

PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIAPRASEKOLAH DI TK NEGERI PEMBINA LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

¹Firmawati, ²Nur Uyuun I. Biahomo
Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah
Gorontalo
e-mail: ¹firmawati@umgo.ac.id

ABSTRACT

Gadget is an English term that means a small electronic device with various special functions. The psychosocial development of children at the preschool stage is the basis of a person's psychosocial condition as an adult. The objective of research was to determine The correlation of The Use of Gadgets on Psychosocial Development in Preschool Children at TK Negeri Pembina Limboto. Sampling technique used Total Sampling with samples are 100 respondents.the design used analytic descriptive with cross sectional study. Based on the result obtained nilai p value = 0,003 means small then $\alpha = 0,05$ (Chi square test). Concluded there is correlation of the use of gadgets on psychosocial development in preschool children at TK Negeri Pembina Limboto, Limboto District. Based on the result above the researcher suggests that kindergartens be able to introduce traditional games and improve communication and interaction between teacher and student.

Keywords: *the Use of Gadgets, Children Psychosocial Development.*

ABSTRAK

*Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Perkembangan psikososial anak pada tahap prasekolah akan menjadi dasar kondisi psikososial seseorang ketika dewasa. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. Tehnik sampling yang digunakan padapenelitian ini adalah *Total Sampling* dengan jumlah sampel 100. Desain penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional study*. Dari hasil penelitian didapatkan nilai *p value* = 0,003 yang berarti lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ (*Uji-Chi square*). Maka disimpulkan ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan hasil tersebut, penulis menyarankan untuk TK agar dapat mengenalkan permainan-permainan tradisional dan meningkatkan komunikasi dan interaksi antar guru dan murid.*

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial Anak*

PENDAHULUAN

Perkembangan anak dibawah lima tahun (Balita) merupakan bagian yang sangat penting (Kemenkes RI, 2013). Pertumbuhan dan perkembangan merupakan sesuatu yang dapat diprediksi. Proses tersebut terjadi pada manusia dan bersifat individual. Kesuksesan atau kegagalan individual dalam menyelesaikan suatu fase akan mempengaruhi kemampuan untuk menyelesaikan fase fase berikutnya (Damayanto 2013).

Perkembangan psikososial merupakan proses sepanjang hayat, apa yang dipelajari dalam tahun2 pertama kehidupan akan membentuk perkembangan di masa yang akan datang.Perkembangan psiko

sosial yang lengkap sangat diperlukan, karena anak dengan memiliki perkembangan psikososial yang lengkap akan memiliki *personality* yang baik, memiliki sifat positif seperti percaya pada diri dan orang lain, otonomi, bersifat inisiatif, dapat membina hubungan yang erat dengan orang lain, serta mencapai kesempurnaan ego. (Yuniatiningsy santy, 2012).

Perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah terdiri dari inisiatif dan rasa bersalah. Inisiatif dikenal sebagai keingintahuan anak, perilaku untuk menjelajah, dan strategi koping aktif dalam mengatasi masalah, motivasi dan kemampuan anak dalam menginvestigasi mempengaruhi keberhasilan perkembangan dan rasa bersalah merupakan

an sebuah emosi yang melengkapi rasa bertanggung jawab karena melakukan hal yang tidak dapat diterima, khayalan, atau suatu tindakan. Apabila dibandingkan dengan rasa malu, yang sering diringi dengan rasa marah, rasa bersalah lebih dikaitkan

dengan usaha konstruktif untuk memperbaiki hal menyakitkan yang sudah dilakukan ke orang lain (Rindiana, 2017).

Agar tidak terjadi hambatan dalam pencapaian tugas perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah, perlu diperhatikan faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan psikososial anak antara lain : penggunaan gadget. Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah harus di bawah pengawasan orang tua.

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone (Setianingsy, 2018).

Perkembangan teknologi yang semakin lama bertambah canggih, banyak orang yang dimanjakan dengan teknologi modern seperti televisi, handphone, playstation. Kesan dari perkembangan teknologi tidak selamanya berdampak positif bagi anak-anak. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini banyak permainan digital yang berdampak negatif bagi anak. Hal tersebut akan menyebabkan aktivitas anak akan semakin berkurang karena anak-anak sibuk dengan gadget, sehingga menimbulkan perkembangan motorik menjadi terhambat (Perwitasari, 2016).

Penggunaan gadget dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini

tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya daripada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

Secara psikososial penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Brauner & Stephens mengemukakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur,

dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering muncul pada anak usia prasekolah.

Anak usia di bawah delapan tahun didunia sebanyak 72 persen anak sudah mulai menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, televisi dan ipod sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan tablet atau *smartphone* setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih berupa di angka 38 persen (Fajriana, 2015).

Berdasarkan pengambilan data awal peneliti lakukan pada tanggal 26 november 2018 bahwa siswa di TK Negeri Pembina Limboto dengan anak yang berumur 4-5 tahun sebanyak 25 laki laki dan 16 perempuan, anak berumur 5-6 tahun sebanyak 29 laki-laki dan 30 perempuan.

Adapun hasil observasi dan wawancara awal dengan orang tua siswa didapatkan 15 orang tua siswamen gatakan tentang penggunaan gadget dan perkembangan psikososial diketahui : 6 orang tua siswa mengatakan anaknya sudah mampu menggunakan gadget sendiri, sering menggunakan gadget 1 sampai 6 hari dalam seminggu, dan lamanya menggunakan gadget yaitu : 50-100 menit, kemudian anak memiliki perilaku sosial yang belum optimal seperti pemalu sampai tidak mau didekati oleh orang lain, tidak berani tampil didepan kelas dan suka menjahili temannya, 4 orang tua siswa juga mengatakan anaknya sering menggunakan gadget 1 sampai 5 hari dalam seminggu, dengan lamanya menggunakan gadget 60-90 menit, dan anak menunjukkan sikap marah ketika mainannya diambil temannya, anak suka mencontohi apa yang ada di lingkungan sekitarnya, dan 5 orang tua siswa mengatakan anaknya sering menonton televisi dengan lama menonton 100-120 menit/hari.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul yakni : “ *Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo* ”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian *cross setional study* Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo pada bulan April 2019. Populasi penelitian adalah seluruh orang tua murid di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo dengan usia 4-6 tahun. sebanyak 100 siswa. Sampel penelitian berjumlah 100 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling* dimana Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dimana semua populasi dijadikan sebagai sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Umur

Tabel 1. Distribusi frekuensi umur responden berdasarkan Usia Anak di TK Negeri Limboto

Umur Anak	F	Presentase (%)
4	26	26.0%
5	27	27.0%
6	47	47.0%
Jumlah	100	100.0%

Sumber : data primer (2019)

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa anak yang bersekolah di TK Negeri Pembina Limboto berusia 6 tahun sejumlah 47 anak (47,0%).

Menurut asumsi peneliti, dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang berusia 6 tahun sejumlah 47 responden. Usia 6 tahun merupakan usia dimana perkembangan psikososial anak sudah tampak jelas, karna anak sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan teman-teman sebayanya. Jadi, apabila lingkungan atau teman sebaya anak ada yang bermain gadget, hal tersebut dapat mempengaruhi teman tema n yang lain untuk ikutan bermain.

Jenis kelamin anak

Tabel 2. Distribusi frekuensi jenis kelamin responden anak di TK Negeri Pembina Limboto

Jenis Kelamin Anak	F	Presentase (%)
Laki laki	54	54.0%
Perempuan	46	46.0%
Jumlah	100	100.0%

Sumber : data primer (2019)

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa anak yang bersekolah di TK Negeri Pembina Limboto dengan jenis kelamin laki-laki sejumlah 54 anak (54,0%).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan rideout (2013). Bahwa anak laki-laki lebih sering menggunakan gadget dibandingkan anak perempuan karena hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal masing-masing anak.

Menurut asumsi peneliti, tingginya presentasi anak laki-laki sejumlah 54 anak, hal ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti anak berada pada lingkungan yang bermain gadget, dan peran orang tua yang kurang dalam membatasi anak bermain gadget.

Pendidikan orangtua

Tabel 3. Distribusi frekuensi pendidikan responden orang tua di TK Negeri Pembina Limboto

Pendidikan orang tua	F	Presentase (%)
SD	5	5.0%
SMP	15	15.0%
SMA	30	30.0%
S1	50	50.0%
Jumlah	100	100.0%

Sumber : data primer (2019).

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa pendidikan orang tua adalah S1 sejumlah 50 orang (50,0%).

Menurut asumsi peneliti, dari hasil penelitian ini di ketahui bahwa pendidikan orang tua sebagian besar adalah S1. Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar orang tua memiliki pekerjaan sebagai PNS sehingga tidak seutuh waktunya bisa memantau perkembangan anaknya dan membatasi anak dalam menggunakan gadget.

Pekerjaan orangtua

Tabel 4. Distribusi frekuensi

pekerjaan responden orang tua di TK Negeri Pembina Limboto

Pekerjaan orang tua	F	Presentase (%)
PNS	50	50.0%
IRT	20	20.0%
WIRASWASTA	30	30.0%
Jumlah	100	100.0%

Sumber : data primer (2019)

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa pekerjaan orang tua adalah PNS sejumlah 50 orang (50,0%).

Berdasarkan penelitian Yeni Triast utik (2018), dimana jenis pekerjaan orang tua mayoritas bekerja, pada usia 4-6 tahun seharusnya orang tua mengawasi kegiatan anak dalam penggunaan bermain *gadget*. Dimana pendampingan biologis dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negative penggunaan gadget. Apabila anak sedang menggunakan gadget orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain gadget, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya.

Menurut asumsi peneliti, orang tua yang bekerja memiliki waktu yang sedikit untuk memperhatikan perkembangan anaknya karena sibuk untuk bekerja. Pekerjaan orang tua yang menyita waktu, tidak sepenuhnya bisa menemani anak untuk berinteraksi bersama. Semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak.

Analisa Univariat

1. Distribusi Penggunaan gadget

Tabel 5. Distribusi Penggunaan gadget di TK Negeri Pembina Limboto

Penggunaan Gadget	F	Presentase (%)
Tinggi	74	74.0 %
Rendah	26	26.0 %
Total	100	100.0 %

Sumber : Data primer (2019)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Limboto dari 100 responden di distribusi penggunaan *gadget* menunjukkan mayoritas responden kategori penggunaan tinggi berjumlah 74 responden (74,0%) dan responden kategori penggunaan rendah berjumlah 26 responden (26,0%).

Menurut Hadidwidjodjo (2014) *gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*gadget* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mubashiro (2013), menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme.

Menurut asumsi peneliti, anak yang bermain *gadget* lebih dari 1 jam/hari sejumlah 74 responden. Anak-anak biasanya menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video, dan memainkan aplikasi yang lain. Hal ini tentu saja berdampak negative bagi perkembangannya seperti anak cenderung menjadi pendiam di depan orang baru, anak lebih senang memainkan *gadget*nya dari pada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadget*nya

Hal ini tidak lepas dari pengaruh orang tua yang sibuk berkerja, sehingga mereka hanya memiliki waktu yang terbatas untuk mengamati perkembangan anaknya, berinteraksi maupun mendidik anak. Dengan demikian orang tua kurang memiliki peran dalam pembiasaan anak dalam bermain *gadget*.

2. Distribusi Perkembangan psikososial

Tabel 6. Distribusi Perkembangan psikososial di TK Negeri Pembina Limboto

Perkembangan psikososial	F	Presentase (%)
Kurang Baik	68	68.0 %
Baik	32	32.0 %
Total	100	100.0%

Sumber : Data primer (2019)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Limboto dari 100 responden di distribusi perkembangan psikososial menunjukkan mayoritas responden kategori penggunaan kurang baik berjumlah 68 responden (68,0%) dan responden kategori penggunaan baik berjumlah 32 responden (32,0%). Sedangkan hasil observasi perkembangan psikososial anak di TK Negeri Pembina Limboto menunjukkan responden yang kurang baik berjumlah 72 responden (72,0%) dan responden yang baik berjumlah 28 responden (28,0%).

Perkembangan anak dibawah lima tahun (Balita) merupakan bagian yang sangat penting (Kemenkes RI, 2013). Pertumbuhan dan perkembangan merupakan sesuatu yang dapat diprediksi. Proses tersebut terjadi pada manusia dan bersifat individual. Kesuksesan atau kegagalan individual dalam menyelesaikan suatu fase akan mempengaruhi kemampuan untuk menyelesaikan fase-fase berikutnya (Damayanto 2013).

Perkembangan psikososial merupakan proses sepanjang hayat, apa yang dipelajari dalam tahun2 pertama kehidupan akan membentuk perkembangan

n di masa yang akan datang. Perkembangan psikososial yang lengkap sangat diperlukan, karena anak dengan memiliki perkembangan psikososial yang lengkap akan memiliki *personality* yang baik, memiliki sifat positif seperti percaya pada diri dan orang lain, autonomi, bersifat inisiatif, dapat membina hubungan yang erat dengan orang lain, serta mencapai kesempurnaan ego. (Yuniatiningsy santy, 2012).

Perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah terdiri dari inisiatif dan rasa bersalah. Inisiatif dikenal sebagai keingintahuan anak, perilaku untuk menjelajah, dan strategi koping aktif dalam mengatasi masalah, motivasi dan kemampuan anak dalam menginvestigasi mempengaruhi keberhasilan perkembangan dan rasa bersalah merupakan sebuah emosi yang melengkapi rasa bertanggung jawab karena melakukan hal yang tidak dapat diterima, khayalan, atau suatu tindakan. Apabila dibandingkan dengan rasa malu, yang sering diringi dengan rasa marah, rasa bersalah lebih dikaitkan dengan usaha konstruktif untuk memperbaiki hal menyakitkan yang sudah dilakukan ke orang lain (Rindiana, 2017)

Menurut asumsi peneliti, dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat perkembangan psikososial yang kurang baik sejumlah 68

responden (68,0%), dan sebagian kecil responden memiliki perkembangan yang baik 32 responden (32,0%). Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban kuisioner yang telah diisi oleh responden, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa anak tidak terlalu bertanya hal-hal yang baru yang asing baginya, anak selalu menunjukkan sikap mencari perhatian, anak lebih banyak diam, anak kurang berani berbicara dengan orang dewasa. Pada tahap rasa bersalah anak selalu menang sendiri, anak senang mengejek temannya, dan anak akan menangis apabila keinginannya tidak dituruti. Prinsip-prinsip yang mempengaruhi perkembangan di antaranya yaitu belajar, stimulasi perkembangan, pengalaman, interaksi sosial, dan penguasaan bahasa. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan psikososial yaitu pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak.

Analisa Bivariat

Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di Tk Negeri Pembina Limboto

Berdasarkan tabulasi silang antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak

Variabel Penggunaan Gadget	Perkembangan psikososial				Jumlah Presentase (%)		X ² hitung Pvalue X ² (Chi Square)
	Kurang Baik		Baik		N	%	
	N	%	N	%			
Rendah	11	11,0%	15	15,0%	26	26,0%	0,003
Tinggi	57	57,0%	17	17,0%	74	74,0%	
Total	68	68,0%	32	32,0%	100	100%	

Sumber : Olahan data primer

Menunjukkan bahwa sebagian besar anak di TK Negeri Pembina Limboto dengan penggunaan gadget rendah dan perkembangan psikososial kurang baik terdapat 11 responden (11,0%), penggunaan gadget rendah Kurang baik terdapat 57 responden (57,0%), sedangkan penggunaan gadget tinggi dan perkembangan psikososial baik terdapat 17 responden (17,0%). Hasil uji statistik *chi square* diperoleh nilai *p value* lebih kecil dari pada nilai α ($0,003 < 0,05$) hal ini menggambarkan ada hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak di TK Negeri Pembina Limboto, dengan kata lain terdapat hubungan yang signifikan.

Menurut penelitian sebelumnya Alfiah A (2018), Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan terhadap 32 responden, menunjukkan bahwa dari 32 anak tersebut, didapatkan 18 (56,3%) anak dalam kategori penggunaan gadget ≥ 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang. Sedangkan, 14 (43,8%) anak lainnya dalam kategori penggunaan gadget < 1 jam dan perkembangan psikososialnya baik. Penggunaan *gadget* oleh anak pada waktu yang sering (≥ 1 jam), akan berdampak pada perkembangan psikososial anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik *chi-square* yang menunjukkan nilai $p = 0.000 < 0.05$, maka dapat diartikan bahwa hipotesa yang diajukan peneliti yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial di PAUD Salsabilah Kelurahan Sapanang Kabupaten Pangkep. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan psikososial kurang dari rata-rata adalah anak dengan yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget ≥ 1 jam dalam setiap

harinya, yaitu sebanyak 18 anak (56.3%). Namun dapat dilihat pula bahwa dari 32 anak yang bermain gadget, mempunyai 14 anak yang memiliki perkembangan psikososial yang baik. Semakin sering seorang anak bermain gadget maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari berkembangnya manusia.

Penggunaan gadget dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak. mereka lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya dari pada bermian bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Anggrahini (2015) menunjukkan bahwa sejak menggunakan gadget, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering badmood dan tidak mendengarkan nasehat orang tua. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iswidharman jaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan gadget, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak

dengan orang tuannya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya

Menurut asumsi peneliti, dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan gadget kategori tinggi dan perkembangan psikososial kategori kurang baik sejumlah 57 responden (57,0%). Hal tersebut dikarenakan penggunaan gadget yang terlalu lama dapat berdampak buruk bagi perkembangan psikososial anak seperti. Anak lebih suka bermain sendiri didalam rumah dengan gadgetnya dari pada bermain diluar bersama teman seusianya, anak kurang berani berbicara dengan orang baru, anak mudah marah, anak senang mengejek / mengolok teman mainnya, anak selalu menang sendiri, anak akan menangis apabila keinginannya tidak dituruti, anak suka menang sendiri. Hal ini tidak lepas dari peran orang tua, orang tua yang menyita waktu, sibuk bekerja sehingga memiliki waktu yang terbatas dalam mengawasi anak dalam bermain gadget dan mengamati perkembangan anaknya. Kemudian untuk penggunaan gadget kategori rendah dengan perkembangan psikososial kategori baik sejumlah 32 responden (32,0%). Anak yang menggunakan gadget rendah tidak memiliki dampak buruk bagi perkembangan psikososial seperti anak selalu bertanya hal-hal baru yang asing baginya, saat bermain dengan temannya anak selalu mengalah, anak berani berbicara dengan orang baru. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari peran orang tua terhadap anak, orang tua yang menghabiskan waktu dirumah, dapat mengawasi anak dalam menggunakan gadget dan memantau perkembangan anaknya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo, maka dapat disimpulkan bahwa : Ada hubungan penggunaan gad

get terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo dengan hasil $p\ value= 0,003$ yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (*Uji-Chisquare*)

DAFTAR PUSTAKA.

- Ameliola, Nugraha, (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229>. pada tanggal 10 november 2018
- Damayanto, Achmad. (2013). Perkembangan Psikososial pada Anak prasekolah yang Mengikuti dan tidak mengikuti Paud Kelurahan Jato Rahayu Bekasi. Jurnal, Depok: Universitas Indonesia.
- Perwitasari, A.C. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhineka Karya Tunggul Sari dan TK Islam Bakti VIII wonorejo. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Publikasi ilmiah
- Rindiana, Devita, (2017). Hubungan Tipe Pekerjaan Ibu dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di Desa Karang Duwur Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen, Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Setianingsih, (2018). Gangguan Pemusat Perhatian dan Hiperaktivitas. Tujuan: Penelitian Mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Resiko Gangguan Pemusat Perhatian dan Hiperaktivitas pada Anak Usia Prasekolah di TK ABA III Gunungan, GASTER Vol.XVI No. 2. Halaman : 191-205
- Sugiyono, (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: PT.Alfabet.
- Tim LPPM. 2017. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. UMG : LPPM.
- World Health Organization (WHO). Gangguan perkembangan anak usia prasekolah