

## Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado

Siska Dauwango<sup>1</sup>, Irma M. Yahya<sup>2</sup>, Sri Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STIKES Muhammadiyah Manado

Jl. Sasuit Tubun No. 9 (Istiqlal), Manado, Sulawesi Utara 95121, Indonesia

Korespondensi penulis: [dauwangosiska@gmail.com](mailto:dauwangosiska@gmail.com)

### Abstract

*Using gadget to the development of early childhood can give a positive impact as well as a negative one. Children who usually use gadget excessively will have the impact on their psychosocial development. The purpose of this research is to find out the correlation between the usage of gadget with the the psychosocial development in Kindergarten of Raudhatul Athfal Assalam in Manado.*

*It uses the descriptive analytical research design which is cross sectional in characteristic. Sample are as much 60 respondents by using Total Sampling. Data collection is done by giving questionnaire and observation sheets. Furthermore the collected data are analyzed by Chi-Square statistical test with the Continuity Correction ( ) 0,05.*

*From the test of Chi-Square, it is found that value = 0,001 0,05 which means there is a significant correlation between the usage of gadget with the the psychosocial development in Kindergarten of Raudhatul Athfal Assalam in Manado.*

*The conclusion of this research is that there is a correlation between the usage of gadget with the the psychosocial development in Kindergarten of Raudhatul Athfal Assalam in Manado. It is suggested to parents to be more selective in giving toys to children and need to be a supervision and a firmness in giving limitation to children when playing gadget.*

**Keywords:** *gagdet, psychosocial, children.*

### Abstrak

Latar Belakang Penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif. Anak yang terbiasa menggunakan gadget secara berlebihan akan berdampak pada perkembangan psikososialnya. Tujuan Penelitian diketahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado. Metode Penelitian menggunakan Deskriptif Analitik dengan rancangan Cross Sectional. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang menggunakan total sampling. Hasil Penelitian Dari hasil uji Chi-Square with Continuity Correction menunjukkan ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado nilai p-value = 0,001 0,05. Kesimpulan dalam penelitian ini ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado. Saran orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget.

**Kata kunci:** *gadget, psikososial, anak.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan psikososial dihubungkan dengan berbagai macam faktor yang berkaitan dengan lingkungan sosial atau interaksi dengan orang lain yang dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku individu. Pada fase ini anak akan melalui perkembangan dalam perubahan interaksi dengan keluarga, konsep diri, permainan kelompok, dan membedakan gender. Perkembangan psikososial mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pada tahap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, anak dapat diberikan stimulus, sehingga anak tidak mengalami keterlambatan dalam perkembangan psikososial (*Djohan, 2012*).

*World Health Organization (WHO)* 2014, melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir semakin meningkat. Secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, dan gangguan perilaku 9-15% (*Widati, 2014*). Angka kejadian gangguan perkembangan anak di seluruh dunia masih tinggi yaitu di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan Indonesia 13-18% (*Hidayat, 2012*).

Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asianparent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa penikmat *gadget* saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Hasil survey mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan *gadget* atau perangkat seluler (*mobile device*).

Profil masalah 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, 2014*). Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah 2016, salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orang tua masih kurang dan tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain *gadget* pada anak, dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif tersebut mampu menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri dan keras kepala (*Susanto, 2012*).

Berdasarkan survey awal di TK Raudathul Athfal Assalaam Manado, diperoleh data jumlah murid sebanyak 60 dan dilakukan wawancara pada orang tua murid yang diambil secara acak sebanyak 3 responden mengatakan bahwa anak mereka sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget* selama rentang waktu 30 menit hingga lebih dari 2 jam sehari ketika berada dirumah. Dari hasil observasi yang dilihat oleh peneliti anak yang menggunakan *gadget* susah bersosialisasi dengan teman sebaya, merasa tidak percaya diri saat bercerita dengan orang lain, dan lebih senang bermain *gadget* dibanding dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, diharapkan agar orang tua selalu mendampingi anak agar dapat membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain *gadget* pada anak dan berikan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan dan beralih ke *gadget* lagi. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado.

## TUJUAN PENELITIAN

Diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Raudathul Athfal Assalaam Manado.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan desain *deskriptif analitik* dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian *cross-sectional* digunakan sebagai penelitian analitik untuk mengetahui adanya hubungan sebab-akibat atau pengukuran faktor resiko. Pada desain ini, variabel independen dan variabel dependen dapat diukur secara bersamaan dan waktu yang bersamaan (*Budiarto, 2014*).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado yaitu sebanyak 60 murid. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (*Sugiyono, 2016*).

Instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan kuesioner dan lembar observasi yang berisi sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis yang dibaca dan dijawab oleh responden serta diisi oleh peneliti. **Etika Penelitian** yang menggunakan manusia sebagai subjek tidak boleh bertentangan dengan etika. Tujuan penelitian harus etis dalam arti hak responden harus dilindungi. *Informed Consent* merupakan lembar persetujuan yang diberikan kepada responden yang akan diteliti. *Anonymity* untuk menjaga kerahasiaan responden dalam penelitian, maka peneliti tidak mencantumkan namanya pada lembar dan kuesioner data. *Confidentially* semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan melaporkan pada hasil riset dan data yang sudah tidak dibutuhkan lagi maka seluruh data dimusnahkan.

**HASIL PENELITIAN**

**Karakteristik Responden**

Tabel .1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Di TK Raudtahul Athfal Assalam

Manado 2019 (n=60)

Umur	Banyaknya Responden	
	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
4 Tahun	13	21.7
5 Tahun	30	50.0
6 Tahun	17	28.3
Total	60	100

*Sumber: Data Primer 2019*

Berdasarkan Tabel .1 di atas umur responden yaitu umur 4 tahun berjumlah 13 orang (21.7%), umur 5 tahun berjumlah 30 orang (50.0%), dan 6 tahun berjumlah 17 Orang (28.3%). Responden usia lebih dominan pada umur 5 tahun.

Tabel .2 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Di TK Raudtahul Athfal Assalam Manado

2019 (n=60)

Jenis Kelamin	Banyaknya Responden	
	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Laki-Laki	35	58.3
Perempuan	25	41.7
Total	60	100

*Sumber: Data Primer 2019*

Berdasarkan Tabel .2 di atas jenis kelamin responden yaitu laki-laki berjumlah 35 orang (58.3%) dan perempuan berjumlah 25 orang (41.7%). Responden jenis kelamin lebih dominan pada pada jenis kelamin laki-laki.

Tabel .3 Penggunaan *Gadget* di TK Raudtahul Athfal Assalam Manado 2019 (n=60)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Banyaknya Responden	
	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Normal	22	36.7
Tidak Normal	38	63.3
Total	60	100

*Sumber: Data Primer 2019*

Berdasarkan Tabel .3 Menunjukkan bahwa dari 60 responden didapatkan hasil dengan penggunaan *gadget* yang normal berjumlah 22 orang (36.7%), sedangkan yang tidak normal berjumlah 38 orang (63.3%).

Tabel .4 Perkembangan Psikososial di TK Raudtahul Athfal Assalam Manado 2019  
 (n=60)

Perkembangan Psikososial	Banyaknya Responden	
	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Baik	37	61.7
Kurang Baik	23	38.3
Total	60	100

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan Tabel .4 Menunjukkan bahwa dari 60 responden didapatkan hasil dengan perkembangan psikososial yang baik berjumlah 37 orang (61.7%), sedangkan yang kurang baik berjumlah 23 orang (38.3%).

Tabel .5 Tabulasi Silang Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial 2019  
 (n=60)

		Perkembangan Psikososial				Total	
		Baik		Kurang Baik		Jumlah	%
		F	%	F	%		
Pengguna an <i>Gadget</i>	Normal	20	33.3%	2	3.3%	22	36.7%
	Tidak Normal	17	28.3%	21	35.0%	38	63.3%
Total		37	61.7%	23	38.3%	60	100
<i>Signifikansi (p) = 0,001</i>							
<i>Odds Ratio = 12.353</i>							

Sumber : Data Primer 2019

Dari hasil uji statistik tabulasi silang menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado. Penelitian ini menggunakan tabel 2x2 sehingga dalam penelitian ini digunakan uji *chi-square*, dengan hasil analisis *Continuity Correction* diperoleh nilai (P) = 0,001 . Dari hasil analisis tersebut dapat di artikan bahwa H0 di tolak dan Ha diterima atau ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado

dengan nilai odds ratio = 12.353 yang artinya mempunyai hubungan yang signifikan dan cukup kuat.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Raudhtul Athfal Assalam Manado. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 08 Agustus 2019 sebanyak 60 responden. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan responden menggunakan *gadget* tidak normal dan perkembangan psikososial kurang baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel .1 menunjukkan bahwa dari 60 responden didapatkan usia 4 tahun berjumlah 13 orang (21.7%), umur 5 tahun berjumlah 30 orang (50.0%), dan 6 tahun berjumlah 17 orang (28.3%). Pada usia ini anak-anak mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka berfantasi dan berimajinasi. Pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya. 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 anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok dan juga mulai memilih teman bermainnya, baik itu tetangga yang sebelumnya sudah dia kenal atau teman sebayanya yang baru dia kenal (*Ahmadi, 2012*).

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel .2 jenis kelamin responden yaitu laki-laki berjumlah 35 orang (58.3%) dan perempuan berjumlah 25 orang (41.7%). Darkusno (2014) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu salah satunya adalah jenis kelamin anak. Anak perempuan akan lebih cepat berkembang dan mencapai kedewasaan daripada anak laki-laki, selain itu anak perempuan juga mengalami perkembangan motorik yang lebih cepat sehingga anak perempuan dapat lebih dahulu makan menggunakan sendok dan garpu, mengancingkan pakaian, dan menggambar garis lurus. Hal ini juga didukung oleh Werdiningsih (2014) yang menyatakan bahwa dua anak yang usianya sama tetapi jenis kelaminnya berbeda maka kematangan personal sosialnya juga berbeda pada aspek tertentu, seperti anak perempuan bisa memakai baju dan mengancingkan baju tetapi belum bisa bermain ular tangga, sedangkan anak laki-laki bisa bermain ular tangga dan memakai baju namun

untuk mengancingkan baju belum bisa semua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia prasekolah yang mempunyai perkembangan sosial baik adalah perempuan yaitu sesuai dengan teori bahwa yang mempengaruhi perkembangan anak adalah jenis kelamin.

Pasiak 2005 dalam Syahrudin (2018) mengemukakan bahwa struktur otak laki-laki dan perempuan mengalami perbedaan pada corpus calossum, hypothalamus, inferior parietal lobe (lobus parietal bawah), dan hippocampus. Perbedaan anatomi tersebut akan berimplikasi pada perbedaan cara dan gaya dalam melakukan sesuatu termasuk belajar. Dalam proses perkembangannya pun otak pada laki-laki dan perempuan tidak mengikuti pola yang sama. Secara umum pada laki-laki yang berkembang terlebih dahulu adalah otak kanan kemudian otak kiri. Namun pada perempuan perkembangan otaknya lebih berimbang antara otak kiri dan kanan. Pada usia 0-6 tahun, perempuan otak kanan dan kirinya berkembang dengan kecepatan yang seimbang. Sedangkan pada laki-laki yang dominan berkembang adalah otak kanannya. Sehingga anak perempuan lebih cepat berkembang daripada anak laki-laki.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel .3 menunjukkan bahwa dari 60 responden terdapat sebanyak 22 orang (36.7%) yang menggunakan *gadget* normal, sedangkan yang menggunakan *gadget* tidak normal sebanyak 38 orang (63.3%). Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anak-anak di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu > 1 jam setiap harinya. Penggunaan *gadget* pada anak dikatakan normal jika pemakaian *gadget* < 1 jam dalam sekali pemakaian. Penggunaan *gadget* pada anak tidak normal apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu > 1 jam setiap hari secara terus-menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabila (2016), mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (2016) bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah untuk dinasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme.

Berdasarkan tabel .4 Menunjukkan bahwa dari 60 responden didapatkan hasil dengan perkembangan psikososial yang baik berjumlah 37 orang (61.7%), sedangkan yang kurang baik berjumlah 23 orang (38.3%). Hasil ini menunjukkan bahwa perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado sebagian besar baik, akan tetapi masih ada sebagian kecil anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan psikososial. Anggrahini (2014) mengatakan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak dengan yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 jam dalam setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan 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. 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 buruk bagi perkembangan sosial anak. Penelitian ini sejalan dengan Kim (2014) menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada tabel .5 bahwa anak yang menggunakan *gadget* normal dengan perkembangan psikososial baik sebanyak 20 responden (33.3%) dan perkembangan psikososial kurang baik sebanyak 2 responden (3.3%), sedangkan penggunaan *gadget* tidak normal dengan perkembangan psikososial baik sebanyak 17 responden (28.3%) dan perkembangan psikososial kurang baik sebanyak 21 responden (35.0%). Hasil analisa data pada penelitian ini menggunakan uji *Chi Square* pada tabel 2x2 *Continuity Correction* dengan tingkat kesalahan (*alpha*) 5% atau 0,05%. Setelah dilakukan perhitungan, didapatkan nilai *Chi-Square* ( $p=0,001$ ) yang berarti *p value* 0,05. Dari hasil analisis tersebut dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado dengan nilai *odds ratio* = 12.353 yang artinya mempunyai hubungan yang signifikan dan cukup kuat. Sehingga dapat diuraikan  $0,001 < 0,05$  artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam

Manado. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Halawa & Yustina (2018), didapatkan hasil uji *Spearman* yang menunjukkan hasil  $p = 0,000$   $0,05$ , maka dapat diartikan bahwa ada hubungan penggunaan media elektronik (*gadget*) dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asik bermain game. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (*Chusna, 2017*).

Susanto (2012) mengemukakan bahwa pada usia anak-anak, mereka mulai bergaul atau berhubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya. Anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial seperti pembengkakan, agresif, berselisih atau bertengakar, mengejek, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, ataupun simpati.

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget berhubungan dengan perkembangan psikososial anak, dari hasil penelitian diperoleh bahwa responden yang menggunakan *gadget* tidak normal cenderung mengalami perkembangan psikososial kurang baik. Durasi penggunaan *gadget* dikategorikan normal dan tidak normal. Kategori normal jika durasi penggunaan *gadget*  $< 1$  jam setiap hari dalam sekali pemakaian, sedangkan kategori tidak normal apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu  $> 1$  jam setiap hari secara terus-menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian. Untuk itu orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperlukan anak usia prasekolah saat bermain *gadget*, karena total waktu penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak dan dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

### **KESIMPULAN**

Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado ( $p = 0,001 < 0,05$ ).

### **SARAN**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dengan pengawasan orang tua dan juga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggrahini, S. A. (2017). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Kalijaga : Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta. Skripsi.<http://digilib.uin-suka.ac.id/1695/pdf/>. di akses pada tanggal 24 Agustus 2019 pukul 19.30 WIB.
- Budiarto, Eko. (2014). *Metedologi Penelitian Kedokteran*. Jakarta:EGC.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gagdget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol. 17 No.2. <http://eujournal.iain-tulungagung.ac.id.pdf>. di akses pada tanggal 24 Agustus pukul 20.45 WIB.
- Darkusno, K. (2014). *Tugas-Tugas Perkembangan* : Universitas Indonesia. [Http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR\\_PEND\\_LUAR\\_SEKOLAH/194412051967101KOKO\\_DARKUSNO\\_A/TUGAS\\_TUGAS\\_PERKEMBANGAN.pdf](Http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR_PEND_LUAR_SEKOLAH/194412051967101KOKO_DARKUSNO_A/TUGAS_TUGAS_PERKEMBANGAN.pdf). di akses pada tanggal 24 Agustus 2019 pukul 20.00 WIB.
- Departemen Kesehatan RI. (2014). *Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*. Jakarta: RISKESDAS. [www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id). di akses pada tanggal 23 Mei 2019 pukul 18.45 WIB.
- Djohan. (2012). *Terapi Musik; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Galangpress.
- Halawa, A., & Yustina, M. (2018). *Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gadget) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap*. *Jurnal Keperawatan, Volume XIII, No.2*, 148-154.<http://ejournal.stiks.ac.id/pdf/>. di akses pada tanggal 28 Agustus 2019 pukul 19.45 WIB.
- Kim, Y. (2013). *Young Children in the Digital Age*. Las Vegas: University of Nevada Cooperative Extension.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *J. PAUD Teratai*. 5 (3), 182-186. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/pdf/>. di akses pada tanggal 20 Juni 2019 pukul 22.00 WIB.
- Salsabila, S. (2016). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh*. Universitas Syiah Kuala Darussalam. Banda Aceh. Skripsi. [http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=19117.pdf](http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19117.pdf). di akses pada tanggal 24 Agustus 2019 pukul 19.00 WIB
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syahrudin, A. (2018). *Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Laki-Laki dan Perempuan: Eksplanasi Dalam Sudut Pandang Neuro Sains dan Filsafat*. *Jurna Filsafat Indonesia Vol. 1, No.1*. Nusa Tenggara Barat: Prodi Pendidikan Biologi

**Jurnal Kesehatan Amanah**

**Vol.5, No.1 Mei 2021**

e-ISSN: 2962-6366; p-ISSN: 2580-4189, Hal 49-61

Universitas Hamzanwadi. <http://unihaz.ac.id/pdf/>. di akses pada tanggal 4 September 2019 pada pukul 20.00 WIB

The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Shoutheast Asia Study*. Telok Ayer, Singapore: The Asian Parent Insights and Samung Asia Pte Ltd.<http://id.theasianparent.com> di akses pada tanggal 23 Mei 2019 pukul 19.45 WIB.

Werdenigsih, A. T. A. & Astriani, K. (2014). Peran Ibu Dalam Pemenuhan Kebutuhan Dasar Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah. *Jurnal STIKES* Vol. 5, No. 1. <http://media.neliti.com/pdf> di askes pada tanggal 24 Agustus 2019 pada pukul 20.20 WIB

Widati, A. (2014). *Penagruh Terapi Bermain: Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*. *Journal Of Nerscommunity* Vol. 3 No. 6. <http://ejournal.unigres.ac.id/pdf/>. di akses pada tanggal 23 Mei 2019 pukul 19.30 WIB.