

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3- 6 TAHUN) DI TK PGRI KABUPATEN POLEWALI MANDAR TAHUN AJARAN 2017-2018

Masyitah Wahab¹, Irfan², Musdalifah Mahyuddin³, Andi Nurfaika⁴

Perkembangan teknologi akan *gadget* saat ini telah mengakibatkan adiksi berlebihan bagi penggunaannya, baik itu kepada orang dewasa maupun anak-anak, orang tua memegang kendali penuh untuk menghindarkan anak dari adiksi berlebihan pada *gadget*, namun para orang tua muda cenderung memberikan *gadget* kepada anak mereka sedini mungkin dengan alasan kepraktisan, dimana orang tua dapat lebih mudah mengontrol dan mengetahui apa yang dilakukan anak mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar Tahun Ajaran 2017-2018. **Metode penelitian** yang digunakan yaitu *deskriptif korelasi*, sedangkan bentuk penelitian yang digunakan yaitu *cross sectional* dengan sampel sebanyak 69 responden. Hasil analisis menggunakan uji *chi-square*, diketahui nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,05$. Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) Tahun Ajaran 2017-2018.

Kesimpulan Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci : *Gadget*, perkembangan psikososial, usia prasekolah

ABSTRACT

THE EFFECT OF GADGET USE ON PSYCHOSOCIAL DEVELOPMENT OF CHILDREN AGE (3-6 YEARS) IN TK PGRI DISTRICT POLEWALI MANDAR ACADEMIC YEAR 2017-2018

Masyitah Wahab¹, Irfan², Musdalifah Mahyuddin³, Andi Nurfaika⁴

The technological development of gadgets today has resulted in excessive addiction to its users, both for adults and children, parents have full control to avoid children from excessive addiction to gadgets, but today young parents tend to give gadgets to their children as early as possible for reasons of practicality, where parents can more easily control and know what their child is doing. This study aims to determine the effect of gadgets on the psychosocial development of preschoolers (3-6 years) at the Kindergarten PGRI PolewaliMandar District Academic Year 2017-2018. **Methods** The type of research used is descriptive correlation, while the form of research used is cross sectional with a sample of 69 respondents. The results of the analysis using chi-square test, it is known that the value of $p = 0,000 \leq \alpha 0,05$. This value states that there is an influence of gadget usage on psychosocial development of pre-school age children (3-6 years) 2017-2018 Academic Year.

Conclusion There is an influence of gadget usage on psychosocial development of preschoolers (3-6 years) at the PolewaliMandar Regency PGRI Kindergarten

Keywords: Gadgets, psychosocial development, preschool age

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Mengasuh, membesarkan, dan mendidik anak merupakan satu tugas mulia yang tidak lepas dari berbagai halangan dan tantangan. Didalam psikologi perkembangan banyak dibicarakan bahwa dasar kepribadian seseorang terbentuk pada masa anak-anak. Proses-proses perkembangan yang terjadi dalam diri seorang anak ditambah dengan apa yang dialami dan diterima selama masa anak-anaknya secara sedikit demi sedikit memungkinkan ia tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa.

Perkembangan psikososial merupakan proses sepanjang hayat,

apa yang dipelajari dalam tahun-tahun pertama kehidupan akan membentuk perkembangan dimasa yang akan datang. Perkembangan psikososial yang lengkap akan memiliki personality yang baik, memiliki sifat-sifat yang positif seperti percaya pada diri dan orang lain, serta mencapai kesempurnaan ego. (Studi et al., 2012)

Sedangkan anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal

lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Sehingga pada tahap ini pula anak-anak akan lebih sering bermain, lebih aktif, memiliki tenaga, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ia temui ketika di rumah. (Gunawan, 2017)

Terdapat beberapa masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak usia prasekolah yang sering muncul yaitu ledakan amarah, takut, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya. Ditambah lagi, semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau keberbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. (Trinika, 2015)

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam

beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah social emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering muncul pada anak usia prasekolah. Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 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%. Bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya 10% dari waktunya setiap hari pada usia 2 tahun, 20% pada usia 4 tahun dan lebih dari 40% pada usia antara 7-11 tahun. Hubungan dengan teman sebaya sangat kuat mempengaruhi perkembangan seorang anak. (Gunawan, 2017)

Data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (KEMENKES) 2013, jumlah penduduk di Indonesia sebesar

248.422.956 jiwa, dimana jumlah anak usia sekolah 29.063.346 jiwa. Berdasarkan buku data pendidikan anak usia dini (PAUNDIN), jumlah anak usia sekolah di Provinsi Riau tahun 2013 dengan umur 6-12 tahun sebanyak 728.282 anak dengan total penduduk 6.003.300. Berdasarkan data masalah anak usia sekolah menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013, umur ≥ 10 tahun memiliki kebiasaan merokok setiap hari 0,5 persen, yang mempunyai kebiasaan mengunyah tembakau setiap hari sebanyak 2 persen. Banyaknya penduduk pada tahap perkembangan anak usiasekolah, menjadialah satu penyebab tingginya masalah kenakalan pada usia sekolah. (Irmilia & Dkk, 2015)

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Pada jaman yang serba modern, kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Oleh sebab itulah diciptakan alat-alat yang sekiranya membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* memberikan banyak manfaat, dari mulai sebagai alat komunikasi, media informasi, sampai sebagai media hiburan. Banyaknya manfaat yang diberikan *gadget* membuat kita merasa nyaman atau bahagia. (Tiawan/Agus, 2015)

Gadget merupakan perkembangan teknologi yang saat ini sangat berkembang dalam masyarakat, mayoritas masyarakat telah dapat menerima *gadget* sebagai pendukung gaya hidup mereka. Di negara kita Indonesia sendiri, keberadaan *gadget* juga telah sangat lekat dengan kehidupan masyarakat. Di sekitar kitapun, jika kita perhatikan akan terdapat suatu fenomena menarik, di berbagai tempat akan jamak ditemui orang-orang yang asik dengan *gadget* masing-masing, seakan-akan *gadget* telah menjadi suatu fungsi yang signifikan dalam kehidupan sosial masyarakat. Perkembangan teknologi akan *gadget* saat ini telah mengakibatkan adiksi berlebihan bagi penggunaannya, baik itu kepada orang dewasa maupun anak-anak, orang tua memegang kendali penuh untuk menghindarkan anak dari adiksi berlebihan pada *gadget*, namun dewasa ini, para orang tua muda cenderung memberikan *gadget* kepada anak mereka sedini mungkin dengan alasan kepraktisan, dimana orang tua dapat lebih mudah mengontrol dan mengetahui apa yang dilakukan anak mereka.

Kecanduan *gadget* pada anak memiliki banyak akibat negatif, seperti contohnya anak menjadi jarang bergerak dan hanya bermain dengan *gadget*nya sehingga banyak anak menjadi obesitas, radiasi *gadget* yang terus menerus juga tidak baik untuk anak yang sedang

mengalami tumbuh kembang, bahkan lebih parahnya lagi, banyak orang tua muda yang berpikir bahwa dengan adanya *gadget*, anak mereka telah memiliki “*digital babysitter*” yang dapat membuat anak-anak mereka lebih tenang. Memang dengan keadaan dan situasi serba *modern* seperti sekarang ini tidak bijak rasanya jika melarang anak untuk tidak menggunakan *gadget* sama sekali, karena dengan adanya *gadget*, memang banyak kemudahan yang didapatkan, namun dibalik kemudahan itu, juga terdapat hal-hal yang kurang baik yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri, oleh karenanya orang tua harus dapat lebih bijak dan disiplin lagi dalam mengontrol penggunaan *gadget* untuk anak-anaknya. (Viona, 2015)

Dahulu, *handphone* dan *PC tablet* hanya digunakan dikalangan usia dewasa untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapatan tinggi karena harga *gadget* yang mahal. Namun sekarang bukan hanya dikalangan dewasa tetapi usia remaja dan usia dini seperti anak usia prasekolah atau anak TK pun sudah menggunakan *gadget* karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang semakin murah akibat persaingan dipasaran. Sedangkan, aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *PC tablet* atau *smartphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi

terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget*nya untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. (Trinika, 2015)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh calon peneliti pada tanggal 05 Januari 2018 di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar, sekitar 60% anak usia prasekolah (3-6 tahun) dapat menggunakan *gadget*. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar beliau mengatakan bahwa anak-anak tersebut pandai menggunakan *gadget*, seperti mengetahui cara menggunakan aplikasi game, aplikasi media sosial, menggunakan kamera, dan lain sebagainya. Calon peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa anak murid yang diambil secara acak dari beberapa kelompok belajar yang ada di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar. Dari beberapa anak murid tersebut, mengaku mengetahui beberapa cara penggunaan dari *gadget*, bahkan ada pula yang memiliki *gadget* sendiri yang di berikan oleh orang tuanya tanpa mengetahui dampak atau pengaruh *gadget* terhadap anaknya. Sedangkan pada saat calon peneliti melakukan wawancara terhadap anak murid tersebut, anak-anak seperti

kurang memperhatikan ketika diminta keterangan mengenai gadget karena begitu senang bermain dengan teman-temannya, anak-anak tersebut bermain bersama meskipun dari beberapa yang diamati oleh calon peneliti ada yang terkadang bertengkar karena masalah kecil tetapi tidak membutuhkan waktu yang lama untuk berteman dan

bermain bersama kembali. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.”

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah jenis penelitian yang akan digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. (Arikunto, 2010)

Desain penelitian atau rancangan penelitian yang digunakan adalah *deskriptif korelasi*. Metode deskriptif korelasi yaitu metode penelitian yang mengkaji hubungan antara dua variabel atau lebih dengan tujuan mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel. Adapun bentuk

penelitian yang digunakan yaitu *cross sectional*, dalam penelitian seksional silang, variabel sebab atau risiko dan akibat yang terjadi pada objek penelitian diukur dan dikumpulkan secara simultan, sesaat atau satu kali saja dalam satu kali waktu yang bersamaan, tidak ada *follow up*. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui antara pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar yaitu sebagai berikut :

Karakteristik Responden

Umur

Dari hasil penelitian, distribusi frekuensi berdasarkan umur responden dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1
Gambaran Distribusi Perkembangan Psikososial
Berdasarkan Umur

Umur Responden	N	Percent
-------------------	---	---------

3 tahun	8	11,6%
4 tahun	43	62,3%
5 tahun	17	24,6%
6 tahun	1	1,4%
Total	69	100,0%

Sumber :Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa dari 69 responden, 8 responden berumur 3tahun(11,6%), 43 responden

berumur 4tahun(62,3%), 17 responden berumur 5tahun(24,6%), dan 1 responden berumur 6tahun(1,4%).

Jenis Kelamin

Dari hasil penelitian, distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin responden dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Gambaran Distribusi Perkembangan Psikososial Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	N	Percent
Laki-laki	35	50,7
Perempuan	34	49,3
Total	69	100,0

Sumber :Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 69 responden, 35 responden berjenis

kelamin laki-laki(50,7%) dan 34 responden berjenis kelamin perempuan(49,3%).

Analisa Univariat

Distribusi Responden menurut Durasi Penggunaan Gadget

Distribusi responden menurut durasi penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Distribusi Responden Berdasarkan
Durasi Penggunaan Gadget

Durasi Penggunaan Gadget	N	Percent
Rendah	35	50,7
Tinggi	34	49,3
Total	69	100,0

Sumber :Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 4.3 diatas rendah(50,7%) dan 34 responden menunjukkan bahwa dari 69 responden, 35 responden penggunaan gadgetnya tinggi(49,3).

Distribusi Responden menurut Psikososial Anak

Distribusi responden menurut durasi penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Distribusi Responden Berdasarkan
Psikososial Anak

Psikososial Anak	N	Percent
Baik	35	50,7
Buruk	34	49,3
Total	69	100,0

Sumber :Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel diatas, baik(50,7%) dan 34 responden menunjukkan bahwa dari 69 responden, 35 responden perkembangan psikososialnya buruk(49,3%).

Analisa Bivariat

Pada penelitian ini di gunakan Uji *Chi-Square* untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 4.5
Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia
Prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar

Durasi Penggunaan Gadget	Psikososial Anak		Total	P
	Baik	Buruk		
Rendah	35	0	35	0.000
%	50,7	0	50,7%	
Tinggi	0	34	34	
%	0	49,3	49,3%	
Total	35	34	69	
%	50,7	49,3	100%	

Sumber data sekunder 2018

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui responden dengan durasi penggunaan gadget rendah sebanyak 35 (50,7%), perkembangan psikososial anak yang baik berjumlah 35 (50,7%) dan perkembangan psikososial anak buruk berjumlah 0 (0%). Sedangkan responden dengan durasi penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 34

(49,3%), perkembangan psikososial yang baik sebanyak 0 (0%) dan psikososial anak buruk berjumlah 34 (49,3%).

Hasil analisis menggunakan uji *chi-square* diketahui nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,05$ yang berarti ada pengaruh secara signifikan antara kedua variabel.

Pembahasan

Gadget merupakan perkembangan teknologi yang saat ini sangat berkembang dalam masyarakat, mayoritas masyarakat telah dapat menerima *gadget* sebagai pendukung gaya hidup mereka. Perkembangan teknologi akan *gadget* saat ini telah mengakibatkan adiksi berlebihan bagi penggunaannya, baik itu kepada orang dewasa maupun anak-anak, orang tua memegang kendali penuh untuk menghindarkan anak dari adiksi

berlebihan pada *gadget*, namun dewasa ini, para orang tua muda cenderung memberikan *gadget* kepada anak mereka sedini mungkin dengan alasan kepraktisan, dimana orang tua dapat lebih mudah mengontrol dan mengetahui apa yang dilakukan anak mereka.

Kecanduan *gadget* pada anak memiliki banyak akibat negatif, seperti contohnya, anak menjadi jarang bergerak dan hanya bermain dengan *gadget*nya sehingga banyak

anak menjadi obesitas, radiasi *gadget* yang terus menerus juga tidak baik untuk anak yang sedang mengalami tumbuh kembang, bahkan lebih parahnya lagi, banyak orang tua muda yang berpikir bahwa dengan adanya *gadget*, anak mereka telah memiliki “*digital babysitter*” yang dapat membuat anak-anak mereka lebih tenang. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget*nya untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. (Trinika, 2015)

Hasil analisis menggunakan uji *chi-square* diketahui nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.

Kemudian, hasil analisis peneliti pada penelitian ini didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar tahun Ajaran 2017-2018. Hampir seluruh anak menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka, penggunaan *gadget* tersebut pada umumnya tidak hanya digunakan untuk mereka belajar namun untuk bermain pula. Pada saat menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain

game lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Justru, kadangkala orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah.

Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan *gadget*nya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut. Tetapi, berbeda halnya saat seorang anak menggunakan *gadget* dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan *gadget* dengan waktu sosialisasi anak dengan orang lain di lingkungan sekitarnya maka perkembangan psikososial anak akan berkembang dengan baik. Ditambah lagi, jika orangtua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi *game* yang kurang bermanfaat untuk anak. Sedangkan berbeda jika orang tua yang kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada *gadget* anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang disukai tanpa memilih-milih aplikasi yang mengedukasi maupun tidak. Kemudian, ketika paparan penggunaan *gadget* pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan

berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak, hal ini akan mengakibatkan keterlambatan berfikir pada anak dan anak menjadi susah untuk di atur.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh *Adevia Maulidya Chikmah(2016) tentang Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji korelasi *Mann Whitney* diperoleh nilai α hitung 0,002, ini artinya bahwa α hitung lebih kecil dari α tabel (0,002 < 0,005) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan Masalah Mental Emosional pada anak pra sekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal.

Penelitian ini dilakukan oleh *Putri Hana Pebriana (2017) tentang Analisis Penggunaan Gadget*

terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini, hasil penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat membantu kita dalam lebih mengawasi anak-anak dalam menggunakan gadget agar tidak terganggu pada perkembangan psikososial anak.

PENUTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap 69 responden tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di Kabupaten Polewali Mandar. Maka dapat disimpulkan bahwa :

Karakteristik responden tingkat umur dapat dilihat dari umur 3 tahun yaitu sebanyak 8 responden atau (11,6%), dilihat dari umur 4 tahun yaitu sebanyak 43 responden atau (62,3%), dilihat dari umur 5 tahun yaitu sebanyak 17 responden atau (24,6%), dan dilihat dari umur 6 tahun yaitu sebanyak 1 responden atau (1,4%). Sedangkan Karakteristik responden tingkat jenis kelamin dapat dilihat dari anak laki-laki yaitu sebanyak 35 responden atau (50,7%), dan dilihat dari anak perempuan

yaitu sebanyak 34 responden atau (49,3%).

Durasi penggunaan gadget rendah sebanyak 35 responden atau (50,7%), perkembangan psikososial anak yang baik berjumlah 35 responden atau (50,7%), dan perkembangan psikososial anak buruk berjumlah 0 responden atau (0%). Sedangkan responden dengan durasi penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 34 responden atau (49,3%), perkembangan psikososial yang baik sebanyak 0 responden atau (0%) dan psikososial anak buruk berjumlah 34 responden atau (49,3%).

Ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Hasil ini sesuai dengan *ujichi-square* dimana nilai $p=0,000 \leq \alpha 0,05$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra sekolah (3-6 Tahun) di Polewali Mandar penulis menyarankan, :

Untuk Sekolah TK PGRI

Bagi pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan

psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan pelajaran dalam bentuk kegiatan social pada seluruh murid untuk perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polewali Mandar.

Untuk Istitusi Pendidikan

Bagi calon perawat khususnya keperawatan anak dan komunitas diharapkan dalam penerapan asuhan keperawatan anak dapat memberikan penyuluhan ataupun sosialisasi kepada masyarakat tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak terutama usia prasekolah (3-6 tahun). Perawat dapat membantu anak dan keluarganya melalui peran perawat salah satunya sebagai konselor atau pembimbing, dimana perawat dapat saling bertukarpikiran dan pendapat dengan orang tua anak tentang masalah anak dan keluarganya, serta membantu mencari titik permasalahannya.

Untuk Peneliti

Semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi saya sebagai calon perawat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A., H. (2007). Riset Keperawatan dan teknik penulisan ilmiah , Salemba Medika.
- Adi, Rian Pamungkas, D. (2016). *Statistik Untuk Perawat dan Kesehatan Dilengkapi*
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi, 4. Retrieved from www.academia.edu/download/34462625/2013-02-29.pdf
- *Dengan Tutorial SPSS dan Interpretasi Data.* (A. Maftuhin, Ed.). Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Gunarsa, S. D. (2010). *Dasar dan teori perkembangan anak.* (1982 BPK Gunung Mulia, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=xQsxmVNNU5gC&dq=perkembangan+psikososial+anak&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Irmilia, E., & Dkk. (2015). No Title, 2. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/187559-ID-none.pdf>
- IR. JAROT WIJANARKO, M. P., & Ir. Esther Setiawati, M. P. (2016). *Ayah Ibu Baik.* (H. H. Kids, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=RGPADQAAQBAJ&dq=Elizabeth+TS.+3+tanda+anak+adiksi+gadget+%5Binternet%5D.+Jakarta:+Kompas.com%3B+2015+%5B&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget.* (Bisakimia, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=_t_uBQAAQBAJ&dq=Pengaruh+Gadget+Terhadap+Anak&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Komputindo, E. M. (2005). *Keberhasilan Anak ditangan Orang Tua.* Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=7YCTY8dvJUgC&dq=perkembangan+psikososial+anak+adalah&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Patmonodewo, S. (2005). Pendidikan Anak Usia PraSekolah, 85. Retrieved from S Patmonodewo - 2000 - library.walisongo.ac.id
- Perkembangan Anak

Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

- Rachbini, D. J., & Adi, R. (2004). *Ekonomi politik: kebijakan dan strategi pembangunan*. (Y. O. Indonesia, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=fJPHeIq2uwC&dq=kerangka+teori+adalah&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Sappaile, B. I. (2007). KONSEP INSTRUMEN PENELITIAN PENDIDIKAN,
- Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., Ilmu, D. A. N., Syarif, U. I. N., & Jakarta, H. (2012). Anak

Usia 3-6 Tahun Di Panti Sosial Asuhan.

- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah [3- 6 Tahun] Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015, 11.
- Viona, V. (2015). AcroRd32. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya*. Retrieved from publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/3235/2924