

**SKRIPSI**

**PENGARUH LAMA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PENCAPAIAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK  
PRASEKOLAH DI TK DAN PAUD JOGODAYUH  
KECAMATAN GEGER KABUPATEN MADIUN**



**Oleh :  
DHEA AMANDA PUTRI  
NIM : 201502048**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN  
2019**

**SKRIPSI**

**PENGARUH LAMA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PENCAPAIAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK  
PRASEKOLAH DI TK DAN PAUD JOGODAYUH  
KECAMATAN GEGER KABUPATEN MADIUN**

**Diajukan untuk memenuhi  
Salah satu persyaratan dalam mencapai gelar  
Sarjana keperawatan (S.Kep)**



**Oleh :  
DHEA AMANDA PUTRI  
NIM : 201502048**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN  
2019**

## **PERSETUJUAN**

**Skripsi ini telah disetujui  
oleh pembimbing dan telah dinyatakan layak  
mengikuti Ujian Sidang**

## **SKRIPSI**

**PENGARUH LAMA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENCAPAIAN  
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH DI TK DAN PAUD  
JOGODAYUH KECAMATAN GEGER KABUPATEN MADIUN**

Menyetujui,

Pembimbing I

Menyetujui,

Pembimbing II

Cholik Harun, M.Kes  
NIP. 19720222200501101

Kartika S.Kep.,Ns.M.K.M  
NIS. 20130091

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Keperawatan

Mega Arianti Putri S.Kep.,Ns.M.Kep  
NIS. 20130092

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir (Skripsi) dan dinyatakan telah memenuhi sebagian syarat memperoleh Gelar (S.Kep)

Pada tanggal .....

### Dewan Penguji

1. Zaenal Abidin, S.KM.,M.Kes (Epid) :  
(Ketua Dewan Penguji) .....
2. Cholik Harun, M.Kes :  
(Dewan Penguji 1) .....
3. Kartika S.Kep.,Ns.M.K.M :  
(Dewan Penguji 2) .....

Mengesahkan,  
STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun  
Ketua,

Zaenal Abidin, S.KM., M.Kes (Epid)  
NIS.20160103

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dhea Amanda Putri

NIM : 201502048

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memperoleh gelar sarjana keperawatan di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan baik yang sudah maupun belum/tidak dipublikasikan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Madiun, Juli 2019

Dhea Amanda Putri  
NIM : 201502048

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dhea Amanda Putri

Jenis Kelamin : perempuan

Agama : Islam

Tempat dan Tanggal Lahir : Madiun, 30 Juli 1997

Alamat : Ds.Randualas Rt.02/01 Kec.Kare Kab. Madiun

Email : [dhea3097@gmail.com](mailto:dhea3097@gmail.com)

Riwayat Pendidikan

1. 2002 – 2003 : TK PGRI 3 Kare
2. 2003 – 2009 : SDN Randualas 04
3. 2009 – 2012 : SMPN 1 Kare
4. 2012 – 2015 : SMAN 1 wungu
5. 2015 – Sekarang : STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun

Riwayat Pekerjaan : Belum pernah bekerja

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk dan PAUD Jogodayuh Kec. Geger Kab. Madiun”. skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir Program Studi Keperawatan di Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan setulus hatimengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Kepala Sekolah Tk dan PAUD Jogodayuh Kec. Geger Kab. Madiun yang telah memberikan izin penelitian.
2. Zaenal Abidin., SKM.,M.Kes (Epid) Selaku Ketua STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun yang telah memberikan ijin, kesempatan dan pengarahan kepada peneliti, sehingga skripsi ini terselesaikan.
3. Mega Arianti Putri S.Kep.,Ns.M.Kep, selaku Ketua Program Studi Keperawatan STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
4. Cholik Harun M.Kes selaku pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Kartika S.Kep.,Ns.M.K.M selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan , dorongan, motivasi, dan saran dengan sabar, tulus dan ikhlas kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa yang tulus, dukungan, dan semangat dengan penuh rasa kasih sayang, sabar, dan ikhlas.
7. Teman –teman Program Studi Keperawatan angkatan 2015 yang telah memberikan dorongan dan bantuan berupa apapun dalam penyusunan tugas skripsi ini.
8. Semua murid dan ibu/pengasuh TK dan PAUD Jogodayuh kecamatan Geger kabupaten Madiun.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga diharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kita semua.

Madiun, Juli 2019

Penulis

Dhea Amanda Putri  
NIM.201502048



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Bismillahirrohmanirrohim dengan rahmat Allah yang maha pengasih lagi penyayang. Rasa syukur yang tak terhingga pada Allah SWT yang meridhoi dan mengabulkan segala doa, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu, oleh karena itu dengan rasa bahagiasaya persembahkan karya ini untuk :

1. Bapak dan Ibu sebagai rasa hormat dan terima kasih serta sebagai tanda bakti atas doa yang terus mengalir, kasih sayang, penghormatan dan dorongan semangat yang tak pernah henti. Terima kasih kepada bapak dan ibu yang sudah mendidikku.
2. Adikku tersayang terima kasih sudah menjadi saudara terbaikku, belajar yang semangat ya untuk membahagiakan kedua orang tua.
3. Bapak Cholik Harun M.Kes dan Ibu Kartika S.Kep.,Ns.M.K.M yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya dengan penuh kesabaran, serta seluruh Dosen Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun. Terima kasih untuk semua ilmu yang telah diberikan.
4. Untuk sahabat - sahabatku, terima kasih selama 4 tahun ini kalian selalu memberikan dukungan, motivasi dan juga semangat.
5. Teman – teman seperjuangan prodi keperawatan angkatan tahun 2015 terima kasih untuk kebersamaannya.

## ABSTRAK

DHEA AMANDA PUTRI

### **PENGARUH LAMA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENCAPAIAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH DI TK DAN PAUD JOGODAYUH KECAMATAN GEGER KABUPATEN MADIUN**

131 halaman + 14 tabel + 4 gambar + 17 lampiran

Perkembangan sosial anak prasekolah di era modern semakin menurun dikarenakan kebiasaan anak yang lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan ataupun bermain bersama teman-temannya. Perkembangan sosial meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Anak prasekolah merupakan masa kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.

Penelitian ini menggunakan desain komparatif dengan pendekatan *case control retrospektif*. Sampel penelitian sejumlah 23 kasus dan 23 kontrol dari 82 populasi, teknik pengambilan sampel ini menggunakan simple random sampling. Analisis data menggunakan chi square dengan taraf signifikan 0,05.

Hasil penelitian diketahui anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget rendah 17 anak (73,9 %) mengalami perkembangan sosial normal, anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget kategori tinggi 6 anak (26,1 %) mengalami perkembangan sosial normal, sedangkan anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget rendah 4 anak (17,4 %) mengalami perkembangan sosial normal, anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget tinggi 19 anak (82,6 %) mengalami perkembangan sosial meragukan. Hasil uji antara lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial diketahui p Value = 0,000 yang berarti ada pengaruh lama penggunaan gadget dengan pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD jogodayuh. Dengan nilai koefisiensi kontigensi sebesar 0,493 yang diinterpretasikan bahwa kekuatan pengaruh antara variabel pada tingkat sedang.

Simpulan dari penelitian ini membuktikan bahwa anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget kategori tinggi beresiko mengalami perkembangan sosial meragukan. Diharapkan orang tua dapat lebih tegas dan memberikan pendampingan dalam memberikan batasan lama atau durasi dalam penggunaan gadget, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya.

Kata kunci : lama penggunaan gadget, pencapaian perkembangan sosial

## **ABSTRACT**

**DHEA AMANDA PUTRI**

### **INFLUENCE LONG USING GADGETS ON ACHIEVING SOCIAL DEVELOPMENT FOR PRESCHOOLERS CHILDREN IN TK AND PAUD JOGODAYUH OF GEGER MADIUN**

*131 Pages + 14 table + 4 pictures + 17 Enclosures*

*The social development of preschool children in the modern era has declined due to the habit of children who prefer to spend their time playing gadgets rather than interacting with the environment or playing with friends. Social development includes independent ability, socializing and interacting with the environment. Preschool children are a critical period in the formation of quality resources. The purpose of this study was to analyze the influence of the old use of gadgets on the achievement of social development of preschoolers in TK and PAUD Jogodayuh of Geger Madiun.*

*This research use comparative design with a retrospective case control approach. Research sample consisted of 23 cases and 23 controls from 82 populations, this sampling technique used simple random sampling. Data analysis using chi square with a significant level of 0,05.*

*Results of the study revealed that children with a long habit of using gadgets were low 17 children (73.9%) experienced normal social development, children with a long habit of using gadgets in high category 6 children (26.1%) experience normal social development, while children with long habit of using gadgets are low 4 children (17.4%) experience normal social development, children with a long habit of using gadgets high 19 children (82.6%) experienced dubious social development. The test results between the use of the gadget for the achievement of social development are known as  $p$  Value = 0,000, which means there is a long-standing influence on the use of gadgets with the achievement of social development of preschoolers in TK and PAUD jogodayuh. With the value of contingency coefficient of 0.493, it is interpreted that the strength of influence between variables is at the moderate level.*

*Conclusions from this study prove that children with long habit of using high category gadgets are at risk of experiencing dubious social development. Expected that parents can be more assertive and provide assistance in providing long or duration limits in the use of gadgets, so that later it will not have a negative impact that can disrupt the child's growth process, especially its social development.*

*Keywords: long use of gadgets, achievement of social development*

## DAFTAR ISI

Sampul Depan .....	i
Sampul Dalam.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan .....	iv
Lembar Pernyataan.....	v
Daftar Riwayat Hidup .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Lembar Persembahan .....	ix
Abstrak .....	x
Abstract .....	xi
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
Daftar Singkatan.....	xvii
Daftar Istilah.....	xviii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Keaslian Penelitian .....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Perkembangan Sosial Anak Prasekolah .....	11
2.2 Gadget.....	31
2.3 Kerangka Teori Penelitian .....	39
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b>	
3.1 Kerangka Konseptual .....	41
3.2 Hipotesis Penelitian .....	42
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN</b>	
4.1 Desain Penelitian .....	43
4.2 Populasi dan Sampel.....	44
4.3 Teknik Sampling .....	47
4.4 Kerangka Kerja Penelitian.....	48
4.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	50
4.6 Instrumen Penelitian .....	52
4.7 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	53
4.8 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53
4.9 Prosedur Pengumpulan Data .....	54
4.10 Teknik Analisa Data .....	55
4.11 Etika Penelitian.....	61
<b>BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian .....	63

5.2 Hasil Penelitian .....	64
5.3 Pembahasan.....	69
5.4 Keterbatasan Penelitian.....	75
<b>BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
6.1 Kesimpulan .....	76
6.2 Saran .....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel nilai Z sesuai nilai $\alpha$ .....	44
Tabel 4.2	Tabel kriteria inklusi kasus dan kontrol.....	45
Tabel 4.3	Tabel kriteria eksklusi kasus dan kontrol .....	46
Tabel 4.4	Definisi operasional .....	51
Tabel 4.5	Tabel Contingency .....	60
Tabel 4.6	Daftar nilai keeratan hubungan antar variabel.....	60
Tabel 5.1	Distribusi responden berdasarkan umur ibu di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.....	64
Tabel 5.2	Distribusi responden berdasarkan pendidikan ibu di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.....	64
Tabel 5.3	Distribusi responden berdasarkan pekerjaan ibu di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.....	65
Tabel 5.4	Distribusi responden berdasarkan umur anak di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.....	65
Tabel 5.5	Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin anak di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun .....	66
Tabel 5.6	Distribusi responden berdasarkan lama penggunaan gadget di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun .....	66
Tabel 5.7	Distribusi responden berdasarkan perkembangan sosial di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun .....	67
Tabel 5.8	Tabulasi silang antara pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka teori penelitian .....	38
Gambar 3.1 Kerangka konsep penelitian.....	40
Gambar 4.1 Kerangka penelitian case control .....	43
Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Pencarian Surat Izin Data Awal.....	83
Lampiran 2	Surat ijin penelitian .....	84
Lampiran 3	Surat keterangan selesai penelitian.....	85
Lampiran 4	Lembar permohonan menjadi responden .....	86
Lampiran 5	Lembar persetujuan menjadi responden.....	87
Lampiran 6	Kuesioner data umum responden .....	88
Lampiran 7	Kuesioner lama penggunaan gadget.....	89
Lampiran 8	SOP DDST .....	90
Lampiran 9	Formulir DDST.....	92
Lampiran 10	Petunjuk Pemakaian.....	93
Lampiran 11	Tabulasi kuesioner lama penggunaan gadget.....	94
Lampiran 12	Tabulasi perkembangan sosial anak prasekolah.....	98
Lampiran 13	Hasil analisis.....	100
Lampiran 14	Kartu bimbingan tugas akhir .....	110
Lampiran 15	Jadwal kegiatan .....	111
Lampiran 16	Lembar dokumentasi .....	112



## DAFTAR SINGKATAN

DDST	: Denver Development Skrining Test
IDAI	: Ikatan Dokter Anak Indonesia
KPSP	: Kuesioner Pra Skrining Perkembangan
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
SDKI	: Sensus Demografi Kesehatan Indonesia
TK	: Taman Kanak-Kanak
UKS	: Unit Kesehatan Sekolah

## **DAFTAR ISTILAH**

Anonimity	: Tanpa nama
Benefit	: Prinsip manfaat
Confidentiality	: Kerahasiaan
Editing, coding, scoring	: Pengeditan, Pengkodean, memberi skor
Inform Consent	: Lembar persetujuan
Screen time	: Waktu menatap layar alat elektronik

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan sosial anak prasekolah di era modern semakin menurun dikarenakan kebiasaan anak yang lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan ataupun bermain bersama teman-temannya. Pada usia prasekolah anak diharapkan mampu untuk bersosialisasi dengan lingkungan yang baru dan biasanya anak hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga serta akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan (Yusuf, 2011 ; Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Profil kesehatan perkembangan anak pada tahun 2014 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90% (Depkes RI, 2014). Berdasarkan sensus demografi kesehatan indonesia (SDKI) 2015 jumlah anak usia didik (0-6 tahun) sebanyak 26,09 juta anak. Dari jumlah tersebut, 13,5 juta diantaranya berusia 0-3 tahun dan 4-5 tahun mencapai 12,6 juta anak, dari jumlah anak tersebut sekitar 14,8 % anak mengalami keterlambatan perkembangan.

Menurut Ikatan Dokter Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Hasil pemeriksaan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan normal sesuai usia 53 %, meragukan sebanyak 13 % dan penyimpangan perkembangan 34 %. Sebanyak 10 % mengalami penyimpangan pada aspek motorik kasar, motorik halus 30 % , bicara bahasa 44 % serta sosialisasi dan kemandirian 16 % (Cempaka, 2016).

Masalah gangguan perkembangan sosial pada anak, dikhawatirkan dapat menyebabkan anak kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat. Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan-tuntutan kelompok, kurangnya kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak (Hurlock, 2011). Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget* (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Keterlambatan perkembangan sosial pada anak dapat dipengaruhi oleh hal-hal tertentu seperti faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor hereditas dimana pada keluarganya rata-rata memiliki perkembangan sosial yang lambat, dan faktor lingkungan yang kurang kondusif, seperti : perlakuan orang tua yang kasar, orang tua tidak memberikan bimbingan , pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma baik agama ataupun budi pekerti maka anak akan cenderung menampilkan perilaku maladjustment, seperti : bersifat minder, bersifat egois, kurang memiliki perasaan tenggang rasa dan kurang

memperdulikan norma dalam berperilaku. Berbagai macam stimulus dari lingkungan sekolah ataupun masyarakat juga mempunyai peranan penting dalam pencapaian perkembangan sosial anak (Yusuf, 2011).

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern kemampuan sosial anak juga dapat di pengaruhi oleh adanya gadget. Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Manumpil, 2015). Media elektronik gadget juga telah menjadi pengasuh setia masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game daripada untuk belajar atau bermain di luar rumah bersama dengan teman-temannya (Nurrachmawati, 2014).

Di Indonesia penggunaan media gadget pada anak yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, sebanyak 23% orang tua yang memiliki anak mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Rideout, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015), diperoleh hampir semua orang tua 94% menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% orang tua menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Menurut pusat pengendalian dan pencegahan penyakit Amerika Serikat, rata-rata seorang anak menghabiskan sekitar 8 jam sehari untuk memandangi layar elektronik. Apabila seorang anak terlalu banyak menggunakan gadget juga dapat mempengaruhi masalah penglihatan jangka panjang. Selain itu, kemungkinan miopia juga meningkat pada anak-anak ketika mereka menghabiskan sekitar 8 jam setiap hari untuk bermain gadget. Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan mempengaruhi kesehatan anak, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan lama tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur pada anak (Yland., dkk 2015). Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang terutama perkembangan personal sosial (Warisyah, 2015).

Mengingat semakin banyaknya penggunaan gadget pada anak prasekolah yang dapat menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga orang tua perlu membatasi penggunaan gadget dan selalu mengawasi anak saat menggunakan gadget. Dalam hal perkembangan personal sosial anak prasekolah umur 3-6 tahun pencapaian perkembangan yang seharusnya dapat dilakukan antara lain :Mengambil makan, gosok gigi tanpa bantuan, bermain ular tangga/kartu, berpakaian tanpa bantuan, memakai T-shirt, menyebut nama teman, cuci dan mengeringkan tangan (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di TK Jogodayuh Kecamatan geger Kabupaten Madiun, terdapat 45 anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu guru terdapat 9 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan, dari 10 anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan 8 orang tua wali mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal gadget dan bermain gadget selama rentang waktu 30 menit hingga 4 jam sehari ketika berada dirumah. Dari 8 anak tersebut, 7 (87,5%) anak menggunakan gadget > 1 jam/hari sedangkan 1 (12,5%) anak menggunakan gadget < 1 jam/hari. Orang tua wali mengatakan bahwa anak mereka bermain gadget karena teman sebaya atau anak-anak dilingkungan rumahnya telah menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, ataupun hanya melihat foto. Sebanyak lima orang tua wali mengeluhkan sejak mengenal gadget anak sering lupa waktu untuk makan ataupun tidur, sering kali mengabaikan orang-orang disekitarnya dan selalu asik dengan gadgetnya. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan umum**

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.

### **1.3.2 Tujuan khusus**

1. Mengidentifikasi lama penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.
2. Mengidentifikasi pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.
3. Menganalisis pengaruh lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.



## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam pengembangan konsep keperawatan anak dan menambah pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah.

### **1.4.2 Manfaat Praktisi**

#### **1. Bagi Institusi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan mengenai pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah.

#### **2. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan**

Manfaat penelitian bagi pendidikan keperawatan adalah untuk mengembangkan teori-teori keperawatan di bidang anak yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah, serta membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dan sebagai syarat pemenuhan tugas.

#### **3. Bagi Peneliti**

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan proses penelitian mengenai pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah

## 1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis mungkin ada kemiripan dari beberapa variabel antara lain :

1. Yulia Trinika (2015) meneliti pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun 2014-2015. Dengan instrumen kuesioner. Dengan hasil penelitian ada pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah dengan nilai 0,005 ( $p < 0,05$ ).

Persamaan penelitian ini yaitu subjek dan variabel penggunaan gadget. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel penelitian yaitu perkembangan psikososial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel perkembangan sosial.

2. Riyanti Imron (2017) meneliti hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Menggunakan instrumen kuesioner. Dengan hasil penelitian ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dengan nilai  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ).

Persamaan penelitian ini terdapat pada variabel pada subjek dan variabel penggunaan gadget. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel penelitian yaitu variabel perkembangan sosial dan emosional, sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya meneliti variabel perkembangan sosial.

3. Heni (2018) meneliti pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Dengan instrumen kuesioner penggunaan smartphone dan kuesioner KPSP. Dengan hasil ada pengaruh penggunaan smartphone dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan nilai probabilitas  $p = 0,017$  ( $p < 0,05$ ). Persamaan penelitian ini terdapat pada subjek dan perkembangan personal sosial. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel penelitian yaitu penggunaan smartphone, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel gadget (handphone, tablet, Ipad, Laptop).
4. Yeni triastutik (2018) meneliti bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun Di TK Bina Insani Jombang. Dengan instrumen kuesioner dan DDST. Dengan hasil penelitian ada hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun dengan nilai  $p = 0,000$  ( $< 0,05$ ). Persamaan pada penelitian terdapat subjek dan media gadget. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel penelitian yaitu terletak pada variabel tingkat perkembangan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya meneliti perkembangan sosial.
5. Tria puspita sari (2016) meneliti Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT AL Mukmin. Dengan instrumen kuesioner dan wawancara. Dengan hasil penelitian ada pengaruh positif antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia prasekolah

di TKIT Al Mukmin. Hasil penelitian menunjukkan nilai *p value* 0,041 (<0,05) hasil Odd Ratio menunjukkan angka 6,00. Persamaan pada penelitian ini terdapat pada subjek dan variabelnya. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada jenis penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perkembangan Sosial Anak Prasekolah**

##### **2.1.1 Pengertian anak prasekolah**

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang memiliki kemampuan berinteraksi dengan sosial dan lingkungannya sebagai tahap menuju perkembangan selanjutnya (Astarani, 2017). Menurut Mariani (2015) anak usia prasekolah yaitu antara 3-6 tahun dimana masa usia prasekolah merupakan masa kritis dalam pembentukan sumber daya yang berkualitas. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak prasekolah adalah anak dengan usia 3-6 tahun dimana anak sudah mampu mengikuti program prasekolah atau Taman Kanak-kanak.

##### **2.1.2 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). Perkembangan

(development) adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (skill) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan atau maturitas (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

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). Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

### **2.1.3 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 prasekolah, anak sudah memperlihatkan rasa autonomi mereka dan mampu mengemukakan keinginan

akan kemandirian dan melakukannya secara mandiri (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ahmadi (2009) menjelaskan terdapat empat tingkatan perkembangan sosial anak, yaitu :

#### 1. Tingkatan pertama

Sejak dimulai 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  $\pm 2$  tahun ke atas.

### 3. Tingkatan ketiga

Jika anak lebih dari umur  $\pm 2$  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.

#### **2.1.4 Bentuk-bentuk perkembangan sosial anak**

Yusuf (2011) mengemukakan bahwa 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 :



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 lain, 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.

Menurut Piaget (2010) menyatakan bahwa bentuk-bentuk nyata dari perkembangan sosial anak usia prasekolah antara lain yaitu :

1. Usia 4 tahun

Perkembangan sosial anak usia 4 tahun yang seharusnya adalah:

- a. Sangat antusias terhadap suatu hal atau kegiatan.
- b. Lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang mereka anggap sudah dekat.
- c. Suka memakai atau mencoba baju orangtua atau oranglain.
- d. Dapat membereskan alat permainannya.
- e. Tidak menyukai bila dipegang tangannya.
- f. Selalu bersikap ingin menarik perhatian demi mendapatkan pujian.

## 2. Usia 5 tahun

Perkembangan social anak usia 5 tahun yang seharusnya adalah:

- a. Segan terlalu lama dirumah.
- b. Ingin disuruh, penurut suka membantu.
- c. Senang pergi ke sekolah.
- d. Gembira bila berangkat dan pulang sekolah.
- e. Kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara.
- f. Bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang.
- g. Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain.

## 3. Usia 6 tahun

Perkembangan sosial anak usia 6 tahun yang seharusnya adalah:

- a. Mulai lepas dari sang ibu.
- b. Menjadi pusatnya sendiri.
- c. Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar, mau menang, dan mau yang nomer satu.
- d. Antusiasme yang implusif dan kegembiraan yang meluap-luap menular keteman.
- e. Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas.
- f. Adanya kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah menyukai pekerjaannya atau permainan yang ia temui dan selalu ingin membawa pulang.

## **2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah**

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Berikut faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak (Kusuma dalam Elly, 2011) :

### **2.1.5.1 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 (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

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 dan Ranuh, 2013).

#### **2. Perbedaan ras, etnis, atau bangsa dan agama**

Anak yang dilahirkan dari ras atau bangsa Amerika, maka ia tidak memiliki faktor herediter ras atau bangsa indonesia atau sebaliknya (Fida dan Maya, 2012). Pertumbuhan somatik dipengaruhi oleh ras atau suku

bangsa. Bangsa kulit putih Eropa mempunyai pertumbuhan somatik lebih tinggi daripada bangsa Asia (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

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.

### 3. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun kehidupan pertama dan masa remaja (Fida dan Maya, 2012). 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 dan 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 dan Maya, 2012). Dikatakan anak laki-laki lebih sering sakit dibandingkan anak perempuan, tetapi 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 dan Ranuh, 2013).

Menurut Hurlock (2011) menyatakan 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.

#### 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).

#### 2.1.5.2 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 dipunyai anak (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Menurut Hurlock (2011) faktor urutan anak dalam keluarga juga dapat mempengaruhi perkembangan anak. Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya anak merupakan anak terakhir / bungsu maka dipastikan anak selalu bergantung pada orang tua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian

anak tersebut dan memberikan dampak buruk pada perkembangan sosialnya.

## 2. Faktor psikososial

### a. 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 dan 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).



b. Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat ditimbulkan 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.

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

Kalau anak berbuat 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 melampiasikan 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 kelak.

d. Kelompok sebaya

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

e. Stres

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

f. 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.

g. 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 kronis

meliputi: TBC, anemia, kelainan jantung bawaan dapat menyebabkan retardasi pertumbuhan jasmani.

#### **2.1.6 Pemeriksaan perkembangan sosial anak prasekolah**

Pemeriksaan perkembangan sosial yang dilakukan menggunakan Denver Development Screening Test (DDST). Pemeriksaan menggunakan DDST dapat dilaksanakan secara menyeluruh atau secara parsial untuk masing-masing bidang perkembangan anak, dan pemeriksaan disesuaikan dengan usia anak (Kadir dalam Crisnaningtyas, 2016).

DDST memenuhi semua syarat yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini mudah, cepat (15-20 menit), dapat diandalkan, dan menunjukkan validitas yang tinggi. Dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan ternyata DDST secara efektif dapat mengidentifikasi antara 85-100% bayi dan anak-anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan dan pada “follow up” selanjutnya ternyata 89% dari kelompok DDST abnormal mengalami kegagalan disekolah 5-6 tahun kemudian (soetjningsih, 2013).

##### **1. Denver Development Screening Test (DDST)**

Denver Development Screening Test adalah sebuah metode pengkajian yang digunakan untuk menilai perkembangan anak umur 0-6 tahun. Nama *denver* diambil dari University Of Colorado Medical center di denver, dimana uji skrining ini dibuat (Adriana, 2015). Sedangkan menurut Soetjningsih (2013) DDST adalah salah satu tes untuk

mengetahui keterlambatan perkembangan anak. Frankenburg dan Borowitz mengatakan tes DDST ini untuk mengetahui perkembangan anak pada saat pemeriksaan saja dan tidak dapat memperkirakan perkembangan anak dimasa yang akan datang.

## 2. Aspek pada DDST

Frankenburg dan Borowitz dalam Soetjiningsih (2013) mengemukakan 4 parameter perkembangan yang dipakai dalam menilai perkembangan anak balita yaitu:

### *a. Personal social* (Kepribadian/tingah laku sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Aspek pada sektor *Personal social* antara lain: 1) Menatap muka, 2) membalas senyum pemeriksa, 3) tersenyum spontan, 4) mengamati tangannya, 5) berusaha mengapai mainan, 6) makan sendiri, 7) tepuk tangan, 8) menyatakan keinginan, 9) daag-daag dengan tangan, 10) main bola dengan pemeriksa, 11) menirukan kegiatan, 12) minum dengan cankir, 13) membantu dirumah, 14) menggunakan sendok dan garpu, 15) membuka pakaian, 16) menyuapi boneka, 17) memakai baju, 18) gosok gigi dengan bantuan, 19) cuci dan mengeringkan tangan, 20) menyebut nama teman, 21) memakai t-shirt, 22) berpakaian tanpa bantuan, 23) bermain ulat tangga/kartu, 24) gosok gigi tanpa bantuan dan 25) mengambil makan.

b. *Fine motor adaptive* (Gerakkan motorik halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil serta melakukan koordinasi.

c. *Language* (Bahasa)

Kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.

d. *Gross motor* (Perkembangan motorik kasar)

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

3. Teknik skrining DDST

Untuk melaksanakan skrining DDST maka langkah yang dilakukan adalah dengan bekerja sama dengan orang tua agar diperoleh hasil yang terbaik, langkah pendahuluan adalah menyapa dan meminta izin orang tua, catat nama anak, tanggal lahir, dan tanggal pemeriksaan pada formulir.

Langkah pemeriksaannya adalah:

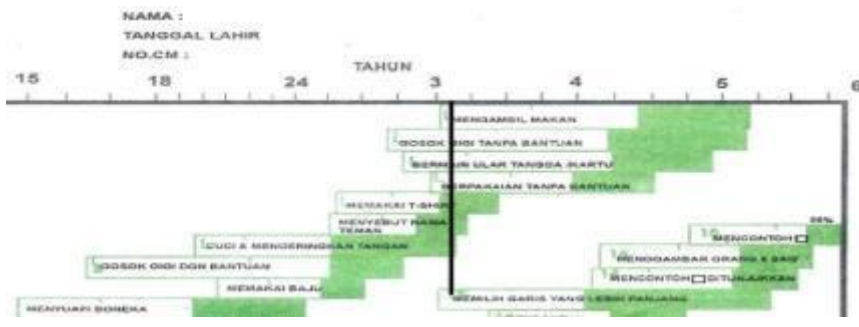
- a. Tentukan umur anak saat pemeriksaan. Umur anak dihitung dengan cara tanggal pemeriksaan dikurangi tanggal lahir. Dalam pelaksanaannya skrining dengan DDST, umur anak ditetapkan terlebih dulu, dengan menggunakan patokan 30 hari untuk satu bulan, 12 bulan untuk satu tahun. Bila dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan keatas. Perhitungan umur sebagai berikut:

Misal : anak "A" lahir pada tanggal 20 Februari 2002, berapa umur anak "A" ketika penguji datang pada tanggal 30 April 2007 ?

	Tahun	Bulan	Hari
Tanggal tes	2007	4	30
Tanggal lahir	2002	2	20
Umur anak	3	2	10

Jadi umur anak "A" adalah 3 tahun 2 bulan 10 hari. Angka pada kolom kurang dari 15 hari, maka angka tersebut dihilangkan sehingga umur anak "A" adalah 3 tahun 2 bulan. Jika ditemukan tanggal lahir pada kolom hari lebih besar dari tanggal tes maka 1 bulan. Pada tanggal tes dijadikan tiga puluh hari agar bisa dikurangkan.

- b. Tarik garis lurus dengan menggunakan pensil dan penggaris yang ada pada lembar DDST sesuai umur anak. Tarik garis umur dari atas kebawah dan cantumkan tanggal pemeriksaan pada ujung atas garis umur. Formulir denver dapat digunakan untuk beberapa kali, gunakan garis umur dengan warna yang berbeda. Misalnya untuk contoh anak "A" yang berusia 3 tahun 2 bulan, garisnya sebagai berikut sebagai berikut:



- c. Periksa satu-persatu tiap item sesuai dengan item pengujian yang tepat berada pada garis dan disebelah kiri garis jika sebelumnya anak belum

pernah diuji, maka berikan kode L jika anak menolak melaksanakan permintaan atau perintah yang diberikan penguji, dan penguji boleh tanya pada orang tua tidak harus diperiksa, jika ada angka dilihat pada petunjuk pelaksanaan pada lembar DDST, jika tidak ada angka kode L langsung dites pada anak untuk contoh anak “A” yang berusia 3 tahun 2 bulan yang diperiksa untuk pemeriksaan personal sosial adalah mengambil makan, gosok gigi tanpa bantuan, bermain ular tangga atau kartu, berpakaian tanpa bantuan, memakai T-shirt, menyebut nama teman dan cuci serta mengeringkan tangan, jika anak bisa melaksanakan diberikan nilai dengan huruf P : Passed/lulus dan jika gagal diberikan nilai F : Fail/gagal, bila anak menolak beri nilai R : Refusal/menolak.

#### 4. Penilaian

Penilaiannya meliputi : apakah lulus (Passed= P), gagal (Fail=F). Kemudian ditarik garis berdasarkan umur, kronologis yang memotong garis lurus horisontal tugas perkembangan pada formulir DDST. setelah itu dihitung pada masing-masing sektor, beberapa yang P dan beberapa yang F. Penilaian DDST untuk 1 sektor dilakukan dengan menjumlahkan seluruh nilai P dan F selanjutnya dikategorikan sebagai berikut:

1. Normal

Tidak ada skor keterlambatan atau maksimal satu peringatan

2. Abnormal

Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan, pada 2 sektor atau lebih.



### 3. Meragukan

Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih.

## 2.2 Gadget

### 2.2.1 Pengertian Gadget

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 handphone, tablet, Ipad, Laptop yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Iswidharmanjaya, 2014).

Keberadaan gadget merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, maka gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilat urrahi secara langsung dan sibuk dengan

gadgetmasing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Pratiwi PS, 2015).

### **2.2.2 Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah**

Gadgettidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadgetyang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan gadget (Rideout, 2015).

Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2015) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (2014) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

### **2.2.3 Lama Penggunaan Gadget**

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperoleh untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger (2014) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (2015) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh gadget, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4 – 5 kali lebih 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 lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan

orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2014).

#### **2.2.4 Dampak Gadget Pada Anak Prasekolah**

##### **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 menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta 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 (Iswidharmanjaya, 2014).

##### **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, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak (Pratiwi, 2015). Menurut Cris Rowan dampak negatif gadget bagi anak

diantaranya: pertumbuhan otak terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi, dan tidak berkelanjutan (Pangastuti, 2017).

### 3. Dampak bagi kesehatan dan perkembangan sosial anak

#### a. Mengganggu perkembangan otak anak

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

#### b. Tumbuh kembang yang lambat

Bahaya penggunaan gadget pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Anak memiliki kemudahan 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).

#### c. 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 ini tentu memiliki dampak buruk bagi anak. Jika hal tersebut terlalu sering terjadi, maka bisa saja anak akan mengalami obesitas.

d. 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).

e. Gangguan pada mata

Terlalu sering menatap layar dianggap bisa menyebabkan mata jadi buram, kering. Menurut dr. Devina Nur Annisa, SpM, spesialis mata dari Jakarta Eye Center, menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari dan jarak dekat (30-40 cm) akan menyebabkan kontraksi otot *cilliaris* di dalam bola mata, atau yang dikenal dengan istilah akomodasi. Akomodasi berlebihan pada mata akan merangsang timbulnya mata minus. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh University of Toledo di Amerika Serikat, mengungkapkan bahwa

paparan sinar biru yang terlalu lama bisa memicu sel-sel fotoreseptor (peka cahaya) pada mata untuk menghasilkan molekul beracun yang membahayakan mata.

f. 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.

g. 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). Sedangkan menurut Ismanto dan Onibala (2015) menyatakan anak lebih memilih bermain bersama gadget dari pada bermain bersama teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. sehingga interaksi sosial anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Saat menggunakan gadget anak tetap mampu untuk bersosialisasi dengan melakukan hubungan melalui berbagai aplikasi yang ada. Namun anak-anak juga perlu untuk memiliki kemampuan membaca emosi orang lain, caranya tentu dengan melakukan interaksi langsung dengan bertatap muka. Itu sebabnya,

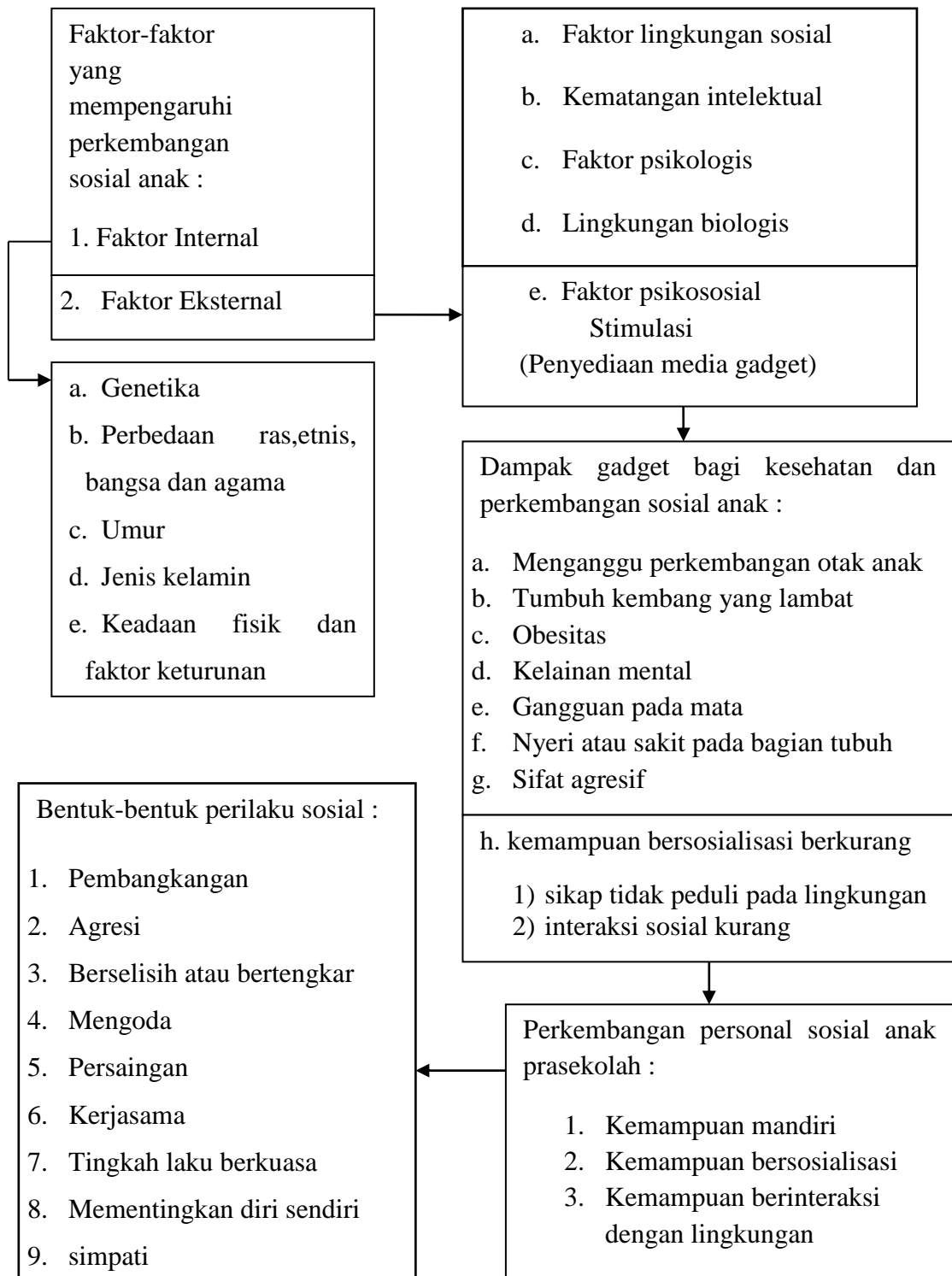
pembatasan waktu dalam penggunaan gadget adalah jalan keluar terbaiknya.

h. 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 ( Seagal dalam Ariani,2014). 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 pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif .



### 2.3 Kerangka Teori Penelitian



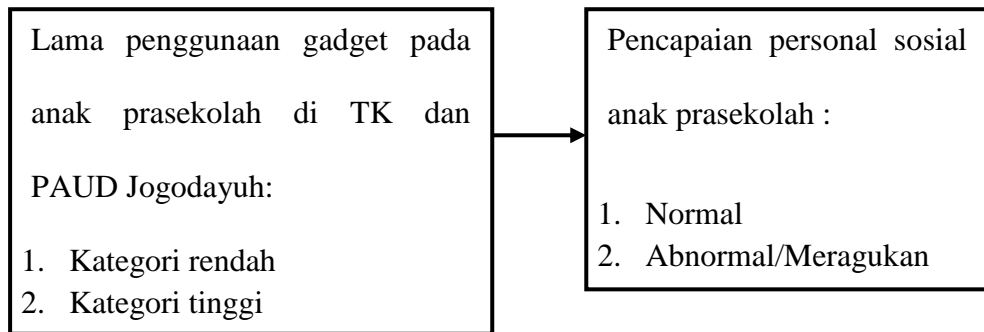
Gambar 2.1. kerangka teori pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah

Gambar 2.1. menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai tidaknya potensi genetik. Faktor eksternal meliputi faktor psikologis, psikososial, biologis, lingkungan sosial dan kematangan intelektual yang mempengaruhi individu setiap hari, mulai konsepsi sampai akhir hayatnya. Media elektronik gadget yang diangkat sebagai tema penelitian ini yang termasuk dalam sub aspek faktor psikososial. Dengan penyediaan media gadget dapat memberikan dampak bagi kesehatan anak antara lain: Mengganggu perkembangan otak anak, tumbuh kembang yang lambat, obesitas, kelainan mental, gangguan pada mata, nyeri atau sakit pada bagian tubuh, sifat agresif dan kemampuan sosialisasi yang kurang. Perkembangan sosial anak meliputi kemampuan kemandirian, kemampuan bersosialisasi dan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Adapun bentuk-bentuk perilaku sosial pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, mengoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.


## BAB III

### KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### 3.1 Kerangka konseptual



Keterangan :

 = Diteliti

 = berhubungan

Gambar 3.1. kerangka konsep pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah.

Gambar 3.1 menjelaskan bahwa anak prasekolah telah menggunakan gadget dalam kategori rendah dan tinggi. Penggunaan gadget pada anak prasekolah dapat mempengaruhi perkembangan personal sosial yang di kategorikan menjadi normal, abnormal dan meragukan. Peneliti menganalisis lama penggunaan gadget untuk melihat pencapaian personal sosial anak usia prasekolah.

### **3.2 Hipotesis penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah dan pernyataan peneliti. Hipotesis juga merupakan salah satu pernyataan asumsi tentang hubungan dua variabel atau lebih variabel yang diharapkan bisa menjawab suatu pertanyaan dalam suatu penelitian. Setiap hipotesa terdiri atas suatu unit atau bagian dari permasalahan (Nursalam, 2013).

$H_1$  : Ada pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

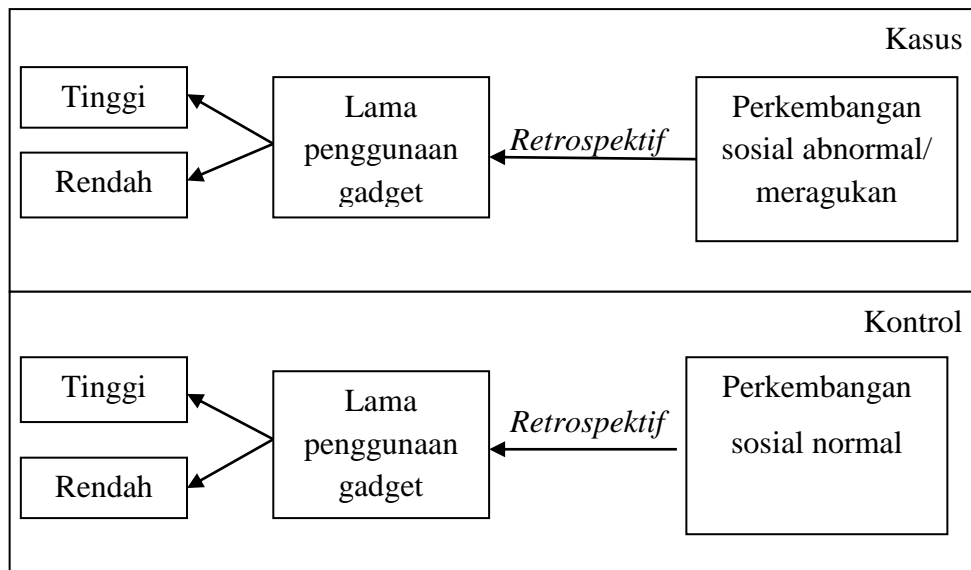
## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Desain penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *komparatif* dengan desain *case control*. Pengertian dari penelitian komparatif adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji perbandingan terhadap pengaruh pada kelompok subjek tanpa adanya suatu perlakuan dari peneliti. Desain case control, faktor resiko dan efek atau penyakit sudah terjadi di masa lampau sebelum dimulainya penelitian. Dengan demikian variabel tersebut diukur melalui catatan (Nursalam, 2013).

Pada penelitian ini akan dilakukan pengukuran perkembangan sosial terlebih dulu dengan menggunakan DDST agar dapat membagi responden menjadi dua kelompok yaitu kelompok kasus dan kelompok kontrol. Responden untuk kelompok kasus yaitu anak dengan perkembangan sosial abnormal/meragukan dan untuk kelompok kontrol yaitu anak dengan perkembangan sosial normal, data diperoleh dari keterangan ibu. Apabila kelompok kasus dan kontrol telah terpenuhi jumlahnya maka selanjutnya diberikan kuesioner mengenai lama penggunaan gadget. Data mengenai lama penggunaan gadget pada anak diperoleh dari keterangan ibu responden.



Gambar 4.1 kerangka penelitian case control pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah

## 4.2 Populasi dan Sampel Penelitian

### 4.2.1 Populasi

Populasi adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2013). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak usia 4-6 tahun di TK dan PAUD Jogodayuh Kec.Geger Kab.Madiun yang berjumlah 82 anak.

### 4.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan subyek yang akan diteliti yang dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2010). Besar sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus lemeshow dengan hasil perbandingan 1 : 1 dengan jumlah sampel ditambah 20 %.

$$n = \frac{z^2 1 - \alpha \cdot 2 \rho \cdot 1 - \rho \cdot N}{d^2 N - 1 + z^2 1 - \alpha / 2 \rho (1 - \rho)}$$

Keterangan :

n : besar sampel yang diinginkan

z : score z, berdasarkan nilai  $\alpha$  yang diinginkan

$\alpha$  : derajat kepercayaan

d : toleransi kesalahan

p : proporsi kasus yang diteliti dalam populasi. Jika p tidak diketahui maka gunakan p terbesar yaitu p = 0,1

1-p : q, yaitu proporsi untuk terjadinya suatu kejadian. Jika peneliti menggunakan p terbesar, maka q=1-p=1-0,1

Tabel 4.1 Tabel nilai Z sesuai nilai  $\alpha$

A	1- $\alpha$	$Z_{1-\alpha/2}$	$Z_{1-\alpha}$
1%	99%	2.58	2.33
5%	95%	1.96	1.64
10%	90%	1.64	1.28

$$n = \frac{z^2 1 - \alpha \cdot 2 \rho \cdot 1 - \rho \cdot N}{d^2 N - 1 + z^2 1 - \alpha / 2 \rho (1 - \rho)}$$

$$n = \frac{1,64^2 \cdot 0,1 \cdot 1 - 0,1 \cdot 82}{0,1^2 \cdot 82 - 1 + 1,64^2 \cdot 0,1 (1 - 0,1)}$$

$$n = \frac{2,69 \cdot 0,1 \cdot 0,9 \cdot 82}{0,01 \cdot 81 + 2,69 \cdot 0,1 \cdot 0,9}$$

$$n = \frac{19,85}{1,052} = 18,86$$

$$n = 18,86 + 20 \% = 22,63 = 23$$

Berdasarkan hasil sampel diatas didapatkan 23 anak dengan perkembangan sosial normal dan 23 anak dengan perkembangan sosial abnormal atau meragukan.

#### 4.2.3 Kriteria Sampel

Sampel didapat dari populasi penelitian yang memenuhi kriteria inklusi dan ekskulsi sebagai berikut :

##### 1. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2013).

Tabel 4.2 tabel kriteria inklusi kasus dan kontrol

Kasus	Kontrol
1. Anak usia 4-6 tahun	1. Anak usia 4-6 tahun
2. Anak yang diberikan izin oleh ibu atau pengasuhnya	2. Anak yang diberikan izin oleh ibu atau pengasuhnya
3. Anak dengan perkembangan sosial abnormal/meragukan	3. Anak dengan perkembangan sosial normal



## 2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2015).

Tabel 4.3 Tabel kriteria eksklusi kasus dan kontrol

Kasus	Control
1. Anak yang mengalami cacat bawaan	1. Anak yang mengalami cacat bawaan
2. Anak yang tidak masuk sekolah saat dilakukan penelitian	2. Anak yang tidak masuk sekolah saat dilakukan penelitian
3. Anak dengan status gizi buruk	3. Anak dengan status gizi buruk

### 4.3 Teknik Sampling

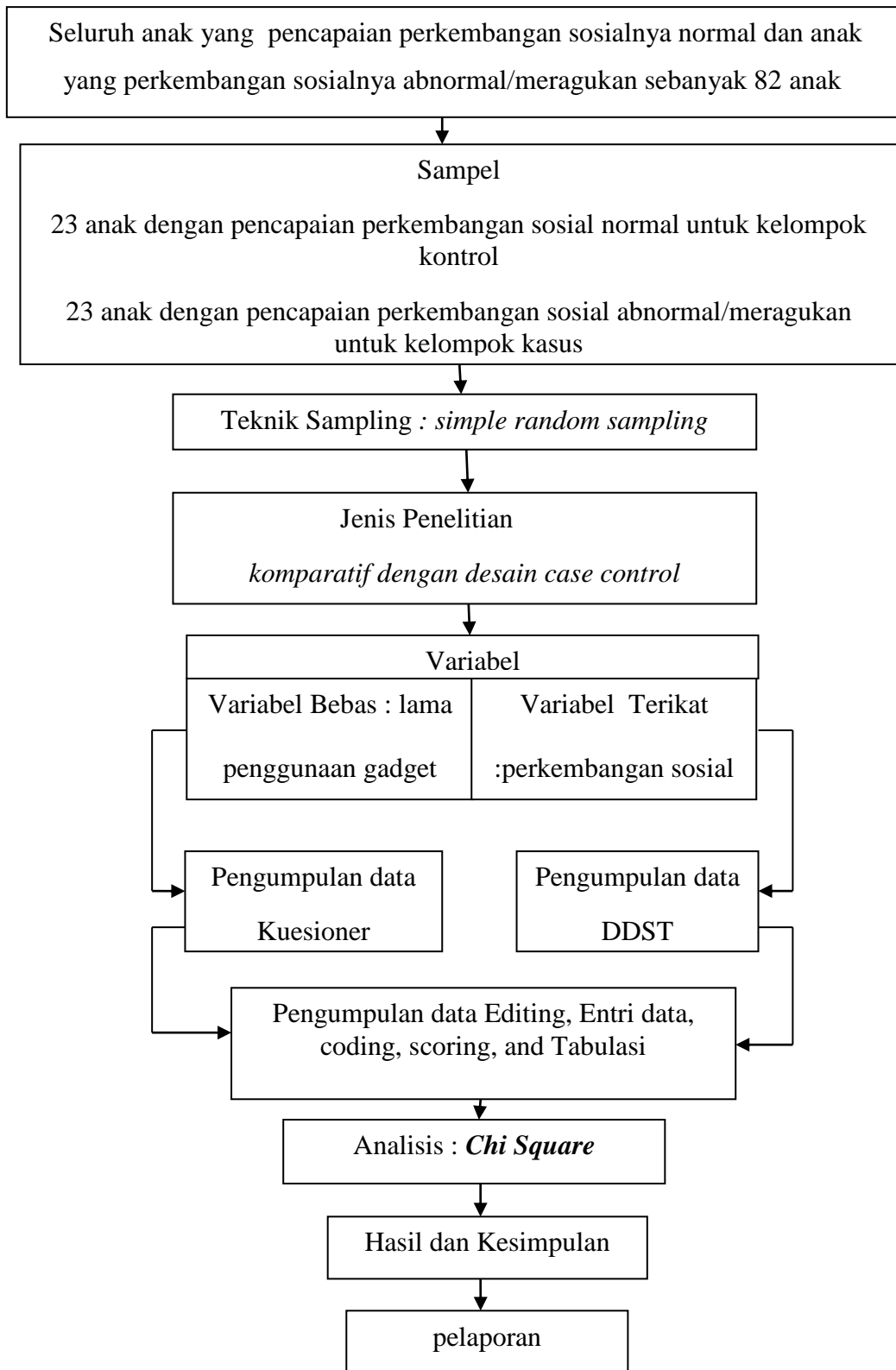
Teknik sampling adalah proses yang menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan subjek penelitian (Nursalam, 2013).

Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* yaitu pemilihan sampel dengan cara ini merupakan probabilitas yang sederhana. Untuk mencapai sampling ini, setiap elemen diseleksi acak. Jika *sampling frame kecil*, nama

bisa ditulis pada secarik kertas, diletakkan dikotak, diaduk dan diambil secara acak setelah semuanya terkumpul (Nursalam, 2013).

#### **4.4 Kerangka Kerja Penelitian**

Kerangka kerja merupakan bagian kerja terhadap rancangan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, meliputi siapa yang akan diteliti (subyek penelitian), variabel yang akan diteliti, dan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian (Hidayat, 2009).



Gambar 4.2 Kerangka kerja pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah.

## **4.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **4.5.1 Identifikasi Variabel**

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia dan lain-lain) (Soeparto, Putra, & Haryanto, 2013). Dalam penelitian ini terdapat 2 tipe variabel yaitu :

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel *independent* adalah variabel yang memengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel *independent* dalam penelitian ini yaitu lama penggunaan gadget.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen adalah Variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu perkembangan sosial.

### **4.5.2 Definisi operasional**

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan sehingga memungkinkan peneliti dapat melakukan observasi ataupun pengukuran secara teliti terhadap objek maupun fenomena (Nursalam, 2013).

Tabel 4.4 definisi operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor/kategori
Variabel independent: Lama penggunaan gadget	Total waktuanak dalam melakukan aktivitas menggunakan gadget (handphone, tablet, Ipad, Laptop), pemakaian rata-rata perhari dalam satu minggu terakhir data diperoleh dari keterangan ibu.	lama waktu penggunaan gadget	Kuesioner	Ordinal	kategori : rendah= 1 durasi : ≤1 jam tinggi = 2 durasi : > 1 jam
Variabel dependen: perkembangan sosial	perkembangan kemampuan anak dalam bersosialisasi, berinteraksi dengan lingkungan serta kemandirian dalam kehidupan sehari-hari, data	1. Mengambil makan 2. Gosok gigi tanpa bantuan 3. Bermain ular tangga/kartu 4. Berpakai an tanpa bantuan	DDST	Ordinal	Skor P : Passed/lulus. Bila anak bisa melaksanakan tugas/tes yang diberikan dengan baik. F : Fail/gagal. Bila anak menolak melakukannya dengan baik. R : Refusal/menolak. Bila anak

	diperoleh dari keterangan ibu.				menolak melakukan tugas/tes. kategori kasus : 1. Abnormal : Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan, pada 2 sektor atau lebih. 2. Meragukan : Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih.  kontrol : Normal : tidak ada skor terlambat atau maksimal 1 peringatan.
--	--------------------------------	--	--	--	--

#### 4.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data untuk memudahkan pekerjaannya dengan hasil yang lebih baik sehingga mudah diolah (Nursalam, 2013). Penelitian ini menggunakan lembar kuesioner dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan instrumen data demografi ibu dan anak, kuesioner mengenai lama penggunaan *gadget*, dan DDST. Kuisisioner lama penggunaan *gadget* merupakan instrumen baru yang dibuat oleh peneliti. Kuesioner hanya berisi

satu pertanyaan inti. Instrumen lainnya yaitu DDST, yang digunakan untuk menilai perkembangan sosial anak. Instrumen DDST merupakan instrumen yang sudah ada sebelumnya dan sudah dibakukan oleh Frankenburg.

## **4.7 Uji Validitas dan Realibilitas**

### **4.7.1 Uji Validitas**

Suatu instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2011). Pada penelitian ini menggunakan kuesioner lama penggunaan gadget yang terdiri atas satu pertanyaan inti. Instrumen lainnya yaitu DDST (*Denver Development Screening Test*) instrumen ini sudah dibakukan oleh Frankenburg.

### **4.7.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang dilakukan telah reliabel. Suatu alat dikatakan reliabel jika alat itu mengukur suatu gejala dalam berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama (Notoadmojo, 2010). Instrumen DDST merupakan instrumen baku sehingga tidak perlu dilakukan uji reliabilitas.

## **4.8 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **4.8.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK dan PAUD Jogodayuh Kec.Geger Kab.Madiun.

#### **4.8.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari – Juli 2019

#### **4.9 Prosedur Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subyek penelitian dan proses pengumpulan karakteristik subyek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam,2013). Dalam melakukan prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengurus surat ijin penelitian dengan membawa surat dari STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
2. Berkoordinasi dengan TK dan PAUD di desa Jogodayuh Kec.Geger Kab.Madiun yaitu TK dan PAUD Jogodayuh.
3. Penelitian dilaksanakan kurang lebih 3 hari.
4. Melakukan pendataan identitas pada subyek penelitian.
5. Memberikan penjelasan kepada calon responden bila bersedia menjadi responden maka mempersilahkan untuk mengisi lembar *Informed Consent* atau lembar persetujuan untuk menjadi responden.
6. Memberikan pengarahan tentang kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan penelitian kepada subyek selama penelitian berlangsung.
7. Pengelompokan responden yang pencapaian perkembangan sosial normal dan responden yang perkembangan sosial meragukan/abnormal dengan melakukan pengukuran dengan DDST. Hasil pengukuran diperoleh dari keterangan ibu/pengasuh.



8. Peneliti memberikan kuesioner yang harus diisi oleh ibu/pengasuh yang memiliki anak dengan perkembangan sosial normal dan ibu/pengasuh yang memiliki perkembangan sosial meragukan/abnormal.
9. Peneliti memastikan kembali bahwa semua pertanyaan sudah terisi. Bila terdapat jawaban yang terlewat, peneliti langsung menanyakan kembali kepada responden.
10. Setelah kuesioner terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data, analisis data dan membuat laporan hasil penelitian.

#### **4.10 Teknik Analisa Data**

##### **4.10.1 Pengolahan Data**

Menurut (Notoadmojo, 2013) setelah angket dari responden terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan cara sebagai berikut:

1. *Editing*

*Editing* merupakan kegiatan pengecekan dan perbaikan. Apabila terdapat data-data yang belum lengkap, jika memungkinkan perlu dilakukannya pengambilan data ulang untuk melengkapi data. Tetapi apabila tidak memungkinkan maka data yang tidak lengkap tersebut tidak dimasukkan dan diolah dalam pengolahan “data missing” (Nugroho, 2012).

2. *Entri Data*

Kegiatan memasukkan data ke komputer dengan menggunakan aplikasi program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) *version 16.00 for windows*.

### 3. Coding

*Coding* adalah kegiatan pemberian kode numeric (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting bila pengolahan dan analisis data menggunakan komputer. Biasanya dalam pemberian kode dibuat juga daftar kode dan artinya dalam satu buku (code book) untuk memudahkan kembali melihat dan arti suatu kode dari suatu variabel. Coding yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

#### a. Kode identitas responden

##### Jenis kelamin anak

Laki – laki : kode 1

Perempuan : kode 2

##### Umur ibu

20-30 : kode 1

31-40 : kode 2

41-50 : kode 3

##### Tingkat pendidikan ibu

SD : kode 1

SMP : kode 2

SMA : kode 3

Perguruan tinggi : kode 4

##### Pekerjaan ibu

Tidak bekerja/IRT : kode 1

Swasta : kode 2

Wiraswasta : kode 3

PNS : kode 4

b. Kode lama penggunaan dadget

Kategori tinggi ( $> 1$  jam/hari) : kode 1

Kategori rendah ( $\leq 1$  jam/hari) : kode 2

c. Kode pemeriksaan perkembangan personal sosial

Kasus : Abnormal, Meragukan : kode 1

Kontrol : Normal : kode 2

4. *Scoring*

*Scoring* adalah memberikan penilaian terhadap item-item yang perlu diberi penilaian atau skor.

a. Lama penggunaan gadget

Kategori rendah : skor 1 jika lama penggunaan gadget  $\leq 1$  jam

Kategori tinggi : skor 2 jika lama penggunaan gadget  $>1$  jam

b. Pencapaian perkembangan personal sosial

Untuk mengukur perkembangan sosial, bila responden lulus melakukan indikator tes maka diberikan skor "*passed = P*", sedangkan bila responden tidak dapat mampu melakukan indikator tes yang diberikan maka diberi skor "*fail = F*". Penentuan kategori dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1) Normal : Bila tidak ada skor terlambat atau maksimal satu peringatan.

- 2) Abnormal : Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan, pada 2 sektor atau lebih.
- 3) Meragukan : Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih.

#### 5. *Tabulating*

*Tabulating* adalah membuat table-table data sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti (Notoadmojo, 2013). Pada data ini dianggap bahwa data telah diproses sehingga harus segera disusun dalam suatu pola format yang telah dirancang.

### 4.10.2 Analisa Data

#### 1. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisis yang digunakan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian (Notoadmojo, 2013). Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan karakteristik setiap variabel penelitian lama penggunaan gadget , perkembangan sosial pada anak prasekolah dan data umum seperti jenis kelamin anak, umur orang tua, pendidikan orangtua, pekerjaan orang tua, dalam bentuk table distribusi frekuensi. Data akan di analisis dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka prosentase

f = Frekuensi

n = Banyaknya responden

## 2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan terikat dengan menggunakan uji statistic. Dalam penelitian ini analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah. Pengolahan analisa data bivariat ini dengan menggunakan bantuan komputerisasi. Uji statistik yang digunakan adalah Chi Square dengan  $\alpha = 0,05$ . Untuk melihat kemaknaan perhitungan jika nilai p-value  $\leq \alpha 0,05$  berarti terdapat pengaruh yang bermakna (signifikan) atau  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah. Jika nilai p-value  $> \alpha 0,05$  berarti tidak ada pengaruh yang bermakna atau  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah.

Berikut merupakan langkah-langkah membuat table contingency yang merupakan gabungan dari table distribusi kategori pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah.

Tabel 4.5 *Tabel Contingency*

Lama penggunaan gadget	Pencapaian perkembangan personal sosial		
	Abnormal/Meragukan	Normal	Total
Tinggi	A	B	A + B
Rendah	C	D	C + D
Total	A + C	B + D	N

Untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel dengan data yang berbentuk nominal yaitu dengan menggunakan koefisien *contingensi*, pedoman untuk memberikan interpretasi koefisiensi *contingensi* sebagai berikut :

Tabel 4.6 Daftar nilai keeratan hubungan antar variabel

No.	Nilai	Kategori
1	0,00 – 0,199	Sangat lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60- 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2014). Alfabeta

#### **4.11 Etika Penelitian**

Penelitian dilakukan setelah mendapat persetujuan dengan menekankan masalah etika yang meliputi :

##### *1. Inform Consent*

*Inform Consent* diberikan sebelum penelitian dilaksanakan. *Inform Consent* merupakan lembar persetujuan untuk mejadi responden. Pemberian *inform Consent* bertujuan agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Setelah dijelaskan tujuan penelitian serta dampaknya ibu/pengasuh bersedia menjadi responden dan menandatangani *Inform Consent*. Pengisian kuesioner dilakukan saat ibu mengantar anaknya berangkat sekolah ataupun saat menjemput anaknya. Meskipun dengan waktu yang terbatas seluruh ibu bersedia menjadi responden dengan mengisi kuesionernya.

##### *2. Anonimility (tanpa nama)*

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

##### *3. Confidentiality (kerahasiaan)*

Masalah ini adalah masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya

oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2009).



## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan hasil dan pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah yang dilaksanakan di TK dan PAUD Jogodayuh Kec.Geger Kab.Madiun pada bulan mei 2019 dengan responden 46 , yaitu 23 anak dengan perkembangan sosial abnormal/meragukan dan 23 anak dengan perkembangan sosial normal. Hasil penelitian disajikan dalam dua bagian yaitu data umum dan data khusus. Data umum terdiri atas data demografi responden meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pekerjaan. Data khusus berisi tentang lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial normal dan perkembangan sosial abnormal/meragukan.

#### **5.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini di lakukan di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun dengan jumlah sampel sebanyak 46 responden. TK Jogodayuh terdiri dari dua kelas yaitu kelompok A dan B dengan tiga tenaga pengajar. PAUD Jogodayuh terdiri dari satu kelas. TK dan PAUD berada dalam satu lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah terdapat fasilitas seperti kamar mandi, tempat cuci tangan dan alat permainan edukatif.

## 5.2 Hasil Penelitian

### 5.2.1 Data Umum

#### 1. Karakteristik Ibu Berdasarkan U mur

Tabel 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Usia Ibu Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

Umur	Mean	Median	Modus	Min-Max	SD	CI-95%
ibu	33,43	32,50	28	26-48	5,040	31,93-34,93

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa rata-rata umur ibu 33,43 , Median 32,50 dan Modus 28, dengan umur terendah 26 tahun, sedangkan umur ibu paling tua 48 tahun dengan standart deviasi 5,040. Pada tingkat kepercayaan 95 % usia rata-rata responden di yakini benar atau rentang berada pada 31,93 - 34,93 tahun.

#### 2. Karakteristik Ibu Berdasarkan Pendidikan

Tabel 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Ibu Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

No.	Pendidikan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Sekolah Dasar (SD)	3	6,5
2.	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	29	63,0
3.	Sekolah Menengah Atas (SMA)	14	30,4
	Jumlah	46	100,0

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.2 Menunjukkan bahwa sebagian besar dari 46 ibu di TK dan PAUD Jogodayuh kecamatan Geger Kabupaten Madiun 3 orang ibu

(6,5%) berpendidikan sekolah dasar (SD) , sebanyak 29 orang ibu (63,0%) berpendidikan sekolah menengah pertama (SMP), dan 14 orang ibu (30,4%) berpendidikan sekolah menengah atas (SMA).

### 3. Karakteristik Ibu Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu Di TK Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

No.	Jenis Pekerjaan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Tidak bekerja / IRT	42	91,3
2.	Swasta	4	8,7
	Jumlah	46	100,0

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.3 Menunjukkan bahwa pekerjaan ibu paling banyak sebagai ibu rumah tangga (IRT)/tidak bekerja sebanyak 42 orang (91,3 %). Sedangkan paling sedikit orang tua sebagai pekerja swasta sebesar 4 orang ( 8,7 %).

### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak

Tabel 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Umur Anak Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

Umur	Mean	Median	Modus	Min-Max	SD	CI-95%
Anak	4,5	4	4	4 - 5,6	3,6	4,3-4,6

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa rata-rata umur anak 4,5 , Median 4, dan Modus 4, dengan umur terendah 4 tahun, sedangkan umur paling

tua 5,6 tahun dengan standart deviasi 3,6. Pada tingkat kepercayaan 95% usia rata-rata responden di yakini benar atau rentang berada pada 4,3-4,6 tahun.

#### 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Tabel 5.5 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Laki-laki	19	41,3
2.	Perempuan	27	58,7
	Jumlah	46	100,0

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 46 dengan jenis kelamin tertinggi adalah jenis kelamin perempuan sebanyak 27 anak (58,7 %) . Untuk jumlah jenis kelamin terendah adalah jenis kelamin laki-laki sebanyak 19 anak (41,3 %)

#### 5.2.2 Data Khusus

##### 1. Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah

Tabel 5.6 Distribusi Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Gadget Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

No.	Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Tinggi	25	54,3
2.	Rendah	21	45,7
	Jumlah	46	100,0

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget dalam katagori tinggi penggunaan gadget > 1 jam/hari sebanyak 25 anak (54,3%). Sedangkan dalam kategori rendah penggunaan gadget ≤ 1 jam/hari sebanyak 21 anak (45,7%) .

## 2. Pencapaian Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah

Tabel 5.7 Distribusi Responden Berdasarkan Pencapaian Perkembangan Sosial Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

No.	Perkembangan Sosial	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1.	Meragukan	23	50,0
2.	Normal	23	50,0
	Jumlah	46	100,0

*Sumber : Kuesioner Responden di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun 2019*

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa dari 46 responden umur 4-6 tahun 23 anak (50 %) dengan perkembangan sosial normal. Untuk 23 anak (50 %) dengan perkembangan sosial meragukan.

### 3. Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Tabel 5.8 Tabulasi silang antara pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah Di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun

Lama Penggunaan Gadget	perkembangan sosial						$\chi^2$	$\rho$	$\alpha$	OR	95 % CI
	Meragukan		Normal		Total						
	F	%	F	%	F	%					
Tinggi	19	82,6	6	26,1	25	54,3	14,808	0,000	<0,05	13,458	3,239-55,921
Rendah	4	17,4	17	73,9	21	45,7					
Total	23	100,0	23	100,0	46	100,0					
CC =0,493											

Tabel 5.8 Menunjukkan bahwa anak yang lama penggunaan gadget rendah dengan perkembangan sosial normal sebanyak 17 (73,9 %), sedangkan anak yang lama penggunaan gadget rendah dengan perkembangan sosial meragukan sebanyak 4 (17,4 %). Sementara pada anak yang lama penggunaan gadget tinggi dengan perkembangan sosial normal sebanyak 6 (26,1 %), dan untuk anak yang lama penggunaan gadget tinggi dengan perkembangan sosial meragukan sebanyak 19 (82,6 %).

Berdasarkan hasil uji statistik dengan uji chi square pada  $\alpha < 0,05$  di peroleh  $\rho$  sebesar 0,000 maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. Dengan nilai koefisien kontingensi 0,493 yang

diinterpretasikan bahwa kekuatan pengaruh antar variabel pada tingkat sedang. Dimana anak dengan lama penggunaan gadget tinggi akan mengalami perkembangan sosial meragukan sedangkan anak dengan lama penggunaan gadget rendah akan mengalami perkembangan sosial normal.

Berdasarkan tabel 5.8 hasil ods ratio menunjukkan bahwa anak yang lama penggunaan gadget tinggi beresiko 13x mengalami perkembangan sosial yang meragukan dibandingkan anak yang lama penggunaan gadget rendah.

### **5.3 Pembahasan**

#### **5.3.1 Lama penggunaan gadget pada anak prasekolah**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 46 anak di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa sebanyak 25 anak ( 54,3 % ) mempunyai kebiasaan menggunakan gadget dengan rentang waktu lebih dari 1 jam dalam setiap harinya. Sedangkan sebanyak 21 anak (45,7 %) menggunakan gadget kurang dari 1 jam setiap harinya.

Menurut Salsabila (2016) mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan gadget oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (2016) bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Menurut Sigman (2015) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan gadget akan memberikan dampak positif apabila orang tua

mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik (Iswidharmanjaya, 2014).

Faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk menggunakan *gadget*, salah satunya yaitu faktor lingkungan. Menurut Mayar (2013) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Pada usia prasekolah perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena anak sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan teman-teman sebayannya. Sesuai dengan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada 8 orang tua wali mengatakan bahwa anak mereka bermain gadget karena teman sebaya atau anak-anak dilingkungan rumahnya juga telah menggunakan gadget. Jadi, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak untuk ikut bermain gadget.

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa lama penggunaan gadget pada anak dapat dipengaruhi oleh lingkungan, kondisi lingkungan yang mendukung anak untuk menggunakan gadget akan menambah ketertarikan anak pada gadget.

### **5.3.2 Pencapaian perkembangan sosial pada anak prasekolah**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 46 anak di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa 23 anak (50 %) mengalami perkembangan sosial yang normal. Sedangkan 23 anak (50 %) mengalami perkembangan sosial yang meragukan.



Anak dengan perkembangan sosial normal cenderung lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya dibandingkan anak dengan perkembangan meragukan yang akan menghabiskan waktu untuk bermain gadget (Warisyah, 2015). Hal ini sesuai dengan penelitian Salsabila (2016) mengatakan bahwa semakin tinggi lama penggunaan gadget maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan sosial. Dampak dari gangguan perkembangan tersebut tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak terutama pada masa prasekolah karena pada masa itu merupakan masa penting proses perkembangan.

Menurut Elly (2011) bahwa 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. Stimulasi yang diberikan dengan baik akan berguna untuk proses perkembangan anak, sedangkan pemberian stimulasi yang kurang tepat akan mengganggu proses perkembangan anak dalam hal ini sebagai contoh stimulasi penyediaan media gadget. Pemberian media gadget pada anak harus sesuai dengan usia anak agar media gadget tersebut tidak memberikan dampak negatif bagi perkembangannya.

Menurut Hurlock (2011) faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu jenis kelamin. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang mengalami perkembangan sosial meragukan berjumlah 23 anak yang terdiri dari 15 anak (65,2 %) berjenis kelamin perempuan, dan 8 anak (34,8 %) berjenis

kelamin laki – laki. Hal ini sesuai dengan teori Soetjiningsih dan Ranuh (2013) anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih aktif dibandingkan dengan anak perempuan. Anak dengan jenis kelamin laki – laki lebih mudah beradaptasi sehingga mudah untuk bersosialisasi dengan lingkungan.

Menurut Hurlock (2011) faktor yang menyebabkan gangguan perkembangan sosial yaitu pekerjaan orang tua. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebanyak 42 responden (91,3 %) tidak bekerja atau IRT, dan 4 responden ( 8,7 %) sebagai pekerja swasta. Orang tua yang tidak bekerja / IRT biasanya sengaja memberikan gadget kepada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orangtua, pada saat orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah. Hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak hanya fokus dengan gadgetnya dan kelamaan anak dapat merasa bergantung / kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak menjadi kurang baik. (Sapardi, 2018).

Faktor selanjutnya yaitu pemberian stimulasi salah satunya dapat dipengaruhi oleh pengetahuan serta pendidikan orang tua (Efendy, 2009). Dari hasil menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua responden berpendidikan SD 3 responden (6,5 %), SMP 29 responden (63,0 %) dan SMA 14 responden (30,4 %). Orang tua dengan pendidikan yang rendah, memiliki pengetahuan tentang masalah penggunaan gadget juga lebih rendah dari pada orang tua yang berpendidikan tinggi, sehingga orang tua akan lebih mudah memberikan gadget

untuk anak-anaknya tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi (Park, 2014). Hasil penelitian yang dilakukan (Zuhri, 2015 ) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua, resiko gangguan perkembangan anak akan semakin rendah. Orang tua dengan latar belakang tingkat pendidikan tinggi, mempunyai pemikiran yang terbuka dan dapat menerima informasi yang baru serta dapat menyaring informasi. Sehingga dapat memilih hal-hal yang terbaik untuk anaknya dan tidak mengganggu perkembangan anak.

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan sosial dapat disebabkan beberapa hal diantaranya jenis kelamin, pekerjaan orang tua, dan pendidikan orang tua. Permasalahan yang biasanya terjadi ketika orang tua khususnya ibu yang memiliki banyak waktu dirumah membuat anak tidak mandiri dan tergantung pada anggota keluarga lain. Orang tua dengan latar belakang pendidikan yang rendah serta kurangnya pengetahuan biasanya akan menuruti kemauan anak salah satunya menyediakan gadget tanpa memikirkan dampak buruknya pada perkembangan sosial anak.

### **5.3.3 Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil ada pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. Data penelitian lama penggunaan gadget diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner yang menunjukkan bahwa sebagian anak dengan lama penggunaan

gadget rendah sebanyak 21 anak (45,7 %) yang terdiri atas 17 anak (73,9 %) perkembangan sosial normal dan 4 anak (17,4 %) perkembangan sosial meragukan. Untuk jumlah anak dengan lama penggunaan gadget tinggi yaitu 25 anak (54,3 %) diantaranya 6 anak (26,1 %) perkembangan sosial normal dan 19 anak ( 82,6 %) perkembangan sosial meragukan.

Dari hasil uji statistik menggunakan komputer dengan menggunakan uji chi square didapatkan nilai  $\rho = 0,000 < \alpha = 0,05$  dengan nilai hitung 14,808, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti ada pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun dengan nilai koefisien kontigensi 0,493 yang diinterpretasikan dengan kekuatan pengaruh antara variabel pada tingkat signifikan sedang. Dari hasil didapatkan bahwa lama penggunaan gadget yang tinggi akan mengakibatkan pencapaian perkembangan sosial meragukan pada anak. Hasil analisis penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat membuat peran keluarga dan teman dapat tergantikan oleh gadget sehingga individu lebih suka menyendiri, tidak melakukan kontak sosial dan anak akan cenderung mengalami keterlambatan perkembangan sosial. Mubashiroh (2013) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. anak akan cenderung memilih bermain gadget dari pada bermain dengan temannya sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat ataupun lingkungan sekitar berkurang,

bahkan semakin luntur. Selain itu, penggunaan gadget juga akan menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak yang akan membuat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola dan Nugraha, 2013).

Menurut Supartini (2010) masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses perkembangan manusia. Perkembangan dimasa itu akan menjadi penentu keberhasilan perkembangan anak di periode selanjutnya. Pada tahap ini orang tua mempunyai peran aktif dalam membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak menjadi ketergantungan dengan gadget dan anak dapat lebih sering bermain bersama teman-teman seusianya.

#### **5.4 Keterbatasan penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengakui adanya banyak kelemahan dan kekurangan sehingga memungkinkan hasil yang ada belum optimal bisa dikatakan belum sempurna, banyak sekali kekurangan – kekurangan. Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki hambatan dalam proses pelaksanaannya, dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Pengisian kuesioner dalam penelitian ini dilakukan pada ruang terbuka ketika ibu sedang mengantar atau menjemput anaknya yang terbagi menjadi beberapa kelompok sehingga peneliti tidak mampu mengontrol dan memungkinkan ibu-ibu saling bertukar pendapat dan jawaban sehingga dapat mempengaruhi hasil dari jawaban kuesioner.

2. Pengumpulan data variabel penelitian perkembangan sosial dengan menggunakan DDST tidak dapat dilakukan observasi langsung karena keterbatasan waktu. Maka untuk penilaian perkembangan sosial anak ditanyakan langsung kepada ibu sehingga memungkinkan penilaian masih bersifat subyektif belum sepenuhnya obyektif, dan dari penilaian tersebut memungkinkan mempengaruhi hasil analisisnya.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang berjudul pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sebanyak 25 anak ( 54,3 % ) mempunyai kebiasaan menggunakan gadget dengan rentang waktu lebih dari 1 jam dalam setiap harinya di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.
2. Sebanyak 23 anak (50 %) mengalami perkembangan sosial yang meragukan di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.

## 6.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua memberikan pembatasan, pengawasan dan lebih selektif dalam pemberian izin anak dalam menggunakan gadget.

2. Bagi institusi tempat penelitian

Dari hasil penelitian dapat dijadikan dasar informasi untuk para pengajar di tingkat pendidikan anak prasekolah bahwa perkembangan sosial juga perlu diperhatikan dengan mengajarkan anak berbagai pendidikan interaktif yang berhubungan dengan kemandirian dan bersosialisasi.

3. Bagi institusi pendidikan

Dari hasil penelitian dapat digunakan untuk referensi dalam pembelajaran tentang pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Pada penelitian ini terbukti bahwa lama penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel dampak lain dari penggunaan gadget.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2015. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ameliola, Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*.  
<http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229>. Didownload tanggal 14 juni 2019 pukul 20.30 WIB.
- Anonim. 2018. *Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Yang Harus Diwaspadai Orangtua*. <https://id.theasianparent.com>. (diakses 10 januari 2019 pukul 13.20 WIB).
- Anonim. 2018. *Survey tentang smartphone dan tablet-hasilnya mengejutkan*.  
<https://id.theasianparent.com> (diakses 2 januari 2019 pukul 11.30 WIB)
- Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta Medika.
- Arriani, farah. 2014. *Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini*.  
<https://media.neliti.com>. (diakses 11 januari 2019 pukul 10.00 WIB).
- Astarani, K. 2017. *Hospitalisasi & Terapi Bermain Pada Anak*. Nganjuk : Adjie Media Nusantara.
- Cempaka. 2016. *Hubungan Stimulasi Perkembangan Terhadap Perkembangan Anak Usia 0-5 Tahun di RW Kelurahan Kalicari Kota Semarang*.  
[Eprint.undip.ac.id](http://eprint.undip.ac.id). Didownload pada tanggal 12 januari 2019 pukul 21.40 WIB.
- Delima,R.,Arianti,N.K.,&Pramudyawardani,B. 2015. *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* , Vol.1,No.1.  
<http://media.neliti.com>. didownload tanggal 10 januari 2019 pukul 14.00 WIB.
- Effendi, Nasrul. 2007. *Dasar-dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta. : EGC.
- Elly M, Setiadi & Usman Kolip. 2011. *Pengantar sosiologi*. Jakarta : Kencana Prenanda Media Group.
- Fida dan Maya. 2012. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak*. Yogyakarta : D-Medika.

- Gunawan MAA, 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik Semarang*.eprints.undip.ac.id. Didownload tanggal 25 desember 2018 pukul 18.45 WIB.
- Heni. 2018. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah*. Volume 2, No 1, Desember 2018. <http://journal.ipm2kpe.or.id>. Didownload tanggal 19 januari 2019 pukul 21.30 WIB.
- Hidayat, A. Aziz Alimul. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika.
- Hurlock E.2011. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Imron,R .2017. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan*. Volume XIII, No. 2, Oktober 2017. [www.ejournal.unsrat.ac.id](http://www.ejournal.unsrat.ac.id). Didownload tanggal 18 januari 2019 jam 20.30 WIB.
- Ismanto,Yudi & Onibala, Franly.2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan Volume 3(2). FK Unsrat Manado. <https://ejournal.unsrat.ac.id>. Didownload pada tanggal 9 januari 2019 pukul 19.30 WIB.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. 2014. *Bila Si Kecil BermainGadget*. Jakarta : EGC.
- Kemenkes RI. 2016. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. e-cinta.com. Didownload tanggal 7 Januari 2019 pukul 20.45 WIB.
- Lubis,N . 2009. *Depresi : Tinjauan Psikologis*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Manumpil B, Ismanto Y OF. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal keperawatan. 2015;3(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id>. Didownload tanggal 9 Januari 2019 pukul 19.40 WIB.
- Mayar ,F. *Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa*. Jurnal Al-Ta'lim. 1. (6). h:459-464. Padang; 2013. <https://journal.tarbiyahainib.ac.id>. Didownload pada tanggal 9 januari 2019 pukul 19.00 WIB.
- Mubashiroh. *Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak*. Jurnal Ilmiah. Semarang; 2013. <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com>. Didownload Tanggal 10 Januari 2019 Pukul 20.00 WIB.

- Notoatmodjo. 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- 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.
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Kesehatan. Edisi 3*. Jakarta : salemba medika.
- Pangastuti R, 2017. *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia dini*. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.2 No.2 Desember 2017*. [journal.pps-pgra.org/index.php](http://journal.pps-pgra.org/index.php). Didownload tanggal 3 januari 2019 pukul 20.50 WIB.
- Park, Cheol and Park, Ye Rang. 2014. *The Conceptual model on smart phone addiction among early childhood* vol.4 No.2 . <https://rochezhang.wordpress.com>. Didownload pada tanggal 20 juni 2019 pukul 14.50 wib.
- Pratiwi PS . 2015. *Bila anak terlalu sering diasuh gadget*. <http://health.kompas.com> . Diakses pada tanggal 29 Desember 2018 pukul 15.40 WIB.
- Piaget. 2010. *Psikologi Anak*. Jakarta : Togamas.
- 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 C. 2014. *The impact of technology on the developing child (internet)*. <http://naturevscivilization.weebly.com>. Didownload pada tanggal 19 januari 2019 pukul 19.55 WIB.
- 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.
- Salsabila S. 2016. Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. Banda Aceh; <http://etd.unsyiah.ac.id>. Didownload pada tanggal 19 januari 2019 pukul 18.40 WIB.
- Sapardi. 2013. Psikologi perkembangan. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- 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.
- Soetjningsih dan IGN Gde Ranuh. 2013. *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta:EGC
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung : Alfabeta.
- Supartini Y. *Konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta: EGC; 2010.
- Starburger VC.2014.*Children, adolescents, obesity and the media. Pediatrics*.
- 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 Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun 2014-2015*. [jurnal.untan.ac.id/index.php](http://jurnal.untan.ac.id/index.php). Didownload pada tanggal 5 Januari 2019 pukul 14.40 WIB.
- Warisyah ,Y. 2015, 7 November. *Pentignya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam penggunaan gadget pada anak usia dini*. Makalah disajikan pada Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo. [ejournal.umm.ac.id/index.php](http://ejournal.umm.ac.id/index.php). Didownload pada tanggal 10 Januari 2019 pukul 17.30 WIB.
- Yland J, Guan S, Emauele E, Hale L. 2015. *Interactive Vs Passive Screen Time And Nighttime Sleep Duration Among School-Aged Children*. *Sleep Health*. 1(3):191-6. <http://repository.lppm.unila.ac.id>. Didownload pada tanggal 2 januari 2019 pukul 18.40 WIB.
- Yusuf, S. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zuhri, M.2015. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Pendapatan Keluarga Terhadap Risiko Gangguan Perkembangan Anak Dengan Metode Peds Di TK dan PAUD Gambang Banda Safa Kabupaten Aceh Barat*. <http://Etd.unsyiah.ac.id>. didownload tanggal 20 juni 2019 pukul 11.00 WIB.

Lampiran 1



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)  
BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN  
PRODI S1 KEPERAWATAN**

Kampus : Jl. Taman Praja Kec. Taman Kota Madiun Telp./Fax. (0351) 491947  
AKREDITASI BAN PT NO.383/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2015  
website : [www.stikes-bhm.ac.id](http://www.stikes-bhm.ac.id)

Nomor : 214 / Stikes / BHM / U / B / 2019  
Lampiran : -  
Perihal : *Izin Pengambilan Data Awal*

**Kepada Yth :**  
**Kepala Sekolah TK Jogodayuh**  
**di -**

**Tempat**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu persyaratan Akademik untuk mendapat gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep), maka setiap mahasiswa Ilmu Kesehatan Program Studi S1 Keperawatan STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun yang akan menyelesaikan studinya diharuskan menyusun sebuah Skripsi. Untuk tujuan tersebut diatas, kami mohon bantuan dan kerja sama Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin pengambilan data awal sebagai kelengkapan data penelitian kepada :

Nama Mahasiswa : Dhea Amanda Putri  
NIM : 201502048  
Semester : VII (Tujuh)  
Data yg dibutuhkan : 1. Jumlah anak prasekolah usia 4-6 tahun TK Desa Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun  
2. Data anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan sosial dan menggunakan gadget.  
Judul : Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun  
Pembimbing : 1. Cholik Harun M.Kes.  
2. Kartika ,S.Kep , Ns., M.K.M.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Madiun, 27 Februari 2019  
Ketua  
**Zaenal Abidin, SKM., M.Kes (Epid)**  
NIDN. 0217097601

Lampiran 2



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)  
BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN  
PRODI SI KEPERAWATAN**

Kampus : Jl. Taman Praja Kec. Taman Kota Madiun Telp./Fax. (0351) 491947

AKREDITASI BAN PT NO.383/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2015

website : [www.stikes-bhm.ac.id](http://www.stikes-bhm.ac.id)

Nomor : DS / STIKES / BHM / U / 4 / 2019  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth :

Kepala Sekolah TK Desa Jogodayuh  
di -

**Tempat**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu persyaratan Akademik untuk mendapat gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep), maka setiap mahasiswa Ilmu Kesehatan Program Studi S1 Keperawatan STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun yang akan menyelesaikan studinya diharuskan menyusun sebuah Skripsi. Untuk tujuan tersebut diatas, kami mohon bantuan dan kerja sama Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin penelitian kepada :

Nama Mahasiswa : Dhea Amanda Putri  
NIM : 201502048  
Judul : Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Desa jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun  
Tempat Penelitian : TK Desa jogodayuh  
Lama Penelitian : 3 hari  
Pembimbing : 1. Cholik Harun M.Kes  
2. Kartika ,S.Kep,Ns,M.K.M

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Zaenat Abadi, S.K.M., M.Kes (Epid)  
NIDN. 0217097601

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN MADIUN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**TAMAN KANAK-KANAK JOGODAYUH**  
Jl. Raya Jogodayuh RT.02 RW.01 Ds.Jogodayuh Kec.Geger Kab.Madiun

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurhayati S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : TK Jogodayuh

Menerangkan bahwa :

Nama : Dhea Amanda Putri  
NIM : 201502048

Progran studi : S1 Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun

Telah selesai melakukan penelitian di TK jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun pada 20 s/d 22 Mei 2019.

Dengan Judul **Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Madiun, 24 Mei 2019

Kepala TK jogodayuh



Nurhayati S.Pd

Lampiran 4

#### SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Dengan Hormat,

Saya yang bertandatangan di bawah ini adalah mahasiswa Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun Prodi S1 Keperawatan.

Nama : Dhea Amanda Putri

NIM : 201502048

Akan mengadakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Jogodayuh Kec. Geger Kab. Madiun”. Sehubungan dengan ini, saya mohon kesediaan saudara untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian yang akan saya lakukan. Kerahasiaan data pribadi saudara akan sangat kami jaga dan informasi yang akan saya gunakan untuk kepentingan penelitian.

Demikian permohonan saya, atas perhatian dan kesediaan saudara saya ucapkan terima kasih.

Madiun, Mei 2019

Peneliti

Dhea Amanda Putri

NIM. 201502048



Lampiran 5

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :.....

Umur :.....

Alamat :.....

Setelah mendapatkan keterangan secukupnya serta mengetahui tentang manfaat dan resiko penelitian yang berjudul “Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Jogodayuh Kec. Geger Kab. Madiun”. Maka dengan ini saya menyatakan bersedia berpartisipasi menjadi responden, dengan catatan apabila sewaktu-waktu saya merasa dirugikan dalam bentuk apapun, saya berhak membatalkan persetujuan ini.

Madiun, Mei 2019

Peneliti

Responden

Dhea Amanda Putri

NIM.201502048

\_\_\_\_\_

Lampiran 6

**KUESIONER PENELITIAN**

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sekarang ini.

No. Responden :

Status :  Kasus  Kontrol

1. Identitas Anak

Tempat, Tanggal Lahir :

Umur : \_\_\_\_\_ tahun \_\_\_\_\_ bulan

Jenis Kelamin :  laki-laki  Perempuan

2. Identitas Orangtua (ibu/pengasuh)

Umur : \_\_\_\_\_ tahun

Pendidikan Terakhir :

SD

SMP

SMA

Perguruan Tinggi / Akademi

Pekerjaan :

Tidak bekerja/IRT

Swasta

Wiraswasta

PNS

Lampiran 7


**KUESIONER LAMA PENGGUNAAN GADGET**

**Petunjuk :**

- a. Isilah kolom dibawah berdasarkan keadaan anak dalam menggunakan gadget untuk pemakaian perhari selama satu minggu terakhir.
- b. Isilah kolom jenis gadget dengan memilih lebih dari satu macam gadget (handphone, tablet, Ipad, Laptop) .
- c. Isilah lama waktu berdasarkan lamanya anak bermain gadget misalnya: 20 menit ataupun 1 jam.

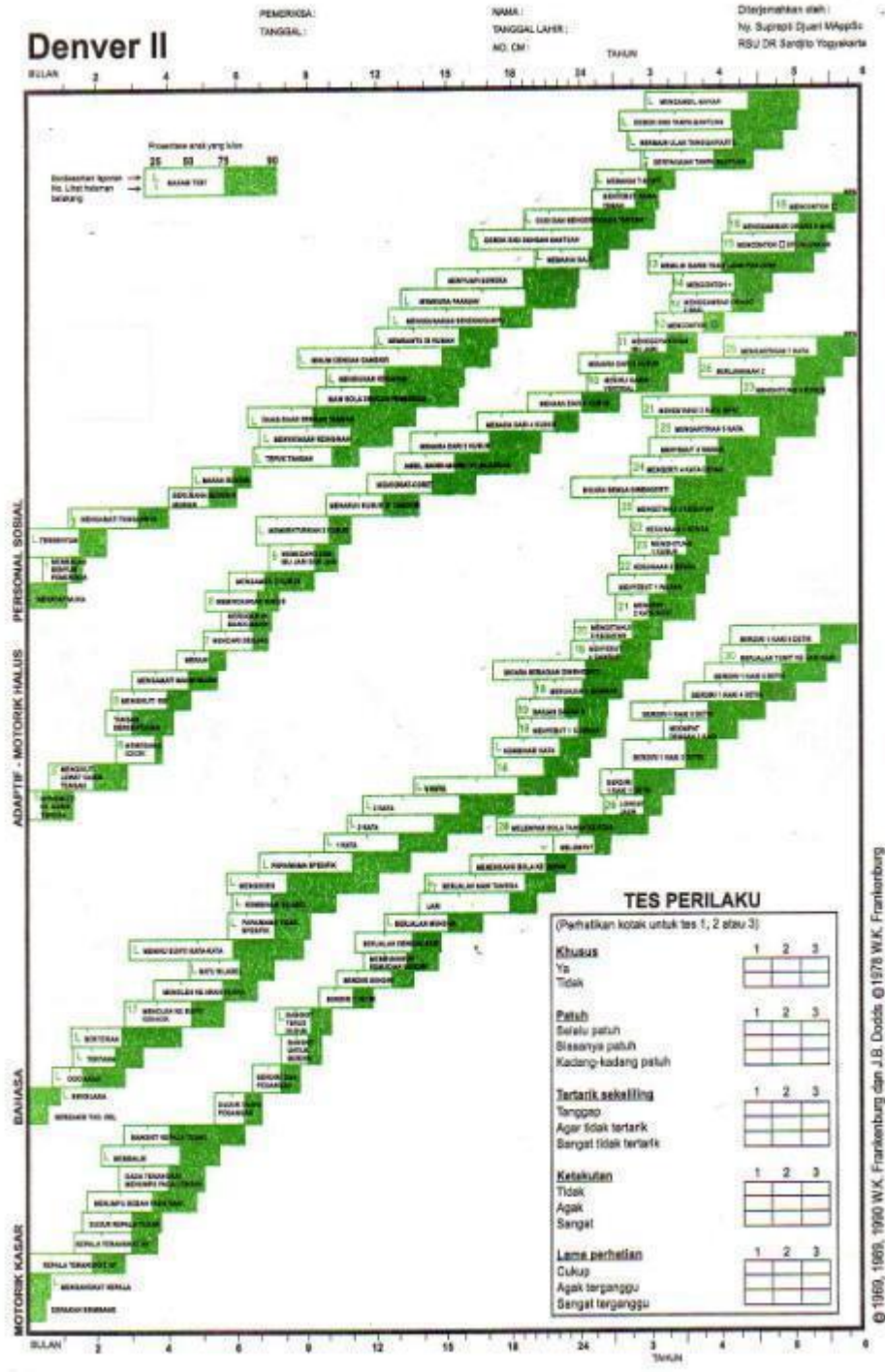
Waktu	Jenis Gadget	Lama Waktu
Senin		
Selasa		
Rabu		
Kamis		
Jum'at		
Sabtu		
Minggu		
Total = ..... : 7 = ..... Menit = ..... Jam/hari		

Lampiran 8

	<p><b>SOP ( STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR)</b></p> <p><b>DDST (<i>Denver Develoment screaning test</i>)</b></p>			
	No dokumen	No. Revisi	Halaman	
	P.01.2012			
Prosedur Tetap	Tanggal Terbit	2 Januari 2012		
Pengertian	Suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam melakukan pemeriksaan Denver Test			
Tujuan	Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa keperawatan yang akan melakukan praktek klinik rumah dalam  1. Melakukan pemeriksaan tumbuh kembang anak			
Prosedur	Uraian	T	M	Tanda Tangan
	Persiapan Alat :  1. Lembar DDST 2. DDST set			
	Persiapan pasien  1. Indetifikasi identitas 2. Menjelaskan prosedur yang akan dilakukan 3. Menayakan kesiapan kepada pasien			

	<p>sebelum kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>4. Menyiapkan lingkungan tempat pemeriksaan</p>			
	<p>Pelaksanaan Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menarik umur pada lembar DDST dan menentukan tugas perkembangan yang akan diujikan</li> <li>2. Memberikan petunjuk kepada anak cara melakukan tes, kemudian meminta peserta untuk melakukannya</li> <li>3. Melakukan tes dimulai dari yang paling mudah</li> <li>4. Melakukan tes secara rutin dari item yang menggunakan sedikit energi</li> <li>5. Memberikan pujian pada anak bila berhasil melakukan test</li> <li>6. Menuliskan skor pada form DDST setiap satu tindakan</li> <li>7. Menyimpulkan hasil test setelah selesai menyelsaikan tindakan</li> </ol>			
Dokumentasi Tindakan				
Catatan Penilaian				

Lampiran 9



**PETUNJUK PELAKSANAAN**

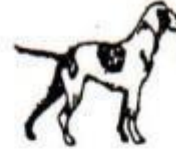
1. Coba anak agar tersenyum dengan tersenyum, berbicara atau me'ambalkan tangan kepadanya. Jangan menyentuh anak.
2. Anak harus memandang tangan beberapa detik.
3. Orang tua dapat menolong mengarahkan sikat gigi dan menaruh odol pada sikat.
4. Anak tidak harus dapat menaikan sepatu, memasang benik/nutsliting di belakang.
5. Gerakkan benang dengan perlahan-lahan dalam suatu busur dari satu sisi ke sisi lain  $\pm 20$  cm diatas muka anak.
6. Lulus bila anak memegang icik-icik waktu diserbukannya pada punggung atau ujung jari-jari.
7. Lulus bila anak mencoba melihat kemana benang pergi. Benang dijatuhkan secepatnya dari pandangan tanpa tangan pemeriksa bergerak.
8. Anak harus memindahkan kubus dari satu tangan ketangan lainnya tanpa bantuan dari tubuh, mulut atau meja.
9. Lulus bila anak mengambil manik-manik dengan ibu jari dan jari.
10. Garis dapat bervariasi, hanya  $30^\circ$  atau kurang dari garis yang dibuat oleh pemeriksa.
11. Genggamkan tangan dengan ibu jari menghadap ke atas dan goyangkan ibu jari. Lulus bila anak menirikan dan tidak menggerakkan jari selain ibu jari.

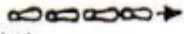


12. Lulus bila ujung saling bertemu, gagal bila gerakan terus melingkar
13. Garis mana yang lebih panjang? Putar kertas sampai tebalik (lulus Bila 3 dari 3 atau 5 dari 6)
14. Lulus asal garis menyilang
15. Biarkan anak meniru, jika tidak dapat demonstrasi-Kan

Waktu memberikan tugas 12, 14, dan 15 jangan menyebut bentuknya, jangan mendemonstrasikan 12 dan 14.

16. Waktu memberikan skor, sepasang (2 tangan, 2 khaki dll) dihitung sebagai satu bagian.
17. Taruh satu kubus di cangkir, kooko periahan-lahan dekat telinga anak. Uangi untuk telinga lainnya.
18. Tunjuk masing-masing gambar dan minta anak menyebutkan nama gambar tersebut (Gagal bila hanya suara). Bila 4 nama yang betul, minta anak menunjuk gambar dari nama yang disebut oleh pemeriksa.



19. Gunakan boneka, katakan kepada anak : Tunjukkan hidung, mata, telinga, mulut, tangan, kaki, perut, rambut. Lulus 6 dari 8.
20. Gunakan gambar, tanyakan kepada anak : mana yang terbang?, ..... Meong ? ..... Bicara ? ..... Menggonggong ? ..... Meringkik ? Lulus 2 dari 5, 4 dari 5
21. Tanya kepada anak : Apa yang kau lakukan bila dingin ? ..... Capai ? ..... Laper ? Lulus 2 dari 3, 3 dari 3.
22. Tanya kepada anak : Apa gunanya cangkir ? Apa gunanya kursi ? Apa gunanya pensil / jawaban harus termasuk kata-kata gerakan.
23. Lulus bila anak menaruh dan mengatakan beberapa kubus yang ada di atas kertas dengan benar. (1,5)
24. Katakan kepada anak : Taruh kubus di atas meja, di bawah meja, di depan saya, di belakang saya. Lulus 4 dari 4 (jangan membantu anak dengan menunjuk, menggerakkan kepala atau mata)
25. Tanya kepada anak : Bola itu apa ? ..... Danau ? ..... Meja ? ..... Rumah ? ..... Pisang ? ..... Korden ? ..... Pagar ? ..... Atap ? ..... Lulus bila disebutkan kegunaanya, bentuk,, dibuat dari apa, atau kategori umum (seperti pisang adalah buah, bukan hanya kuning). Lulus 5 dari 8, 7 dari 8.
26. Tanya kepada anak : Jika kuda itu besar, tikus adalah ..... ? Jika api itu panas, es ..... ? Jika matahari bersinar siang hari, bulan bersinar ..... ? Lulus 2 dari 3.
27. Anak hanya boleh menggunakan dinding atau besi pegangan, tidak orang, tidak boleh merangkak.
28. Anak harus melempar bola di atas bahu + 1 m (3 khaki) ke arah pemeriksa.
29. Anak harus melompat melampaui lebarnya formulir  $\pm 22$  cm ( $8 \frac{1}{2}$ )
30. Suruh anak berjalan ke depan  Tumit berjarak  $\pm 2 \frac{1}{2}$  cm dari ibu jari kaki. Pemeriksa dapat mendemonstrasikan. Anak harus berjalan 4 langkah berturut-turut.
31. Pada usia tahun kedua, separo anak normal tidak patuh.

Lampiran 11

**DATA LAMA PENGGUNAAN GADGET YANG DIPEROLEH DARI  
KETERANGAN IBU PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK DAN PAUD  
JOGODAYUH KECAMATAN GEGER KABUPATEN MADIUN.**

No.	Umur Ibu	Pendidikan	Pekerjaan	lama penggunaan gadget	kategori
					rendah : $\leq$ 1 jam tinggi : $>$ 1 jam
1	48	Sekolah Dasar	Tidak bekerja/ IRT	40 menit	Rendah
2	33	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 43 menit	Tinggi
3	33	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 28 menit	Tinggi
4	31	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	28 menit	Rendah
5	42	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	33 menit	Rendah
6	31	Sekolah Menengah Atas	Swasta	40 menit	Rendah
7	34	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 57 menit	Tinggi
8	45	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 47 menit	Tinggi
9	33	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	30 menit	Rendah
10	31	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	19 menit	Rendah
11	36	Sekolah Dasar	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 37 menit	Tinggi



12	37	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	21 menit	Rendah
13	29	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 54 menit	Tinggi
14	35	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	30 menit	Rendah
15	32	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	30 menit	Rendah
16	30	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 40 menit	Tinggi
17	28	Sekolah Menengah Atas	Swasta	16 menit	Rendah
18	35	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	24 menit	Rendah
19	34	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 32 menit	Tinggi
20	36	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	37 menit	Rendah
21	30	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	27 menit	Rendah
22	31	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 41 menit	Tinggi
23	32	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	15 menit	Rendah
24	36	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 42 menit	Tinggi
25	29	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 35 menit	Tinggi
26	30	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 15 menit	Tinggi

27	37	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	16 menit	Rendah
28	36	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 34 menit	Tinggi
29	34	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 42 menit	Tinggi
30	32	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 24 menit	Tinggi
31	30	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	17 menit	Rendah
32	28	Sekolah Menengah Atas	Swasta	1 jam 35 menit	Tinggi
33	30	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 25 menit	Tinggi
34	27	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 38 menit	Tinggi
35	38	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 12 menit	Tinggi
36	26	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	15 menit	Rendah
37	28	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 34 menit	Tinggi
38	42	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	12 menit	Rendah
39	33	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 9 menit	Tinggi
40	28	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	20 menit	Rendah
41	34	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	13 menit	Rendah

42	28	Sekolah Menengah Atas	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 34 menit	Tinggi
43	45	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 38 menit	Tinggi
44	29	Sekolah Menengah Atas	Swasta	13 menit	Rendah
45	40	Sekolah Dasar	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 38 menit	Tinggi
46	32	Sekolah Menengah Pertama	Tidak bekerja/ IRT	1 jam 30 menit	Tinggi

Lampiran 12

**DATA PERKEMBANGAN SOSIAL DI PEROLEH DARI IBU ANAK  
PRASEKOLAH DI TK DAN PAUD JOGODAYUH KECAMATAN  
GEGER KABUPATEN MADIUN**

No.	Jenis Kelamin	Umur	Perkembangan
1	Laki-Laki	5,4	Normal
2	Perempuan	5	Meragukan
3	Perempuan	5,2	Meragukan
4	Laki-Laki	5	Normal
5	Perempuan	5	Meragukan
6	Laki-Laki	5,6	Normal
7	Perempuan	5	Meragukan
8	Perempuan	5,2	Meragukan
9	Perempuan	5,2	Normal
10	Perempuan	5	Meragukan
11	Laki-Laki	5,5	Normal
12	Laki-Laki	5,1	Normal
13	Laki-Laki	5	Meragukan
14	Perempuan	5,2	Normal
15	Perempuan	5,4	Normal
16	Laki-Laki	5	Normal
17	Perempuan	5,2	Meragukan
18	Laki-Laki	5	Normal
19	Perempuan	5	Meragukan
20	Laki-Laki	5	Normal
21	Perempuan	5	Normal
22	Perempuan	4,6	Meragukan
23	Laki-Laki	5,2	Normal
24	Laki-Laki	4	Meragukan
25	Perempuan	4,6	Normal
26	Perempuan	4	Meragukan
27	Perempuan	4,2	Normal
28	Perempuan	4,4	Normal
29	Laki-Laki	4	Meragukan
30	Laki-Laki	4	Meragukan
31	Perempuan	4,1	Meragukan
32	Perempuan	4,5	Normal

33	Perempuan	4,2	Meragukan
34	Perempuan	4	Meragukan
35	Laki	4,4	Meragukan
36	Laki	4,6	Normal
37	Perempuan	4	Meragukan
38	Perempuan	4,6	Normal
39	Laki-Laki	4	Meragukan
40	Perempuan	4,6	Normal
41	Perempuan	4,3	Normal
42	Laki-Laki	4	Meragukan
43	Laki-Laki	4	Meragukan
44	Perempuan	4,4	Normal
45	Laki-Laki	4,2	Normal
46	Perempuan	4	Meragukan

**DATA UMUM**

**Statistics**

UMUR\_IBU

N	Valid	46
	Missing	0
Mean		33.4348
Median		32.5000
Mode		28.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		5.04051
Range		22.00
Minimum		26.00
Maximum		48.00

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
UMUR IBU	46	100.0%	0	.0%	46	100.0%

**Descriptives**

			Statistic	Std. Error
UMUR	Mean		33.4348	.74318
IBU	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.9379	
		Upper Bound	34.9316	
	5% Trimmed Mean		33.0942	
	Median		32.5000	
	Variance		25.407	
	Std. Deviation		5.04051	

Minimum	26.00	
Maximum	48.00	
Range	22.00	
Interquartile Range	6.00	
Skewness	1.083	.350
Kurtosis	.939	.688

**UMUR\_IBU**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 26	1	2.2	2.2	2.2
27	1	2.2	2.2	4.3
28	5	10.9	10.9	15.2
29	3	6.5	6.5	21.7
30	5	10.9	10.9	32.6
31	4	8.7	8.7	41.3
32	4	8.7	8.7	50.0
33	4	8.7	8.7	58.7
34	4	8.7	8.7	67.4
35	2	4.3	4.3	71.7
36	4	8.7	8.7	80.4
37	2	4.3	4.3	84.8
38	1	2.2	2.2	87.0
40	1	2.2	2.2	89.1
42	2	4.3	4.3	93.5
45	2	4.3	4.3	97.8
48	1	2.2	2.2	100.0
Total	46	100.0	100.0	

### Pendidikan Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sekolah dasar	3	6.5	6.5	6.5
sekolah menengah pertama	29	63.0	63.0	69.6
sekolah menengah atas	14	30.4	30.4	100.0
Total	46	100.0	100.0	

### Pekerjaan Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak bekerja/IRT	42	91.3	91.3	91.3
Swasta	4	8.7	8.7	100.0
Total	46	100.0	100.0	

### Statistics

#### UMUR ANAK

N	Valid	46
	Missing	0
	Mean	4,478
	Median	4.0000
	Mode	4.00
	Std. Deviation	3.61244
	Range	1.00
	Minimum	4.00
	Maximum	5.60

#### UMUR ANAK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------



Valid	4	10	21.7	21.7	21.7
	4,1	1	2.2	2.2	23.9
	4,2	3	6.5	6.5	30.4
	4,3	1	2.2	2.2	32.6
	4,4	3	6.5	6.5	39.1
	4,5	1	2.2	2.2	41.3
	4,6	5	10.9	10.9	52.2
	5	11	23.9	23.9	76.1
	5,1	1	2.2	2.2	78.3
	5,2	6	13.0	13.0	91.3
	5,4	2	4.3	4.3	95.7
	5,5	1	2.2	2.2	97.8
	5,6	1	2.2	2.2	100.0
Total		46	100.0	100.0	

### Descriptives

			Statistic	Std. Error
UMUR	Mean		4.478	.53263
ANAK	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.3283	
		Upper Bound	4.6282	
	5% Trimmed Mean		4.4758	
	Median		4.0000	
	Variance		13.050	
	Std. Deviation		3.61244	
	Minimum		4.00	
	Maximum		5.60	
	Range		1.00	
	Interquartile Range		5.50	
	Skewness		-.216	.350
	Kurtosis		-1.165	.688

**Jenis\_Kelamin\_Anak**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-Laki	19	41.3	41.3	41.3
Perempuan	27	58.7	58.7	100.0
Total	46	100.0	100.0	

**Lama Penggunaan Gadget**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	25	54.3	54.3	54.3
rendah	21	45.7	45.7	100.0
Total	46	100.0	100.0	

**Perkembangan Sosial**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Meragukan	23	50.0	50.0	50.0
Normal	23	50.0	50.0	100.0
Total	46	100.0	100.0	

**perkembangan sosial normal**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak bekerja / IRT	20	87.0	87.0	87.0
Swasta	3	13.0	13.0	100.0
Total	23	100.0	100.0	

**perkembangan sosial meragukan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak bekerja/IRT	22	95.7	95.7	95.7
Swasta	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

**perkembangan\_sosial normal**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sekolah dasar (SD)	3	13.0	13.0	13.0
sekolah menengah pertama (SMP)	13	56.5	56.5	69.6
Sekolah menengah atas (SMA)	7	30.4	30.4	100.0
Total	23	100.0	100.0	

**perkembangan\_sosial meragukan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sekolah menengah pertama (SMP)	17	73.9	73.9	73.9
Sekolah menengah atas (SMA)	6	26.1	26.1	100.0
Total	23	100.0	100.0	

**perkembangan\_sosial normal**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid laki-laki	11	47.8	47.8	47.8
perempuan	12	52.2	52.2	100.0

**perkembangan\_sosial\_normal**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid laki-laki	11	47.8	47.8	47.8
perempuan	12	52.2	52.2	100.0
Total	23	100.0	100.0	

**perkembangan\_sosial\_meragukan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid laki-laki	8	34.8	34.8	34.8
perempuan	15	65.2	65.2	100.0
Total	23	100.0	100.0	

**DATA KHUSUS**

**Perkembangan Sosial Normal \* Lama Penggunaan Gadget Crosstabulation**

		Lama Penggunaan Gadget		Total
		rendah	tinggi	
Perkembangan Sosial Normal	Count	17	6	23
	Expected Count	17.0	6.0	23.0
	% within Perkembangan Sosial Normal	73.9%	26.1%	100.0%
	% of Total	73.9%	26.1%	100.0%
	Total	17	6	23
Total	Count	17	6	23
	Expected Count	17.0	6.0	23.0
	% within Perkembangan Sosial Normal	73.9%	26.1%	100.0%
	% of Total	73.9%	26.1%	100.0%
	Total	17	6	23

**Perkembangan Sosial Meragukan \* Lama Penggunaan Gadget Crosstabulation**

			Lama Penggunaan Gadget		Total
			rendah	tinggi	
Perkembangan Sosial Meragukan	meragukan	Count	4	19	23
		Expected Count	4.0	19.0	23.0
		% within Perkembangan Sosial Meragukan	17.4%	82.6%	100.0%
		% of Total	17.4%	82.6%	100.0%
Total		Count	4	19	23
		Expected Count	4.0	19.0	23.0
		% within Perkembangan Sosial Meragukan	17.4%	82.6%	100.0%
		% of Total	17.4%	82.6%	100.0%

**Lama\_penggunaan\_gadget \* perkembangan\_sosial Crosstabulation**

			perkembangan_sosial		Total
			Meragukan	Normal	
Lama_penggunaan_gadget	Tinggi	Count	19	6	25
		Expected Count	12.5	12.5	25.0
		% within Lama_penggunaan_gadget	76.0%	24.0%	100.0%
		% within perkembangan_sosial	82.6%	26.1%	54.3%
		% of Total	41.3%	13.0%	54.3%
Rendah	Count	Count	4	17	21
		Expected Count	10.5	10.5	21.0
		% within Lama_penggunaan_gadget	19.0%	81.0%	100.0%

	% within perkembangan_sosial	17.4%	73.9%	45.7%
	% of Total	8.7%	37.0%	45.7%
Total	Count	23	23	46
	Expected Count	23.0	23.0	46.0
	% within Lama_penggunaan_gadget	50.0%	50.0%	100.0%
	% within perkembangan_sosial	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	50.0%	50.0%	100.0%

## HASIL

### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	14.808 <sup>a</sup>	1	.000		
Continuity Correction <sup>b</sup>	12.617	1	.000		
Likelihood Ratio	15.765	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	14.486	1	.000		
N of Valid Cases <sup>b</sup>	46				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 10,50.

b. Computed only for a 2x2 table

### Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Contingency Coefficient	.493	.000
N of Valid Cases	46	

**Risk Estimate**

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for Lama_penggunaan_gad get (Tinggi / Rendah)	13.458	3.239	55.921
For cohort perkembangan_sosial = Meragukan	3.990	1.608	9.901
For cohort perkembangan_sosial = Normal	.296	.143	.614
N of Valid Cases	46		

Lampiran 14

Nama Mahasiswa : DHEA AMANDA PURI  
 NPM : 2015020412  
 Judul : PENGARUH LAMA PENGELOMBAN GADGET TERHADAP PENYAKIT  
 BERSERANG PADA ANAK DENGAN DM1 TINGKAT SIKAP  
 Pembimbing 1 : ENLIL MARUN M. S.P.  
 Pembimbing 2 : EARTIKA I. S.P. Np. M. K. M.

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

\*\*\*\*\* PRODI S1 KEPERAWATAN \*\*\*\*\*

PEMBIMBING 1					PEMBIMBING 2				
NO	TANGGAL	TOPIK / BAB	HASIL KONSULTASI	Ttd	NO	TANGGAL	TOPIK / BAB	HASIL KONSULTASI	Ttd
	7/10/15	Am Bab 1		<i>[Signature]</i>	7/10		Konsep Dasar	Acc	<i>[Signature]</i>
		Logis Bab 2		<i>[Signature]</i>	10/10		BAB I	- Kausal penyakit - Dpt Persepsi - Cara pengalihan - Studi perkembangan	<i>[Signature]</i>
		keas-1 lit		<i>[Signature]</i>	6/10		BAB II	- Sediaan - Uji 25 tahun - Pengaruh 25 tahun - Aliran - Logis BAB II	<i>[Signature]</i>
	21/10/15	Bab 3 case		<i>[Signature]</i>	04/10/15		BAB III & IV	- Uji 10 tahun - BAB IV - Anamnesis	<i>[Signature]</i>
		Bab revisi		<i>[Signature]</i>	18/10		BAB V	- Perkembangan - Analisa	<i>[Signature]</i>
	10/11/15	case kapus re		<i>[Signature]</i>	20/10/15		BAB I - II	Am Ujian	<i>[Signature]</i>
		logis Bab 4		<i>[Signature]</i>					
		logis Bab 4		<i>[Signature]</i>					

NO	TANGGAL	TOPIK / BAB	HASIL KONSULTASI	Ttd	NO	TANGGAL	TOPIK / BAB	HASIL KONSULTASI	Ttd
	07/11/15	logis Bab 4		<i>[Signature]</i>	15/10		BAB V - VI	- Pungsi - pemberian - Analisa - Perkembangan - Sediaan - Analisa PPO	<i>[Signature]</i>
		logis Bab 4		<i>[Signature]</i>	16/10		BAB I - VI	- Analisa - Sediaan	<i>[Signature]</i>
	13/11/15	Revisi Bab 4		<i>[Signature]</i>					
	06/12/15	Revisi Bab 4		<i>[Signature]</i>					
	09/12/15	Revisi Bab 4		<i>[Signature]</i>					

Kaprosi Keperawatan  
*[Signature]*



Lampiran 15

**JADWAL KEGIATAN**

No.	Kegiatan	BULAN						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Pembuatan dan konsul judul							
2	Penyusunan proposal							
3	Bimbingan proposal							
4	Ujian proposal							
5	Revisi proposal							
6	Pengambilan data							
7	Penyusunan dan konsul skripsi							
8	Ujian skripsi							

Lampiran 16

