The preschool period is an important period in the process of human growth and development. The social development of pre-school children in the modern era is decreasing due to the habit of children who prefer to spend their time playing gadgets. At the age of 3-6 years, it is limited to 1 hour per day (maximum 1 hour). **Objective** : to explain parental assistance in the influence of gadget use on the social development of schoolchildren. **Methods** : The method used in the literature review begins with topic selection, then keywords are determined for journal searches using Indonesian and English through databases, including Google Scholar and Mendeley. This search was limited to the journal year (2016-2021). The key terms and phrases of gadgets and children's social development were used in the search for related subjects. Inclusion study design using cross sectional, and ex-post facto. By using the chi square test . **The results of the literature review** contained 8 journals. It was found that more than half of the children often use their gadgets (25%). the rest stated that they rarely use gadgets (62.5%). **Conclusion** : from this study, it is necessary to pay attention to the use of gadgets in children, the type, duration of use of gadgets, and parental supervision of their children when playing gadgets. **Suggestion** : it is hoped that this research can be used as a source of research data for further research.*

*Keywords: Gadgets, parental companion, children's social development.
Bibliography : 33 (2016-2021)*

PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH

Fani Fadilah, Titin Supriatin

xii + 50 halaman + 5 tabel + 1 diagram + 2 lampiran

ABSTRAK

Pendampingan adalah dengan cara orang tua mendampingi anaknya yang sedang menggunakan *gadget*, mengarahkan anak untuk membuka hal-hal yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Masa pra sekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan sosial anak pra sekolah di era modern semakin menurun karena kebiasaan anak yang lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Pada usia 3-6 tahun dibatasi 1 jam per hari (maksimal 1 jam). **Tujuan** : menjelaskan pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. **Metode** : Metode yang digunakan dalam *literature review* diawali dengan pemilihan topik, kemudian ditentukan *keyword* untuk pencarian jurnal menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris melalui database antara lain *google scholar* dan *mendeley*. Pencarian ini dibatasi untuk jurnal tahun (2016-2021). Istilah dan frase kunci *gadget* dan perkembangan sosial anak digunakan dalam pencarian subjek terkait. Inklusi *study design* menggunakan *Cross sectional*, dan *Ex-post facto*. Dengan menggunakan *uji chi square*. **Hasil literature review** terdapat 8 jurnal. Didapatkan bahwa lebih dari setengah anak sering dalam menggunakan *gadgetnya* dengan jumlah sebanyak (25%). sisanya dinyatakan jarang menggunakan *gadget* (62,5%). **Kesimpulan** : dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* pada anak perlu diperhatikan jenis, lama nya penggunaan *gadget*, dan pengawasan orang tua terhadap anaknya saat bermain *gadget*. **Saran** : diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber data penelitian untuk penelitian selanjutnya.

Kata kunci : *Gadget*, pendamping orang tua, perkembangan sosial anak.
Daftar Pustaka : 33 (2016-2021)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendampingan adalah dengan cara orang tua mendampingi anaknya yang sedang menggunakan *gadget*, mengarahkan anak untuk membuka hal-hal yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud yaitu orang tua tidak hanya melihat anaknya ketika bermain *gadget*, tetapi orang tua juga mampu menjadi guru bagi anaknya. Orang tua juga harus memberi batasan waktu untuk anak dalam menggunakan *gadget*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *gadget* selama satu jam dengan fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Warisyah, 2015).

Penggunaan gadget pada anak berusia 2-5 tahun mampu memberikan dampak positif berupa meningkatnya perkembangan literasi, *sains*, *problem solving* dan *self efficacy* anak. Penggunaan *gadget* juga akan menimbulkan efek negatif. Melalui gadget anak-anak dapat mengakses konten-konten yang menayangkan kekerasan, kriminal, horor atau film-film yang bersifat maya bukan nyata, oleh karena itu pendampingan aktif dari orang tua sangat diperlukan karena anak belum mampu membedakan antara kehidupan realitas dengan imajinasi cerita yang mereka dapatkan (Mulyadi, 2011).

Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak. Orangtua berperan untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami ketergantungan atau kecanduan gadget. Namun demikian, di era virtual ini, tidak mudah bagi orangtua untuk menjalankan perannya, bahkan banyak orangtua yang mengabaikan atau lalai terhadap peran nya dalam mencegah ketergantungan *gadget* pada anak (Aliya & Irwansyah, 2018).

Masa pra sekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan perkembangan anak di periode selanjutnya. Kecepatan tumbuh kembang setiap individu satu dengan individu lainnya bervariasi, tergantung faktor-faktor yang mempengaruhinya selama proses perkembangan tersebut berlangsung (Supartini, 2004).

Kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak pra sekolah akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Pada usia balita hingga pra sekolah, anak masih sangat tergantung pada kedekatannya bersama dengan orang tua, oleh karena itu pekerjaan orang tua juga mempengaruhi perkembangan anaknya. Perkembangan didefinisikan sebagai perubahan kualitatif yang cenderung ke arah lebih, baik dari segi pemikiran, moral, rohani, dan sosial (Sari & Mitsalia, 2016).

Anak usia pra sekolah yang paparan penggunaan *gadget* nya tinggi mempunyai peluang 0.3 kali memiliki perkembangan psikososial yang buruk dibandingkan dengan anak yang paparan *gadget*nya rendah. Perkembangan psikososial menuntut anak bukan hanya mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain, tetapi terkait juga di dalamnya bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya secara baik. Perkembangan Psikososial yang baik adalah anak mampu bersosialisasi, memiliki inisiatif, tidak mudah putus asa, dapat mengontrol perilakunya serta percaya diri. Perilaku hiperaktif, susah berkonsentrasi, pemalu, suka bertengkar menunjukkan perkembangan psikososial yang kurang. Sebagian orang tua mungkin menganggap perilaku tersebut hal yang wajar untuk usia pra sekolah namun perlu diketahui jika hal tersebut dibiarkan, akan terbawa hingga dewasa. Peran orang tua, pendidik serta pendamping sangat diperlukan agar tak terjadi hambatan yang serius pada perkembangan anak pra sekolah (Trinika, 2015).

Diperoleh bahwa sebagian besar anak dalam kategori penggunaan *gadget* ≥ 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang sedangkan anak lainnya dalam kategori penggunaan *gadget* < 1 jam dengan perkembangan psikososialnya baik (Alfiah, 2018).

perkembangan personal sosial yang merupakan salah satu aspek yang dianggap paling penting untuk dikembangkan pada anak usia pra sekolah sebagai dasar bagi perkembangan sosial selanjutnya. Masalah perkembangan personal sosial pada anak pra sekolah diantaranya adalah anak tidak mempunyai kemampuan dalam bersosialisasi dan kemandirian mencapai angka 56,61 % pada anak usia pra sekolah” (Galib Prasati Putri, 2013). Dan menurut (Trinika, 2015) ia menyatakan bahwa selisih perkembangan anak antar buruk dan baik hanya berbeda sedikit yaitu perkembangan baik 58,9% dan yang buruk 41,1%.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya (Sari & Mitsalia, 2016).

World health organization (WHO), bahwa 5-25% anak-anak usia pra sekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan bahasa dan bicara, berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu *gadget* (Departemen kesehatan RI).

Bila dilihat dari *Survei* yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan UNICEF tahun 2014, yang mengelompokkan komposisi usia, persentase pengguna *gadget* yang termasuk

kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 %. *Survei* tersebut menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasisosial. Adapun *survei* yang dilakukan oleh Indonesia *Hottest Insight* ditahun 2013, bahkan menunjukkan bahwa 40% anak di Indonesia sudah paham teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user* (Wulandari, 2016).

Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2015), menjelaskan dalam situs resminya bahwa Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset *digital marketing emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi Negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh pengguna *handphone* (Wulandari, 2016).

Smartphone menurut para ahli lainnya adalah telepon selular dengan *mikroprosesor*, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multi media yang menggabungkan fungsionalitas *personal computer* dan *hadset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses *email*, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur *GPS*, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit (Williams & Sawyer, 2007).

Berdasarkan data Kemen kominfo RI tahun 2015, menunjukkan bahwa pengguna *gadget* bagi balita mencapai 30 juta dari total jumlah balita. Menurut pakar pendidikan, pada anak usia 6 tahun jika sudah dikenalkan dengan *gadget* maka juga harus dikenalkan terlebih dahulu fungsi dan cara menggunakan *gadget*, karena perkembangan otak anak pada usia tersebut meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa.

Karakter anak pra sekolah menurut (Trianto, 2010), ada empat karakter. Karakter tersebut adalah ciri khas secara jasmani yaitu sangat aktif senang berlari dan melompat, pertumbuhan amat cepat dan banyak bergerak, cenderung melakukan hal-hal yang terlalu sulit, pita suara secara bertahap mulai berkembang. Ciri khas secara mental yaitu daya konsentrasi sangat pendek, rasa ingin tahu sangat besar, imajinasinya kuat, konsep terhadap waktu dan ruang masih terbatas, suka mendengarkan cerita, suka bertanya karena rasa ingin tahu yang besar, belum dapat membedakan antara cerita yang sebenarnya dengan dongeng atau khayalan. Ciri khas secara emosi yaitu sifat ketergantungan masih besar, namun juga ingin menonjolkan sifat kemandirian, suka mengatakan "tidak" dan dalam proses masa atau tahap menentang, *egosentris*, *egoistism*, ada suatu perasaan takut, emosi masih berimbang, mudah marah tetapi juga cepat reda. Ciri khas secara sosial atau pergaulan (4 - 6 tahun) yaitu, senang bermain dengan teman sebayanya, namun juga perlu waktu untuk bermain sendiri, sifat individu masih sangat kuat, sering timbul pertengkaran saat bermain, sangat membutuhkan perhatian dari orang dewasa dan sedang belajar membuat pilihan-pilihan yang benar.

Hal ini mendorong penulis untuk melakukan *literature riview* tentang Pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada *literatur review* ini adalah. “Bagaimana Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah.

1.4 Manfaat

1.4.1 Teoritis

Peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian, khususnya penelitian pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak dan diharapkan dapat dijadikan data awal penelitian berikutnya mengenai Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah.

1.4.2 Praktis

1. Bagi masyarakat

Hasil *literature review* ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat khususnya pendampingan orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah.

2. Bagi institusi

Diharapkan bisa menjadi sumber dalam pengembangan ilmu keperawatan adalah untuk mengembangkan teori-teori keperawatan di bidang anak yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak usia pra sekolah, serta membantu pelaksanaan proses belajar mengajar.

3. Bagi peneliti

Penulis dapat mempelajari lebih dalam tentang Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah sebagai bahan acuan atau pembandingan untuk *literature review* selanjutnya.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Orang Tua

2.1.1 Peran Pendamping Orang Tua

Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak. Orangtua berperan untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami ketergantungan atau kecanduan *gadget*. Namun demikian, di era virtual ini, tidak mudah bagi orangtua untuk menjalankan perannya, bahkan banyak orangtua yang mengabaikan atau lalai terhadap peran nya dalam mencegah ketergantungan *gadget* pada anak. Fenomena terjadi banyak orang tua cenderung membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tanpa pengawasan, anak tidak dibatasi lama penggunaan *gadget* (Aliya & Irwansyah, 2018).

Apabila *gadget* digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh negatif yaitu terhadap dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto, 2014).

Peran orangtua dan guru sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat mempergunakan teknologi secara bijak dan tepat sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh orangtua dan guru adalah mengetahui konten yang diakses anak, membuat kesepakatan penggunaan internet, menggunakan internet untuk belajar, dan menggunakan software untuk menangkal situs berkonten negatif.

2.1.2 Strategi pendampingan orang tua

Dalam penggunaan *gadget* Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *gadget* adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak. Cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut:

1. Pilih sesuai usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget*-nya, tapi fungsi atau peran orangtua. Pasalnya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus pada *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar. Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Kecanduan berhubungan dengan ini jika

dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya. Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

2. Batasi waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara. Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gadget*. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orang tua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main *games* atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan *gadget* secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan *gadget*.

3. Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orang tua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:

- a. Anak menghabiskan sebagian besar atau seluruh waktunya hanya untuk bermain dengan *gadget*.
- b. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi.
- c. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar

4. Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal.

Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana *gadget* adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya *gadget*.

2.1.3 Sikap orang tua kepada anak mengenai *gadget* saat ini antara lain:

1. Pilih sesuai dengan usia anak Jika anak masih di bawah 2 tahun cukup pengenalan *gadget* terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu *gadget* selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi *gadget* tersebut.
2. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam *gadget* Apabila anak memaksa untuk menggunakan *gadget* untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.
3. Temani anak dalam bermain Temani anak dalam bermain menggunakan *gadget*, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain *gadget*, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan *gadget*nya. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengenalkan hubungan dengan dunia nyata.
4. Batasi waktu bermain *gadget* anak Batasi penggunaan *gadget* pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat santai dan tugas belajarnya telah selesai.
5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les Bahasa dan masih banyak lagi kegiatan

positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain *gadget*.

2.2 Gadget

2.2.1 Pengertian Gadget

Pada abad ke-19, penggunaan kata “*gadget*” muncul dalam *Oxford English Dictionary*. Istilah *gadget* sekarang digunakan sebagai pengganti objek yang digunakan oleh orang-orang dengan memori buruk pada 1980-an. Secara etimologis kata *gadget* berarti kontroversi. Menurut cerita asal nama *gadget* juga dibuat saat tiga orang melakukan pengembangan besar. *Gadget* adalah telepon genggam yang menggabungkan fungsi *personal digital assistant* (PDA) seperti Kalender, *Personal Schedule*, *Address book*, dll, dengan kemampuan untuk mengakses Internet, membuka *email*, membuat dokumen, memutar permainan dan membuka aplikasi lain. (PaulusTanetal, 2016).

Gadget adalah benda atau barang yang khusus diciptakan di zaman yang sudah maju ini untuk membantu segala sesuatunya menjadi lebih mudah dan lebih bermanfaat dari teknologi sebelumnya. Beberapa contoh *gadget* adalah *handphone*, *tablet*, *ipad*, laptop yang merupakan alat teknologi yang memuat berbagai aplikasi dan informasi tentang segala sesuatu yang ada di dunia ini (Iswidharmanjaya, 2014).

2.2.2 Penggunaan Gadget Pada Anak

Gadget menyebar tidak hanya di kalangan orang dewasa, tetapi juga di kalangan balita atau anak-anak pra sekolah. Mengikuti perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak tidak terlepas dari keberadaan *gadget* yang semakin populer. Maka tidak heran jika saat ini balita bahkan anak pra sekolah sudah menggunakan *gadget* (Rideout, 2015).

Gadget adalah perwujudan nyata dari teknologi baru, berisi semua jenis aplikasi dan program yang menyenangkan, seolah-olah mereka telah menjadi teman anak-anak. Ditemukan bahwa anak usia 2 hingga 4 menghabiskan 1 jam 58 menit sehari di depan layar, sedangkan anak usia 5 hingga 8 menghabiskan 2 jam 21 menit di depan layar. setiap hari (Redeout, 2015).

Anak-anak di bawah usia 5 tahun diperbolehkan untuk mendapatkan *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya bisa main tapi hanya setengah jam, dan hanya di waktu senggang, perkenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya pada hari Sabtu atau Minggu. Setelah itu harus terus berinteraksi dengan orang lain (Ferliana, 2016).

Penggunaan *gadget* tergolong intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan lebih dari 75 menit dalam sekali penggunaan. Selain itu, *gadget* yang dapat digunakan berkali-kali (3+) selama 30-75 menit dalam sehari dapat menyebabkan kecanduan *gadget*. 40-60 menit/hari, gunakan intensitas 2-3 kali/hari, setiap penggunaan. Penggunaan *gadget* yang baik termasuk dalam kategori rendah yaitu waktu penggunaan < 30 menit/hari, intensitas penggunaan maksimal 2 kali (Sari & Mitsalia, 2016).

2.2.3 Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan cukup banyak juga dikalangan anak usia pra sekolah adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Aplikasi yang ada di *gadget* seperti *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk

digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan dan diharapkan bisa melatih kreatifitasnya.

2.2.4 Lama Penggunaan Gadget

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperoleh untuk anak usia pra sekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Lama penggunaan adalah waktu (durasi) yang digunakan dalam menggunakan suatu barang (*gadget*). Asosiasi dokter anak amerika serikat dan kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar *gadget* .sementara anak 3-6 tahun dibatasi satu jam perhari, dan dua jam untuk anak 7-18 tahun (Klemens, 2013).

Penentuan lamanya penggunaan *gadget* disesuaikan pada tahap perkembangan anak yaitu saat anak berumur 0-2 tahun merupakan tahap perkembangan otak yang cepat yang membutuhkan banyak intraksi dan stimulatif. Pada usia 3-6 tahun dibatasi 1 jam per hari (maksimal 1 jam) karena untuk membatasi anak terkena radiasi dari *gadget* dan mengurangi dampak yang dapat membahayakan anak (Rowan, 2014).

Waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan (Sigman, 2015).

2.3 Dampak *Gadget* Pada Anak

2.3.1 Dampak positif

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya.

Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu :

1. Menjadi media pembelajaran yang menarik, seperti belajar bahasa inggris
2. Meningkatkan logika lewat *game* interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik.
3. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai dengan yang ada di pikirannya atau melatih daya pikir tanpa di batasi kenyataan).
4. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih peroses belajar).
5. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan memotivasi untuk menyelesaikan permainan).
6. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak-anak akan muncul keutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
7. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur *video call* dan berbagai aplikasi yang ada saat ini) (Iswidharmanjaya, 2014).

2.3.2 Dampak Negatif

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negatif bagi anak. Aneka aplikasi *gadget* yang berisi *game*, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, contohnya adegan kekerasan yang anak lihat dalam *game* dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak (Pratiwi, 2015).

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

2.3.3 Dampak Bagi Kesehatan dan Perkembangan Sosial Anak

1. Mengganggu perkembangan otak anak

Pada usia 0-2 tahun, otak anak akan bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Stimulasi yang berlebih dari *gadget* (hp, internet, tv, *ipad*, dll) pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, akan meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri.

2. Tumbuh kembang yang lambat

Bahaya penggunaan *gadget* pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Anak akan mudah untuk mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak untuk malas

bergerak secara fisik ataupun beraktifitas dan memilih duduk di depan *gadget* (Triastutik, 2018).

3. Obesitas

Sudah menjadi kebiasaan seorang anak untuk terus bergerak, lari-larian, melompat, menari dan bermain untuk membatu pertumbuhan fisik yang sehat dan juga kuat. Namun anak-anak sekarang terlalu nyaman bermain *gadget* yang sudah pasti hanya duduk diam, dan tentunya memiliki dampak buruk bagi anak. Jika hal tersebut terlalu sering terjadi, maka bisa saja anak akan mengalami obesitas.

4. Kelainan mental

Penelitian di Bristol University tahun 2014 mengungkapkan, bahaya penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk anak usia dini sangat tidak disarankan karena nantinya anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Sari, 2016).

5. Gangguan pada mata

Terlalu sering menatap layar dianggap bisa menyebabkan mata jadi buram, kering. Nyeri atau sakit pada bagian tubuh Terlalu lama bermain *gadget* bisa menyebabkan sakit pada beberapa bagian tubuh, seperti pada bahu, leher, punggung, tangan dan jari. Ajarkan anak untuk sering beristirahat dan ajarkan juga mereka posisi duduk yang baik dan posisi *gadget* jangan sampai lebih tinggi dari mata. Hal ini untuk mengurangi dampak leher terlalu lama mendongak.

6. Kemampuan bersosialisasi berkurang

Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga ataupun lingkungan masyarakat (Novitasari & Khotimah, 2016).

7. Sifat agresif

Agresif merupakan perilaku serius yang tidak seharusnya dan menimbulkan konsekuensi yang serius baik untuk siswa maupun untuk orang lain yang ada di lingkungannya. Salah satu bentuk emosi anak adalah marah yang diekspresikan melalui agresi. Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan dalam pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif (Ariani, 2014).

2.4 Perkembangan Sosial Anak Pra sekolah

2.4.1 pengertian anak pra sekolah

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang memiliki kemampuan berinteraksi dengan sosial dan lingkungannya, sebagai tahap menuju perkembangan selanjutnya. Anak pra sekolah merupakan masa kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas. Dapat disimpulkan bahwa anak pra sekolah adalah anak usia 3-6 tahun dimana anak sudah mampu mengikuti program pra sekolah atau taman kanak-kanak.

2.4.2 Pengertian perkembangan

Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak konsepsi sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan dewasa. Anak bukan dewasa kecil. Anak menunjukkan ciri-ciri pertumbuhan dan

perkembangan yang sesuai dengan usianya. Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2016).

Pertumbuhan terjadi secara simultan dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang mempengaruhinya, misalnya perkembangan sistem saraf pusat dengan organ yang mempengaruhinya, misalnya perkembangan sistem neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi (Kemenkes RI, 2016).

2.4.3 Pengertian Perkembangan Sosial

Personal sosial adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, dan berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan personal meliputi berbagai kemampuan yang dikelompokkan sebagai kebiasaan, kepribadian, watak dan emosi. Selama masa pra sekolah, anak sudah memperlihatkan rasa autonomi mereka dan mampu mengemukakan keinginan akan kemandirian dan melakukannya secara mandiri (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

Terdapat empat tingkatan perkembangan sosial anak, yaitu (Ahmadi, 2009) :

1. Tingkatan pertama

Dimulai sejak umur 3 bulan, anak mulai menunjukkan reaksi positif terhadap orang lain, seperti halnya tertawa karena mendengar suara orang lain.

2. Tingkatan kedua

Kemampuan anak dalam menunjukkan rasa senang ataupun sedih akan suatu hal yang dapat dilihat dari ekspresi wajahnya, dan hal tersebut dapat dipraktikkan anak secara berulang. Contoh: Anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan menunjukkan ekspresi kegirangan. Tingkatan ini biasanya terjadi pada anak usia ± 2 tahun ke atas.

3. Tingkatan ketiga

Jika anak lebih dari umur ± 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan atau rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.

4. Tingkatan keempat

Setelah anak berusia 3 tahun awal, anak akan mulai menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur kegiatan yang dilakukan oleh keluarganya. Dan pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya. Anak cenderung bermain dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, karena apabila semakin banyak sahabat atau teman dalam kelompok dapat memicu perselisihan yang biasanya dapat berdampak pertengkaran. Kemudian, pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, baik itu tetangga yang sebelumnya sudah dia kenal atau teman sebayanya yang baru anak kenal.

2.4.4 Bentuk-bentuk Perkembangan Sosial Anak

Melalui hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu antara lain (Yusuf, 2011) :

1. Pembangkangan (*Negativisme*)

Suatu bentuk tingkah laku melawan sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orangtua maupun lingkungan yang tidak sesuai kehendak anak.

2. Agresi (*aggression*)

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

3. Berselisih atau bertengkar (*quarelling*)

Hal ini terjadi apabila seseorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lainnya, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.

4. Menggoda (*teasing*)

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

5. Persaingan (*rivalry*)

Merupakan salah satu keinginan anak untuk dapat atau mampu melebihi orang lain.

6. Kerja sama (*cooperation*)

Merupakan sikap mau bekerja sama dengan kelompok.

7. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behaviour*)

Yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, keinginan anak untuk mendominasi, atau bersikap layaknya seperti seorang pemimpin atau bos.

8. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Merupakan sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya. Anak selalu ingin dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka anak akan menagis, menjerit ataupun marah.

9. Simpati (*sympathy*)

Merupakan sikap emosional yang mendorong anak untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya.

2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Berikut faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak (Elly, 2011) :

2.5.1 Faktor Internal

1. Genetika

Faktor genetik merupakan model dasar dan mempunyai peran utama dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang terkandung didalam sel telur yang telah dibuahi, dapat ditemukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Potensi genetik yang baik, bila berinteraksi dengan lingkungan yang positif, akan membuahkan hasil akhir yang optimal. Ada beberapa kelainan genetik yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak seperti kerdil. Gangguan pertumbuhan dinegara maju lebih sering disebabkan oleh faktor genetik, misalnya kelainan bawaan yang disebabkan oleh kelainan kromosom seperti *sindrom down*, *sindrom turner*, dan sebagainya (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

2. Perbedaan ras, etnis, atau bangsa dan agama

Anak yang dilahirkan dari ras atau bangsa Amerika, maka ia tidak memiliki faktor *heredite* ras atau bangsa indonesia atau sebaliknya. Pertumbuhan somatik dipengaruhi oleh ras atau suku bangsa. Bangsa kulit putih Eropa mempunyai pertumbuhan somatik lebih tinggi daripada bangsa Asia. Pengajaran agama harus sudah ditanamkan pada anak- anak sedini mungkin, karena agama akan menuntun umatnya untuk berbuat kebaikan dan kebajikan. Untuk menjadi manusia yang berkualitas, tidak hanya diperlukan IQ, dan EQ yang tinggi, melainkan moral etika (SQ) juga harus tinggi (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

3. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun kehidupan pertama dan masa remaja. Umur yang paling rawan adalah masa balita, terutama pada masa umur satu tahun pertama, karena pada masa itu anak sangat rentan terhadap penyakit dan sering terjadi kurang gizi. Disamping itu, masa balita merupakan dasar pembentukan kepribadian anak. Karena itu, pada masa ini diperlukan perhatian khusus (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

4. Jenis kelamin

Fungsi reproduksi pada anak perempuan berkembang lebih cepat daripada anak laki-laki. Tetapi setelah melewati masa pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat (Fida & Maya, 2012).

Dikatakan anak laki-laki lebih sering sakit dibandingkan anak perempuan, namun belum diketahui secara pasti mengapa demikian :

Mungkin sebabnya adalah perbedaan kromosom antara anak laki-laki (XY) Dan perempuan (XX). Pertumbuhan fisik dan motorik berbeda antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki lebih aktif dibandingkan dengan anak perempuan (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

Ada alasan penting mengapa jenis kelamin individu penting bagi perkembangan anak selama hidupnya. Pertama, setiap bulan anak mengalami peningkatan pemahaman perilaku orang tua, teman sebaya dan masyarakat yang mempengaruhi perkembangan sikap dan perilaku yang dipandang sesuai dengan jenis kelamin seorang individu. kedua, sikap orang tua dan anggota keluarga lainnya sehubungan dengan jenis kelamin mereka. Keinginan untuk memiliki anak berjenis kelamin tertentu akan mempengaruhi sikap penerimaan orang tua dan keluarga terhadap anak, yang selanjutnya dapat mempengaruhi perilaku dan hubungan mereka dengan anak (Hurlock, 2011).

5. Keadaan Fisik dan Faktor Keturunan

Sistem tubuh merupakan kondisi yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial seorang individu. Meliputi sistem saraf, kelenjar, dan sistem otot. Sistem saraf adalah sistem tubuh yang berkaitan langsung dengan kemampuan bersosialisasi. Hal ini karena sistem saraf merupakan dasar dari proses mental. Gangguan pada sistem saraf dan kelenjar dapat mempengaruhi kemampuan dalam bersosialisasi. Sosialisasi akan lebih mudah dilakukan ketika tubuh dalam keadaan sehat daripada ketika dalam keadaan sakit dan kondisi lemah (Lubis, 2009).

2.5.2 Faktor Eksternal

1. Faktor lingkungan sosial

Hubungan antara ibu dan anak dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi anak maupun ibu. Penerimaan ibu akan anak dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi anak. Penerimaan ibu akan membuat anak merasa diinginkan dan membentuk perasaan yang aman. Penerimaan ibu dapat membuat anak mampu mengembangkan rasa percaya diri, reaksi emosional yang positif (Lubis, 2009). Keterlambatan perkembangan sosialisasi juga dapat disebabkan oleh ketergantungan anak yang berlebihan pada ibu, hal ini tercipta karena ibu memosisikan anak menjadi sangat tergantung dengan berbagai fasilitas yang menyebabkan anak tidak dapat mandiri. Stimulasi dari lingkungan merupakan hal yang penting untuk tumbuh kembang anak. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapatkan stimulasi juga akan mengoptimalkan potensi genetik yang dimiliki anak (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

2. Faktor psikososial

1. Stimulasi

Perkembangan sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Orang tua termasuk salah satu faktor eksternal, yaitu disini orang tua melakukan interaksi pertama kali dengan anak untuk mengembangkan kemampuan anak salah satunya dengan stimulasi (Kusuma, 2011).

Perkembangan memerlukan rangsangan atau stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak (Kemenkes, 2016).

Stimulasi dari lingkungan merupakan hal yang penting untuk tumbuh kembang anak. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapatkan stimulasi juga akan mengoptimalkan potensi genetik yang dipunyai anak (Soetjiningsih & Ranuh, 2013).

Stimulasi yang diberikan dengan baik akan berguna untuk proses perkembangan anak, akan tetapi stimulasi yang kurang baik akan menyebabkan anak mengalami gangguan keterlambatan dalam proses perkembangan, misalnya stimulasi penyediaan media *gadget* (*handphone, tablet, Ipad, Laptop*).

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat diterapkan sejak dini dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, misalnya perpustakaan, buku-buku yang menarik minat baca anak dan bermutu, suasana tempat belajar yang tenang, sekolah yang tidak terlalu jauh, serta sarana lainnya.

3. Ganjaran ataupun hukuman yang wajar (*reinforcement/reward and punishment*)

Kalau anak berbuat yang benar kita wajib memberi ganjaran, misalnya pujian, ciuman, belaian, tepuk tangan dan sebagainya. Ganjaran tersebut akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi anak untuk mengulangi tingkah laku yang

baik tersebut sementara itu, menghukum dengan cara yang wajar, kalau anak berbuat salah, masih dibenarkan. Hukuman harus diberikan secara obyektif dengan disertai dengan penjelasan pengertian dan maksud hukuman tersebut : bukan hukuman untuk melampiaskan kebencian dan kejengkelan kepada anak, atau penganiayaan kepada anak (*abuse*). Anak diharapkan tahu mana yang baik dan mana yang tidak baik, sehingga dapat timbul rasa percaya diri pada anak, yang penting untuk perkembangan kepribadian nanti.

4. Kelompok sebaya

Anak memerlukan teman sebaya untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Perhatian dari orang tua tetap dibutuhkan untuk memantau dengan siapa anak tersebut bergaul.

5. Stres

Stres pada anak juga berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya: misalnya, anak akan menarik diri, rendah diri, gagap, nafsu makan menurun dan bahkan bunuh diri.

6. Sekolah

Dengan adanya wajib belajar 9 tahun, diharapkan anak dapat mendapat kesempatan duduk di bangku sekolah minimal 9 tahun. Pendidikan yang baik dapat meningkatkan taraf hidup anak kelak.

7. Cinta dan kasih sayang

Anak memerlukan kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orangtuanya, agar kelak ia menjadi anak yang tidak sombong dan bisa memberikan kasih sayangnya pula. Sebaliknya, kasih sayang yang diberikan secara berlebihan, yang menjurus ke arah memanjakan, akan menghambat bahkan mematikan perkembangan kepribadian anak.

3. Kematangan Intelektual

Pola sosialisasi individu selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan yang dicapainya. Aspek yang berhubungan dengan perkembangan dan kematangan misalnya intelektual, sosial, moral dan emosi (Lubis, 2009).

4. Faktor Psikologis

Pengalaman merupakan konsep yang luas yang dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi. Ada beberapa pengalaman yang bersifat bermanfaat dan ada juga yang bersifat traumatik. Pengalaman yang bermanfaat dapat memberi pengaruh positif pada penyesuaian diri individu. Kemampuan sosialisasi dapat diperoleh dari hasil latihan dan pendidikan. Dengan pelatihan akan mendapatkan kebiasaan atau ketrampilan khusus yang dibutuhkan untuk penyesuaian diri. Pendidikan akan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas yang menyediakan nilai, prinsip, sikap yang berkontribusi dengan kehidupan yang sehat (Lubis, 2009).

5. Lingkungan biologis (Infeksi)

Infeksi pada kehamilan trisemester pertama dan kedua oleh *TORCH* (*Toksoplasma*, *Rubella*, *Sitomegalo Virus*, *Herpes Simpleks*), dapat menyebabkan kelainan pada janin seperti: katarak, bisu tuli, mikrosefali, retardasi mental, dan kelainan jantung kongenital. Lingkungan biologis seperti ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronismeliputi: TBC, anemia, kelainan jantung bawaan dapat menyebabkan retardasi pertumbuhan jasmani.

2.5.3 Pendampingan orang tua dalam Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak pra sekolah

Tentang Pendamping orang tua dalam Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra sekolah, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial. Penelitian ini adalah yang menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya. peneliti menyimpulkan bahwa memang benar ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian (Rahman, 2009), terbilang lebih dari setengah anak sering dalam menggunakan *gadgetnya* dengan jumlah sebanyak 24 anak (72.7%). Sementara sisanya 9 anak dinyatakan jarang menggunakan *gadget* (27.3%). Hal ini disebabkan pesatnya perkembangan teknologi sehingga anak tidak asing dengan dunia *gadget*, ditambah dengan bermacam fitur didalamnya sehingga ketertarikan anak semakin menjadi. Tentunya kejadian tersebut tidak lepas dari dampak yang timbul seperti anak lebih asik dengan dunianya sendiri. Ketika anak bersama *gadget* yang seharusnya anak dengan usia pra sekolah adalah bermain dengan teman dan lingkungannya, tanpa pengawasan anak bisa terarahkan kepada konten-konten yang tidak semestinya seperti *channel* video, situs-situs terlarang, perkelahian atau pembunuhan didalam *game*, ketergantungan teknologi dan lain sebagainya.

pendampingan aktif dari orang tua sangat diperlukan karena anak belum mampu membedakan antara kehidupan realitas dengan imajinasi cerita yang mereka dapatkan Dampak negatif dari penggunaan teknologi atau *gadget* pada anak ini dapat

diminimalisir, apabila orang tua dapat berperan optimal dalam pengasuhan. Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan *gadget* (Mulyadi, 2011).

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

BAB III

METODE

3.1 Strategi Pencari Literatur

3.1.1 Framework yang digunakan

PICOS framework digunakan dalam strategi mencari jurnal tersebut.

- a. *Population/problem* : Populasi yang akan menganalisis masalah.
- b. *Intervention* : Tindakan intervensi atau penatalaksanaan pada kasus yang terjadi serta penjelasannya.
- c. *Comparison* : Perbandingan dari penatalaksanaan lain.
- d. *Outcome* : Suatu hasil dari penelitian.
- e. *Study design* : Model penelitian yang digunakan untuk *review*.

3.1.2 Kata Kunci

Dalam pencarian jurnal menggunakan kata kunci (AND, OR NOT or AND NOT) yang dipakai untuk lebih detail lagi dalam pencarian jurnal dan dapat mempermudah pencarian jurnal yang diinginkan. Kata kunci yang digunakan adalah “*Gadget, Pendamping Orang Tua AND Perkembangan Sosial Anak*”.

3.1.3 Database Search Engine

Data sekunder merupakan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. Dimana data yang didapatkan tidak langsung terjun pengawasan, tetapi mengambil dari data penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan. Sumber data yang digunakan menggunakan *google Scholar* dan *Mendeley* yang berupa artikel atau jurnal.

3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

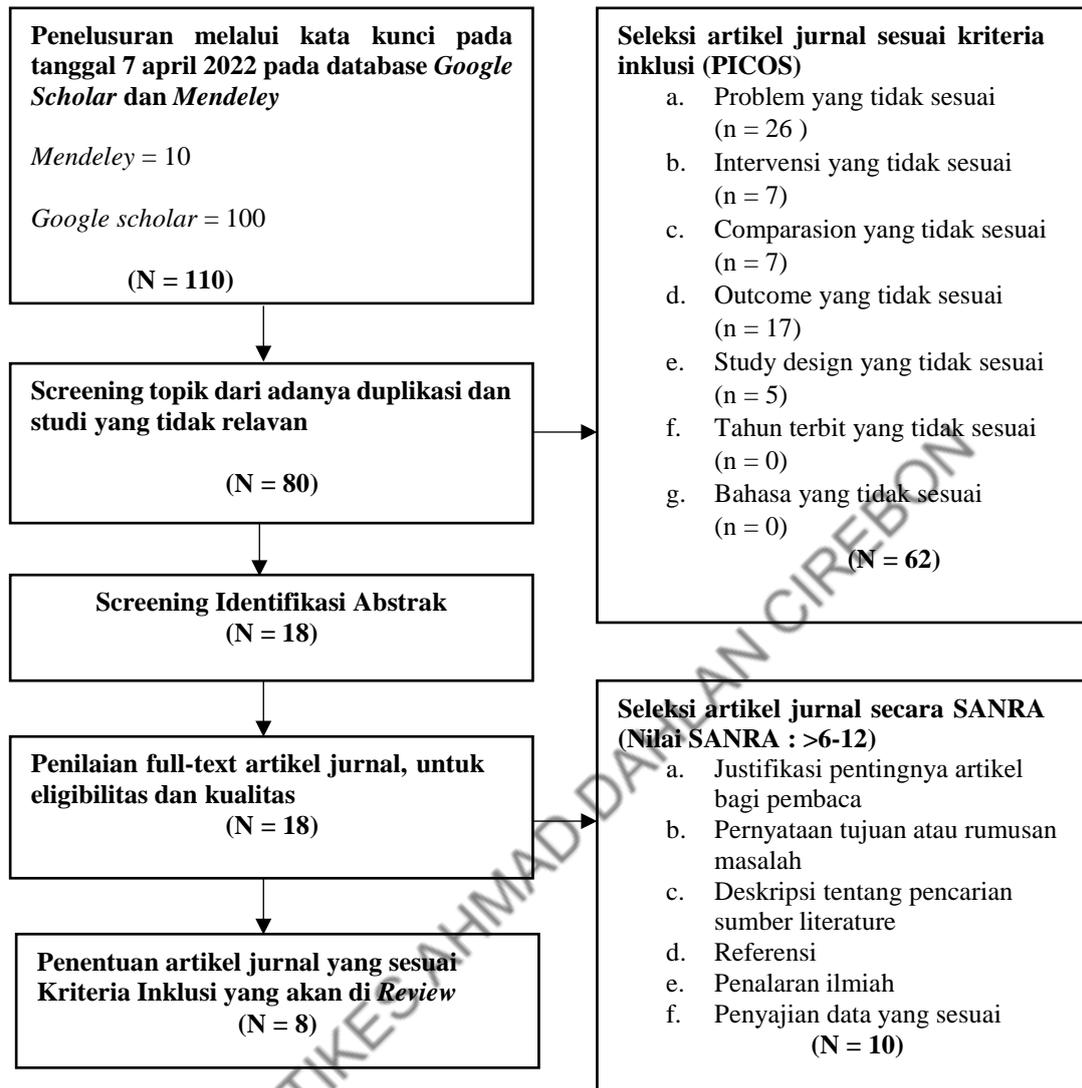
Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Problem</i>	Jurnal yang berkaitan dengan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah	Jurnal yang tidak berkaitan dengan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah
<i>Intervention</i>	Pendampingan orang tua pada anak	Tidak ada intervensi
<i>Outcome</i>	Adanya pengaruh <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah	Tidak ada pengaruh <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah
<i>Comparation</i>	Tidak ada faktor pembanding	Tidak ada faktor pembanding
<i>Study design</i>	<i>Cross sectional</i> , dan <i>Ex-post facto</i> , Deskriptif, <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Selain <i>Cross sectional</i> , <i>Ex-post facto</i> , Deskriptif, <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Tahun Terbit	Jurnal yang terbit pada tahun 2016-2021	Jurnal yang terbit sebelum tahun 2016
Bahasa	Bahasa Indonesia	Selain Bahasa Indonesia

3.2.1 Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Dari hasil pencarian *literature review* melalui data base *google scholar* dan *Mendeley* yang menggunakan keyword “*Gadget*, Pendamping Orang Tua AND Perkembangan Sosial Anak”, dalam peneliti menemukan 110 jurnal dan kemudian jurnal tersebut diseleksi, ada 62 jurnal di eksklusi karena tahun terbit dibawah 2016 dan bahasanya selain bahasa indonesia penilaian kelayakan dari 18 jurnal tersisa didapatkan tidak kelayakan inklusi sehingga dilakukannya eksklusi dan didapatkan 8 jurnal yang dilakukan *review*.

Gambar 3.1 diagram alur literatur review



3.2.2 Artikel Hasil Pencarian

Literature review yang digunakan dikelompokkan data-datanya yang sejenis sesuai dengan hasil yang dinilai untuk menjawab tujuan dengan menggunakan metode naratif. Jurnal yang sudah sesuai inklusi dikumpulkan menjadi satu dan diringkas melalui nama peneliti, tahun terbit, judul, metode dan hasil penelitian serta database.

Tabel 3.2 Daftar Artikel Hasil Pencarian

No	Author	Tahun	Volume/An ngka	Judul	Metode (Design, Sampel, variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian	Data Base
1.	Riyanti Imron	2017	Vol XIII, No. 2	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Pra sekolah Di Kabupaten Lampung.	D : <i>Cross Sectional</i> S : <i>Total Sampling</i> V : Penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak. I : <i>Kuesioner</i> A : Uji <i>chi square</i>	Hasil analisis univariat menunjukkan penggunaan gadget rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 50,6%. Hasil analisis bivariat dengan uji <i>chi square</i> menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah.	<i>Google scholar</i>
2.	Heni, Ahmad Jalaludin Mujahid	2018	Vol 2, No. 1	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra- Sekolah.	D : <i>Cross Sectional</i> S : <i>Simple random sampling</i> V : Pengaruh <i>smartphone</i> dengan perkembangan personal sosial anak I : <i>Kuesioner</i> A : Uji <i>chi square</i>	Hasil Penelitian menunjukkan data bahwa pengguna <i>smartphone</i> dengan frekuensi sering dan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (62,5%) lebih banyak daripada yang	<i>Google scholar</i>

						mendapatkan perkembangan sesuai (37,5%), adapun dengan pengguna <i>smartphone</i> dengan frekuensi jarang dan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (11,1%) lebih rendah daripada yang mendapatkan perkembangan sesuai (88,9%).	
3.	Irmayan, Sunarti, Rizqy Iftitah Alam	2021	Vol 02, No. 01	Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Pra sekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan <i>Gadget</i> .	D : Deskriptif S : <i>Total sampling</i> V : Perkembangan psikososial anak dengan ketergantungan <i>gadget</i> I : <i>Kuesioner</i> A : <i>Test dan Pediatric Syptom</i>	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, anak pra sekolah yang tidak ketergantungan <i>gadget</i> memiliki perkembangan psikososial baik yaitu sebanyak 85%. Sementara anak yang ketergantungan <i>gadget</i> ringan juga memiliki perkembangan psikososial baik yaitu sebanyak 66.7%, sedangkan anak yang ketergantungan sedang, 100% memiliki perkembangan psikososial kurang.	<i>Google scholar</i>
4.	Astik Umiyah, Shovi Lukitasari	2018	Vol V, No. 1	Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Pada Anak Usia 3-5.	D : <i>Cross Secsional</i> S : <i>Simple random sampling</i> V : Penggunaan <i>gadget</i> , perkembangan sosial dan kemandirian anak I : Observasi A : Uji <i>spearman rank</i>	Hasil Penelitian menunjukkan hampir seluruh responden memiliki status perkembangan <i>suspect</i> yaitu sebanyak 19 anak (37 %) dan status perkembangan normal yaitu 33 (46%). Mayoritas hasil menunjukkan anak	<i>Google scholar</i>

						memiliki perkembangan normal, hal ini dikarenakan anak sudah terjalin interaksi sosial dengan teman sebayanya baik di lingkungan rumah maupun di sekolah dan orang tua tidak terlalu memanjakan anaknya. Hasil penghitungan data dengan uji "Spearman Rank" diperoleh nilai ? value = 0,48 > 0,05 maka H0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan frekuensi <i>gadget</i> terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian pada Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2017.	
5.	Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah	2016	Vol 05, No. 03	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6.	<p>D : <i>Ex-post facto</i></p> <p>S : <i>Purposive Sampling</i></p> <p>V : Dampak penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak</p> <p>I : Angket dan observasi</p> <p>A : <i>Regresi linier</i></p>	<p>Hasil Penelitian perhitungan uji <i>linier</i> sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di</p>	<i>Google scholar</i>

						Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.	
6.	Samsinar, Masrah Hasan, Ikdafile	2021	Vol 3, No. 2	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Perkembangan Verbal Anak Usia Pra sekolah Di Kelurahan Attakkae Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo.	D : <i>Cross Sectional Study</i> S : <i>Accidental Sampling</i> V : Penggunaan gadget dengan perkembangan verbal anak. I : <i>Kuesioner</i> A : <i>Uji Fisher's Exatc Test</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada responden menggunakan Gadget berlebihan yang tidak terganggu perkembangan verbalnya, namun terdapat 10 responden (50%) yang mengalami gangguan verbal. Ada 7 responden (35%) yang menggunakan gadget tidak berlebihan dan juga tidak terganggu perkembangan verbalnya, namun 3 responden (15%) yang terganggu perkembangan verbalnya meskipun tidak menggunakan Gadget secara tidak berlebihan.	<i>Google scholar</i>
7.	Vitrianingsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria	2018	Vol 3, No. 2	Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus IX Kecamatan Depok Sleman	D : <i>Cross Sectional</i> S : <i>Purposive Sampling</i> V : Peran orang tua dengan perkembangan anak. I : <i>Kuesioner</i> A : <i>Uji Chi Square</i>	Hasil Penelitian Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik. Sebanyak 86,4% perkembangan anak di TK gugus IX dalam kategori normal. Hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,008. Hubungan durasi penggunaan gadget dengan	<i>Google scholar</i>

						perkembangan anak didapatkan p value 0,005.	
8.	Wisnu Sri Hertinjung, Adinda Ratna Dwi Septianingrum, Yuliana Pratiwi Sumarno Putri	2021	Vol. 24, No. 2	Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Mengakses Gadget	D : <i>Pretest dan Posttest</i> S : <i>Total Sampling</i> V : <i>Pendamping orang tua dengan gadget</i> I : <i>Kuesioner</i> A : <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	<p>Berdasarkan hasil analisis kuantitatif non parametrik dengan <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> didapatkan skor $Z = -3,134$, dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Hal ini berarti penyuluhan bijak mendampingi anak menggunakan gadget, efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta. Pada bagian positif ranks memiliki nilai 23 yang menunjukkan bahwa 23 orang tua/wali murid dari 36 orang tua/wali murid mengalami peningkatan terhadap pengetahuan dalam pendampingan saat penggunaan <i>gadget</i>.</p>	<i>Google scholar</i>

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

BAB IV
HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Hasil

4.1.1 Karakteristik Umum *Literature*

Pada bagian ini terdapat literature yang keasliannya dapat dipertanggung jawabkan dengan tujuan penelitian. tampilan hasil *literature* dalam tugas akhir *literature review* berisi tentang ringkasan dan pokok-pokok hasil dari setiap artikel yang terpuh dalam bentuk tabel, kemudian dibawah bagian tabel dijabarkan apa yang ada di dalam tabel tersebut berupa makna dan *trend* dalam bentuk paragraph.

Tabel 4.1 Karakteristik umum *literature*

No	Kategori	F	%
A. Tahun Publikasi			
1.	2016	1	12,5%
2.	2017	1	12,5%
3.	2018	3	37,5%
4.	2021	3	37,5%
Jumlah		8	100%
B. Desain Penelitian			
1.	<i>Cross sectional</i>	5	62,5%
2.	<i>Ex-post facto</i>	1	12,5%
3.	Deskriptif	1	12,5%
4.	<i>Pretest dan Posttest</i>	1	12,55%
Jumlah		8	100%
C. Sampling Penelitian			
1.	<i>Total Sampling</i>	3	37,5%
2.	<i>Simple random sampling</i>	2	25%
3.	<i>Purposive Sampling</i>	2	25%
4.	<i>Accidental Sampling</i>	1	12,5%

	Jumlah	8	100%
D. Instrumen Penelitian			
1.	<i>Kuesioner</i>	6	75%
2.	Observasi	2	25%
	Jumlah	8	100%
E. Analisa Statistik Penelitian			
1.	Uji <i>chi square</i>	3	37,5%
2.	<i>Test dan Pediatric Symtom</i>	1	12,5%
3.	Uji <i>spearman rank</i>	1	12,5%
4.	<i>Regresi linier</i>	1	12,5%
5.	Uji <i>Fisher's Exatc Test</i>	1	12,5%
6.	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	1	12,5%
	Jumlah	8	100%

Dilihat dari tabel 4.1 jurnal yang dilakukan *literature review* sebesar (37,5%) di publikasikan pada tahun 2016-2021, dengan sebagian besar menggunakan desain penelitian *Cross sectional* sebesar (62,5%) penelitian *literature review* ini sebagian besar (37,5%) menggunakan teknik *Total sampling*, hampir seluruhnya (75%) menggunakan *Kuesioner* sebagai instrumen penelitian dengan sebagian besar (37,5%) menggunakan Uji *chi square*.

4.1.2 Karakteristik Hasil Penelitian

Berisi hasil penelusuran sumber artikel yang digunakan yang dimasukkan dalam tabel karakteristik *studi*, setelah itu dijelaskan satu persatu artikel yang digunakan dalam *literature review*.

Tabel 4.2 Karakteristik hasil penelitian

No	Kategori	F	%
A Ketergantungan gadget			
1.	Ringan	5	62,5%
2.	Sedang	2	25%

3.	Berat	1	12,5%
Jumlah		8	100%
B Perkembangan sosial anak			
1.	Normal	2	25%
2.	Baik	3	37,5%
3.	Buruk	3	37,5%
Jumlah		8	100%
C Pendampingan orang tua			
1.	Di dampingi	6	75%
2.	Tidak didampingi	2	25%
Jumlah		8	100%

Dilihat dari tabel 4.2 dapat disimpulkan dari 8 jurnal yang direview, sebagian besar ketergantungan *gadget* yang berlebihan sebesar (37,5%), dan penilaian perkembangan sosial anak dengan terganggu (37,5%), dan yang tidak didampingi (25%), dari 8 jurnal membahas Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah.

4.2 Analisis Penelitian

Tabel 4.3 analisis penelitian

No	Variabel yang diteliti	Analisis Literature	Sumber Empiris
1.	Variabel independen : Penggunaan <i>gadget</i> Variabel dependen : Perkembangan sosial dan emosional anak.	Hasil analisis univariat menunjukkan penggunaan <i>gadget</i> rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 50,6%. Hasil analisis bivariat dengan uji <i>chi square</i> menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah.	Riyanti Imron (2017).
2.	variabel independen : Pengaruh <i>smartphone</i>	Hasil Penelitian menunjukan data bahwa pengguna <i>smartphone</i> dengan frekuensi sering dan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (62,5%) lebih banyak	Heni dan Ahmad Jalaludin Mujahid (2018).

	Variabel dependen : Perkembangan personal sosial anak	daripada yang mendapatkan perkembangan sesuai (37,5%), adapun dengan pengguna <i>smartphone</i> dengan frekuensi jarang dan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (11,1%) lebih rendah daripada yang mendapatkan perkembangan sesuai (88,9%).	
3.	Variabel independen : Perkembangan psikososial anak Variabel dependen : Ketergantungan <i>gadget</i>	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, anak pra sekolah yang tidak ketergantungan <i>gadget</i> memiliki perkembangan psikososial baik yaitu sebanyak 85%. Sementara anak yang ketergantungan <i>gadget</i> ringan juga memiliki perkembangan psikososial baik yaitu sebanyak 66.7%, sedangkan anak yang ketergantungan sedang, 100% memiliki perkembangan psikososial kurang.	Irmayan, Sunarti dan Rizqy Iftitah Alam (2021).
4.	Variabel independen : Penggunaan <i>gadget</i> , Variabel dependen : Perkembangan sosial dan kemandirian anak	Hasil Penelitian menunjukkan hampir seluruh responden memiliki status perkembangan <i>suspect</i> yaitu sebanyak 19 anak (37 %) dan status perkembangan normal yaitu 33 (46%). Mayoritas hasil menunjukkan anak memiliki perkembangan normal, hal ini dikarenakan anak sudah terjalin interaksi sosial dengan teman sebayanya baik di lingkungan rumah maupun di sekolah dan orang tua tidak terlalu memanjakan anaknya. Hasil penghitungan data dengan uji "Spearman Rank" diperoleh nilai ? value = 0,48 > 0,05 maka H ₀ diterima, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan frekuensi <i>gadget</i> terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian pada Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2017.	Astik Umiyah dan Shovi Lukitasari (2018).
5.	Variabel independen : Dampak penggunaan <i>gadget</i> Variabel dependen : Interaksi sosial anak	Hasil Penelitian perhitungan uji <i>linier</i> sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.	Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah (2016).
6.	Variabel independen : Penggunaan <i>gadget</i> Variabel dependen : Perkembangan verbal anak.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa tidak ada responden menggunakan <i>Gadget</i> berlebihan yang tidak mengganggu perkembangan verbalnya, namun terdapat 10	Samsinar, Masrah Hasan dan Ikdafile (2021).

		responden (50%) yang mengalami gangguan verbal. Ada 7 responden (35%) yang menggunakan <i>gedget</i> tidak berlebihan dan juga tidak terganggu perkembangan verbalnya, namun 3 responden (15%) yang terganggu perkembangan verbalnya meskipun tidak menggunakan <i>Gedget</i> secara tidak berlebihan.	
7.	Variabel Independen : Peran orang tua	: Hasil Penelitian Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik. Sebanyak 86,4% perkembangan anak di TK gugus IX dalam kategori normal. Hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,008. Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,005	Vitrianingsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria (2018).
	Vriabel Dependen : perkembangan anak		
8.	Variabel Independen : Pendamping orang tua	: Berdasarkan hasil analisis kuantitatif non parametrik dengan <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> didapatkan skor $Z = -3,134$, dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Hal ini berarti penyuluhan bijak mendampingi anak menggunakan gadget, efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta. Pada bagian positif ranks memiliki nilai 23 yang menunjukkan bahwa 23 orang tua/wali murid dari 36 orang tua/wali murid mengalami peningkatan terhadap pengetahuan dalam pendampingan saat penggunaan <i>gadget</i> .	Wisnu Sri Hertinjung, Adinda Ratna Dwi Septianingrum, Yuliana Pratiwi Sumarno Putri (2021).
	Variabel Dependen : <i>Gadget</i>		

Berdasarkan hasil analisis *literature review* terdapat 8 jurnal. Dengan adanya pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di dapatkan hasil bahwa adanya pengaruh *gadget* terhadap tingkat perkembangan sosial anak pra sekolah karena mampu berinteraksi sosial merupakan indikator dari perkembangan sosial. Pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak harus menerapkan strategi supaya anak tidak kecanduan bermain *gadget* dan itu terbukti signifikan untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak pra sekolah pada jurnal tersebut.

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Bentuk Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget*

Hasil searching penelitian melalui data base mendeley dan google scholar dengan menggunakan kata kunci “ Gadget”, “Pendamping Orang Tua” AND “Perkembangan Sosial Anak” dan dibatasi tahun 2016-2021 serta ditetapkan kriteria inklusi, didapatkan sebagian besar jurnal yang akan direview diterbitkan pada tahun 2021, dengan menggunakan desain *Cross Sectional*. Teknik Sampling yang digunakan menggunakan *Simple Random Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut sebagian besar menggunakan *kuesioner*, sedangkan data terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan uji *Chi Square*.

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal yang direview, diketahui bahwa pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. Pendampingan adalah dengan cara orang tua mendampingi anaknya yang sedang menggunakan *gadget*, mengarahkan anak untuk membuka hal-hal yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Warisyah, 2015).

Sebagian orang tua justru menjadikan *gadget* sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orang tua sibuk, ataupun orang tua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan *gadget* oleh anak. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian mengenai alasan yang melatarbelakangi orang tua dalam mengenalkan *gadget* kepada anak, antara lain:

1. orang tua menganggap *gadget* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi
2. *gadget* sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak

3. *gadget* sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel (Zaini & Soenarto, 2019).

menurut (Trinika, 2015), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup tinggi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial. penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya. Peneliti menyimpulkan memang benar adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian (Prianggoro, 2013), Psikolog dari RS Royal Taruma, dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak pra sekolah, pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget*. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadgetnya*, tapi fungsi orangtua. Pasalnya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Ia juga menjelaskan “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya”.

Penelitian yang dilakukan (Qistina, Nurlaila & Utami, 2016), menunjukkan bahwa sebagian besar anak mendapatkan pola asuh demokratis memiliki perkembangan psikososial yang baik. bahwa Perkembangan psikososial anak pra sekolah bisa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu stimulasi, motivasi, pola asuh dan hubungan dengan teman sebaya.

Menurut (Nuredah, 2016), sebagai teori kontrol sosial mengemukakan bahwa peran orang tua terhadap anak itu sangat penting diantaranya, *attachment* (kasih atau partisipasi), *involvement* (tanggung jawab), *commitment* (keterlibatan) dan *belief* (kepercayaan, kesetiaan, dan kepatuhan). Upaya atau intervensi yang harus dilakukan

bahwa penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan diantaranya adalah tidak terlalu banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan *gadgetnya*, karena secara ilmiah jika terlalu sering akan menimbulkan hal yang tidak baik terhadap perkembangan kedepannya, memang tidak salah jika anak dikenalkan terhadap *gadget* namun sebagai orang tua mau tidak mau mereka dituntut menjadi *smart parents* yang harus cermat dalam memberikan sesuatu pada anak seperti *gadget* sehingga dari teknologi tersebut orang tua mampu mengurangi pengaruh negatifnya dan mampu menambah wawasan serta kecerdasan pada anak atau menjadi alat memperdekat hubungan antara sang buah hati dan orang tua.

5.2 Analisis pendamping orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah

Hasil review jurnal oleh peneliti didapatkan bahwa, ada hubungan pendamping orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sulistiyawati, 2016), hasilnya menunjukkan bahwa perkembangan anak juga tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Keluarga mempunyai peran penting dalam tahapan tumbuh kembang anak yakni memberikan stimulasi bagi tumbuh kembang anak. Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan sebagai rangsangan mencapai kematangan optimal. Anak yang berada pada lingkungan kondusif dipastikan tumbuh kembang anak akan optimal, jika tidak anak akan mengalami berbagai masalah atau keterlambatan tumbuh kembang. Anak yang mendapat stimulasi yang teratur dan terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang tidak mendapat stimulasi. Salah satu bentuk stimulasi adalah dengan bermain. Bermain dapat merangsang

perkembangan anak seperti latihan gerak, berbicara, berpikir, kemandirian dan sosialisasi. Tanpa stimulasi baik dari orang tua maupun lingkungan, anak cenderung berdiam diri dan kurang komunikasi. Hal serupa dikemukakan menurut Penelitian (Arif, 2009), bahwa perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh keluarga dan masyarakat. Rangsangan lingkungan dari keluarga khususnya orang tua membantu anak untuk mencapai potensinya. Struktur keluarga dan dukungan layanan masyarakat merupakan pengaruh lingkungan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Badwilan (2004) ada beberapa pengaruh penggunaan *gadget* diantaranya terhadap aspek psikologis, aspek sosial, aspek kesehatan dan aspek keuangan. Melihat dari aspek sosial yang dipengaruhi *gadget* akan sangat berpengaruh terhadap permasalahan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah dimana anak pada usia itu sering mengalami ledakan amarah, takut, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak 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 (Rahman, 2009).

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Alfiah, 2018), diperoleh bahwa sebagian besar anak dalam kategori penggunaan *gadget* ≥ 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang, sedangkan anak lainnya dalam kategori penggunaan *gadget* < 1 jam psikososialnya baik.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Hasil *literature review* yang diambil dari data base dengan menggunakan kata kunci “*Gadget*”, “Pendamping Orang Tua” AND “Perkembangan sosial anak” dan dibatasi tahun terbit 2016-2021 dapat disimpulkan bahwa :

Pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. Perkembangan anak dipengaruhi terhadap keluarga khususnya orang tua dan masyarakat, membantu anaknya mencapai potensinya. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aspek sosial berpengaruh terhadap personal sosial anak usia pra sekolah misalnya mengalami ledakan amarah, takut, iri hati, ingin memiliki barang milik orang lain. Anak yang menggunakan *gadget* > 1 jam yang akan menyebabkan psikososialnya kurang sedangkan anak lainnya dalam menggunakan *gadget* < 1 jam psikososialnya baik.

6.2 Saran

Sehubungan dengan penelitian diatas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua memberikan pembatasan, pengawasan dan lebih selektif dalam pemberian izin anak usia pra sekolah dalam menggunakan *gadget* dan orang tua diharapkan lebih mengenal anak terhadap kehidupan sekitarnya.

2. Bagi institusi pendidikan

Literature review ini diharapkan dapat menambah kepustakaan di perpustakaan STIKes Ahmad Dahlan Cirebon, serta dapat dijadikan sumber referensi dalam pembelajaran mahasiswa tentang pendamping orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan sosial anak pra sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mencari dan dapat dikembangkan terhadap penelitian pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap psikososial, kognitif, dan psikomotorik.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Alfiah. Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan. 2018;13(2014):25–9.
- Arriani, farah. 2014. *Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini*. <https://media.neliti.com>. (diakses 11 januari 2019 pukul 10.00 WIB).
- Elcom. (2011). *Google Android*. Jakarta: Andi Publiser
- Elly M, Setiadi & Usman Kolip. 2011. *Pengantar sosiologi*. Jakarta ; Kencana Prenanda Media Group.
- Ferliana, 2016. *Anak Dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Di Unduh Pada 10 Januari 2016.
- Fida dan Maya. 2012. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak*. Jogyakarta : D-Medika.
- Hurlock E.2011. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irmayanti Y. *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2018.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. 2014. *Bila Si Kecil BermainGadget*. Jakarta : EGC.
- Izzati RE. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: Alex Media Komputindo; 2017.
- Kemenkes RI. 2016. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini TumbuhKembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. e-cinta.com. Didownload tanggal 7 Januari 2019 pukul 20.45 WIB.
- Kementrian Komunikasi dan Informatika RI. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Dalam www.kominfo.go.id Diakses 02 Oktober 2015.
- Klemens, 2013. Indetifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Alikasi Permainan Edukatif Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*.
- Lubis, N . 2009. *Depresi : Tinjauan Psikologis*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Novitasari W & Khotimah N, 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai Vol.05 No.03 Tahun 2016:182-186*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. Didownload pada tanggal 9 januari 2019 Pukul 20.30 WIB.

- Nuredah. (2016). *Peran Orangtua dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak*. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nurmasari, a.(2016). *Hubungan Intensitas Penggunaan*_118.
- Prianggoro, H. (2013). *Anak dan Gadget: yang Penting Aturan Main*. <http://nakita.id/Balita/Anak-Dan-Gadget-Yang-Penting-Aturan-Main>. Diakses 13 Oktober 2013.
- Rahman. (2009). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Kesehatan*.
- Rideout V. 2015. *Zero To Eight : Electronic Media Inthe Lives Of Infants, Toddlers And Preschoolers*. Common Sense Media Research Study. <https://www.researchgate.net>. Didownload pada tanggal 19 januari 2019 pukul 19.45 WIB.
- Rowan, 2014. *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*.
- Sari, T. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak*. Dalam *Journal PROFESI*, Volume 13, No. 02, Maret 2016.<http://ejournal.stikesku.ac.id>. Didownload pada tanggal 19 januari 2019 pukul 20.20 WIB.
- Sari, T. P & Mitsalia, A. A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak*. *Journal Profesi*, 13(2), Maret 2016.
- Sigman A.2015. *The impact of screen media on children: a eurovision for Parliament*; p 89-109. <http://www.steinereducation.edu.au>. Didownload Pada tanggal 19 januari 2019 pukul 19.20 WIB.
- Soetjiningsih dan IGN Gde Ranuh. 2013. *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta:EGC.
- Trianto.(2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Penerbit: PT. Prestasi Pustakaraya – Jakarta.
- Triastutik,Y. 2018. *Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Bina Insani Jombang*.repo.stikesicmejbg.ac.id. Didownload pada tanggal 5 januari 2019 pukul 21.10 WIB.
- Trinika, Y. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah (3 – 6 Tahun) di TK Kristen Immanue*. (Program Studi Keperawatan Universitas Tanjungpura).
- Warisyah S. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo

- Williams, B. K. & Sawyer, S. C. (2007). *Using Information Teknologi : Pengenalan Praktis Dunia Komputer & Komunikasi Edisi 7*. (Penerjemah : Nur Wijayaning Rahayu & Th. Arie Prabawali) Yogyakarta: Andi.
- Wulandari, Primati, Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget*. Dalam *www.liputan6.com*. Diakses Jakarta, 17 Maret 2016 pukul 11.00 WIB.
- Yusuf, S. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

MILIK STIKES AHMAD DAHLAN CIREBON

Lampiran 1



SEKOLAH TINGGI KESEHATAN (STIKes)

AHMAD DAHLAN CIREBON

Jalan Walet No. 21 Telp/Fax [0231] 201942 Cirebon

e-mail : stikes.adc@gmail.com

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

NAMA : Fani Fadilah

NIM : 19014

PEMBIMBING : Titin Supriatin, Ners.,M.Kep

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Rekomendasi pembimbing	Paraf	
				Mahasiswa	Pembimbing
1.	31 Maret 2022	Cara mencari jurnal dan menyusun	Dapat dilakukan melalui google scholar, cara mencari literatur review		
2.	5 April 2022	Pengajuan Judul	ACC Judul		
3.	6 April 2022	Konsultasi BAB III	Perbaiki kriteria inklusi dan eksklusi Perbaiki kaidah penulisan		
4.	7 April 2022	Revisi BAB III	Perbaiki Data alur <i>literatur review</i>		
5.	12 April 2022	Revisi BAB III	ACC BAB III Kerjakan BAB I		
6.	13 April 2022	Konsultasi BAB I	Perbaiki tujuan umum dan lengkapi latar belakang		
7.	17 April 2022	Revisi BAB 1	ACC BAB I Kerjakan BAB II		

8.	9 Mei 2022	Konsultasi BAB II	Lengkapi Landasan teori Perbaiki penomoran dan tabel		
9.	11 Mei 2022	Revisi BAB II	ACC BAB II Kerjakan BAB IV, V		
10.	19 Mei 2022	Konsultasi BAB IV BAB V	ACC BAB V Perbaiki analisis penelitian		
11.	20 Mei 2022	Revisi BAB IV	Perbaiki kesimpulan		
12.	23 Mei 2022	Konsultasi BAB I- BAB IV	Perbaiki kesimpulan		
13.	24 Mei 2022	Revisi BAB VI	ACC BAB VI Kerjakan Abstrak		
14.	27 Mei 2022	Konsultasi Abstrak	Perbaiki abstrak Perhatikan ukuran kertas 'A4' Perbaiki spasi dan <i>size font</i> Perbaiki penomoran Cantumkan lampiran		
15.	04 Juni 2022	Abstrak	ACC diizinkan untuk sidang		

Lampiran 2

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Nama : Fani Fadilah
 Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 18 September 2000
 Agama : Islam
 No. Telepon : 088220688025
 Email : fanifadilahcrb12@gmail.com
 Alamat : Desa Panguragan Blok 2 RT/RW 006/003 Kec. Panguragan
 Kab. Cirebon

 Nama Orang Tua
 Ayah : Kadil
 Ibu : Masrini
 Jenjang Pendidikan
 1. TK : TK AL-WASHILAH
 2. SD : SDN 2 PANGURAGAN
 3. SMP : SMPN 1 PANGURAGAN
 4. SMA : SMAN 1 CIWARINGIN

 Judul KTI : Pendampingan Orang Tua Dalam Pengaruh penggunaan
Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah
 Pembimbing : Titin Supriatin, Ners., M. Kep.