

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN TUMBUH
KEMBANG ANAK USIA PRASEKOLAH
DI TK NOMENSEN DI BONTANG
TAHUN 2014**

SKRIPSI



DI SUSUN OLEH

SAURLINA PANGARIBUAN
1133308230853

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH
SAMARINDA
2015**

Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah di TK Nomensen Bontang

Saurlina Pangaribuan¹, Tri Wahyuni², Siti Khoiroh²

INTISARI

Latar belakang: Tumbuh kembang anak tidak dapat dilepaskan dari fungsi bermain yang dimiliki oleh anak. Fungsi bermain dapat meningkatkan tumbuh kembang kognitif dan sosial dan tumbuh kembang bahasa, disiplin, tumbuh kembang moral, kreativitas dan tumbuh kembang fisik anak. Pada zaman modern saat ini, penggunaan *gadget* sudah sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk penggunaan pada anak-anak. Penggunaan gadget akan mempengaruhi aktivitas pada anak seperti anak menjadi lebih pendiam, cenderung pemarah dan kurang bersosialisasi dengan dunia luar.

Tujuan penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lamanya penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah TK Nomensen Bontang

Metode penelitian: Rancangan penelitian ini adalah *descriptive correlation* dengan metode pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian adalah orang tua anak yang bersekolah di TK Nomensen Bontang yang berjumlah 60 orang, cara pengambilan sampel dengan *total sampling*. Alat yang digunakan kuesioner dengan pernyataan mengenai lama bermain gadget dan DDST. Analisis untuk uji hipotesis dengan uji statistik *Chi Square*.

Hasil penelitian: Hasil uji statistik *Chi Square* diketahui nilai *p value* = 0,020, Nilai tersebut lebih kecil dari α ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak berarti ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia prasekolah TK Nomensen Bontang.

Kesimpulan : Ada hubungan yang signifikan / bermakna antara lamanya penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah TK Nomensen Bontang saran kepada orang tua agar anak dibatasi dalam menggunakan gadget.

Kata Kunci: penggunaan gadget, tumbuh kembang anak, DDST

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Stikes Muhammadiyah Samarinda

² Staff Pengajar Program Studi Ilmu Keperawatan Stikes Muhammadiyah Samarinda

Associated between Gadget Using and Preschool Development at Nomansen Kindergarten School Bontang

Saurlina Pangaribuan¹, Tri Wahyuni², Siti Khoiroh²

ABSTRACT

Background : Growth and development of children can't be separated from the function of a child's play. Play function can improve cognitive and social growth and development of the language, discipline, moral growth, creativity and physical development of the child. In modern times, the use of the gadget is very needed in everyday life, including the use in children. The use of gadgets will influence the activity of the child as the child becomes more subdued, grumpy and less likely to socialize with the outside world.

Objective: This study aimed to determine the relationship of the length of the use of gadget with the growth and development of pre-school age at Nomansen Kindergarten School Bontang

Method: The study design was a descriptive correlation with cross sectional method. The study population are parents of children who attend school in Kindergarten Nomansen Bontang were 60, with a total sampling. Tools used a questionnaire with statements about the duration playing gadgets and DDST. Analysis of statistical hypothesis testing with *Chi Square test*.

Result: Statistical test Chi Square is p value = 0.020, than α ($p < 0.05$), so H_0 is rejected means that there is a significant relationship between the duration of using gadgets with the growth and development of pre-school age at Nomansen Kindergarten School Bontang suggest to responden who had preschool children has to give time duration for playing game in children.

Conclusion: There is a significant relationship / significant between the duration of the use of gadgets with the growth and development of pre-school age children at Nomansen Kindergarten School Bontang, suggest to responden who had preschool children has to give time duration for playing game in children.

Keywords: use of gadgets, child development, DDST

¹ Student of Nursing Science, STIKES Muhammadiyah, Samarinda

² Lecture of, Nursing Science, STIKES Muhammadiyah, Samarinda

BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel	43
C. Waktu dan Tempat Penelitian	43
D. Definisi Operasional	44
E. Instrumen Penelitian	45
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	45
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisa Data	47
I. Etika Penelitian	50
J. Jalannya Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	61
C. Keterbatasan Penelitian	71

SILAKAN KUNJUNGI PERPUSTAKAAN UMKT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah karunia yang terbesar bagi keluarga, agama, bangsa, dan negara. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, anak adalah penerus cita-cita bagi kemajuan suatu bangsa (Hidayat, 2008). Masalah kesehatan anak merupakan salah satu masalah utama dalam bidang kesehatan saat ini di Indonesia. Derajat kesehatan anak mencerminkan derajat kesehatan bangsa, sebab anak sebagai generasi penerus bangsa memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan dalam meneruskan pembangunan bangsa, sehingga masalah kesehatan anak menjadi prioritas dalam perencanaan atau penataan pembangunan bangsa (Mashar, 2011).

Upaya kesehatan dilakukan sejak anak masih dalam kandungan sampai lima tahun pertama untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, sekaligus meningkatkan kualitas anak agar mencapai tumbuh kembang yang optimal (DepKes RI, 2005). Upaya peningkatan kualitas sumber daya anak usia pra sekolah merupakan suatu proses yang panjang dan berkesinambungan, harus dimulai sejak dini, yaitu sejak anak usia pra sekolah masih dalam kandungan. Dalam mempersiapkan peningkatan kualitas sumber daya anak usia pra sekolah yang sehat, cerdas, terampil, produktif dan kreatif yang akan meneruskan pembangunan bangsa harus lebih memperhatikan aspek tumbuh

kembang balita sampai dengan remaja, sehingga dalam jangka panjang tercipta kesehatan bangsa Indonesia secara nyata (DepKes RI, 2005).

Tumbuh kembang anak tidak dapat dilepaskan dari fungsi bermain yang dimiliki oleh anak. Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peranan penting bagi tumbuh kembang kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan tumbuh kembang kognitif dan sosial, tetapi juga tumbuh kembang bahasa, disiplin, tumbuh kembang moral, kreativitas dan tumbuh kembang fisik anak. Beberapa fungsi bermain antara lain, mempertahankan keseimbangan, menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari, menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah, dan meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain (Patmonodewo, 2000)

Tumbuh kembang masa anak meliputi kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan intelegensi akan berjalan sangat cepat (Soetjiningsih, 2004). Dalam tumbuh kembang ini, otak anak lebih terbuka untuk belajar dan diperkaya serta lebih peka terhadap lingkungan, terutama lingkungan yang tidak mendukung, termasuk kemiskinan dan stimulasi yang kurang. Sehingga masa ini disebut juga sebagai "Masa Keemasan" (*Golden Age Period*) atau "Jendela Keemasan" (*Window Of Opportunity*) atau "Masa Kritis" (*Critical Period*). Berhubung masa ini tidak berlangsung lama, anak harus mendapat perhatian yang serius pada awal kehidupannya. Mengingat

pentingnya tumbuh kembang pada masa anak maka stimulasi dan deteksi dini perlu dilakukan. (Depkes RI, 2005). Pada masa ini orang tua, keluarga dan lingkungan mempunyai peran yang sangat besar dalam tumbuh kembang anak sehingga dapat menjalani proses tumbuh kembang dengan baik. Karena tumbuh kembang anak berlangsung secara bertahap dan memiliki alur kecepatan tumbuh kembang yang berbeda maka pengasuhan anak perlu disesuaikan dengan tahapan tumbuh kembang anak itu sendiri (Soetjiningsih, 2004). Akan tetapi, pada zaman sekarang sudah banyak orang tua yang keduanya bekerja di luar rumah, sehingga waktu untuk anak menjadi sangat terbatas. Anak kemudian dialihkan perhatiannya dengan menggunakan *gadget* dengan tujuan agar anak menjadi lebih tenang.

Pada zaman modern saat ini, penggunaan *gadget* sudah sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* adalah semua barang elektronik yang memiliki kegunaan khusus. Bentuknya bisa berupa *handphone*, PC komputer, laptop, tablet, *smartphone*, *video games*, dan lain-lain. Penggunaannya bukan hanya sekedar orang dewasa saja, namun anak-anak kecil pun sudah banyak yang memiliki dan menggunakannya. Hasil penelitian sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel (Dediu, 2013).

Pesatnya tumbuh kembang teknologi *gadget* di masyarakat luas seperti *iPhone*, *netbook*, *ultrabook* dan sebagainya patut diwaspadai. Hal ini mempunyai arti yang cukup jelas berhubungan dengan ketergantungan

terhadap teknologi. *Gadget* dianggap sebagai alat pembantu sehari-hari yang praktis, di lain sisi *gadget* juga dianggap sebagai ancaman dalam berkehidupan sosial karena dapat menumbuhkan sifat individualis pada anak usia pra sekolah (Dediu, 2013)

Perangkat mutakhir yang dalam kehadirannya telah menciptakan gaya hidup praktis ini cenderung memanjakan para pengguna sehingga dapat mematikan daya kreativitas mereka. Sebuah pola pikir “wajib memiliki” telah berkembang dan terbentuk di masyarakat sehingga apa yang kita khawatirkan itu benar-benar terjadi. Masyarakat cenderung pasif dalam hubungannya dengan daya cipta terhadap teknologi. Produk-produk *gadget* tak hanya dimonopoli perusahaan terkenal dan populer. tapi kini produsen China maupun lokal yang identik dengan barang yang murah juga ikut bermain. Situasi seperti ini akan semakin memudahkan semua golongan masyarakat dalam memiliki sebuah *gadget* (Donny, 2013).

Lain halnya dengan perangkat komputer yang bisa berfungsi sebagai media pengembangan, pengolahan data yang *outputnya* dapat dikonversi menjadi tumbuh kembang teknologi, praktis *gadget* hanya membuat orang menjadi malas. Dengan kemudahan dalam mengakses Internet, anak-anak telah dimanjakan berbagai aktivitas kurang penting yang seharusnya dalam usia mereka adalah masa-masa penting untuk belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Hal ini akan mempengaruhi aktivitas pada anak seperti anak menjadi lebih pendiam, cenderung pemarah dan kurang bersosialisasi dengan dunia luar. Kondisi seperti ini mencerminkan atas apa yang sering kita sebut

sebagai rusaknya sebuah generasi. Akan tetapi, *gadget* tidak hanya berdampak buruk, ada pula sisi positif yang bisa dipelajari dari sebuah *gadget*, antara lain anak bisa belajar tentang teknologi, belajar bahasa asing di usia dini, dan eksplorasi hal-hal baru. Dalam hal ini peran orang tua dengan tanggung jawab serta kontrol penuh menjadi penentu semuanya. *Gadget* dapat membuat anak lebih mudah diatur untuk memenuhi keinginan orang tua. Padahal *gadget* dan televisi menimbulkan kelekatan, keterpakuan dan anak menjadi pasif bila tidak diimbangi dengan aktifitas lainnya di luar rumah (Donny, 2013).

Pada anak usia pra sekolah, tugas tumbuh kembang yang diharapkan mampu dicapai oleh anak adalah mampu untuk mengeksplor dunia luar sehingga anak dapat lebih bersosialisasi dengan dunia sekitarnya. Anak diharapkan mampu untuk lebih mandiri, bermain dengan teman sebayanya, dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi (*Texas Education Agency*, 2013). Oleh karena itu, anak diharapkan lebih banyak untuk bermain di luar rumah dibandingkan bermain dengan *gadget*.

Faktor peningkatan kemampuan ekonomi masyarakat secara umum juga berkontribusi terhadap peningkatan penggunaan *gadget*. Kalimantan Timur, terutama di kota Bontang, merupakan salah satu daerah dengan tingkat pendapatan per kapita tinggi, sehingga tidak heran bila penggunaan *gadget* juga meningkat seiring dengan peningkatan pendapatan. Hal ini mengingat *prestise* (kebanggaan) yang dimiliki apabila sudah memiliki tipe *gadget* terbaru. Penggunaan *gadget* saat ini juga merupakan upaya orang tua untuk

mengalihkan perhatian anak karena kedua orang tua sibuk bekerja dan khawatir apabila anaknya bermain di luar rumah akan menjadi korban penculikan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti, rata-rata 85% anak TK Nomensen merupakan pengguna *gadget* aktif, baik itu berupa *handphone*, tablet, *video games* ataupun laptop. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan tehnik wawancara mendalam pada 10 orang tua didapatkan sebanyak 5 orang tua murid menyatakan anaknya sulit terlepas dari *gadget*, 3 orang tua murid menyatakan anak masih bisa diberitahu untuk tidak bermain *gadget* terlalu sering, dan 2 orang tua murid menyatakan anak masih bisa dialihkan perhatiannya untuk melakukan kegiatan lain selain bermain *gadget*. Idealnya, anak usia pra sekolah merupakan saat anak mengeksplorasi lingkungan yang berada di sekitarnya dengan bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman sebaya, dan belajar mengenai dirinya sendiri. Dengan adanya *gadget*, kemampuan anak untuk bersosialisasi menjadi menurun.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang, **“Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah di TK Nomensen Bontang Tahun 2014.”**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian ini yaitu : Apakah terdapat hubungan antara lamanya

penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah TK Nomensen Bontang tahun 2014?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah di TK Nomensen Bontang tahun 2014.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi karakteristik responden (umur, pekerjaan orang tua, pendidikan orang tua).
- b. Untuk mengidentifikasi karakteristik anak meliputi umur, jenis kelamin, urutan anak dalam keluarga.
- c. Untuk mengidentifikasi lama penggunaan *gadget* oleh anak pra sekolah TK Nomensen Bontang tahun 2014.
- d. Untuk mengidentifikasi tumbuh kembang anak pra sekolah TK Nomensen Bontang tahun 2014.
- e. Untuk menganalisis hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak pra sekolah TK Nomensen Bontang tahun 2014.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang tua

Dapat memberikan manfaat bagi orang tua agar dapat memilih dan memilah mainan anak yang sesuai dengan usianya.

2. Bagi Sekolah/Guru

Dapat memberikan masukan tentang keuntungan dan kerugian penggunaan *gadget* bagi penelitian dalam memberikan gambaran pada pembinaan pada anak usia pra sekolah.

3. Bagi Ilmu Keperawatan

Dapat memberikan masukan bagi perawat tentang tumbuh kembang anak, untuk lebih meningkatkan upaya-upaya promosi kesehatan dan penanggulangannya.

4. Bagi institusi Pendidikan

Dapat memberikan masukan dan manfaat bagi institusi pendidikan secara umum agar mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perubahan tumbuh kembang anak usia prasekolah

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Azmi (2013) dengan judul, "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perilaku Manusia". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel yang diteliti dan tehnik sampling yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian berdesain deskriptif korelasional dengan variabel independen berupa penggunaan *gadget* dan variabel dependennya adalah tumbuh kembang anak usia pra sekolah. Pada penelitian oleh Azmi, variabel yang diukur adalah perilaku manusia, dengan menggunakan uji *chi square* dengan jumlah sampel 90 orang. Pada penelitian yang dilakukan oleh Azmi, tehnik

sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, teknik *sampling* menggunakan *Total Sampling*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih (2011) dengan judul, "Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel yang diteliti dan teknik *sampling* yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian berdesain deskriptif korelasional dengan variabel independen berupa penggunaan *gadget* dan variabel dependennya adalah tumbuh kembang anak usia pra sekolah. Pada penelitian oleh Utaminingsih, variabel yang diukur adalah interaksi sosial remaja yang dihubungkan dengan penggunaan *handphone* (salah satu macam *gadget*), dengan menggunakan uji *chi square* dengan jumlah sampel 48 orang. Teknik *sampling* pada penelitian Utaminingsih menggunakan *Purposive Sampling*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan *Total Sampling*. Selain itu, terdapat perbedaan pada sampel yang diukur. Pada penelitian ini, sampel yang diukur adalah anak usia pra sekolah, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih, sampel yang diukur adalah anak SMP.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Giarti (2008) dengan judul, "Video Games Jenis Kekerasan dan Agresivitas Anak". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel yang diteliti dan teknik *sampling* yang digunakan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian

berdesain deskriptif korelasional dengan variabel independen berupa penggunaan *gadget* dan variabel dependennya adalah tumbuh kembang anak usia pra sekolah. Pada penelitian oleh Giatri, variabel yang diukur adalah tingkat agresivitas anak sekolah yang dihubungkan dengan penggunaan *video games* (salah satu macam *gadget*), dengan menggunakan uji *chi square* dengan jumlah sampel 103 orang. Teknik *sampling* pada penelitian Giatri menggunakan *Purposive Sampling*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan *Total Sampling*. Selain itu, terdapat perbedaan pada sampel yang diukur. Pada penelitian ini, sampel yang diukur adalah anak usia pra sekolah, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Giarti, sampel yang diukur adalah anak SD.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. *Gadget*

a. Pengertian *gadget*

Bagian dari teknologi atau barang dari teknologi adalah gadget, apa gadget dan bagaimana fungsi gadget itu tersendiri. Menurut Naning (2009), gadget adalah perangkat mekanis atau elektronik yang kecil dengan menggunakan partikel, akan tetapi sering dianggap sebagai hal yang baru. Sedangkan menurut Kuncoro (2009), *gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga didefinisikan sebagai sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya di berikan terhadap sesuatu yang baru.

Gadget adalah sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi *kecil* yang memiliki fungsi khusus, tetapi diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Zittrain, 2013). Secara etimologi, *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (<http://www.antara.co.id>, di unduh tanggal 23 Juni 2014)

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis sedangkan *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. (Misty, 2007)

Komputer dan telepon rumah masuk dalam kategori perangkat elektronik. Namun lebih kompleks bila dibandingkan dengan laptop dan *handphone*, dimana laptop lebih *portable* sedangkan *handphone* tanpa kabel yang memudahkan untuk membawa kemana-mana.

Dalam perkembangannya, *gadget* mengalami perluasan arti. *gadget* tidak hanya diartikan sebagai (bentuk fisik) elektronik, tetapi sudah berkembang artinya dalam (bentuk visual) *software*. Tetapi artinya masih sama, yaitu sebuah fitur untuk mempermudah kegiatan manusia. Sebagai contohnya fitur *gadget* pada *blogger* atau *blogspot*, disana terdapat opsi "*Add a gadget*" dimana fungsinya adalah fitur untuk mempermudah pengguna (*newbie*) dalam mengoperasikan sistem tersebut.

Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah objek teknologi yang memiliki fungsi tertentu yang mana teknologi tersebut sering dianggap sebagai hal yang baru dan selalu mengalami

perkembangan. *Gadget* selalu “dikemas” secara cerdas melebihi teknologi yang ada sebelumnya.

b. Dampak penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang positif maupun negatif bagi anak kita. Perkembangan anak tidak hanya melibatkan pembelajaran tapi juga memerlukan hiburan agar anak merasa senang.

Dampak positif penggunaan *gadget*, antara lain:

1) Membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak

Yaitu, kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya

2) Menambah Pengetahuan

Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas mereka di sekolah

3) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media

4) Mempermudah Komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia

5) Membangun kreatifitas anak.

Gadget akan membantu menstimulasi indera dan imajinasi anak-anak, seperti meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara serta belajar mengenali suara. Banyak permainan dalam *gadget* yang dirancang untuk membantu membangun pemikiran yang inovatif dan strategis serta mendorong kreativitas anak.

6) Merangsang kemampuan matematis

Dalam gadget, tersedia permainan yang mendorong agar anak kita dapat melanjutkan ke tingkat berikutnya, sehingga dapat merangsang kemampuan matematik dan teknis pada anak dan secara psikologis memotivasi sikap seorang anak agar tidak mudah menyerah (Dony, 2013)

Dampak negatif penggunaan gadget, antara lain:

1) Mengganggu kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari gadget tersebut. Terutama pada anak di bawah usia 4 tahun karena di usia ini, neuron saraf seorang anak

sedang berkembang dan fungsi radiasi di gadget bisa sedikit menghambat pertumbuhan neuron tersebut

- 2) Mengalami penurunan konsentrasi.

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah.

- 3) Dapat mempengaruhi perilaku anak

Dengan kecanggihan yang diberikan oleh gadget. Maka anak-anak dapat dengan mudah mendownload video-video yang bukan tontonannya

- 4) Rawan terhadap tindak kejahatan

- 5) Malas menulis dan membaca

Hal ini diakibatkan oleh sifat kepraktisan yang dimiliki oleh gadget yang membuat anak menjadi lebih focus terhadap gadget

- 6) Gadget membawa banyak kemudahan, sehingga generasi mendatang akan berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan

- 7) Mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan

- 8) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi eksternal dan internal

9) Seorang anak akan lebih menyukai menyendiri bermain dengan gadget nya dari pada bersosialisasi dengan teman sebayanya.

10) Mempengaruhi kemampuan motorik karena lebih banyak bermain di dalam rumah (Dony, 2013)

c. Kerugian *gadget* bagi kesehatan

Ketergantungan anak pada gadget berdampak buruk, terutama gelombang dari *handphone* ataupun tablet bisa memanaskan jaringan tubuh yang disebabkan radiasi *gadget* dengan intensitas penggunaan ponsel di sekitar area kepala dalam waktu lama dapat memicu kemunculan zat karsinogenik penyebab kanker otak. Hal ini karena medan elektromagnetik yang berasal dari radiasi ponsel diserap kepala dan kemudian diserap sel otak hingga mengenai DNA dalam sel (Satari, 2005)

Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan akan membuat *gadget* menjadi panas dan menimbulkan panas pada sel kepala. Kebiasaan anak yang menempatkan *handphone* ataupun *gadget* yang lain di dekat kepala saat tidur, bisa berakibat buruk terhadap kesehatan anak tersebut, seperti bisa mengakibatkan gangguan tidur mual, dan sakit kepala. Gangguan tidur itu terjadi karena medan magnetik di sekitar ponsel yang menyala sehingga bisa memicu kerusakan sistem saraf. Radiasi ponsel yang terus menerus

bisa memicu tinnitus atau telinga berdengung dan kerusakan sel rambut yang merupakan sensor audio pada organ pendengaran (Kusumaningtyas, 2005 dalam <http://artikeltentangkesehatanindonesia.com>).

d. Lama penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah

Penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah merupakan hal yang tidak bisa dihindari lagi karena adanya perkembangan ilmu dan teknologi, namun yang perlu diperhatikan adalah batas lama penggunaan *gadget* per harinya. Menurut Tedjasaputra (2012), penggunaan *gadget* pada anak dibatasi hanya selama kurang dari 2 jam setiap harinya, untuk menghindari kerusakan mata, mengurangi efek akibat sinar radiasi layar *gadget*, dan efek merugikan lainnya (Pusat Kajian Sosiologi Fisipol UI, 2012)

2. Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah

a. Definisi Tumbuh Kembang

Tumbuh kembang adalah bertambahnya kemampuan dan struktur / fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ dan sistemnya yang terorganisasi (IDAI, 2002).

Menurut Harlimsyah (2007) perkembangan anak adalah segala

perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan). Perkembangan merupakan perubahan-perubahan psiko, fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak ditunjang oleh factor lingkungan dan proses belajar dalam masa waktu tertentu, menuju kedewasaan (Zein, 2005).

b. Ciri-ciri tumbuh kembang

Perkembangan memiliki karakteristik yang dapat diramalkan dan memiliki ciri-ciri sehingga dapat diperhitungkan. Ciri-ciri tersebut menurut Soetjiningsih (1995) sebagai berikut:

- 1) Perkembangan adalah proses yang kontinu dari konsepsi sampai maturasi. Perkembangan sudah terjadi sejak didalam kandungan, dan setelah kelahiran merupakan suatu masa dimana perkembangan dapat dengan mudah diamati.
- 2) Dalam periode tertentu ada masa percepatan atau masa perlambatan. Terdapat 3 (tiga) periode pertumbuhan cepat adalah pada masa janin, masa bayi 0-1 tahun, dan masa pubertas.
- 3) Perkembangan memiliki pola yang sama pada setiap anak, tetapi kecepatannya berbeda
- 4) Perkembangan dipengaruhi maturasi system saraf pusat. Bayi

akan menggerakkan seluruh tubuhnya, tangan dan kakinya kalau melihat sesuatu yang menarik, tetapi pada anak yang lebih besar reaksinya hanya tertawa atau meraih benda tersebut

5) Arah perkembangan anak adalah sefalokaudal

6) Refleks primitif seperti refleks memegang dan berjalan akan menghilang sebelum gerakan volunter tercapai.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang

Menurut Nursalam (2005) ada dua faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan, yakni faktor *intern* dan *ekstern*

1) Faktor *Intern* (alami)

Faktor intern adalah faktor yang diperoleh dari dalam individu itu sendiri (Potter & Perry, 2005)

a) Genetika / Herediter

Faktor herediter merupakan faktor turunan secara genetik dari orang tua kepada anak. Contoh faktor herediter adalah jenis kelamin, ras, dan suku bangsa. Faktor ini dapat ditentukan dengan adanya intensitas dan kecepatan dalam pembelahan berhentinya pertumbuhan tulang (Hidayat, 2006)

b) Pengaruh hormon

Pengaruh hormon sudah terjadi sejak masa pranatal, yaitu saat janin berumur 4 bulan. Pada saat itu terjadi

pertumbuhan yang cepat. Hormon yang berpengaruh terutama adalah hormon pertumbuhan somatotropin yang dikeluarkan oleh kelenjar pituitari. Selain itu kelenjar tiroid juga menghasilkan kelenjar tiroksin yang berguna untuk metabolisme serta maturasi tulang, gigi, dan otak (Nursalam, 2005).

c) Temperamen

Temperamen ditandai dengan alam perasaan psikologis dimana anak dilahirkan dan termasuk tipe perilaku mudah, lambat sampai hangat, dan sulit. Hal tersebut mempengaruhi interaksi antara individu dan lingkungan (Kozier, 2004)

2) Faktor *Eksternal* (Lingkungan)

Faktor lingkungan merupakan faktor yang diperoleh dari luar individu

a) Keluarga

Keluarga memberi pengaruh melalui nilai, kepercayaan, adat istiadat dan pola spesifik dari interaksi dan komunikasi. Fungsi keluarga meliputi keinginan untuk bertahan hidup, rasa aman, bantuan terhadap perkembangan emosi dan sosial, bantuan dengan mempertahankan hubungan, penjelasan

mengenai masyarakat dan dunia serta bantuan dalam mempelajari peran dan perilaku (Potter & Perry, 2005).

b) Kelompok teman sebaya

Kelompok teman sebaya memberi pelajaran lingkungan yang baru dan berbeda. Kelompok teman sebaya memberi pola dan struktur yang berbeda dalam hal interaksi dan komunikasi, memerlukan gaya perilaku yang berbeda. Fungsi kelompok teman sebaya termasuk membiarkan individu belajar mengenai kesuksesan dan kegagalan; untuk memvalidasi dan menantang pemikiran, perasaan dan konsep; untuk mendapatkan penerimaan, dukungan, dan penolakan sebagai manusia unik yang merupakan bagian dari keluarga; dan untuk mencapai tujuan kelompok dengan memenuhi kebutuhan, tekanan dan harapan (Kozier, 2004)

c) Pengalaman hidup

Pengalaman hidup dan proses pembelajaran membiarkan individu berkembang dengan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari pada kebutuhan yang perlu dipelajari. Proses pembelajaran meliputi beberapa tahapan: mengenali kebutuhan untuk

mengetahui tugas; penguasaan keterampilan untuk menjalankan tugas; penguasaan tugas: penguasaan dalam menjalankan tugas, yang membutuhkan kemampuan yang lebih meluas; integrasi ke dalam seluruh fungsi; dan menggunakan keterampilan yang diakumulasi serta pengalaman untuk mengembangkan penampilan perilaku efektif (Potter & Perry, 2005).

d) Kesehatan lingkungan

Tingkat kesehatan mempengaruhi respons individu terhadap lingkungan dan respons orang lain pada individu tersebut. Sehingga proses perkembangan dapat terganggu bila kesehatan lingkungan tidak kondusif (Potter & Perry, 2005)

e) Nutrisi

Pertumbuhan diatur oleh faktor makanan. Nutrisi yang adekuat mempengaruhi apa dan bagaimana kebutuhan fisiologis, maupun kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya dipenuhi (Nursalam, 2005)

f) Istirahat, tidur dan olah raga

Keseimbangan antara istirahat atau tidur dan olahraga merupakan hal yang penting untuk

memudahkan tubuh. Gangguan yang menghambat pertumbuhan, sedangkan keseimbangan mendorong kesehatan fisiologis dan psikologis (Potter & Perry, 2005)

g) Status kesehatan

Sakit atau luka berpotensi mengganggu pertumbuhan dan perkembangan. Sifat dan durasi masalah kesehatan mempengaruhi dampaknya. Sakit atau cedera yang berkepanjangan bisa menyebabkan ketidakmampuan untuk mengatasi dan menjawab kebutuhan dan tugas tahap perkembangan (Hidayat, 2005)

h) Iklim/Cuaca

Iklim atau cuaca menjadi salah satu faktor tumbuh kembang anak. Pada musim tertentu, makanan bergizi dapat mudah diperoleh, atau sebaliknya justru menjadi sulit diperoleh (Hidayat, 2006).

d. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia pra sekolah

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia antara 4-6 tahun (Wong, 2004). Anak usia pra sekolah berada dalam rentang 3-6 tahun dan berada dalam masa mengeksplorasi berbagai emosi (Hockenberry and Wilson, 2013).

Masa prasekolah merupakan masa-masa untuk bermain dan mulai memasuki taman kanak-kanak. Batasan karakteristik anak usia prasekolah adalah antara 3 (tiga) sampai dengan 6 (enam) tahun. (Hidayat, 2006). Pada tahap perkembangan anak usia prasekolah ini, anak mulai menguasai berbagai ketrampilan fisik, bahasa, dan anak pun mulai memiliki rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemandiriannya (Harlock, 1998)

Anak prasekolah menyempurnakan penguasaan terhadap tubuh mereka dan merasa cemas menunggu awal pendidikan formal. Banyak orang menyadari hal ini merupakan masa yang paling menarik untuk orang tua karena anak-anak menjadi kurang negatif, dapat lebih secara akurat membagi pemikiran mereka, dan dapat lebih secara efektif berinteraksi dan berkomunikasi. Perkembangan fisik terus berlangsung menjadi lambat dimana perkembangan kognitif dan psikososial terjadi cepat (Potter & Perry, 2005)

Tahap perkembangan anak usia prasekolah dapat dilihat dari berbagai aspek teori. Wong (2000) dalam bukunya *Wong's Essential of Pediatric Nursing* memaparkan teori-teori perkembangan usia prasekolah sebagai berikut:

1) Teori psikoseksual

Teori psikoseksual pertama kali dikemukakan oleh Freud (1939), yang merupakan proses dalam perkembangan anak dengan penambahan pematangan fungsi struktur serta kejiwaan yang dapat menimbulkan dorongan untuk mencari rangsangan dan kesenangan secara umum untuk menjadikan diri anak menjadi orang dewasa. Perkembangan psikoseksual yang terjadi pada usia prasekolah adalah tahap *oedipal/phalik*. Pada tahap ini kepuasan pada anak terletak pada rangsangan *autoerotic* yaitu meraba-raba, merasakan kenikmatan dari beberapa daerah erogenya, serta suka pada lawan jenis. Anak laki-laki cenderung suka pada ibunya dari pada ayahnya demikian sebaliknya anak perempuan suka pada ayahnya

2) Teori psikososial

Perkembangan ini dikemukakan oleh Erikson (1963) bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Pada usia prasekolah perkembangan yang terjadi adalah tahap inisiatif dan rasa bersalah. Pada tahap ini

anak akan memulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru secara aktif dalam melakukan aktivitasnya, dan apabila tahap ini anak dilarang atau dicegah maka akan tumbuh perasaan bersalah pada diri anak.

3) Teori perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada anak menurut Piaget (1952) membagi dengan empat tahap, diantaranya tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap konkret, dan tahap formal operasional. Anak usia prasekolah menurut teori ini berada pada tahap praoperasional. Anak belum mampu mengoperasionalkan apa yang dipikirkan melalui tindakan dalam pikiran anak, perkembangan anak masih bersifat egosentrik, seperti dalam penelitian Piaget anak selalu menunjukkan egosentrik seperti anak akan memilih sesuatu atau ukuran yang besar walaupun isi sedikit. Masa ini sifat pikiran bersifat transduktif menganggap semuanya sama, seperti seorang pria di keluarga adalah ayah maka semua pria adalah ayah, pikiran yang kedua adalah pikiran animisme selalu memperhatikan adanya benda mati, seperti apabila anak terbentur benda mati maka anak akan memukulnya kearah benda tersebut

4) Teori perkembangan psikomoral

Perkembangan psikomoral ini dikemukakan oleh Kohlberg (1968) dalam memandang tumbuh kembang anak yang ditinjau segi moralitas anak dalam menghadapi kehidupan. Pada usia prasekolah anak berada pada tahap premoral. Tahap ini memiliki ciri-ciri terdapat sedikit kewaspadaan mengenai apa yang dimaksud dengan perilaku moral yang bisa diterima secara sosial. Kontrol didapatkan dari luar dirinya. Anak menyerah kepada kekuatan dan kepemilikan, dan hidup dinilai untuk jumlah dan kekuatan dari kepemilikan.

Pada masa usia pra sekolah, perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, kesadaran emosional dan inteligensia berjalan sangat cepat. Selain itu, kemampuan motorik halus yang melibatkan penggunaan lengan dan jari juga akan semakin berkembang, seperti penggunaan gunting, penggunaan alat tulis dan krayon. Kemampuan motorik kasar akan juga akan semakin berkembang seperti lari, lompat, jinjit, mengendarai sepeda, dan menangkap bola (Hockenberry and Wilson, 2013).

Menurut Wong (2004), anak usia prasekolah memiliki karakteristik tersendiri dalam segi pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam hal pertumbuhan, secara fisik anak

pada tahun ketiga terjadi penambahan BB 1,8 s/d 2,7 kg dan rata-rata BB 14,6 kg. Penambahan TB berkisar antara 7,5 cm dan TB rata-rata 95 cm.



Gambar 2.1. Grafik Pertumbuhan Anak

Kecepatan pertumbuhan pada tahun keempat hampir sama dengan tahun sebelumnya. BB mencapai 16,7 kg dan TB 103 cm sehingga TB sudah mencapai dua kali lipat dari TB saat lahir. Frekuensi nadi dan pernafasan turun sedikit demi sedikit. Pertumbuhan pada tahun kelima sampai akhir masa pra sekolah BB rata-rata mencapai 18,7 kg dan TB 110 cm, yang mulai ada perubahan adalah pada gigi yaitu kemungkinan munculnya gigi permanen sudah dapat terjadi.

Sementara tidak jauh beda dalam segi perkembangan, menurut Wong (2004) kemampuan beberapa aspek vital anak mengalami peningkatan-peningkatan signifikan dari tahun ketahun, diantaranya:

1) Aspek motorik.

Tahun ketiga, anak mampu berdiri diatas satu kaki untuk beberapa detik, menaiki tangga dengan kaki bergantian, dan turun dengan dua kaki untuk melangkah, melompat panjang. Anak mampu menyusun balok menara 9-10 kotak, membangun jembatan dengan 3 kotak, mampu memasukkan biji-bijian kedalam kotak berleher sempit dengan benar dan dalam menggambar anak dapat meniru lingkaran dan silangan serta menyebutkannya.

Tahun keempat, anak sudah dapat melompat dan meloncat dengan satu kaki, menangkap bola dengan tepat, berjalan menuruni tangga dengan kaki bergantian, anak sudah mampu menggunakan gunting dengan baik untuk memotong gambar mengikuti garis, dapat memasang sepatu tetapi belum dapat mengikat talinya .

Tahun kelima, pada tahun kelima sampai ke enam anak sudah mampu melompat dan meloncat pada kaki bergantian serta melempar dan menangkap bola dengan baik. Anak sudah mampu menggunakan gunting dan alat sederhana seperti pensil dengan sangat baik, mampu mengikat tali sepatu, anak juga sudah mampu mencetak beberapa huruf, angka atau kata seperti nama panggilan.

Tahun keenam, anak mulai mampu untuk berkoordinasi dengan baik, meliputi beberapa gerakan yang dapat dilakukan sekaligus, seperti menari, mengancingkan baju, mengenal jenis kelamin lain (Hurlock, 1999)

2) Aspek Bahasa

Pada awal masa prasekolah perbendaharaan kata yang dicapai jarang dari 900 kata, menginjak tahun keempat sudah mencapai 1500 kata atau lebih dan pada tahun kelima sampai keenam mencapai 2100 kata, menggunakan 6 sampai 8 kata, menyebut 4 warna atau lebih, dapat menggambar dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya, mengetahui waktu seperti hari, minggu dan bulan, anak juga sudah mampu mengikuti 3 perintah sekaligus (Hurlock, 1999)

3) Aspek Sosial

Pada tahun ketiga anak sudah hampir mampu berpakaian dan makan sendiri, rentang perhatian meningkat, mengetahui jenis kelaminnya sendiri, dalam permainan sering mengikuti aturannya sendiri tetapi anak sudah mulai berbagi. Tahun keempat anak sudah cenderung mandiri dan keras kepala atau tidak sabar, agresif secara fisik dan verbal, mendapat kebanggaan dalam pencapaian, masih mempunyai banyak rasa takut. Pada akhir usia prasekolah anak sudah jarang memberontak, lebih tenang,

mandiri, dapat dipercaya, lebih bertanggungjawab, mencoba untuk hidup berdasarkan aturan, bersikap lebih baik, dalam permainan sudah mencoba mengikuti aturan tetapi kadang curang (Hurlock, 1999)

4) Aspek Kognitif

Tahun ketiga berada pada fase perseptual, anak cenderung egosentrik dalam berfikir dan berperilaku, mulai memahami waktu, mengalami perbaikan konsep tentang ruang, dan mulai dapat memandang konsep dari perspektif yang berbeda.

Tahun keempat anak berada pada fase inisiatif, memahami waktu lebih baik, menilai sesuatu menurut dimensinya, penilaian muncul berdasarkan persepsi, egosentris mulai berkurang, kesadaran sosial lebih tinggi, mereka patuh kepada orang tua karena mempunyai batasan bukan karena memahami hal benar atau salah.

Pada akhir masa prasekolah anak sudah mampu memandang perspektif orang lain dan mentoleransinya tetapi belum memahaminya, anak sangat ingin tahu tentang faktual dunia (Hurlock, 1999)

e. Ciri-ciri anak usia pra sekolah (Hurlock, 1999)

- 1) Secara fisik, otot-otot lebih kuat dan pertumbuhan tulang menjadi besar dan keras, dan gigi masih gigi susu

- 2) Secara motorik anak mampu memanipulasi obyek kecil (puzzle) menggunakan balok-balok dalam berbagai ukuran dan bentuk
- 3) Secara intelektual, anak mempunyai rasa ingin tahu, rasa emosi, iri dan cemburu. Hal ini timbul karena anak tidak memiliki hal-hal yang dimiliki oleh teman sebayanya
- 4) Secara sosial, anak mampu menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada diluar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain pada temannya, orang-orang dewasa, saudara kandung di dalam keluarga.

3. Penilaian Tumbuh Kembang Anak

Penilaian tumbuh kembang anak adalah suatu tes atau prosedur pemeriksaan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar anak. Ada berbagai macam jenis tes perkembangan diantaranya tes IQ (*Intelegensi Questions*), Tes Prestasi, Tes Psikomotorik, Tes Proyeksi, Tes Perilaku Adaptif, DDST /Denver II (*Denver Development ScrinigTest*) dan lain sebagainya.

4.
 - a. Definisi *Denver Development Scrinig Test* (DDST)

DDST/ Denver II, adalah salah satu tes atau metode skrining yang sering digunakan untuk menilai perkembangan anak mulai usia 1 (satu) bulan sampai 6 (enam) tahun. DDST/Denver II

adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, tes ini bukanlah tes diagnostik atau tes IQ. DDST memenuhi semua persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini mudah dan cepat (15-29 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.

b. Penilaian DDST

Penilaian DDST ini menilai perkembangan anak dalam empat faktor diantaranya penilaian terhadap personal sosial, motorik kasar, motorik halus, dan bahasa, dengan persyaratan tes ada lembar formulir DDST II dan alat bantu atau peraga seperti benang wol merah, manik-manik, kubus warna merah kuning hijau dan biru, permainan anak bola kecil, bola tenis kertas dan pensil. (Soetjiningsih, 1995)

Penilaian DDST meliputi apakah lulus (Passed = P), gagal (fail = F), kemudian ditarik garis berdasarkan umur, kronologis yang memotong garis lurus horizontal tugas perkembangan pada formulir DDST. Setelah itu dihitung pada masing-masing sektor,

berapa yang P dan berapa yang F, selanjutnya berdasarkan pedoman, hasil tes diklasifikasikan ke dalam normal dan abnormal.

c. Hasil DDST

1) Abnormal

Bila didapat dua atau lebih keterlambatan pada dua sektor atau lebih dan bila dalam satu sektor atau lebih didapat dua atau lebih keterlambatan

2) Normal

Dikatakan normal bila minimal hanya ada satu keterlambatan dalam satu sektor dari empat sektor yang ada. Dalam pelaksanaan skrining dengan DDST ini, umur anak perlu ditetapkan terlebih dahulu dengan menggunakan patokan 30 hari dalam satu bulan, 12 bulan untuk satu tahun. Bila dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan kebawah dan bila sama atau lebih dari 15 hari dibulatkan keatas.

Penting untuk dipahami bahwa dengan skrining dan mengetahui adanya masalah pada perkembangan anak, tidak berarti bahwa diagnosis pasti dari kelainan tersebut telah ditetapkan. Skrining hanyalah prosedur rutin dalam pemeriksaan tumbuh kembang anak sehari-hari, yang dapat memberikan petunjuk kalau ada sesuatu yang perlu mendapat perhatian. Sehingga masih diperlukan anamnesis yang baik,

pemeriksaan fisik yang teliti dan pemeriksaan penunjang lainnya agar diagnosis dapat dibuat, supaya intervensi dan pengobatan dapat dilakukan sebaik-baiknya.

B. Penelitian Terkait

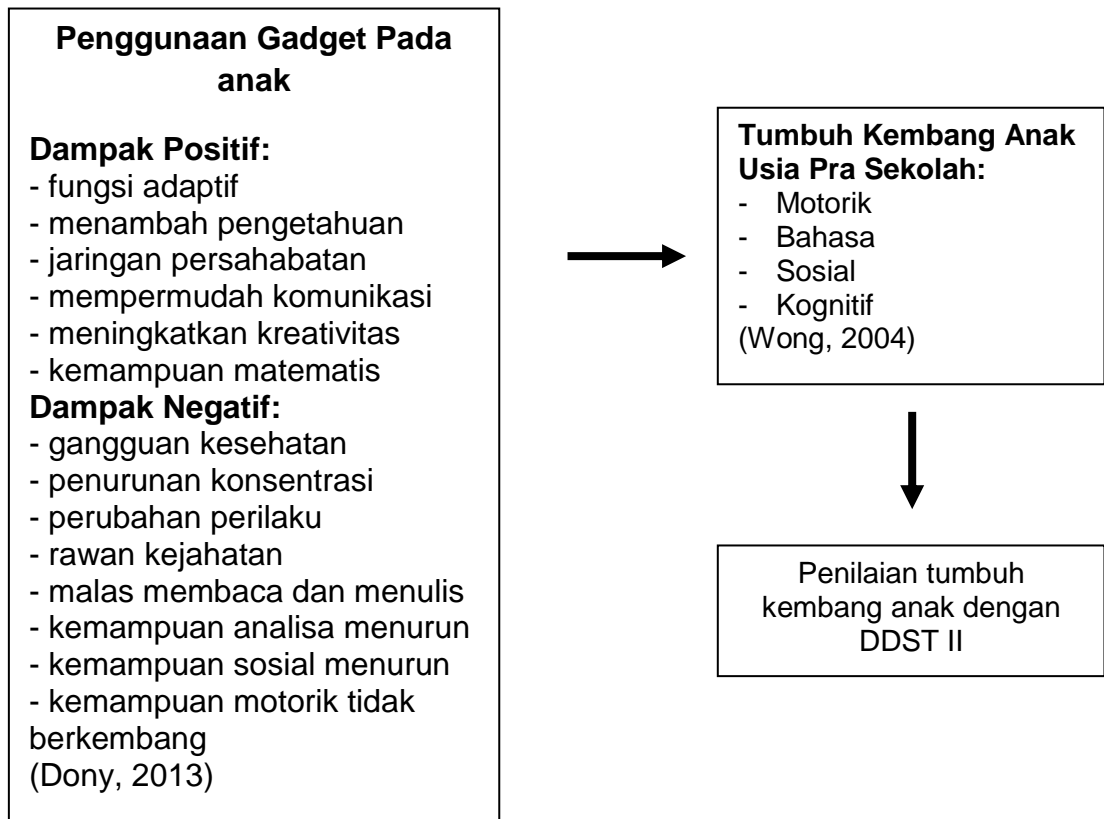
1. Penelitian yang dilakukan oleh Azmi (2013) dengan judul, “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perilaku Manusia” dengan hasil terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perilaku manusia (p value= 0,037). Semakin lama penggunaan *gadget*, tingkat atensi dan fokus perhatian juga akan makin menurun
2. Penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih (2011) dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” dengan hasil ada pengaruh penggunaan ponsel dengan perilaku sosial remaja ($p=0,013$)
3. Penelitian yang dilakukan oleh Giarti (2008) dengan judul, “Video Games Jenis Kekerasan dan Agresivitas Anak” dengan hasil ada hubungan antara jenis video games kekerasan dengan agresivitas anak ($p=0,000$)

C. Kerangka Teori Penelitian

Dalam penelitian ilmiah, teori berperan sebagai landasan untuk mendukung pemecahan permasalahan dengan jelas dan sistematis. Untuk itu perlu disusun kerangka teori yang membuat pokok-

pokok pikiran yang menggambarkan dari sudut mana masalah penelitian akan di lakukan (Rakhmat, 2003).

Adapun kerangka teori peneliti dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

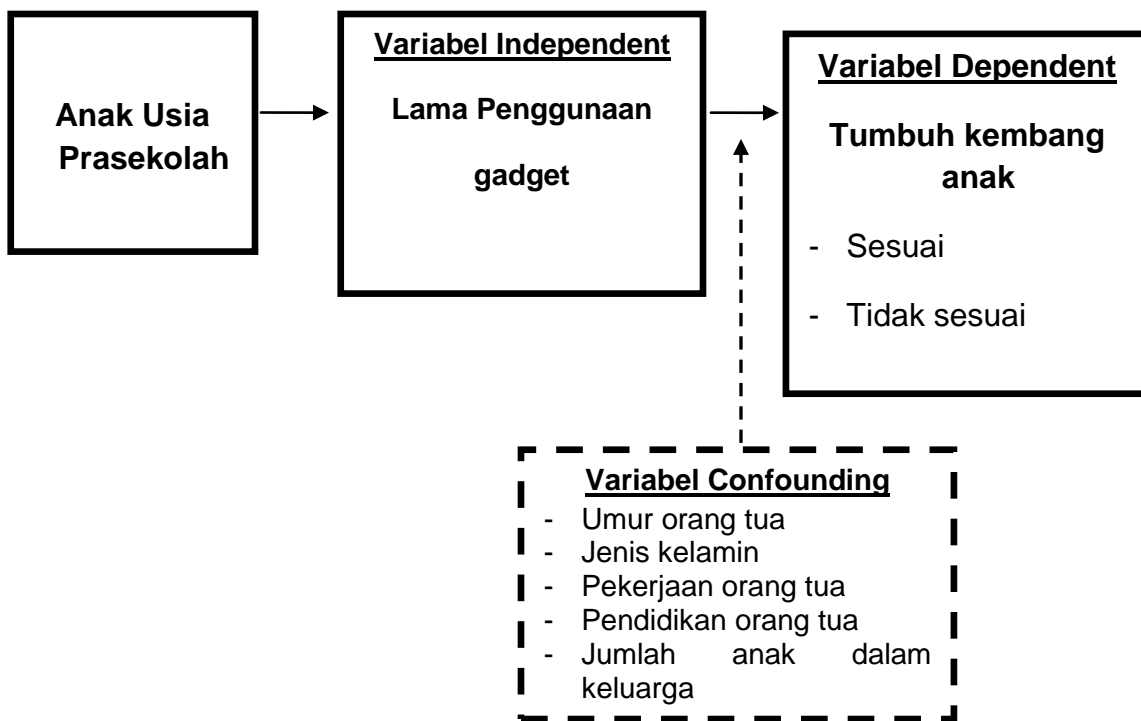


Gambar 2.2 Kerangka Teori Penelitian

D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau di ukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoatmodjo, 2010).

Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan di tinjauan pustaka.



Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian

Ket :

- = arah hubungan
- ▭ = aspek yang diteliti
- - - - - = aspek yang tidak diteliti

E. Hipotesis / Pertanyaan Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari penelitian patokan duga, dalil sementara, yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian (Notoadmojo, 2010).

Menurut Sugiyono (2010), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan semestarakna jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari kumpulan data.

Berdasarkan bentuk rumusnya, hipotesa digolongkan menjadi 2 yakni hipotesa kerja (hipotesa alternatif) yang menyatakan ada hubungan antara variabel X dan Y, dan hipotesa nol (hipotesa statistik) yang menyatakan tidak ada hubungan antara variabel X dan Y. Berdasarkan kerangka konsep yang telah diajukan diatas, maka hipotesa alternatif penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia prasekolah di TK Nomensen Bontang

Ha : Ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang anak usia prasekolah di TK Nomensen Bontang

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dibuat, maka dapat ditarik suatu simpulan yaitu:

1. Karakteristik orang tua responden rata-rata berusia 34,36 tahun, dan sebagian besar memiliki pekerjaan swasta yaitu sebesar 28 orang (46,3%), dengan pendidikan terakhir SLTA sebesar 42 orang (70%).
2. Karakteristik responden berdasarkan rata-rata usia 60 orang responden anak adalah 5,41 tahun, sebagian besar anak berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 34 orang (56,7%), sebagian besar anak merupakan anak ke 2 dengan jumlah 35 orang (58,3%).
3. Sebagian besar responden anak memiliki lama penggunaan gadget ≥ 2 jam berjumlah 39 orang (65%)
4. Sebagian besar responden anak dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah (dengan DDST II) sesuai berjumlah 32 orang (53,3%)
5. Ada hubungan antara lama pemakaian gadget dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah (dengan DDST II) dengan nilai p value=0,020

D. Saran

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat memantau anak dalam penggunaan gadget, termasuk dalam lama penggunaan gadget dan memilih aplikasi pada gadget..

2. Bagi Tempat Penelitian

a. Memberikan edukasi kepada orang tua dan anak tentang dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak.

b. Membuat larangan dalam membawa dan menggunakan gadget disekolah.

3. Peneliti Selanjutnya.

Mengingat penelitian ini memiliki keterbatasan dan belum mampu membahas lebih spesifik mengenai faktor lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi kemandirian anak, maka disarankan bagi peneliti yang akan datang dapat lebih mengembangkan penelitian ini lebih mendalam dengan:

a. Diharapkan pada penelitian yang akan datang sampel yang digunakan lebih banyak. Dengan sampel yang lebih banyak maka hasil analisis dari penelitian yang didapatkan akan lebih akurat.

- b. Melakukan penelitian dengan aspek yang sama dengan menambahkan variabel rentang umur. Penelitian dimulai dari masa gold period dengan menggunakan metode penelitian kohort prospektif yang diikuti sejak anak usia 2-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul, Aziz. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Alimul, Aziz. (2012). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia. Aplikasi konsep dan proses keperawatan*. Jakarta: EGC
- Arikunto, S. (2010). *Proses Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Clements, D.H, & Samara, J. (2002). Teachs with Computers in Early Childhood Education : Strategies and Professional Develpoment. *Journal of Early Childhood Teacher Education* 23(3), 215 - 226
- Cordes C., & Miller, E. (2000). *Fools' Gold : Acritical Look at Computers in Childhood*. College Park, MD. Alliance for Childhood. Upper SaddleRiver, NJ : Pearson Education Inc.
- Dediu, Horace. (2013). *Internet dan Seluk Beluknya*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Departemen Kesehatan RI. (2005). *Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita*. Jakarta: Departemen Kesehatan
- Donny, B.U (2013). *Usir Galau dengan Internet Sehat*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Effendy, Onong Uchjana. (1998). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Hartono. (2008). *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta: Kanisius
- Hockenberry, M.J, & Wilson, D. (2007). *Nursing Care of Infants and Childern*. (8th ed.). St. Louis: Mosby Elsevier
- Hurlock, Elisabeth. (1999). *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Keating, Seline. (2011). *A Study on the Impact of Electronic Media, Particulary Television and Computer Consuler, upon Traditional*

- Childhood Play and Certain Aspects of Psychosocial Development Amongst Children. *TJCDSE. Volume 2, Issue 1*
- Kozier, Barbara. (2004). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan, Konsep, Proses, dan Praktik*. Jakarta: EGC
- Mashar, Riana (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Misty, Vermaat. (2007). *Discovering, Computers: Fundamentals*. Singapore: Thomson
- Narendra, M.S, dkk. (2002). *Buku Ajar I Tumbuh Kembang Anak dan Remaja Edisi Pertama IDAI*. Jakarta: Sagung Seto
- Notoatmodjo, S. (2002). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nursalam, dkk. (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (untuk Perawat dan Bidan) Edisi 1*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. (2008). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Patmodonodewo, Soemitra (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Potter & Perry (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses, dan Praktik. Edisi 4. Vol 1*. Jakarta: EGC
- Riduwan.(2009). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Satari, H (2005). *Hal tentang Internet*. Jakarta: Puspa Swara
- Soetjiningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: PT Sagung Seto
- Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta

Tedjasaputra, M.S (2012). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grassindo

Texas Education Agency. (2013). *Children and Their Growth*

Wong, Donna L (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : Penerbit. Buku Kedokteran EGC

Statistics

Umur

N	Valid	60
	Missing	0
Mean		5.4135
Median		5.6000
Std. Deviation		.54493
Minimum		4.10
Maximum		6.40

Descriptives

		Statistic	Std. Error
	Mean	5.4135	.07035
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	5.2727	
	Upper Bound	5.5543	
	5% Trimmed Mean	5.4443	
	Median	5.6000	
	Variance	.297	
Umur	Std. Deviation	.54493	
	Minimum	4.10	
	Maximum	6.40	
	Range	2.30	
	Interquartile Range	.62	
	Skewness	-.927	.309
	Kurtosis	.241	.608

UrutanAnak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Anak-1	17	28.3	28.3
Valid	Anak-2	35	58.3	86.7
	Anak-3	6	10.0	96.7

Anak-4	2	3.3	3.3	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Descriptives

		Statistic	Std. Error
	Mean	34.3667	.68970
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	32.9866	
	Upper Bound	35.7468	
	5% Trimmed Mean	34.2593	
	Median	33.0000	
	Variance	28.541	
UmurOrtu	Std. Deviation	5.34240	
	Minimum	24.00	
	Maximum	45.00	
	Range	21.00	
	Interquartile Range	11.00	
	Skewness	.282	.309
	Kurtosis	-.983	.608

PekerjaanOrtu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	PNS/TNI/POLRI	9	15.0	15.0	15.0
	Swasta	28	46.7	46.7	61.7
Valid	Wiraswasta	17	28.3	28.3	90.0
	Lain-lain	6	10.0	10.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

PendidikanOrtu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SLTP	5	8.3	8.3	8.3

SLTA	42	70.0	70.0	78.3
D3,PT	13	21.7	21.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

LamaGadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<2 jam	21	35.0	35.0	35.0
Valid >=2 jam	39	65.0	65.0	100.0
Total	60	100.0	100.0	

DDST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Normal	32	53.3	53.3	53.3
Valid Abnormal	28	46.7	46.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
LamaGadget * DDST	60	100.0%	0	0.0%	60	100.0%

LamaGadget * DDST Crosstabulation

		DDST		Total	
		Normal	Abnormal		
LamaGadget	<2 jam	Count	16	5	21
		Expected Count	11.2	9.8	21.0
		% within LamaGadget	76.2%	23.8%	100.0%
>=2 jam	Count	16	23	39	
	Expected Count	20.8	18.2	39.0	

	% within LamaGadget	41.0%	59.0%	100.0%
	Count	32	28	60
Total	Expected Count	32.0	28.0	60.0
	% within LamaGadget	53.3%	46.7%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	6.782 ^a	1	.009		
Continuity Correction ^b	5.443	1	.020		
Likelihood Ratio	7.056	1	.008		
Fisher's Exact Test				.014	.009
Linear-by-Linear Association	6.669	1	.010		
N of Valid Cases	60				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 9.80.

b. Computed only for a 2x2 table

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for LamaGadget (<2 jam / >=2 jam)	4.600	1.400	15.117
For cohort DDST = Normal	1.857	1.189	2.900
For cohort DDST = Abnormal	.404	.180	.906
N of Valid Cases	60		