

## **INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH**

### **THE INTENSITY OF GADGETS USE BY PRESCHOOL CHILDREN**

**Listia Dwi Febriati, SST, M.Kes<sup>1\*</sup>, Afroh Fauziah, SST, M.Kes<sup>2</sup>**

<sup>1\*</sup> Prodi Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO

<sup>2</sup> Prodi D III Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO

<sup>1\*</sup>listiadwi8@gmail.com,<sup>2</sup>afrohfauziah@gmail.com

**\*penulis korespondensi**

#### **Abstrak**

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Hasil survey The Asian Parents Insight di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri.. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Tujuan : Untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Metode Penelitian : Rancangan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget anak usia pra sekolah. Lokasi penelitian di TK Ar Rafif Kabupaten Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dan Kesimpulan: rata-rata waktu anak menggunakan gadget yaitu lebih dari 1 jam, Waktu Total Anak Menggunakan Gadget dalam sehari yaitu dua jam terdapat 5 anak. Penggunaan gadget dalam satu minggu 5-6 kali ada 3 anak dan  $\geq 7$  kali ada 2 anak.

**Kata Kunci :Gadget, Sosial Emosional, Pra sekolah**

#### **Abstract**

Gadgets are one of the modern technologies used by various ages including preschool children. The gadgets use by children becomes more worrying since it gives negative effects on children's development. Based on the result of a survey conducted by The Asian Parents Insight on five South-East Asia countries which were Thailand, Philippines, Malaysia, and Indonesia, there were 2.417 parents possessing gadgets. The research found out that 98% of children between 3 and 8 years of age had used gadgets. 67% of the children used their parents', 18% used their relatives' and 14% used their own gadgets. They did like sitting still in front of gadgets and enjoyed anything on the gadgets. Purpose: The research was aimed to find out the intensity of gadgets use by preschool children. Research method: This research was carried out using qualitative approach. The qualitative approach was applied to find out the intensity of gadgets use by preschool children. The research was conducted at Ar Rafif Kindergarten, Sleman Region. The data collection was done by interviews and the data were analyzed using data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing.

Result and conclusion: The average time of children using their gadgets was more than an hour. Then, five of the children spent two hours operating their gadgets. In a week, three of the children used their gadgets for 5-6 times and two of them used gadgets more than seven times.

**Keywords: Gadgets, Social Emotion, Pre-school**

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone ( Osland, dalam Effendi, 2013).

Adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan. tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka (Winoto, 2013). Berdasarkan hasil survey The Asian Parents Insight di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri (The Asian Parent Insight, 2014).

Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2016 pada rentang usia responden 9-65 tahun, menunjukkan bahwa 84,4% atau sekitar 55,3 juta rumah tangga mempunyai telepon genggam dan 31,4% atau 20,6 juta rumah tangga mempunyai komputer. Dari 68,6% yang tidak mempunyai komputer 13,7% mempunyai PC, 20,8% mempunyai Laptop, dan 11,1 % mempunyai Tablet (Infografis, 2016).

Haughton et al, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant* mengemukakan keterpaparan anak terhadap media kemungkinan anak untuk menjadi lebih tertarik menghabiskan waktu untuk menyendiri. Sedangkan American Academy of Pediatric (AAP) merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (American Academy of Pediatrics Committee of Public Education, 2001)

Penggunaan gadget dikalangan anak anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan gadget untuk usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal.

Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi (Sari & Amy, 2016).

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Gadget adalah suatu istilah berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada saat penciptaannya. beberapa jenis gadget (*small screen devices*) yang berkembang saat ini dan melalui observasi yang ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak memiliki akses, yaitu Nintendo DS, *Playstation portable*, *Game Boy*, *Mobile Phone (smartphone)*, *iPad* dan beberapa jenis tablet lainnya (Lui *et al.*, 2011). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk mencari dan mendeskripsikan data dari kasus yang terjadi di lapangan secara alami berkaitan dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pra Sekolah. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fakta dengan interpretasi yang tepat.

## 3. PEMBAHASAN

### 1.1.1. Fasilitas Gadget yang tersedia di Rumah

Tabel 4.1 Fasilitas Gadget yang tersedia di Rumah

Kategori	Jumlah
Tablet	3
Smartphone/Android	7
Playstation Portable	1

**Data Primer, September 2019**

### 1.1.2. Waktu Rata-rata yang dihabiskan Anak Bermain Gadget

Tabel 4.2 Waktu Rata-rata yang dihabiskan Anak Bermain Gadget

Kategori	Jumlah
1 – 1.5 jam	5
1,5 – 2 jam	1
>2 jam	1
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

### 1.1.3. Waktu Total Anak Menggunakan Gadget dalam Sehari

Tabel 4.3 Waktu Total Anak Menggunakan Gadget dalam Sehari

Kategori	Jumlah
<= 1 jam	2
2jam	5
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

## 1.1.4. Penggunaan Gadget dalam Satu Minggu

Tabel 4.4 Penggunaan Gadget dalam Satu Minggu

Kategori	Jumlah
1-2 kali seminggu	2
3-4 kali seminggu	1
5-6 kali seminggu	3
>= 7 kali seminggu	2
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

## 1.1.5. Menit rata-rata durasi anak setiap kali menggunakan gadget

Tabel 4.5 Menit rata-rata durasi anak setiap kali menggunakan gadget

Kategori	Jumlah
15-30 menit	4
46-60 menit	3
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

## 1.1.6. Penggunaan Program Interaktif Anak di Gadget

Tabel 4.6 Penggunaan Program Interaktif Anak di Gadget

Kategori	Jumlah
3-4 kali seminggu	3
5-6 kali seminggu	4
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

## 1.1.7. Seberapa sering anak mau membaca kata-kata dari layar gadget

Tabel 4.7 Seberapa sering anak mau membaca kata-kata dari layar gadget

Kategori	Jumlah
Tidak Pernah	7
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

## 1.1.8. Anak bermain game di gadget

Tabel 4.8 Anak bermain game di gadget.

Kategori	Jumlah
3-4 kali seminggu	6
5-6 kali seminggu	1
>=7 kali	
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

- 1.1.9. Rata-rata durasi anak setiap kali menonton kartun atau mendengarkan lagu anak di gadget  
Tabel 4.9 Rata-rata durasi anak setiap kali menonton kartun atau mendengarkan lagu anak di gadget

Kategori	Jumlah
15-30 menit	3
46-60 menit	4
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

- 1.1.10. Waktu total yang dihabiskan anak untuk menonton kartun atau mendengarkan lagu anak di gadget

Tabel 4.10 Waktu total yang dihabiskan anak untuk menonton kartun atau mendengarkan lagu anak di gadget

Kategori	Jumlah
½ - 1 jam	3
1,5 – 2 jam	4
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Data Primer, September 2019**

- 1.1.11. Menonton kartun atau mendengarkan lagu

Tabel 4.11 Waktu total yang dihabiskan anak untuk menonton kartun atau mendengarkan lagu anak di gadget

Kategori	Jumlah
3-4 kali seminggu	4
>=7 kali	3
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>

**Sumber: Data Primer, September 2019**

- 1.1.12. Usia Anak mulai mengenal Hp

*mulai kapan ya...3 tahun kali ya.....(P1)*

*1 tahun.....(P2)*

*kira-kira usia 3 tahun.....(P3)*

*2 Tahunan.....(P4)*

*3 Tahun, karena waktu itu hpnya masih jadul masih E.... brp gt.....(P5)*

*ngak inget.. Sudah lama, soalnya saya hpnya Cuma punya satu doang. Sekitar 1.5 tahun 3 tahunan paling.....(P6)*

*3 tahun.....(P7)*

- 1.1.13. Proses Awal Anak Mengenal Hp

*dari kita ya... kita berdua...hehehe.....(P1)*

*Keponakan saya yang main hp terus ini jadi kepengen.. Terus temen-temennya yang banyak main hapi, terus orangtua yg seperti saya jualan online ini.....(P2)*

*karena saya juga jualan online jadi tahu saat saya pegang, atau kadang juga bapaknya makai.....(P3)*

*Dari keluarga serumah lah...hehe,, tantenya juga, awalnya permainan puzzle.....(P4)*

*Dari keluarga yang lain biasanya main bawa tablet jadi pengen, dari pada ribut ya dikasih.....(P5)*

*pertamanya foto...foto,,ngotak ngatik, ngotak ngatik, pas lagi gak dipakai. Kalau lagi dipakai gak berani. Belajar selfi sendiri.....(P6)  
ya mungkin dari orang tua.....(P7)*

1.1.14. Jenis Gadget yang Pernah Dikenal Anak

*baru hp saja.....(P1)  
Hp saja.....(P2)  
Hp.....(P3)  
Hp, Tab.....(P4)  
Hp.....(P5)  
paling hp saja.....(P6)  
Hp.....(P7)*

1.1.15. Aktivitas yang dilakukan anak dengan gadget

*biasanya buka foto, game. Telefon, youtube.....(P1)  
kadang nonton youtub, foto.....(P2)  
Foto, dia sering buka galeri, youtube.....(P3)  
paling foto, youtube, game.....(P4)  
dia blm paham, paling harus dibukakan seperti youtube, game.....(P5)  
game, foto, main kartun, kadang belajar mengaji berhitung, youtube.....(P6)  
foto, telfon kadang iya, youtube juga.....(P7)*

1.1.16. Akses Internet

*hanya sekedar youtube kalau ada paket datanya, kalau download blm bisa belum tahu dia...(P1)  
nggak.... Bisa.... Harus di bukakan dulu.....(P2)  
nggak bisa download hanya bisa buka youtube.....(P3)  
download sebenarnya sudah tahu ya itu dikasih tahu tantenya. Kadang saya marahi tantenya.....(P4)  
belum bisa kalau download tapi kalau buka youtub sudah hafal anaknya.....(P5)  
iya buka play store...ya itu mainan...mainan itu. Paling itu apa...lagu itu...kan di voice dipanggil tidak diketik,, ngomong sendiri.....(P6)  
belum,, karena langsung nonton youtube.....(P7)*

1.1.17. Lama anak bermain dengan gadget

*maksimal 1 jam.....(P1)  
1- 2 jam.....(P2)  
3-4 kali jarang.....(P3)  
1-2 kali sehari kadang 1 jam sampai 2 jaman ....(P4)  
ya paling 30 menit - 1 jam ....(P5)  
1-2 jam.....(P6)  
pokoknya setengah jamana sdh saya minta.....(P7)*

1.1.18. Orangtua menemani atau mendampingi anak ketika bermain gadget

*iya, karena kadang saya juga lagi capek, tapi kadang ya karena anak pengen main game masak2kan minta di klik kan biar kompornya bsa hidup.....(P1)  
iya kadang saya temani tapi namanya orang tua juga ada aktifitas lainnya jadi kadang juga saya tinggal.....(P2)  
tidak sih, paling sama kaknya, kalau mainnya di toko saya dampingi tapi kalau dia di ruang tamu atau keluar biasanya sama kakaknya.....(P3)  
iya kadang saya, bapaknya.....(P4)*

- iya,, karena biasanya main puzze masak....(P5)*  
*paling kalau tidur disebelahnya. Paling kalau siang sama kakaknya gt. Gak pernah dilepas. Kalau nonton kan kadang bareng2 sama anak sebelah.....(P6)*  
*iya... soalnya kan q liat tv mereka main hp....(P7)*
- 1.1.19. Reaksi anak ketika sedang bermain gadget dan orang tua meminta untuk berhenti bermain gadget  
*iya biasanya gak mau mama, tapi Cuma itu tok, ntar itu lho mau liat ada telfon dari uti, dari papa.....(P1)*  
*ya paling nangis....(P2)*  
*kadang mau kadang juga gak, atau kalau g nanti ta bikinin susu terus ta ajak tidur akhire mau....(P3)*  
*kadang marah sih, ya saya kasih tahu nanti kalau kebanyakan main hp matanya sakit lho,, lha itu malah disampaikan ke mbahnya. Kalau main hp mbah nanti matanya jereng lho...hahaha....(P4)*  
*ya ini dulu dia akan menolak, lalu dialihkan, ya kalau nanti dia menangis saya biarkan saja. Ya kadang tantrum, saya biarkan dlu saya alihkan yg lain baru saya minta.....(P5)*  
*kalau misalkan dulu sih ngamuk... kalau sekarang kan sy bilang kalau gak mau berhenti nanti matanya berdarah lho....ta tunjukin fotonya nah nanti gak mau. Dedek jangan lama-lama ya main hpnya. Ya ma...nanti bilangin sj kalau udah.karena takut diliatin foto yang berdarah-darah,,item2 jadi takut, katanya mamah bilang sja nanti dedek mau berhenti. dedek udah langsung gt.....(P6)*  
*nangis, rewel kasih pengertian nanti dia mau....(P7)*
- 1.1.20. Batas waktu untuk anak menggunakan gadget  
*sebenarnya sih ada setengah jam 1 hari tapi kadang masih 1 jam, biasanya saya lupa tahu2 sudah 1 jam, gak nyadar...hehe....(P1)*  
*iya saya kadang saya maksa krna kadang saking asiknya sebentar-sebentar.....(P2)*  
*iya saya buat sirine...(P3)*  
*iya saya kontrol saya batasi, hp juga saya password....(P4)*  
*iyah.....(P5)*  
*gak. Paling kalau sudah agak lama sudah suruh berhenti...(P6)*  
*iya....(P7)*
- 1.1.21. Ibu mengontrol permainan yang dimainkan anak  
*iya bun... karena saya temani kalau main hp....(P1)*  
*iya selalu dikontrol....(P2)*  
*iya....(P3)*  
*iya tetep saya control...(P4)*  
*puzzle dan memasak....(P5)*  
*paling lompat-lompatan, terus main apa itu the,, warna berapa terus pecah. Paling mainan gt. Soalnya ya penuh juga memorinya harus dihapus.....(P6)*  
*iya....(P7)*
- 1.1.22. Bermain dengan teman sebayanya atau banyak menghabiskan waktu dengan Gadget  
*iya waktu disekolah karena full disekolah, paling pulang sore malam main hp sebentar lanjut tidur. Kalau disekolah sepertinya gak ya....(P1)*  
*lebih suka main dengan teman2nya....(P2)*  
*banyak main dengan teman2nya, karena lagi seneng sepedaan.....(P3)*

*lebih banyak main dengan temn2nya karena sering main di rumah uyutnya....(P4)  
kalau dilingkungan rumah sih karena anak2nya sedikit, dia malah cenderung main  
sendiri, suka main sama buku...(P5)  
gak...paling mainnya sama kakaknya sama sebelah seumuran. Kalau ada temennya  
waktu main hp langsung ditinggalin. Kalau dulu sebelum sekolah sih jadi  
kerjaannya main hp terus.....(P6)  
kalau ada temennya dirumah lebih suka main dengan temannya...(P7)*

## 1.2. ANALISIS DATA INFORMAN KUNCI

### 1.2.1. Anak dapat mematuhi aturan disekolah

*belum, ada yang belum ada yang bisa. Kemudian ada yang emosian. Yang belum itu  
yang namanya A karena anaknya hiper aktif, terus kalau C itu emosian.misalnya  
saya marahin pelampiasannya ke temennya di plok..... Gtu, G itu anaknya lamban  
dan plonga plongo, kayak melamun, padahal sudah dikasih tahu kalau yang V itu  
diem, kalau candra juga pinter dia bisa diarahkan ayo kesini kesini, tuntas, kalau  
mbak V mbaca itu kurang jadi nunjuk itu harus diulang-diulangi....(IK1)  
AT itu mematuhi jarang, kalau lagi ateng, sering emosi, sering banting-banting, sering  
nendangin temenne gigit temenne, nyubit sampai temene terluka istilahe itu  
menyakiti temannya. H itu belum bisa diajak komunikasi, misalnya ditanya  
nenekmu namanya siapa?rumahnya dimana? gak bisa jawab. I sesukanya sendiri  
misalnya disuruh berdoa dia gak malah berdoa malah ambil mainan sendiri, atau  
cari mainan kesenangannya sendiri.....(IK2)*

### 1.2.2. Anak mau menerima tugas yang diberikan

*owh kalau itu dikerjakan. Kalau A itu memilih, kalau C itu pinter bisa diarahkan, kalau  
mbak V mbaca itu agak kurang....(IK1)  
kalau yg I dan AT itu pasti yang mengerjakan tapi tidak selesai alasannya capek. Kalau  
H itu mengerjakan kalau didampingi kalau dak didampingi nanti diorek-orek gt.  
Misale mewarnai diorek-orek, suruh narik garis diorek-orek gt jadi tidak  
terarah....(IK2)*

## 1.3. PEMBAHASAN

### 1.3.1. Intensitas Penggunaan Gadget

Gadget adalah suatu istilah berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada saat penciptaannya. beberapa jenis gadget (*small screen devices*) yang berkembang saat ini dan melalui observasi yang ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak memiliki akses, yaitu Nintendo DS, *Playstation portable*, *Game Boy*, *Mobile Phone (smartphone)*, *iPad* dan beberapa jenis tablet lainnya (Lui *et al.*, 2011). Hasil penelitian menunjukkan hampir seluruh orang tua menyampaikan bahwa dirumah mempunyai fasilitas Hp android/smartphone, hal ini merupakan hal yang wajar mengingat jaman sekarang sudah merupakan jaman indrustri/ teknologi yang sudah berkembang.

Penelitian ini diperoleh, kategori usia anak yaitu 5-6 Tahun, merupaka usia pra sekolah. Menurut Biechler dan Snowman (1993, dalam Patmonodewo, 2003),

anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan - 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Rata-rata waktu anak menghabiskan bermain gadget satu jam sampai dengan 2 jam, yang bermain kategori 1-1.5 jam ada 5 anak, 1.5-2 jam 1 anak dan lebih dari 2 jam ada 1 anak. Dalam sehari anak-anak dapat bermain menggunakan gadget 2 jam ada 5 anak dan 1 jam 2 anak. Penggunaan Gadget dalam satu minggu anak-anak lebih dari sama dengan 7 kali seminggu ada 2 anak, 3-4 kali seminggu 1 anak dan 5-6 kali seminggu 3. Hal ini dikarenakan berdasarkan informasi dari orang tua atau responden, beberapa orang tua memanfaatkan hari libur sabtu atau minggu dengan aktifitas diluar rumah, jalan bersama maupun makan bersama diluar. Sehingga anak-anak tidak menggunakan hp saat liburan, sedang pulang dari jalan-jalan anak sudah mulai capek/mengantuk. Ada 3 anak yang hanya menggunakan hp 1-2 kali dalam 1 minggu, menurut informasi orang tua, anak sudah mulai sibuk dengan aktifitas belajar disekolah, pulang dilanjutkan bermain dengan teman sebaya dan sore istirahat serta berangkat mengaji. Berdasarkan *American Academy of Pediatric* (AAP) merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (American Academy of Pediatrics Committee of Public Education, 2001).

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan bisnis. Namun pada faktanya, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan gadget (Prianggoro, Hasto. 2014).

#### **4. KESIMPULAN**

##### **4.1. Kesimpulan**

4.1.1. Intensitas penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah yaitu anak menggunakan gadget baik seperti game, youtube, program interaktif, kartun dan lainnya yaitu dalam satu minggu anak-anak dengan kategori lebih dari sama dengan 7 kali seminggu ada 2 anak, 3-4 kali seminggu 1 anak dan 5-6 kali seminggu 1 anak serta sisanya 1-2 kali seminggu. Ada 3 anak yang hanya menggunakan hp 1-2 kali dalam 1 minggu.

##### **4.2. Saran**

###### **4.2.1. Bagi Tempat Penelitian**

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk digunakan membuat kebijakan parenting tentang dampak gadget bagi anak usia pra sekolah.

###### **4.2.2. Bagi Tenaga Kesehatan**

Hasil penelitian bisa digunakan bahan masukan dan motivasi bagi tenaga kesehatan untuk melaksanakan deteksi dini perkembangan anak tentang Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah pada setiap posyandu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, 2011, Children, Adolescents, and television. *Pediatr*, 107 (2): 423-426
- [2] Fadilah, R.(2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta : UGM
- [3] Houghton, C., Aiken, M. & Cheevers, C. (2015). Cyber babies: The impact or emerging technology on the developing infant. *Psychology*, 5 (9): 504-518
- [4] Ismanto, Yudi & Onibala, Franly.(2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado Prianggoro, Hasto. 2014. Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main. Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yangpenting-aturan-main>.
- [5] Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.2016. Infografis Indikator TIK Rumah Tangga dan Individu.
- [6] Lui, D.P., Szeto, G.P. & Jones, A. Y. (2011) The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Computers & Education*, 57 (2): 1665-1674
- [7] Sari, T. P. & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di Tkit Al Mukmin. *Media Publikasi Penelitian*, 13 (2): 72-78.
- [8] The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile device usage among young kids: a southeast asia study*, Telok Ayer, Singapore: The Asian Parent Insights and Samung Asia Pte Ltd.
- [9] Winoto, H. (2013). Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Ponsel dan Gadget Pada Anak dan Remaja [Online]. Dalam <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/dampak-penyalahgunaan-teknologi.html>



[1]