

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini, salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*, setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, smart phone, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut *gadget freak*.” (Gadget et al., 2019)

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan dahulu, *handphone* dan *PC* tablet hanya digunakan dikalangan usia dewasa untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapatan tinggi karena harga *gadget* yang mahal. Namun sekarang, bukan hanya dikalangan dewasa, tetapi usia remaja dan usia dini seperti anak usia prasekolah atau anak TK pun sudah menggunakan *gadget* karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang semakin murah akibat

persaingan dipasaran. Sedangkan, aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *PC* tablet atau *smartphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Pradona & Qarni, 2023). Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah memang memiliki banyak manfaat, Tetapi ketika penggunaan *gadget* mulai berlebihan dan melewati batas kebutuhan normal maka pengguna akan mulai ketagihan untuk selalu memainkan *gadget* mereka bahkan ketika tidak ada urgensi apapun. Dan betapa bahayanya ketika hal tersebut dialami oleh anak usia prasekolah yang seharusnya lebih banyak melakukan kegiatan yang bisa meningkatkan perkembangan kognitif, motorik serta perkembangan psikososial mereka terhadap sekitar. Anak usia prasekolah sangatlah rawan terjerumus dalam hal-hal tersebut, apalagi jika lingkungan sekitarnya tidak memiliki daya upaya untuk memberikan arahan perkembangan yang seharusnya diterima anak tersebut. (Adinda et al., 2021)

Perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah terdiri dari inisiatif dan rasa bersalah. Inisiatif dikenal sebagai keinginan tahunan anak, perilaku untuk menjelajah, dan strategi koping aktif dalam mengatasi masalah, memotivasi dan kemampuan anak dalam menginvestigasi mempengaruhi keberhasilan perkembangan dan rasa bersalah merupakan sebuah emosi yang melingkupi 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, 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. (Mega et al., 2020)

Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada menekankan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak diperbolehkan menggunakan gawai (*gadget*). Sedangkan anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam per hari dan dua jam untuk anak usia 6-18 tahun. WHO (Badan Kesehatan Dunia) juga membagi lama durasi menggunakan gawai (*gadget*) ke tiga kategori usia anak, yaitu pertama, untuk bayi di bawah usia satu tahun, WHO menyarankan untuk tidak menggunakan gawai (*gadget*) sama sekali. Kedua, bayi usia satu tahun masih tidak direkomendasikan menggunakan gawai (*gadget*). WHO menyarankan, anak baru boleh menggunakan gawai (*gadget*) pada usia 2 tahun, tapi itupun harus kurang dari satu jam. Ketiga, anak usia 3-4 tahun juga tidak boleh menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari satu jam. Sama seperti usia 1-2 tahun, anak usia 3-4 tahun masih perlu memperbanyak aktivitas fisik sehari hari. (Anak & Dini, 2023). Dalam jurnal penelitian *American Association of Pediatrics (AAP)* yang mengambil topik “*Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*” mengatakan bahwa hampir semua anak (96,6%) telah menggunakan perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar dengan perangkat seluler sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki perangkat seluler sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan

perangkat seluler pada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25%. (Kabali et al., 2019).

Pada tahun 2020, di Indonesia sebanyak 29% anak usia dini menggunakan gawai (gadget) dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12% anak-anak pada usia ini sudah dapat mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. (Widyadana, 2022)

Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) Jawa timur melalui Lembaga penelitian dan Survei pelajar menyatakan sebanyak 50% pelajar memiliki smartphone sejak usia Prasekolah dan sebanyak 44% memakai sejak SD dan sebanyak 3% sejak SMP. Berdasarkan hasil survei ini, maka orang tua dan sekolah bisa mengawal sekaligus menyiapkan solusi yang harus dilakukan. Sementara bagi IPNU data survei dianggap penting untuk merancang program sinergi dengan Dinas Pendidikan dan Kementerian Agama. (Sari et al., 2022)

Relawan BUMN menggelar bakti sosial Kesehatan di Banyuwangi. Ketika melakukan pemeriksaan mata, hasilnya sejumlah anak-anak yang menjalani pemeriksaan, mayoritas mengalami mata minus. Mulai minus 0,25 dioptri hingga 6 dioptri. Ketika menggunakan *gadget*, anak-anak cenderung tegang kondisi ini memicu munculnya gangguan penglihatan. Dampaknya, mereka membutuhkan bantuan kacamata untuk membaca. Kondisi ini mengharuskan peran orangtua mengawasi anak-anaknya,

sehingga tak kecanduan *gadget* yang berdampak pada gangguan mata minus.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di TK Rahmatullah Banyuwangi yang merupakan salah satu Taman Kanak-kanak yang berada di Jalan Mataram no 09, Kecamatan Banyuwangi, Kelurahan Taman Baru, adanya peneliti mengambil lokasi penelitian di TK tersebut karena populasi di TK tersebut cukup terbilang banyak dan lokasi yang strategis, peneliti melakukan studi pendahuluan secara wawancara dan membagikan kuesioner pada 10 walimurid di TK Rahmatullah Banyuwangi, didapatkan 6 wali murid memberikan *gadget* mereka kepada anaknya dengan alasan agar anak lebih tenang saat orangtua sedang melakukan pekerjaan rumah, dan 4 wali murid lainnya tidak memberikan *gadget* kepada anak. selain itu, lalu 6 wali wali murid juga mengatakan bahwa anaknya kurang suka bersosialisasi lebih suka menghabiskan waktu dirumah dengan bermain *gadget*, dan 4 wali murid lainnya juga mengatakan jika anak mereka memang sudah diberi edukasi dampak negatif dari *gadget*.

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet *PC*, i-pad dan lain sebagainya, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman

yang modern ini. salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Karena teknologi setiap hari selalu terbaharui. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru. *Gadget* memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak. (Yumarni, 2022).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak prasekolah semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sehingga anak akan kesulitan melakukan interaksi dengan orang sekitar. Anak yang pemalu dan tidak pandai bersosialisasi merupakan akibat dari gangguan sektor bahasa dan personal sosialnya. Dampak yang lainnya ketika anak terlalu lama menggunakan *gadget* yaitu anak akan merasakan depresi, merasa gelisah atau cemas, gangguan antisosial, serta rendahnya prestasi belajar. Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan

fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Faktor-faktor yang mempengaruhi GPPH adalah faktor genetik, disfungsi serebri, neurotransmitter, dan psikososial. (Fitriana et al., 2021).

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*, Lebih lanjut, jika ingin memberikan *gadget* pada anak, sebaiknya orang tua melakukannya pada saat anak sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa. Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja di perkenalkan dengan *gadget* akan tetapi hanya memperkenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkannya, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak”. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui handphone. Selain itu orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Modeling penggunaan *gadget* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan untuk kepentingan optimalisasi nilai guna *gadget* pada anak. Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan *gadget* oleh anak disebut dengan istilah Digital parenting.(Sisbintari & Setiawati, 2021)

Digital parenting pada dasarnya dimaknai sebagai upaya pengawasan, pembatasan, dan pendampingan orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan *gadget*, Lebih lanjut, proses pengewasan, pembatasan, dan pendampingan tersebut dilakukan untuk mencegah dampak negatif

penggunaan *gadget* pada anak dan cenderung mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh dari *gadget*. Beberapa peran orang tua dalam konsep Digital parenting, antara lain: (1) membatasi anak menggunakan *gadget* dan media digital lainnya, (2) mendorong anak melakukan aktivitas motorik lainnya, (3) memilihkan media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak, (4) memonitoring lingkungan dunia maya anak, (5) mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses dan menggunakan media sosial, (6) menunjukkan teladan yang baik dan positif menggunakan media sosial, serta, (7) advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, supporter bagi anak usia dini untuk menggunakan media sosial. Lebih lanjut, menyatakan bahwa bentuk pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak saat ini antara lain (1) Pilih konten yang sesuai dengan usia anak, (2) Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam *gadget*. (3) Temani anak dalam bermain. (4) Batasi waktu bermain *gadget* anak, (5) Mengajak anak melakukan kegiatan positif. (Amrullah et al., 2020)

Melihat besarnya dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak maka perlu adanya suatu upaya preventif agar tidak menimbulkan masalah pada anak dikemudian hari, dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak. upaya mencegah terjadinya penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu memberikan edukasi kepada orang tua dan anak usia pra sekolah 3-6 tahun tentang dampak negatif menggunakan *gadget*. Dan diharapkan para

orang tua dapat memantau anaknya dalam penggunaan *gadget*.(Syifa et al., 2019).

Pengenalan teknologi pada anak juga harus disertai dengan pengawasan dari orang tua untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti, pembatasan waktu penggunaan, serta lebih mengenalkan anak dengan kehidupan sekitarnya (Narullita, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Diketahuinya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Teridentifikasinya penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.
2. Teridentifikasi perkembangan psikososial pada anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

3. Teranalisisnya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan secara keilmuan mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi institusi tempat penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberi informasi, wawasan, bahan referensi, bacaan dan data untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.

2. Bagi responden

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan wawasan dan tambahan ilmu terkait pendidikan untuk orang tua supaya para orang tua lebih memerhatikan dan memantau anaknya dalam penggunaan *gadget* agar tidak terlalu berlebihan dan mengetahui penggunaan *gadget* dengan benar.

3. Bagi institusi pendidikan

Digunakan sebagai sumber referensi atau bahan penelitian selanjutnya dan dapat memberikan manfaat serta pengetahuan

bagi guru tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Penggunaan *Gadget*

2.1.1 Definisi *Gadget*

Pada era globalisasi seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antar satu dengan yang lainya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer ataulaptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau *handphone* (Penggunaan & Dalam, 2018).

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagipara penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti; internet, sms, jejaring sosial, game, dan lain-lain. Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarenakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak.

gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget*, yaitu: Internet, Kamera, Video Call, Telepon, Email, SMS, WiFi, *Bluetooth*, Games, MP3, *Browser*, dan lain-lain. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini *gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera (Penggunaan & Dalam, 2018).

2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Syifa et al., 2019) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *gadget* yaitu perilaku atau tindakan aktivitas dari manusia itu sendiri, meliputi:

1. Faktor budaya

Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti *trend* yang terjadi di dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

2. Faktor sosial

Kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai fondasi utama.

3. Faktor pribadi

Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

4. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan *gadget*.

5. Keterjangkauan harga *gadget*

Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*.

6. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.

7. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Di dalam *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaannya. Sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadget*nya.

8. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial

Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga seringkali penasaran dengan hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut.

2.1.3 Dampak Penggunaan *Gadget*

1. Dampak positif

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan *gadget* tersebut. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu : (Setyaningsih & Setyowatie, 2023).

1) Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek kemudian menggambarkannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

2) Melatih kecerdasan

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

3) Meningkatkan rasa percaya diri

Ketika anak mendapatkan juara kelas akan termotivasi bahwa dia bisa menggapai prestasi.

4) Kreatif

Dalam *gadget* tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

5) Inovator

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia dalam *gadget* serta saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya, untuk generasi sekarang banyak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru.

2. Dampak negatif

Menurut (Janah & Diana, 2023) dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1) Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi yang ada pada *gadget*.

2) Masalah tidur

Terlalu sering bermain *gadget* sehingga anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

3) Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan *gadget* dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan *gadget*.

4) Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca, misalnya anak sering melihat video di aplikasi *Youtube* cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

5) Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia. Ketika anak-anak sedang asyik bermain *gadget* akan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat.

6) Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan *gadget* dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya, bahkan menghambat perkembangan sosial anak. dapat

mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. anakanak denganketergantungan *gadget* yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain. Pentingnya sosial anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gawai maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial anak usia dini. permasalahan perkembangan sosial anak karena di masa sekarang seperti ini anak cenderung asyik bermain dengan *gadget* sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya dan banyak dari orang tuayang mengeluh karena setiap hari anak hanya bermain gawai dan ketika gawai di ambil oleh orang tua anak akan marah danberbicara dengan membentak-bentak. (Munisa, 2020)

7) Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

8) Perkembangan bahasa

Ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

9) Perkembangan emosional

Kondisi anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

10) Mempengaruhi perilaku anak

Semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

2.1.4 Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Intensitas merupakan melakukan sesuatu dengan kadar yang berlebihan atau keseringan. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) ketika melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang. (Widyadana, 2022)

Menurut (Nikmah & Lubis, 2021) ukuran yang menjadi dasar penilaian pemakaian *gadget* pada anak usia 3-6 tahun disebut kecanduan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. (Bangsa, 2021) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan frekuensi yang tergolong tinggi pada anak usia 3-6 tahun adalah setiap hari menggunakan *gadget*. melakukan observasi terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi pemakaian *gadget* paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu. Sedangkan durasi pemakaian *gadget* paling rendah 5-15 menit dalam sehari dan paling lama 5 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan *gadget* 1 sampai 3 hari dalam seminggu dan 20-30 menit dalam sehari. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia 3-6 tahun sebaiknya tidak boleh lebih dari 30 menit dan pemakaiannya 1-2 kali per harinya.

Menurut (Kunci & Anak, 2022) melakukan penelitian, bahwa anak mengaplikasikan game di komputer mempunyai batasan waktu berkisar antara 5 menit sampai 5 jam dalam sehari. Batasan waktu paling umum berkisar antara 30 menit sampai 2 jam per hari. Rata-

rata anak usia 4-8 tahun menggunakan *gadget* untuk telepon berkisar antara 20-37 menit per hari dan online 27-44 menit per hari (Sari et al., 2018) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia *preschool* dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-6 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati camilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asyik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus.

Menurut (Intensity et al., 2019) membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 kriteria, antara lain :

Tabel 2.1 Interpretasi Intensitas Penggunaan *gadget*

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	Durasi 1-30 menit per hari dan frekuensi 1-3 hari per minggu.
2.	Sedang	Durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi 4-6 hari per minggu.
3.	Tinggi	Durasi >60 menit per hari dan frekuensi setiap hari.

2.1.5 Sikap Penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak dalam penggunaan *gadget*. Anak akan menjadi lebih suka bermain *gadget* di rumah daripada bermain dengan teman-temannya, anak menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain *gadget*, dan anak menjadi kurang memperhatikan ketika diajak bicara, Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih pembangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan *gadget*. (Didik, 2018) Sikap anak menjadi agresif seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadget*nya direbut.

Ketergantungan *gadget* akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan Kerjasama pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Banyak anak yang lebih memilih bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola di lapangan.(Dini et al., 2020).

2.2 Konsep Perkembangan Psikososial

2.2.1 Definisi Perkembangan

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dan keterampilan dalam struktur fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat progresif, terarah dan terpadu/koheren. Progresif mengandung arti bahwa terdapat hubungan yang pasti antara perubahan yang terjadi pada saat ini, sebelumnya dan berikutnya. Pada saat ini mereka sedang mengalami proses pertumbuhan relatif pesat, dan memerlukan zat-zat gizi dalam jumlah relatif besar.(Tifani, 2023).

2.2.2 Definisi Perkembangan Psikososial

Psikososial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kondisi sosial seseorang dengan kesehatan mental atau emosionalnya. Meski sosial dan emosional adalah dua kata yang memiliki makna yang berbeda, tetapi sebenarnya aspek sosial emosional ini tidak dapat dipisahkan. Hal ini dikarenakan kedua aspek ini saling bersinggungan satu sama lain. (Irmayani et al., 2021) Perkembangan sosial emosional erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan sesama atau benda-benda lainnya. Jika interaksinya tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal. (Izza, 2020).

Perkembangan psikososial anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Pada Masa ini anak lebih terbuka untuk pembelajaran dan menyerap segala bentuk informasi. (Narullita, 2022)

Lingkungan keluarga yang baik merupakan suatu keadaan yang sangat mendukung dalam mengoptimalkan perkembangan psikososial anak usia pra sekolah. Oleh sebab itu, orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan anak harus dapat menjadi panutan,

menunjukkan contoh-contoh yang baik serta dapat membimbing dan memberikan arahan kepada anak dengan cara yang baik dan benar tanpa harus memaksakan anak untuk mengikuti semua aturan orang tua, sehingga perkembangan psikososial anak berjalan dengan baik tanpa adanya masalah yang akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. (Utami & Prasetyo, 2021).

Anak merupakan makhluk sosial, berdasarkan filsafat tentang perkembangan dan pertumbuhan tidak hanya dilihat berdasarkan individualis tapi juga sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Lingkungan sosial memberikan fasilitas dan area bagi anak untuk mengembangkan potensinya. Jika seorang anak berdiri sendiri dan terpisah secara total dari lingkungan masyarakat maka tidak mungkin menjadi anak normal. Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan realisasi dan komunikasi dengan orang lain, untuk saling menghargai, dicintai dan diakui. (Fitriana et al., 2021).

2.2.3 Dasar - Dasar Perkembangan Psikososial

Anak-anak diibaratkan sebagai tunas dari orang tua, karena mereka akan tumbuh dan mempunyai masa depan sendiri. Mereka bukanlah orang dewasa tetapi tetap sebagai anak yang memiliki karakteristik yang unik. Anak tidak dapat disamakan dengan orang tua. Untuk memperlakukan anak-anak dengan baik, orang dewasa harus memahami dunia kehidupan anak.

Anak-anak juga memiliki karakteristik yang khas, kehidupannya diwarnai dengan situasi yang menyenangkan. Kalau mereka berbuat, berbicara, atau bermain biasanya bersifat spontan yang berasal dari dorongan internal dan bukan karena paksaan dari orang lain. Anak-anak mempunyai kehidupan emosi yang dinamis. Emosi anak-anak masih bersifat labil dan tidak menentu, artinya perubahan kondisi emosi bersifat drastis dan cepat, kadang-kadang anak akan menangis bila keinginannya tidak tercapai, tetapi kemudian akan tertawa dan cepat melupakan pengalaman sebelumnya (U. A. Khasanah et al., 2019) Dalam psikologis manusia memiliki 3 aspek yaitu :

1. Aspek kognitif

Berhubungan dengan penalaran, pemikiran, imajinasi, kreatifitas, kecerdasan, bakat, kemampuan pengambilan keputusan.

2. Aspek afektif

Berhubungan erat dengan perasaan, emosi, marah, takut, khawatir, cemas, cinta, benci, rindu, bosan.

3. Aspek konatif

Berhubungan dengan perilaku yang nampak maupun perilaku yang tidak nampak. Perilaku yang nampak misalnya berjalan, berlari, merangkak, memanjat, menulis, menggambar. Perilaku yang tidak nampak misalnya berpikir, membayangkan sesuatu, merenung, dan merasa sedih.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Psikososial

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak usia 3-6 tahun berdasarkan (Irmayani et al., 2021) adalah :

1. Diri (*self*)

Diri merupakan pemahaman seorang anak terhadap diri mereka sendiri, tentang cara anak menggambarkan diri mereka. Dalam diri anak-anak usia 3-6 tahun berkembang beberapa pemahaman, yaitu:

- 1) Pemahaman diri

Pada masa kanak-kanak awal, anak berpikir bahwa diri mereka dapat dijelaskan melalui banyak karakteristik material, seperti ukuran, bentuk, dan warna. Selain itu, anak-anak juga sering menggambarkan diri mereka dalam bentuk aktivitas permainan.

- 2) Harga diri

Harga diri adalah bagian dari evaluasi konsep diri, penilaian yang dibuat anak mengenai seberapa berharganya mereka. Harga diri pada masa kanak-kanak awal bersifat tidak ada perbedaan “saya baik” atau “saya jahat” (Sinamo et al., 2020)

- 3) Pemahaman dan pengaturan emosi

Pemahaman dan pengaturan emosi akan meningkatkan kemampuan sosial anak dan kemampuan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain. Hal ini membantu anak

dalam mengatur perilaku dan mengungkapkan tentang perasaan-perasaan mereka (Anzani et al., 2020).

Pemahaman diri anak-anak menjadi sangat penting, karena terkait dengan pertumbuhan selanjutnya. Apabila anak memahami diri mereka, maka anak akan mampu untuk mendeskripsikan diri mereka sesuai dengan tahapan perkembangannya.

2. *Gender*

Identitas *gender* (*gender identity*) adalah kesadaran yang berkembang pada masa kanak-kanak awal bahwa seseorang adalah laki-laki atau perempuan (Handayani et al., 2023). Identitas *gender* melibatkan kesadaran gender seseorang, termasuk pengetahuan, pemahaman, dan penerimaan sebagai laki-laki atau perempuan. Salah satu aspek identitas *gender* adalah adanya pengetahuan bahwa apakah dirinya seorang anak perempuan atau laki-laki. Pada umumnya anak dapat mengetahui setelah usia 2,5 tahun (Qosyasih et al., 2023). Anak-anak sudah menunjukkan gambaran bahwa mereka menghabiskan waktu bersama teman bermain berjenis kelamin sama sejak anak berusia sekitar 3 tahun. Dari usia 4-12 tahun, gambaran untuk bermain bersama dalam kelompok yang berjenis kelamin sama meningkat, dan selama tahun-tahun sekolah dasar, anak-anak menghabiskan sebagian besar waktu

luang mereka bersama anak-anak yang berjenis kelamin sama.(Lubis et al., 2020). Faktor *gender* ini dipengaruhi oleh:

1) Pengaruh biologis

Efek biologis yang berpengaruh adalah kromosom, dan hormon. Manusia memiliki 46 kromosom yang tersusun dalam pasangan, yaitu kombinasi kromosom X dan Y. Pada anak perempuan dua kromosom X, sedangkan pada anak laki-laki kombinasi kromosom X dan Y. Laki-laki mulai berbeda dengan perempuan ketika pada kromosom Y dalam embrio laki-laki memicu perkembangan *testis* bukan ovarium. *Testis* mensekresi sejumlah hormon yang dikenal sebagai androgen yang menuntun pada perkembangan organ *seks* laki-laki. Rendahnya tingkat androgen di embrio perempuan memungkinkan terjadinya perkembangan normal organ seks perempuan. (Ari Ramdhanu & Sunarya, 2019)

2) Pengaruh sosial

Pengaruh sosial memiliki peranan dalam membentuk gender. Anak biasanya memilih model yang dianggap kuat, dalam hal ini biasanya orang tua menjadi model paling kuat selain teman sepermainan. (Putri, 2019).

Untuk memberikan pemahaman tentang gender kepada anak, orang tua memerlukan model untuk menjelaskan hal tersebut. Penjelasan ini diperlukan untuk menghindari

kebingungan peran *gender* ketika anak dewasa nanti. Jika sejak usia prasekolah anak sudah dijelaskan mengenai gendernya, maka ketika dewasa anak akan mampu untuk menempatkan posisinya. Sebagai contoh, untuk memberikan pemahaman mengenai gendernya, anak perempuan dicirikan mengenakan kerudung, sedangkan anak laki-laki mengenakan peci, sehingga ketika anak berada dilingkungan sosial sudah bisa dibedakan laki-laki dan perempuan.

3) Permainan

Permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat di dalamnya, ketika fungsi serta bentuknya bervariasi. (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) Bermain adalah pekerjaan seorang anak, dan hal ini berkontribusi terhadap seluruh aspek perkembangan. Melalui bermain, anak merangsang indera, belajar menggunakan otot-otot mereka, mengkoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh berbagai keterampilan baru. (Iskandar, 2021)

Penelitian (Zaifullah, 2020) yang bertujuan untuk menganalisis penyelenggaraan stimulasi psikososial pada anak di kelompok bermain dan pengaruhnya terhadap tumbuh kembang, menyatakan bahwa kelompok bermain memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial

emosi. Anak yang mengikuti kelompok bermain, anak dapat menceritakan perasaannya, memberitahu tentang hal yang ditakutkan, mengenal etiket makan, menjadi pendengar yang baik, mampu membereskan alat-alat permainan, tidak membalas memukul apabila dipukul temannya, serta mau bermain dan ramah dengan orang yang baru dikenalnya, mampu memilih baju sendiri, mulai mahir menggunakan toilet, sudah dapat ditinggalkan orang tua, dan mudah bermain dengan siapa saja. Tetapi, hampir semua anak akan menangis dan marah apabila permintaannya tidak dikabulkan.

Permainan merupakan sarana untuk mengembangkan sosialisasi anak-anak dalam mengenal lingkungan, dan orang lain disekitarnya. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, dengan ditunjang sarana dan prasarana untuk bermain, anak-anak mampu melalui tahap perkembangan sesuai dengan usianya. Selain itu juga, banyaknya kelompok bermain atau *play group* yang tersedia, memudahkan orang tua atau pengasuh dalam memfasilitasi anak untuk bermain bahkan anak-anak dapat dipantau perkembangannya.

4) Pengasuhan

Salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan perkembangan

psikososial anak adalah praktik pengasuhan anak. Keluarga adalah lingkungan yang pertama kali menerima kehadiran anak. Dalam mengasuh anaknya orang tua dipengaruhi oleh budaya yang ada di lingkungannya. Disamping itu, orang tua juga diwarnai oleh sikap-sikap tertentu didalam memelihara, membimbing, dan mengarahkan anak-anaknya. Sikap tersebut tercermin dalam pola pengasuhan kepada anaknya yang berbeda-beda, karena orang tua mempunyai pola pengasuhan tertentu. (ridha hidayat, 2021).

Pola pengasuhan atau perawatan anak sangat bergantung pada nilai-nilai yang dimiliki keluarga. Pada budaya timur seperti Indonesia, peran pengasuhan atau perawatan lebih banyak dipegang oleh istri atau ibu meskipun mendidik anak merupakan tanggung jawab bersama pada dasarnya tujuan utama pengasuhan adalah:

- 1) Mempertahankan kehidupan fisik anak dan meningkatkan kesehatannya.
- 2) Memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan sejalan dengan tahapan perkembangannya.
- 3) Mendorong peningkatan kemampuan berperilaku sesuai dengan nilai agama dan budaya yang diyakini.

3. Hubungan dengan anak lain

Hampir semua karakteristik aktivitas dan perilaku melibatkan anak lain. Melalui bersaing dan membandingkan diri

sendiri dengan anak lain, anak-anak dapat menilai kompetensi fisik, sosial, kognitif, dan bahasa, serta dapat memperoleh perasaan diri yang lebih realistis (Siska Dauwango et al., 2021).

Ada beberapa hubungan yang dijalin dengan anak lain, yaitu:

1) Hubungan dengan saudara kandung

Hubungan dengan saudara kandung meliputi membantu, berbagi, mengajar, berkelahi, dan bermain. Saudara kandung dapat bertindak sebagai pemberi dukungan emosional, rival, dan mitra komunikasi. (Fitriana et al., 2021)

2) Hubungan dengan teman sebaya

Pada saat anak-anak tumbuh dewasa, mereka semakin banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya yang seusia atau tingkat kematangannya hampir sama. Kelompok teman sebaya ini penting untuk menyediakan sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik mengenai kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya. (Melinda & Izzati, 2021)

4. Televisi

Banyak anak menghabiskan lebih banyak waktu di depan televisi daripada bercakap-cakap dengan orang tuanya. Televisi adalah salah satu media massa yang paling banyak mempengaruhi perilaku anak-anak. (Astarini et al., 2018).

Televisi dapat memiliki efek negatif pada anak-anak karena, televisi menjadikan anak-anak pembelajar pasif. Akan tetapi, televisi dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak, melalui program pendidikan yang akan diberikan pada anak.

5. Pendapatan orang tua

Merupakan faktor yang paling menentukan kuantitas dan kualitas perkembangan anak. Orang tua dengan pendapatan yang rendah berarti akan terbatas pula kebutuhan pokoknya untuk belajar. Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan perkembangan anak. Anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makan, minum, pakaian, perlindungan kesehatan, juga membutuhkan fasilitas belajar berkembangnya, sehingga pendapatan akan berpengaruh terhadap penyediaan gizi yang cukup, dimana kurangnya pendapatan akan menghambat aktivitas baik yang bersifat materialistik maupun non materialistik.

6. Orang tua

Di dalam pola asuh tersebut, interaksi (hubungan timbal balik) antara anak dengan orang tua akan tertata dengan baik. Disamping tersampainya keinginan anak kepada orang tua, interaksi yang kondusif juga akan membentuk akhlak dan moral sang anak melalui didikan yang positif, seperti anjuran, larangan

maupun pengendalian aktivitas anak. Lingkungan pengasuhan yang kondusif dibutuhkan untuk perkembangan anak.

7. Jumlah saudara

Keluarga yang mempunyai keluarga berukuran sedikit akan menunjukkan perilaku yang berbeda terhadap masing-masing anggota keluarga jika dibandingkan dengan keluarga yang berukuran besar. Hubungan antar saudara kandung merupakan interaksi total (fisik maupun komunikasi verbal dan nonverbal) dari dua atau lebih individu yang berasal dari orangtua biologis yang sama. Mencakup sikap, persepsi, keyakinan dan perasaan terhadap satu sama lain. Hal tersebut membentuk perkembangan psikososial anak.

8. Pendidikan orang tua

Merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku. Perilaku atau tindakan yang dihasilkan oleh pendidikan didasarkan pada pengetahuan dan kesadaran yang terbentuk melalui proses pembelajaran dan perilaku. Pendidikan Orangtua berkontribusi dalam perkembangan anak. Pada umumnya anak berusaha memahami dunia mereka. Anak masih belum bisa membedakan antara dunia khayalan dan kenyataan. Anak akan belajar dari lingkungan bagaimana memahami tindakan mereka yang berdampak dan anak membuat batasan-batasan untuk bisa beradaptasi dengan lingkungannya. (Baiti, 2020) tiga proses anak mengembangkan

kemampuan sosial dan emosi terutama dalam bersosialisasi meliputi :

- 1) Belajar bertingkah laku dengan cara dapat diterima masyarakat,
- 2) Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat
- 3) Mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individual lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

2.2.5 Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun

Banyak sebutan untuk anak usia 3-6 tahun ini. Beberapa nama diberikan untuk masa kini menurut (Irmayani et al., 2021) adalah : *Preschool age* yang menunjukkan bahwa harapan dan tekanan yang diharapkan pada masa kini sangat berbeda dari yang akan dialami saat anak masuk sekolah.

1. *Pregang age* anak mulai belajar pada hal-hal yang berkaitan dengan perilaku sosial.
2. *Exploratory age* memperlihatkan minat anak untuk bertanya apa saja yang ada disekitarnya.
3. *Imitative age* anak mulai mengikuti cara bicara atau perilaku apa saja yang ada disekitarnya.
4. *Creative age* memperlihatkan bahwa setiap anak tampak lebih kreatif.

Perkembangan inisiatif adalah perkembangan yang muncul dimana anak mulai mendengarkan kata hati, ketika akan melakukan sesuatu, anak belajar berfantasi dan hal ini menjadi dasar bagi anak

untuk menjadi kreatif, dan memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu. Sebaliknya perkembangan rasa bersalah adalah perasaan bersalah yang muncul ketika anak mengalami hambatan, tidak mampu atau gagal dalam melakukan sesuatu. (Weleri, 2022)

Anak usia pra sekolah mencoba untuk menjadi asertif selama berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Persetujuan dari orang lain akan meningkatkan inisiatif. Jika tindakan anak usia pra sekolah tidak diizinkan atau tidak mendapat persetujuan dari orang lain, maka akan timbul rasa bersalah (Viandari & Susilawati, 2019). Gangguan pada perkembangan tahap inisiatif dapat menyebabkan anak menjadi sulit belajar, pasif, kurang inisiatif, selalu takut mencoba hal yang baru, dan terkadang mempunyai masalah dalam bergaul dengan teman-temannya. Adanya permasalahan pada perkembangan tahap inisiatif dapat menyebabkan anak menjadi sulit belajar, pasif, kurang inisiatif, selalu takut mencoba hal yang baru, dan terkadang mempunyai masalah dalam bergaul dengan teman-temannya.

2.2.6 Kompetensi Psikososial Anak Usia Prasekolah

Menurut (Erlita & Abidin, 2021) anak usia pra sekolah memiliki perkembangan psikososial sebagai berikut:

1. Anak usia 3 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:
 - 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu
 - 2) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain
 - 3) Belajar berbagi mainan dengan teman sebaya

- 4) Tidak dapat berbagi tempat kerja
 - 5) Menunggu giliran
 - 6) Menyukai berpakaian
 - 7) Menyukai humor sederhana
 - 8) Menyukai permainan lantai
 - 9) Bangga pada sesuatu dibuat sendiri
 - 10) Membantu orang dewasa dengan aktivitas rumah
 - 11) Berperan sebagai orang dan obyek
2. Anak usia 4 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:
- 1) Masih melakukan permainan yang bersifat asosiatif tetapi mulai melakukan permainan kerjasama dan saling memberi dan menerima.
 - 2) Menunjukkan kesulitan berbagi tempat tetapi mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil.
 - 3) Lebih senang bermain dengan orang lain. Mulai menawarkan segala sesuatu kepada orang lain secara spontan.
 - 4) Menunjukkan kemarahan tetapi mulai memperbaiki tindakan agresif.
 - 5) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri.
 - 6) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan.

3. Anak usia 5 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:
 - 1) Menikmati permainan drama dengan anak-anak lain.
 - 2) Bekerjasama dengan baik.
 - 3) Memahami kekuatan penolakan terhadap orang lain.
 - 4) Menyukai orang lain dan dapat bertindak dengan cara hangat dan empati.
 - 5) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik.
 - 6) Dapat mengikuti permainan.
 - 7) Berpakaian dan makan dengan sedikit pengawasan.
 - 8) Memadankan dan memberikan nama pada 4 warna dasar.
4. Anak usia 6 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:
 - 1) Bermaksud menyenangkan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam kelompok keluarga.
 - 2) Melindungi saudara kandung atau teman bermain yang lebih muda.
 - 3) Bersemangat untuk berteman
 - 4) Memiliki keterampilan sosial untuk memberi menerima dan berbagi.
 - 5) Memiliki tingkah laku lebih mandiri.
 - 6) Mempelajari hubungan antar benda

2.2.7 Karakteristik Psikososial Anak Prasekolah

Menurut Erikson pada tahap inisiatif versus rasa bersalahanak menunjukkan karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki hubungan yang dekat dengan orang tua

2. Menguasai perasaan otonomi, dengan dukungan orangtua dalam imajinasi dan aktivitas, dan anak berupaya menguasai perasaan inisiatif
3. Mengembangkan perasaan bersalah ketika orang tua menjadikan anak merasa bahwa imajinasi dan aktivitasnya tidak dapat diterima.
4. Memiliki peran ansietas dan ketakutan ketika pemikiran dan aktivitasnya tidak sesuai dengan harapan orangtua (PH et al., 2019)

Sesuai dengan tugas perkembangannya anak usia 3-6 tahun memperlihatkan karakteristik perilaku (Janah & Diana, 2023) sebagai berikut :

1. Perilaku inisiatif
 - 1) Mengkhayal dan kreatif Anak usia pra sekolah memiliki imajinasi atau khayalan yang aktif dan kreatif. Imajinasi atau khayalan anak usia prasekolah terjadi ketika anak-anak sedang bermain.
 - 2) Berinisiatif dengan benda disekitarnya Bermain merupakan kegiatan anak yang utama. Ketika anak sudah mulai bosan dengan mainan yang dimilikinya anak berusaha untuk mendapatkan objek permainan yang baru. Untuk menemukan objek mainan yang baru, anak melihat di lingkungan sekitarnya apakah ada objek atau benda lain yang dapat digunakan untuk bermain.

- 3) Belajar keterampilan fisik baru Anak usia 3-6 tahun merupakan masa-masa dimana anak sedang aktif. Pemanfaatan gerak aktif ini memudahkan untuk belajar berbagai macam keterampilan, terutama keterampilan secara fisik. Keterampilan yang diberikan dapat diberikan ketika bermain dan keterampilan fisik baru lebih menggunakan kemampuan motorik kasar anak, seperti melompat, melempar, berdiri satu kaki (V. Anggraini, 2019).
- 4) Menikmati bermain dengan teman sebayanya Anak-anak sering berkumpul bersama untuk bermain. Saling menjalin hubungan satu sama lain, bertukar barang mainan yang mereka miliki. Anak-anak pra sekolah terlibat dalam permainan asosiatif, dimana anak terlibat dalam kegiatan yang terpisah, tetapi mereka masih dapat berinteraksi dengan bertukar mainan atau mengomentari perilaku anak-anak yang lain dan anak terlihat senang ketika bermain bersama teman- temannya
- 5) Mengetahui hal benar dan salah, mengikuti aturan Anak pra sekolah dapat mengetahui hal yang salah dan benar, karena pada masa ini anak sudah mulai mengikuti perintah, nasihat, aturan yang diberikan padanya.
- 6) Mengenal minimal 4 warna Perkembangan otak pada anak prasekolah terjadi sangat cepat berkaitan dengan hal

tersebut, dengan mengenalkan warnawarna dapat membantu untuk perkembangan otak sebagai penyerapan daya ingat anak. (Kesuma & Istiqomah, 2019)

- 7) Merangkai kata-kata dalam bentuk kalimat Perkembangan bahasa anak pra sekolah sudah mulai jelas, dan dapat dimengerti. Anak mulai mencoba kosakata baru yang didapatdari lingkungan sekitarnya,. Anak anak mulai menerapkan kata-kata yang didapatnya untuk berkomunikasi.(N. Anggraini, 2021)
- 8) Mampu mengerjakan pekerjaan sederhana Anak pra sekolah juga mulai dapat melakukan pekerjaan yang sederhana. Berkaitan dengan gerak aktif anak, dapat diajarkan untuk melakukan suatu pekerjaan yang sederhana, seperti mengajarkan anak untuk membereskan piring dan gelas yang telah dipergunakan, membereskan mainan yang telah digunakan (Rahayu et al., 2020).
- 9) Mengenal jenis kelamin Anak usia 3-6 tahun mulai diajarkan untuk mengetahui perbedaan jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin perlu dikenalkan sejak dini untuk menghindari kebingungan jenis kelamin (Harahap, 2019).

2. Perilaku bersalah

- 1) Tidak percaya diri, malu untuk tampil didepan umum. Pada masa usia pra sekolah, anak juga mengalami rasa tidak

percaya diri, malu untuk tampil. Jika anak tidak dibiasakan untuk tampil didepan umum, anak cenderung untuk menjadi pemalu dan tertutup.

2) Pesimis tidak memiliki cita-cita

Pesimis merupakan pandangan negatif terhadap suatu hal. Anak merasa tidak mampu melakukan hal yang sama dengan anak-anak lain, atau menjadi bingung ketikaditanya sesuatu, selain itu anak lebih sering menangis saat menghadapi permasalahan atau kesulitan kecil, menyerah lebih cepat saat dihadapkan pada tantangan baru, kurang tekun berusaha menyelesaikan sebuah permainan.

3) Takut salah menghadapi sesuatu

Rasa bersalah merupakan tahapan perkembangan psikosial anak usia 3-6 tahun. Pada saat yang sama anak-anak belajar bahwa untuk melakukan sesuatu harus mendapatkan persetujuan agar tujuan yang diinginkan tercapai. Namun, apabila tidak mendapatkan persetujuan, anak akan diliputi rasa bersalah dan ketakutan.

4) Sangat membatasi aktivitasnya.

Sehingga terkesan malas dan tidak mempunyai inisiatif. Berhubungan dengan rasa bersalah, pada saat anak diliputi rasa bersalah atau ketakutan karena hal yang diinginkan tidak mendapatkan persetujuan, anak menjadi membatasi aktivitasnya, sehingga anak terlihat tidak memiliki aktivitas.

5) Perilaku agresif

Perilaku agresif adalah perilaku bermusuhan yang ditujukan untuk melukai atau menyakiti. Para psikologi mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku yang ditujukan untuk menyakiti atau menghancurkan. Perilaku agresif secara verbal maupun fisik.

2.2.8 Masalah Perkembangan Psikososial

Masalah perkembangan psikososial anak usia prasekolah yaitu: (Agustia et al., 2021).

1. Kecemasan
2. Susah beradaptasi
3. Susah bersosialisasi
4. Susah berpisah dari orang tua
5. Sulit diatur
6. Perilaku agresif
7. Malas dan pasif

2.2.9 Alat Ukur Perkembangan Psikososial

Instrumen pengukuran perkembangan anak ada berbagai macam atau berbagai jenis instrumen, kuesioner KPSP kuesioner Pra Skrining Perkembangan, lalu instrument TTD dan Snellen E untuk TDL ialah Tes Daya Lihat dan Tes Daya Dengar. Cheklist M-CHAT adalah *Modified-Checklist for Autism in Toddlers*. Dan instrumen yang peneliti lakukan dengan kuesioner *Pediatric Symptom Checklist 17 (PSC-17)*, kuesioner skrining singkat berisi 17

pertanyaan yang membantu mengidentifikasi dan menilai perubahan dalam masalah emosi dan perilaku pada anak-anak. Manfaat dari PSC-17 adalah merupakan alat yang mudah digunakan secara luas, valid dan dapat diandalkan serta PSC-17 dapat membantu memenuhi berbagai kebutuhan penilaian terapeutik, penelitian dan administrasi dalam berbagai lingkup klinis, pendidikan ataupun kesehatan masyarakat. (Li et al., 2023).

2.3 Konsep Anak Prasekolah

2.3.1 Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak usia 3-6 tahun dimana pada masa ini anak telah mencapai kematangan dalam berbagai macam fungsi motorik dan di ikuti dengan perkembangan intelektual dan sosio emosional. Selain itu, imajinasi intelektual dan keinginan anak untuk mencari tahu dan bereksplorasi terhadap lingkungan juga merupakan ciri utama anak pada usia dini (Sugiyono, 2020). Anak merupakan individu yang unik dan bukan orang dewasa. Anak juga bukan merupakan harta atau kekayaan orang tua yang dapat dinilai secara sosial ekonomi, anak adalah individu yang bergantung pada orang dewasa dan lingkungannya, dimana dapat difasilitasi dalam memenuhi kebutuhan dasarnya dan untuk belajar mandiri. (Wulandari et al., 2021)

Anak prasekolah berada pada masa lima tahun pertama yang disebut the golden years, merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar

untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya. (Oktaviani et al., 2021) Pertumbuhan fisik anak secara langsung maupun tidak langsung akan menentukan keterampilannya dalam bergerak/bermain. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisiknya atau motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Ini semua akan bercermin dari pola penyusunan diri anak secara umum.

2.3.2 Pendidikan Anak Prasekolah

Anak usia Taman kanak-kanak termasuk dalam kelompok umum yaitu prasekolah. Pada usia 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu. Di taman kanak-kanak, anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, terutama dalam kosakata. Pada usia 5 tahun pada umumnya anak-anak baik secara fisik maupun kejiwaan sudah siap hal-hal yang semakin tidak sederhana dan berada pada waktu yang cukup lama disekolah. Menurut (Septiani et al., 2018) bahwa pada usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis membaca, dikte dengan belajar mengetik. Sambil belajar mengetik anak-anak belajar mengeja, menulis dan membaca. Usia taman kanak-kanak merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangan dan kepekaan belajar mereka kita dapat juga mengajarkan menulis, membaca dan

berhitung pada usia dini. Jadi adanya pendidikan prasekolah dan adanya tugas perkembangan yang diemban anak-anak, diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang selalu “dibungkus” dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi dan menarik. Bukan pendekatan pembelajaran yang penuh dengan tugas-tugas berat apalagi dengan tingkat pengetahuan, keterampilan dan pembiasaan yang tidak sederhana lagi seperti paksaan untuk membaca, menulis, berhitung yang melebihi kemampuan anak-anak.

2.3.3 Ciri-ciri Anak Prasekolah

Menurut (Iza Syahroni et al., 2021) mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada di TK meliputi aspek fisik, emosi, sosial dan kognitif anak, yaitu:

1. Ciri fisik anak prasekolah dalam penampilan maupun gerak-gerik prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. seperti memberikan kesempatan kepada anak untuk lari memanjat dan melompat.
2. Ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya sama

jenis kelaminnya. Tetapi kemudian berkembang sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda.

3. Ciri emosional anak prasekolah yaitu cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut, dan iri hati sering terjadi. Mereka sering kali mempeributkan perhatian guru.
4. Ciri kognitif anak prasekolah umumnya telah terampil dalam bahasa. Sebagai besar dari mereka senang bicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk bicara. Sebagian mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

2.3.4 Karakteristik Anak Prasekolah

Beberapa para ahli pendidikan dan psikologi memandang bahwa periode anak *preschool* memiliki ciri-ciri kepribadian yang unik dan memerlukan penanganan sebaik mungkin. Menurut (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019) periode anak *preschool* merupakan periode *sensitive* atau masa peka. Periode ini dipandang sebagai periode *sense of initiative* atau pada periode ini anak didorong untuk mengembangkan inisiatifnya seperti apa yang dirasakan, dilihat, didengar anak mempunyai keinginan untuk mengajukan pertanyaan.

Menurut (Setiawati et al., 2020) bahwa ciri khas anak *preschool* ditandai dengan: 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai reaksi sosial dengan benda- benda dan manusia yang sifatnya sederhana

dan primitif, 3) kesatuan jasmani dan rohani yang hampir- hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, dan 4) sikap hidup yang fisiognomis. Pada masa ini anak *preschool* mempunyai ciri yang sangat menonjol adalah rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu.

2.3.5 Perkembangan Anak Prasekolah

Menurut (N. A. Khasanah et al., 2022) aspek – aspek perkembangan pada anak prasekolah, antara lain :

1. Perkembangan emosi

Pada masa ini emosi anak prasekolah lebih detail, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Ciri emosional pada anak prasekolah lebih cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Anak-anak perlu bantuan dalam beradaptasi dengan lingkungan secara emosional agar dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya dan sehat secara fisik dan mental.

2. Perkembangan kognitif

Tahapan anak *preschool* termasuk dalam tahap praoperasional (3-6 tahun) yaitu kecepatan perkembangan anak bersifat kreatif, bebas dan fantastis. Pada tahap praoperasional anak-anak mengembangkan kemampuan belajar dengan menggunakan pemikirannya. Dalam tahapan ini anak-anak mampu menggunakan simbol-simbol termasuk bahasa, terpusat pada satu pemikiran atau gagasan, belum mampu mengingat

sesuatu dan anak bersifat egosentris.

3. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya dalam tahapan preschool. Pada motorik kasar anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, seperti mampu menendang bola, melompat dengan mengangkat kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang bergantian. Sedangkan, motorik halus sudah mampu menggambarkan sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menempel gambar dengan tepat, menggunting dengan sesuai pola, menggunakan alat tulis dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

4. Perkembangan Bahasa

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan tanggapan terhadap suara yang di dengar, berbicara, berkomunikasi bahkan menggunakan gerakan dan isyarat, dan mengikuti perintah yang diberikan.

1) Memahami Bahasa

- a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- b. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- c. Memahami aturan dalam suatu permainan
- d. Senang dan menghargai bacaan

2) Mengungkapkan Bahasa

- a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks

- b. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
- c. Berkomunikasi secara lisan
- d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
- e. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
- f. Melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan
- g. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

2.4 Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah

Apabila dalam penggunaan *gadget* tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak. (Yumarni, 2022) efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *gadget* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain *gadget* dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka

akan berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain *gadget*.

Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan *gadget* tersebut mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek perkembangan psikososial.(Ningsih, 2023)

Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.(Pratiwi et al., 2022)

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Imron (2019) tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan. Ini menjelaskan ketika anak- anak kecanduan atau ketergantungan pada *gadget*, tentunya mereka merasa *gadget* adalah bagian dari salah satu kehidupan mereka. Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan *gadget* mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga

menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex (PFC)*. (Elwalida et al., 2023).

Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem, 2019 perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH. Berdasarkan penelitian Setianingsih, 2020 Dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi *prefrontal korteks* yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.

2.5 Tabel Sintesis

Tabel 2.2 Tabulasi Sintesis Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Data
1	Syarifah Masthura, Muhammad Iqbal, Ananda SitiRenila	2018	Vol. 2 Nomor 1	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Perkembangan Psikososial AnakUsia Sekolah Di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh	D : <i>Analitik</i> melalui pendekatan <i>cross sectional</i> S : Seluruh anak SD Negeri 1 Kota Banda Aceh kelas IV, V dan VI yang berjumlah 288 orang. V : <i>Independent</i> (Penggunaan <i>gadget</i>) dan <i>Dependent</i> (perkembangan psikososial anak) I : - A : <i>uji chi-square</i>	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh pada tanggal 10 s/d 11 Januari 2017, maka disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh, dengan nilai $p=0,027$ ($p<0,05$).	<i>Google Scholar</i>
2	Firmawati. Nur Uyuun I. Biahomo	2021	-	Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia prasekolah di Tk Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo	D : <i>Deskriptif analitik</i> dengan pendekatan <i>cross sectional study</i> S : Seluruh orang tua murid di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo dengan usia4-6 tahun. sebanyak 100	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto	<i>Google Scholar</i>

					<p>siswa</p> <p>V : <i>Independent</i> (Penggunaan <i>gadget</i>) dan <i>Dependent</i> (Perkembangan Psikososial)</p> <p>I : -</p> <p>A : <i>uji chi-square</i></p>	<p>Kabupaten Gorontalo, maka dapat disimpulkan bahwa : Ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo dengan hasil p value= 0,003 yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (<i>Uji-Chisquare</i>).</p>	
3	K Irmayani, Sunarti, Rizqy Iftitah Alam	2021	Vol. 2 Nomor 1	<p>Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan <i>Gadget</i></p>	<p>D : metode <i>deskriptif</i></p> <p>S : Semua anak prasekolah umur 3-6 tahun di Dusun Wanua Tua Desa Sering Kabupaten Soppeng berjumlah 34 anak</p> <p>V : <i>Independent</i> (perkembangan psikososial) dan <i>Dependent</i> (ketergantungan <i>gadget</i>)</p> <p>I : <i>Smartphone Addiction Test dan Pediatric Symptom Checklist-17 (PSC-17)</i>.</p> <p>A : <i>Analisis univariat</i></p>	<p>Sebagian besar anak prasekolah di dusun Wanua Tua tidak mengalami ketergantungan <i>gadget</i> serta perkembangan psikososial anak prasekolah sebagian besar adalah baik. Berdasarkan tingkat ketergantungan <i>gadget</i>, persentase anak prasekolah yang memiliki perkembangan psikososial baik lebih banyak dari pada anak yang memiliki perkembangan psikososial</p>	<p><i>Google Scholar</i></p>

						kurang pada kategori tidak ketergantungan <i>gadget</i> serta ketergantungan <i>gadget</i> ringan. Sementara 2 anak yang ketergantungan <i>gadget</i> sedang memiliki perkembangan psikososial kurang.	
4	Silvie Anastasya Ginting, Fransiska Farah	2022	Vol. 1 Nomor 1	Hubungan Durasi Bermain Gawai dengan Psikososial Anak SD Regina Pacis Tanjungpandan Selama Pandemi COVID-19	<p>D : <i>CrossSectional</i></p> <p>S : Penelitian ini adalah 100 (n=100) anak, dengan perhitungan sampel didapatkan minimal sampel yang dikumpulkan adalah 96 anak</p> <p>V : <i>Independent</i> (durasi bermain gawai) dan <i>Dependent</i> (psikososial anak)</p> <p>I : Kuesioner Strengths and Difficulties Questionnaire, kuesioner kuesioner kekuatan dan kesulitan (SDQ) dan kuesioner screentime</p> <p>A : <i>Komparatif</i></p>	Durasi bermain gawai meningkatkan risiko terhadap masalah kemampuan psikososial dibandingkan dengan anak dengan durasi bermain gawai yang cukup dengan nilai PR = 1,607, dari hasil uji statistika dengan Fisher's exact test terdapat hubungan yang tidak signifikan antara durasi bermain gawai dengan kemampuan psikososial anak usia 6-9 tahun di SD Regina Pacis Tanjungpandan dengan nilai p	<i>Google Scholar</i>

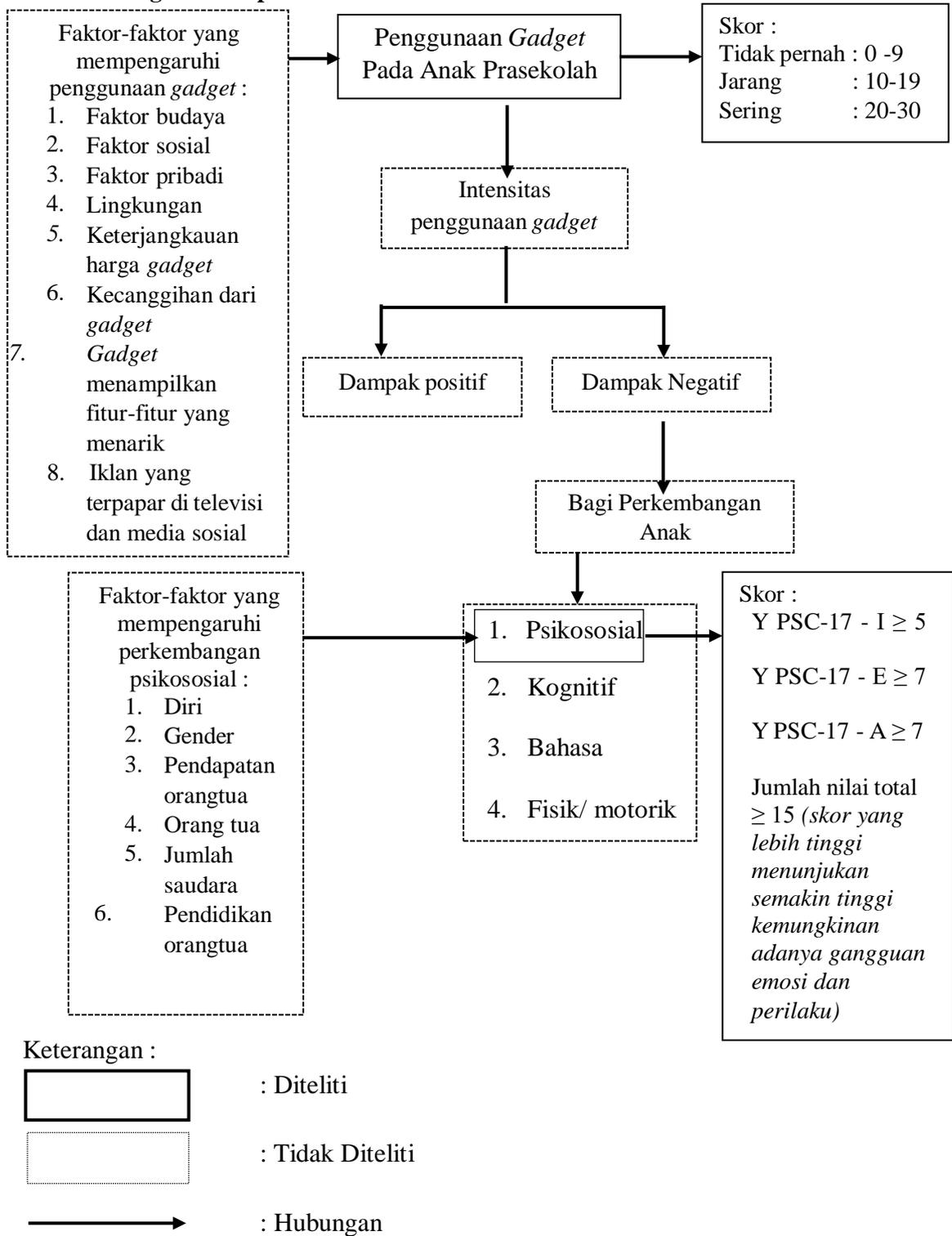
						adalah 1.	
5	Wawan Adi Saputra Samsul , Sunarti , K Akbar Asfar	2020	Vol. 1 Nomor 2	Kebiasaan Penggunaan <i>Gadget</i> Dini dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Usia Sekolah	D:CrossSectional S:sampelsebanyak65responden V:Independent(penggunaangadget) dan Dependent (perkembangan psikososial) I: - A:ujichisquare	Hasil penelitian ini dilakukan di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan dengan menggunakan rancangan penelitian crossectional untuk melihat adanya hubungan penggunaan <i>gadget</i> dini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan. Penelitian ini dilakukan selama 25 hari mulai dari tanggal 5 agustus – 1 september 2020 di SDN Goto Kota Tidore. Hasil penelitian ini didapatkan melalui uji chi square. Dimana sampel yang diperoleh sebanyak 65 siswa(i). Data yang didapatkan akan di olah dan di uji chi square dengan bantuan	<i>Google Scholar</i>

						komputerisasi yang sesuai dengan nilai kemaknaan $\alpha = 0,05$ berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan maka dapat di peroleh karakteristik responden (analisis univariat) dan melihat hubungan variabel Independent dan dependen (analisis bivariat).	
--	--	--	--	--	--	--	--

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep



Bagan 3.1 Kerangka Konseptual Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023”

3.2 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari pertanyaan penelitian. Biasanya hipotesis ini dirumuskan dalam bentuk hubungan antara dua variable. (Yam & Taufik, 2021)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya Hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis dan Desain penelitian

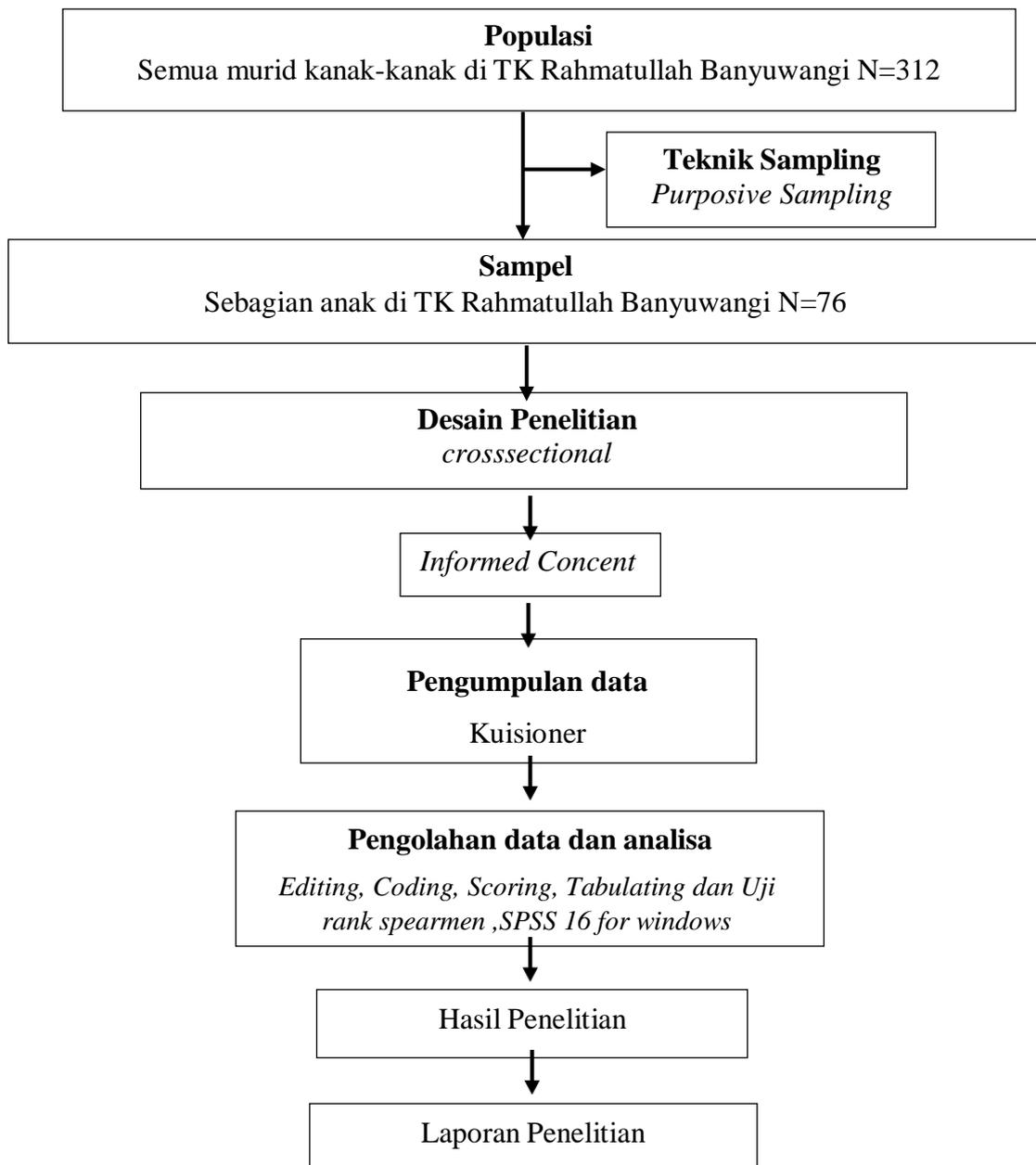
Jenis penelitian adalah strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah berperan sebagai pedoman atau penentuan peneliti atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Efrem Jelahun, 2019)

Jenis penelitian yang digunakan peneliti ini adalah “study korelasi (*Correlation study*)” yaitu jenis penelitian atau penelaahan hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok subyek. Hal ini bertujuan mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel (Anjani et al., 2021)

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian *cross sectional* merupakan jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel *independen* dan *dependen* hanya satu kali pada suatu saat. Variabel dinilai secara simultan pada satu saat, jadi tidak ada tindak lanjut. (Abduh et al., 2022). Pada penelitian ini akan menganalisis Hubungan Penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

4.2 Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan bagan kerja terhadap rancangan kegiatan penelitian yang akan dilakukan (Nursalam, 2020).



Bagan 4.1 Kerangka Kerja Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi tahun 2023.

4.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

4.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian atau subjek yang diteliti (Abduh et al., 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Anak-anak di TK Rahmatullah Banyuwangi yang berjumlah 312 Anak-anak.

4.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili populasi. (Suryani et al., 2023). Setelah diketahui jumlah populasi Anak-anak di TK Rahmatullah Banyuwangi sebanyak 312 Anak, maka dalam menentukan besar sampel pada penelitian ini.

Rumus penentuan besar sampel :

$$n = \frac{N}{1 + N (\alpha)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

α = Tingkat Kebebasan minimal (0,1)

Jumlah sampel yang diambil adalah:

Diketahui N = 312 Orang

Maka:

$$n = \frac{N}{1 + N (\alpha)^2}$$

$$n = \frac{312}{1 + 312 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{312}{1 + 312 (0,01)}$$

$$n = \frac{312}{1 + 3,12}$$

$$n = \frac{312}{4,12}$$

$n = 75,7$ Dibulatkan menjadi 76 Anak

4.3.3 Teknik Sampling Penelitian

Sampling adalah proses penyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian. (Suryani et al., 2023)

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah dengan cara teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti. (Sugiono 2016 dalam Fakhri, 2021).

1. Kriteria Inklusi

Kriteria *inklusi* adalah karakteristik maupun subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti. (Oktaviyanti et al., n.d.)

Kriteria *inklusi* dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Anak yang terdata di TK Rahmatullah Banyuwangi
 - 2) Orangtua yang bersedia menjadi responden
 - 3) Anak yang tinggal bersama orangtua
 - 4) Anak usia 3-6 tahun
2. Kriteria *eksklusi*

Kriteria *eksklusi* dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Orangtua yang tidak kooperatif

4.4 Identifikasi Variabel

Jenis variabel diklasifikasikan menjadi bermacam-macam tipe untuk menjelaskan penggunaannya dalam penelitian. Macam-macam tipe variabel meliputi variabel *independen*, *dependen*, moderator, perancu dan control. (Sugiono 2016 dalam Fakhri, 2021)

Variabel dalam penelitian ini adalah :

4.4.1 Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel *independen* (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan mempengaruhi variabel lain. (Purwanto, 2019) variabel *independen* penelitian ini adalah penggunaan *gadget*.

4.4.2 Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel *dependen* adalah (terikat), yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel *independen*.(Sugiono 2016 dalam Fakhri, 2021) variabel *dependen* penelitian ini adalah Perkembangan Psikososial.

4.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati sesuatu yang didefinisikan tersebut. Karakteristik yang dapat diamati (ukur)itulah yang merupakan kunci definisi operasional. (Suryani et al., 2023)

Tabel 4.1 Definisi Operasional *Independen* dan *Dependen*

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel <i>Independen</i> : penggunaan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> adalah penggunaan telepon genggam yang memiliki fitur atau kemampuan tingkat tinggi, penggunaan <i>gadget</i> sendiri kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media <i>gadget</i> sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel dan berkualitas.	Menilai penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia prasekolah : 1. Intensitas 2. Mementingkan diri sendiri 3. Pembangkangan 4. Berselisih 5. Kerjasama 6. Agresi	Kuesioner penggunaan <i>gadget</i>	Ordinal	Interprestasi Total : 0-9 : Tidak pernah 10-19 : Jarang 20-30 : Sering
Variabel <i>Dependen</i> : Perkembangan Psikososial anak usia Prasekolah	Perubahan yang dialami oleh anak secara terus menerus menuju kemandirian dengan berinteraksi di lingkungan	1. Subskala Internalisasi a. Merasa sedih b. Putus asa c. Memandang rendah diri sendiri d. Tampak murung e. Mencemaskan banyak hal 2. Subskala Eksternalisasi a. Menolak/tidak suka berbagi	Kuesioner Pediatric Symptom Checklist 17 (PSC 17)	Ordinal	Interprestasi : Y PSC-17 - I \geq 5 Y PSC-17 - E \geq 7 Y PSC-17 - A \geq 7 Jumlah nilai total \geq 15 (<i>skor yang lebih tinggi menunjukkan semakin tinggi kemungkinan adanya gangguan</i>)

		<ul style="list-style-type: none"> b. Tidak memahami perasaan orang lain c. Bertengkar dengan anak lain d. Menyalahkan orang lain e. Tidak menaati peraturan f. Mengganggu anak lain g. Mengambil barang orang lain 			<i>Emosi dan perilaku)</i>
		<ul style="list-style-type: none"> 3. Subskala attention/perhatian <ul style="list-style-type: none"> a. Gelisah b. Banyak melamun c. Susah berkonsentrasi d. Bertindak tanpa berpikir e. Mudah teralihkan 			

4.6 Pengumpulan dan Pengolahan data

4.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitiannya yaitu alat yang digunakan dalam pengumpulan data sesuai dengan macam dan tujuan penelitian (Nursalam 2020). Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner penggunaan *gadget* pada anak dan perkembangan psikososial pada anak.

1. Instrumen Penggunaan *gadget* pada anak

Penelitian ini menggunakan instrumen yang digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget* pada anak adalah lembar

penggunaan *gadget* pada anak. Kuesioner penggunaan *gadget* pada anak ini telah di uji validasi dan reabilitas oleh Ririn Prastia Agustin (2019)

Uji yang digunakan *Cronbach Alpha* yaitu metode yang digunakan untuk menguji kelayakan terhadap seluruh skala yang digunakan dalam penelitian. Diketahui bahwa nilai Cronbach Alpha yang diperoleh lebih besar dari 0,6, sehingga dapat di simpulkan bahwa item-item pertanyaan tersebut telah reliabel dan dapat digunakan penelitian selanjutnya.

2. Instrumen perkembangan psikososial anak prasekolah

Instrumen pengukuran perkembangan psikososial anak adalah menggunakan instrumen *Pediatric Symptom Checklist 17* (PSC-17) adalah kuesioner skrining singkat berisi 17 pertanyaan yang membantu mengidentifikasi dan menilai perubahan dalam masalah emosi dan perilaku pada anak-anak. instrument dalam penelitian ini adalah instrumen yang memiliki fungsi sebagai alat skrining psikososial yaitu *Pediatric Symptom Checklist 17*, dalam Instrumen PSC tersebut telah dikelompokan pertanyaan menjadi 3 subskala, yaitu terdiri dari subskala internalisasi, eksternalisasi dan subskala perhatian, setiap subskala dirancang untuk mengenali masalah kognitif, emosional dan perilaku. Semua item pertanyaan dinilai menjadi “Tidak pernah” dengan nilai 0, “Kadang-kadang” dengan nilai 1, dan “Sering dengan nilai 2” sementara beberapa pertanyaan yang tidak dijawab

boleh diabaikan atau diberi nilai 0 tetapi apabila terdapat lebih dari 4 pertanyaan tidak terjawab maka instrument PSC ini menjadi tidak valid, usia dibawah 6 tahun direkomendasikan menggunakan PSC-17.

4.6.2 Waktu dan Tempat penelitian

1. Waktu penelitian

Dimulai bulan september 2023

2. Tempat penelitian

Ini akan di lakukan di TK Rahmatullah Banyuwangi.

4.6.3 Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan oleh peneliti dengan cara pengumpulan kuesioner. Data dari masing-masing responden dikumpulkan dan dikelompokkan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi.

Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pengukuran menggunakan kuesioner pada responden. Langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta surat studi pendahuluan penelitian dari Institusi STIKes Banyuwangi yang kemudian diberikan kepada Kepala sekolah TK Rahmatullah Banyuwangi.
2. Peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah TK Rahmatullah Banyuwangi terkait dengan permohonan ijin

mengambil data awal dan ijin penelitian.

3. Peneliti memberikan surat permohonan data awal di TK Rahmatullah Banyuwangi dan di berikan surat balasan yang kemudian diserahkan ke Institusi STIKes Banyuwangi.
4. Peneliti memberikan kuesioner kepada beberapa responden yaitu orangtua anak di TK Rahmatullah Banyuwangi.
5. Peneliti mengolah dan merekap hasil penelitian tersebut.

4.6.4 Analisa Data

Analisa data adalah bagian yang penting untuk mencapai tujuan pokok penelitian, yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang mengungkapkan fenomena (Nursalam 2020). Sebelum melakukan Analisa data, secara berurutan data yang berhasil dikumpulkan akan mengalami proses *editing*, *coding*, *scoring*, dan *tabulating*.

1. *Editing*

Proses penyuntingan hasil wawancara atau angket yang telah di dapat oleh peneliti selama proses penelitian.

2. *Coding*

Pemberian kode pada data yang didapat selama proses penelitian yaitu dengan mengubah data dari bentuk kalimat menjadi angka.

1) Penggunaan *gadget* pada anak

Tidak pernah 0

Jarang 1

Sering	2
--------	---

2) Perkembangan psikososial

Tidak pernah	0
--------------	---

Kadang-kadang	1
---------------	---

Sering	2
--------	---

3. *Scoring*

Tahap ini dilakukan setelah ditetapkan kode jawaban dan hasil observasi, sehingga setiap jawaban responden atau hasil obaservasi dapat diberikan skor. (Purwanto, 2019)

1) Penggunaan *gadget*

Tidak pernah	: 0-9
--------------	-------

Jarang	: 10-19
--------	---------

Sering	: 20-30
--------	---------

2) Perkembangan psikososial anak

Y PSC-17 – Internalisasi ≥ 5

Y PSC-17 – Attention/perhatian ≥ 7

Y PSC – 17 – Eksternalisasi ≥ 7

4. *Tabulating*

Tabulasi merupakan penyajian data dalam bentuk table yang terdiri dari beberapa baris dan beberapa kolom. Tabel dapat digunakan untuk memaparkan sekaligus beberapa variabel hasil observasi, *survey* atau penelitian hingga data mudah dibaca dan dimengerti. (Nursalam 2020).

4.6.5 Pengolahan data

Dari data yang telah terkumpul, dilakukan analisis atas hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak prasekolah di TK Rahmatullah dengan menggunakan uji *rank spearmen*. Peneliti menggunakan uji *rank spearmen* karena data yang digunakan pada variabel bebas dan pada variabel terikat ordinal-ordinal. Bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel tergantung pada hasil uji normalitas.

1. Analisa Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variable penelitian. Bentuk analisis univariat bergantung dari jenis datanya. Untuk data numerik digunakan nilai mean atau rata-rata, median dan standar deviasi. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari tiap variabel (Notoadmojo, 2018).

2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang saling berhubungan berkorelasi (Notoatmodjo, 2018). Data penelitian ini dikelompokkan dan ditabulasi berdasarkan variabel yang diteliti, untuk mengetahui hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial. Dan dalam penelitian ini pun terdapat rumus nya yaitu sebagai berikut :

No.	Nama Responden	Penggunaan Gadget (X1)	Perkembangan Psikososial (X2)	Rank Penggunaan Gadget (X1)	Rank Perkembangan Psikososial (X2)	B ²
Jumlah						

Adapun menurut Sugiyono (2011), dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji korelasi spearman adalah:

- a. Jika nilai sig. < 0.05 maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan
- b. Sebaliknya, jika nilai sig. > 0,05 maka, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan.

Sedangkan untuk kriteria tingkat hubungan koefisien korelasi antara variabel berkisar antara $\pm 0,00$ sampai $\pm 1,00$ tanda (+) adalah positif dan tanda (-) adalah negatif. Adapun kriteria penafsirannya adalah:

- b. 0,00 sampai 0,20 artinya hampir tidak ada korelasi
- c. 0,21 sampai 0,40 artinya korelasi rendah
- d. 0,41 sampai 0,60 artinya korelasi sedang
- e. 0,61 sampai 0,80 artinya korelasi tinggi
- f. 0,81 sampai 1,00 artinya korelasi sempurna.

4.7 Etika penelitian

Dalam melakukan penelitian ini perlu mengajukan izin kepada kepala sekolah TK Rahmatullah Banyuwangi untuk mendapatkan persetujuan mulai dari izin studi pendahuluan, observasi kegiatan, dan observasi lapangan. Setelah izin disetujui dengan menyerahkan surat keterangan pemberian izin untuk melakukan studi pendahuluan, dan setelah disetujui peneliti melakukan observasi kepada subjek yang diteliti dengan menekankan pada permasalahan etika.

1. *Informed consent*

Informed consent adalah informasi yang harus diberikan pada subyek secara lengkap tentang tujuan peneliti yang akan dilaksanakan dan mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden

- 1) Sebelum melakukan penelitian telah mendapat izin dari responden.
- 2) Bila bersedia menjadi responden penelitian harus ada bukti persetujuan yaitu tanda tangan.
- 3) Bila responden tidak bersedia menjadi subyek penelitian, peneliti tidak boleh memaksa.

2. Tanpa nama (*Anonimity*)

Subjek tidak perlu mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data cukup menulis nomor atau kode saja untuk menjamin kerahasiaan identitasnya. Apabila sifat peneliti memang menuntut untuk mengetahui identitas subjek, ia harus memperoleh persetujuan terlebih dahulu serta mengambil langkah-langkah dalam

menjaga kerahasiaan dan melindungi jawaban tersebut

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Kerahasiaan adalah etika dalam suatu penelitian dimana dilakukan dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

4. *Veracity* (kejujuran)

Jujur saat pengumpulan data, metode, prosedur penelitian hingga publikasi hasil. Jujur pada kekurangan atau kegagalan proses penelitian. Tidak mengakui pekerjaan yang bukan pekerjaannya.

5. *Non maleficence* (tidak merugikan)

Nonmaleficence adalah suatu prinsip yang mempunyai arti bahwa setiap tindakan yang dilakukan seseorang tidak menimbulkan kerugian secara fisik maupun mental.

6. *Respect for person* (menghormati harkat dan martabat manusia)

Menghormati atau menghargai orang ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu peneliti harus mempertimbangkan secara mendalam terhadap kemungkinan bahaya dan penyalahgunaan penelitian dan melakukan perlindungan kepada responden yang rentan terhadap bahaya penelitian.

7. *Justice* (keadilan bagi seluruh objek penelitian)

Justice adalah suatu bentuk terapi adil terhadap orang lain yang menjunjung tinggi prinsip moral, legal dan kemanusiaan. Prinsip keadilan juga ditetapkan pada Pancasila negara Indonesia pada sila ke 5 yakni keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

8. *Beneficence* (memaksimalkan manfaat dan meminimalkan resiko)

Keharusan secara etik untuk mengusahakan manfaat sebesar-besarnya dan memperkecil kerugian atau resiko bagi subjek dan memperkecil kesalahan penelitian. Dalam hal ini penelitian harus dilakukan dengan tepat dan akurat, serta responden terjaga keselamatan dan kesehatannya (Nursalam 2020).

4.8 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Rahmatullah Banyuwangi adalah adalah waktu responden yang sangat terbatas karena mayoritas orang tua anak di TK Rahmatullah Banyuwangi adalah pekerja