



HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGANSOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI KELURAHAN BARU KECAMATAN LUWUK KABUPATEN BANGGAI

Drova Grano Manorek¹, Mikaela Delpin Fristalia², Putri Aprilla A³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan, Universitas Pembangunan Indonesia
Manado, Manado, Indonesia

Email: manorekdgm@gmail.com

ABSTRACT

The Presence Of Gadgets, Especially In The Form Of Smartphones, Has Contributed A Lot In Everyday Life. Gadgets Are A Medium For Finding Information, Interacting, Getting Entertainment, And Even Doing Business Online. The Development Of Information And Communication Technology Greatly Influences The Psychosocial Development Of Pre-School Age Children. This Study Aims To Identify The Relationship Between Gadget Use And Psychosocial Development In Pre-School Children In The Baru Village, Luwuk District, Banggai Regency. This Research Is A Quantitative Study With A Research Design Using A Cross- Sectional Study Approach In Which The Independent Variables And The Dependent Variable Can Be Measured Simultaneously At The Same Time. Population 35 People With A Sample Using The Total Population. The Sample In This Study Amounted To 35 Samples. The Results Of The Study Found A Relationship Between The Use Of Gadgets And The Psychosocial Development Of Pre-School-Age Children In The Baru Village, Luwuk District, Banggai Regency With A P Value = 0.001 <0.05. Because The Use Of Gadgets With High Intensity Affects The Psychosocial Development Of Children To Be Low, While The Use Of Gadgets With Low Intensity Affects The Psychosocial Development Of Children To Be High. The Conclusion Of This Study Is That There Is A Significant Relationship Between The Use Of Gadgets And The Psychosocial Development Of Children In Baru Kelurahan, Luwuk District, Banggai Regency, So It Is Suggested To Parents Who Have Pre-School Age Children To Control And Supervise The Use Of Gadgets For Their Children, To Divide Their Time In Use Gadgets, And Pay Attention To The Applications In The Gadget So As Not To Exacerbate Psychosocial Development In Children.

Keywords: Gadget Use, Psychosocial Development

ABSTRAK

The Presence Of Gadgets, Especially In The Form Of Smartphones, Has Contributed A Lot In Everyday Life. Gadgets Are A Medium For Finding Information, Interacting, Getting Entertainment, And Even Doing Business Online. The Development Of Information And Communication Technology Greatly Influences The Psychosocial Development Of Pre-School Age Children. This Study Aims To Identify The Relationship Between Gadget Use And Psychosocial Development In Pre-School Children In The Baru Village, Luwuk District, Banggai Regency. This Research Is A Quantitative Study With A Research Design Using A Cross-Sectional Study Approach In Which The Independent Variables And The Dependent Variable Can Be Measured Simultaneously At The Same Time. Population 35 People With A Sample Using The Total Population. The Sample In This Study Amounted To 35 Samples. The Results Of The Study Found A Relationship Between The Use Of Gadgets And The Psychosocial Development Of Pre-School-Age Children In The Baru Village, Luwuk District, Banggai Regency With A P Value = 0.001 <0.05. Because The Use Of Gadgets With High Intensity Affects The Psychosocial Development Of Children To Be Low, While The Use Of Gadgets With Low Intensity Affects The Psychosocial Development Of Children To Be High. The Conclusion Of This Study Is That There Is A Significant Relationship Between The Use Of Gadgets And The Psychosocial

Penulis Korespondensi:

Drova Grano Manorek | manorekdgm@gmail.com

Development Of Children In Baru Kelurahan, Luwuk District, Banggai Regency, So It Is Suggested To Parents Who Have Pre-School Age Children To Control And Supervise The Use Of Gadgets For Their Children, To Divide Their Time In Use Gadgets, And Pay Attention To The Applications In The Gadget So As Not To Exacerbate Psychosocial Development In Children.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial

PENDAHULUAN

Usia prasekolah merupakan masa emas ketika perkembangan fisik dan mental anak sedang pesat. Pada tahap ini, anak mulai berinteraksi dengan lingkungan luar. Karena itu, perhatian khusus harus diberikan kepada anak-anak usia prasekolah (Afrinis, Indrawati & Raudah, 2021).

Anak prasekolah adalah anak yang berusia 4-6 tahun. Usia prasekolah merupakan awal kehidupan yang subur bagi seorang anak. Pada usia ini, anak mengalami perkembangan pesat yang dimulai dengan perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan kepribadian serta perkembangan moral (Rochyani & Werawati, 2022).

Masa prasekolah merupakan salah satu tahap perkembangan anak usia 3-6 tahun. Jumlah anak prasekolah di Indonesia sangat besar yaitu sekitar 10% dari jumlah penduduk sehingga kualitas pertumbuhan dan perkembangan sebagai generasi penerus bangsa memerlukan perhatian yang serius, karena perkembangan individu terjadi secara bersamaan dalam dimensi fisik, kognitif, psikososial, moral dan spiritual (Alini dan Indrawati, 2020).

Pada pendidikan prasekolah awal, pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan tingkatan sangat penting yang perlu mendapat perhatian cukup sehingga menjadi landasan yang kuat untuk perkembangan selanjutnya. Masa prasekolah juga dikenal dengan masa kritis dan emas karena masa prasekolah berlangsung dalam kurun waktu yang singkat. Masalah tumbuh kembang sekecil apapun akan mempengaruhi kualitas seseorang di masa depan jika tidak dikenali pada waktunya dan ditangani sedini mungkin (Adriana, 2018).

Perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling mempengaruhi, antara lain rangsangan yang diterima anak sejak kecil, kematangan anak saat menerima rangsangan, sifat bawaan anak, sikap orang tua terhadap anak atau bayi, dan interaksi orang tua dengan anak (Alini, Indrawati, dan Fithriyana, 2020). Menurut *World Health Organization* (WHO), lebih dari 20% anak usia dini (anak prasekolah) mengalami masalah perkembangan yang berkaitan dengan keterlambatan motorik, keterlambatan bahasa dan keterlambatan perilaku sosial yang jumlahnya semakin meningkat setiap tahunnya yaitu lebih dari 15% (Sintia, 2019).

Menurut *American Journal Association of Pediatrics* (AAP), lebih dari 90% anak di dunia menggunakan *gadget*. Rata-rata dimulai dari usia kurang dari 1 tahun dan selanjutnya difasilitasi dengan *gadget* sendiri pada usia kurang lebih 4 tahun. Hingga 70% orang tua memberikan anak mereka akses ke perangkat saat melakukan pekerjaan rumah tangga, 65% untuk menenangkan anak mereka, dan 25% pada waktu tidur (Kabali et al., 2015). Penting agar orang tua mengingat beberapa anjuran saat menggunakan *gadget* tersebut, antara lain: Bayi usia 0-6 bulan sebaiknya tidak dikenalkan dengan *gadget/smartphone*. Anak-anak usia 1-2 tahun dapat diperkenalkan dengan waktu maksimal 1 jam per hari. Anak-anak di bawah usia 6 tahun dapat menggunakan *gadget* tetapi harus selalu diawasi oleh

orang tuanya maksimal 1 jam per hari, sedangkan anak-anak di atas 6 tahun hanya diperbolehkan menggunakan aplikasi dan perangkat yang sesuai usianya serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam sehari (Departemen Kesehatan, 2018). Intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah sebaiknya tidak lebih dari 3 kali sehari. Penggunaan *gadget* tergolong penggunaan dengan intensitas tinggi jika perangkat digunakan per hari, bisa berkali-kali (digunakan lebih dari 3 kali). (Al-Ayouby, 2018).

Dalam studi yang dilakukan oleh *Asianparent Insights* (2014) sebagai bagian dari survei wilayah Asia Tenggara terhadap setidaknya 2.417 orang tua dengan gawai dan anak usia 3-8 tahun di lima negara yakni Singapura, Thailand, Filipina, dan Malaysia. dan Indonesia. Dengan sampel berganda yang diambil dari orang tua tersebut, diperoleh sampel sebanyak 3.917 anak usia 3-8 tahun. Dari 98% responden usia 3-8 tahun yang menggunakan perangkat tersebut, 67% menggunakan perangkat orang tuanya, 18% menggunakan perangkat milik kerabat atau keluarga, dan sisanya 14% menggunakan perangkat milik sendiri. Angka kejadian disabilitas perkembangan pada anak di Indonesia adalah 13-18%. (Brauner & Stephens, 16) berasumsi bahwa sekitar 9,5 hingga 14,2 persen anak prasekolah dan sekolah memiliki masalah sosial-emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah mereka.

Dari hasil observasi awal pada 35 anak, menunjukan *gadget* menjadi prioritas utama yaitu perkembangan psikososial pada anak-anak di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai khususnya Anak pra sekolah. Masalah yang ditemukan pada lokasi penelitian menjadi alasan utama penulisan Proposal Penelitian. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui dan mempelajari faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan psikososial pada anak pra sekolah. Banyak ditemukan bahwa ketika penggunaan *gadget* berlebih mempengaruhi akan aktifitas harian. Konsen anak bukan lagi belajar dan beradaptasi dengan teman2 melainkan hanya terfokus pada apa yang dimainkan di *gadget* sehingga mempengaruhi perkembangan psikologi anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas penelitian. Penelitian dilakukan dengan cara pengumpulan data dalam lingkungan alami, yang tujuannya adalah untuk menafsirkan fenomena di mana peneliti adalah instrumen kunci. Tempat Penelitian Di Kelurahan Baru Kecamatan Luwuk. Penelitian Dilakukan Pada Bulan juli sampai agustus 2023. Populasi Dalam Penelitian Ini yaitu anak-anak yang berusia 4-6 tahun yang telah di fasilitasi *gadget* di Kampung Baru Luwuk Banggai sebanyak 35 anak.

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden

a. Distribusi responden berdasarkan usia

Tabel 1. Distribusi responden berdasarkan usia di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai Juli 2023

Usia	Responden	Persentase %
------	-----------	--------------

4 Tahun	17	48,6
5 Tahun	12	34,3
6 Tahun	6	17,1
Total	35	100

Dari table 1 dapat di ketahui bahwa usia responden yang paling banyak adalah usia 4 tahun berjumlah 17 responden (48,6%).

b. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 2. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai Juli 2023

Jenis Kelamin	Responden	Persentase %
Laki-laki	27	77,1
Perempuan	8	22,9
Total	35	100

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa jenis kelamin responden yang paling banyak adalah jenis kelamin laki-laki berjumlah 27 responden (77,1%).

2. Analisis Univariat

a. Distribusi responden berdasarkan penggunaan *gadget*

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan penggunaan *gadget* anak usia prasekolah di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai Juli 2023

Penggunaan <i>Gedget</i>	Responden	Persentase %
Rendah	6	17,1
Sedang	15	42,9
Tinggi	14	40,0
Total	35	100

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* yang paling banyak adalah di tingkat Tinggi berjumlah 15 responden (42.9%).

b. Distribusi responden berdasarkan perkembangan psikososial anak

Tabel 4. Distribusi responden berdasarkan perkembangan psikososial anak usia prasekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai Juli 2023

Perkembangan Psikososial Anak	Responden	Persentase %
Rendah	14	40,0
Sedang	10	28,6

Tinggi	11	31,4
Total	35	100

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa perkembangan psikososial anak yang paling banyak adalah di tingkat Rendah berjumlah 14 responden (40%).

3. Analisis Bivariat

Tabel 5. Distribusi responden berdasarkan Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Pra Sekolah DiKelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai Juli 2023

Penggunaan <i>Gedget</i>	Perkembangan Psikososial Anak						Total		<i>P</i> <i>value</i>
	Rendah		Sedang		Tinggi				
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Rendah	4	66,7	0	0	2	33,3	6	100	0,001
Sedang	0	0	7	46,7	8	53,3	15	100	
Tinggi	10	71,4	3	3	1	7,1	14	100	
Total	14	40	10	28,6	11	31,4	35	100	

Berdasarkan tabel 5 hasil uji statistik tabulasi silang penilaian Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Pra Sekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai menunjukkan penggunaan *gadget* tinggi, perkembangan psikososialnya rendah memiliki 10 responden (71,4%), penggunaan *gadget* sedang, perkembangan psikososial anak tinggi 8 responden (53,3%),. Hasil penelitian dengan menggunakan *chi-square test* (*Pearson Chi-Square*) diperoleh *p-value* = 0,001, lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Berarti H_0 ditolak maka ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Pra Sekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai.

PEMBAHASAN

1. Distribusi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget* Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan psikososial anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur,, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Setelah menelusuri lima artikel pada penelitian ini, identifikasi penggunaan *gadget* dibagi menjadi 3 kategori yaitu penggunaan *gadget* rendah, penggunaan *gadget* sedang, dan penggunaan *gadget* tinggi. Berdasarkan fakta 5 artikel menunjukkan bahwa responden menggunakan *gadget* intensitas rendah sebanyak 157 anak (50,6%), sebagian dengan intensitas tinggi 142 anak (45,8%), dan penggunaan *gadget* intensitas sedang sebanyak 11 anak (3,5).

Secara teori rata-rata anak menggunakan *gadget* dalam sehari bahkan 3

hari per minggu dan 20-30 menit per hari. Intensitas penggunaan gadget dibagi menjadi tiga kriteria rendah durasi 1-30 menit/hari dan frekuensi 1-3 hari/minggu sedang, durasi 30-60 menit/hari dan frekuensi 4-6 hari/minggu, dan tinggi durasi > 60 menit/hari dan frekuensi setiap hari penelitian yang dilakukan oleh Triastutik (2018). Dan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih (2018) ada tiga kategori durasi penggunaan gadget yaitu kategori tinggi durasi 75-120 menit dengan intensitas 3 kali sehari dan medium durasi 40-60 menit intensitas 2-3 kali sehari dengankan penggunaan rendah 5-30 menit intensitas sekali sehari.

Peneliti berpendapat penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dalam penelitian ini dengan teori dan penelitian lain saling mendukung, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak prasekolah sudah menggunakan gadget dengan penggunaan gadget rendah sedang dan penggunaan gadget tinggi. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan. Peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak sangat penting bagi perkembangan anak. Pekerjaan orang tua yang menyita waktu, tidak sepenuhnya bisa menemani anak untuk berinteraksi ataupun bersama semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Alasan lain dari penggunaan gadget pada anak prasekolah adalah takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar anak belajar selama masa tumbuh kembang.

Padahal, pengaruh gadget dalam masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya. Peneliti juga mendapatkan data bahwa sebagian besar pendidikan orang tua yaitu sarjana, oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi terhadap dampak yang akan ditimbulkan dari gadget sehingga, orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget tersebut sehingga anak mereka menggunakan gadget dengan intensitas rendah

2. Distribusi Responden Berdasarkan Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui perkembangan psikososial anak pada responden yang banyak adalah perkembangan psikososial anak intensitas rendah berjumlah 14 responden (40%), perkembangan psikososial anak intensitas sedang berjumlah 10 responden (28,6%), perkembangan psikososial anak intensitas tinggi berjumlah 11 responden (31,4%). Hal ini menunjukkan penggunaan gadget menurunkan perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan akan menimbulkan pengaruh buruk bagi anak-anak. Hal ini selaras dengan Rahman (2018) yang menyebutkan bahwa dampak negative dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu perilaku anak juga berubah karena sudah kecanduan dalam menggunakan gadget tersebut menjadi sensitive, mudah emosional, dan dapat mengganggu kesehatan serta berpengaruh pada perkembangan psikososial anak. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak karena akan hanya akan asyik dengan gadgetnya dan lama-kelamaan anak akan merasa bergantung pada gadget tersebut (Saputra, 2019).

Peneliti berasumsi bahwa perkembangan psikososial merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara luas. Dalam berinteraksi dengan orang lain, individu tidak hanya dituntut untuk mampu berinteraksi dengan orang lain, tetapi terkait juga bagaimana mampu mengendalikan dirinya secara baik. Ketidakmampuan individu mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan emosional dengan orang lain. Anak yang mempunyai psikososial yang baik akan dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya, keluarga, sekolah, dan teman-temannya.

Penggunaan *gadget* bila tidak ada pengawasan dari orang tua akan berdampak buruk pada psikososial anak. Hal ini karena waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak dibandingkan untuk belajar dan bersosialisasi dengan orang lain dan orang tua berbeda halnya saat seorang anak menggunakan *gadget* dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan *gadget* dengan waktu bersosialisasi anak dengan orang lain di lingkungan sekitarnya maka perkembangan anak akan berkembang dengan baik.

- a. Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi mempengaruhi perkembangan psikososial anak usia prasekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai dari jumlah responden 35 anak (100%). Analisis statistik melalui uji *chi-square* (Pearson *chi-square*) menunjukkan hasil nilai $p=0,001$ sehingga secara statistik ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah Di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai.

Anak-anak yang kecanduan atau ketergantungan pada *gadget* tentunya mereka merasa *gadget* adalah bagian dari salah satu kehidupan mereka. Meningkatnya jumlah pengguna *gadget* akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif karena kecanduan *gadget* mempengaruhi pelepasan hormone dopamine yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) (Parel, 2018). Paparan penggunaan *gadget* pada anak yang tinggi dan tanpa adanya control ataupun pengawasan dari orang tua akan berdampak buruk pada perkembangan psikososial anak. Hal ini akan mengakibatkan keterambatan berpikir dan anak akan susah diatur. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh (Tufail, 2018) perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologis pada manusia. Berdasarkan penelitian Setianingsih (2018) dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan psikososial anak karena produksi hormone dopamin yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya.

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Tingkat pendidikan orang tua yang tinggi sehingga pengetahuan mereka yang cukup tinggi terhadap

dampak yang akan ditimbulkan dari gadget tersebut. Orang tua juga lebih cerdas dalam memilih aplikasi yang terdapat di gadget anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Maka dari itu dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan psikososial anak tidak terlalu besar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak mendapat rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya berinteraksi dengan orang lain. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormone endorphen. Sehingga anak akan kecanduan. Waktu yang mereka luangkan untuk bermain game akan lebih banyak dibandingkan untuk belajar dan pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Orang tua yang sengaja memberikan gadget kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat di rumah. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak karena anak hanya akan asyik dengan gadget nya dan anak akan merasa bergantung pada gadget tersebut.

Berbeda halnya saat anak menggunakan *gadget* dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan gadget dengan waktu bersosialisasi anak dengan orang lain di lingkungan sekitarnya maka perkembangan psikososia anak akan berkembang dengan baik. Apabila orang tua lebih banyak aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi game yang kurang bermanfaat untuk anak. Sedangkan orang tua yang kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada gadget anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang mereka sukai, ketika paparan penggunaan gadget pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol atau pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil identifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah menunjukkan bahwa sebagian besar menggunakan gadget dengan intensitas sedang yaitu 15 responden (42,9%) dan yang paling rendah berjumlah 6 responden (17,1%). Pada perkembangan psikososial anak usia prasekolah didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki perkembangan psikososial rendah dan sebagian mempunyai perkembangan psikososial yang rendah yaitu 14 responden (40%). Hasil analisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia pra sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang menggunakan *gadget* intensitas tinggi memiliki perkembangan psikosial yang rendah. Menggunakan uji *Chi Square test (Pearson Chi-Square)* dengan menunjukkan nilai $p\text{-value } 0,001 < 0,05$ yang artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia pra sekolah di Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai. Penelitian ini bisa menjadi bahan masukan untuk dapat meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat khususnya orang tua yang mempunyai anak usia pra sekolah dalam membatasi dan mengawasi penggunaan gadget pada anak dan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan di wilayah Kelurahan Baru, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana, D. (2018). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak. Edisi 2.

- Jakarta: Salemba Medika. (hal 2)
- Afrinis, dkk. (2022). Hubungan pengetahuan ibu pola makan dan penyakit infeksi anak dengan status gizi anak prasekolah. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.99> (hal 1)
- Al-Ayouby, M. H. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung*. (hal 3)
- Alini, dkk. (2020) “Hubungan Tingkat Pendidikan Dan Tipe Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah,” *JURNAL NERS Research & Learning in NursingScience*. (hal 1,2,8,9)
- Indrawati, dkk. (2020) “PKM Stimulasi Tumbuh Kembang Mental Anak Usia Dini untuk Mencapai Tumbuh Kembang yang Optimal di PAUD/TK Zaid bin Tsabit Bangkinang,” *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. (hal 1,2,8,9)
- Baharuddin, (2020) Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perubahan Perkembangan Psikososial Anak Usia 7-12 Tahun di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar Skripsi. Yayasan Perawat Sulawesi Selatan Stikes Panakkukang Makassar Prodi S1 Keperawatan: Makassar. (hal 18)
- Darliah, (2018). Pengaruh Kualitas Informasi dan Penggunaan E-Learning Terhadap Pretasi Belajar Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNY 2012- 2013). Yogyakarta: FE. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saputri, (2020). Gadget Optimization and Its Implications On Children’s Patterns. *Jurnal Inovasi Penelitian*. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i8.316> (hal 6,10,12,14)
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam. (hal 5,7)
- Kabali, (2019). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*. *Jurnal American Association of Pediatrics*. (hal 2).
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Bijak Gunakan Smarthpone agar Tidak Ketergantungan. (hal 3)
- Noorlaila, (2010). Panduan Lengkap Mengajar Paud. Yogyakarta: Pinus Book Publisher (hal 7)
- Notoadmodjo, (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta. (hal 18)
- Nursalam. (2018). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. (P. P. Lestari, Ed.) (4th ed.). Jakarta: Salemba Medika.
- Feldman, dkk. (2019). Human Development. Edisi: 10. Jakarta: SalembaHumanika.
- Mandleco, dkk. (2018). Pediatric Nursing Caring for Children and their Families (3rd ed). New York: Delmar Cengage Learning (hal 7)
- Verawati, (2022). Formulasi Ekstrak Kencur (*Kaempferia Galanga L*) pada Pembuatan Puding Sumber Fosfor Sebagai Cemilan Sehat Anak Prasekolah (4-6) Tahun. *Jurnal Kesehatan Tambusai*. (hal 1)
- Surtinah, (2010). Perbedaan Perkembangan Psikososial antara Anak TK dengan *Playgroup* dan Tanpa *Playgroup*. *Jurnal. Poltekkes Kemenkes Surabaya*.
- Santrock, (2019). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta:Erlangga
- Sapardi, (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia. *MENARA Ilmu Vol. XII Jilid II No.80, 137-138*. (hal 18)

- Setianingsih, (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Gaster* Vol. XVI No. 2, 193. (hal 19)
- Sintia, (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini (Prasekolah) di TK Pertiwi Bangkinang Kota. Skripsi. Riau: Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. (hal 2)
- Sujianti, (2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan* Vol. 8 No. 1, 54-65. (hal 18)
- Triastutik, (2018) Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. S1 Ilmu Keperawatan Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan : Insan Cendekia Medika. (hal 18)
- Widiawati, (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. (hal 6)
- Yuniartiningsih, (2021). Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Usia 3-6 tahun di Panti Sosial Asuhan Anak Balita Tunas Bangsa Cipayung. *Jurnal Skripsi*. Universitas Islam Negri SyaifHidayatullah Jakarta. (hal 5,6,9,10)