

DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH: *LITERATUR REVIEW*

Dinda Puput Oktafia¹, Noor Yunida Triana², Roro Lintang Suryani³

^{1,2,3} *Universitas Harapan Bangsa*

E-mail: puputdinda582@gmail.com

Abstract

Background: Gadget is one of the media tools used to carry out a social interaction, especially social contact and communication. The use of gadget media in children aged 5 years in Indonesia was 38% in 2011, and increased to 72% in 2013, in 2015 there was an increase to 80%. The incidence of developmental problems in children in Indonesia is between 13-18%. Preschool children have social emotional problems that negatively affect their personal social development and school readiness. Objective: This study aims to determine the relationship between the duration of the use of gadgets with personal social in preschool age children. Methods: The sources for conducting this literature review include a systematic search study of computerized databases from (academic search research, google scholar, BMJ, Pubmed totaling 12 journals with the period 2016-2020). Results: Children who use gadgets for 1 hour will have an influence on the child's personal social. Conclusion: Based on the results of the literature review, the following conclusions were drawn: 1. Preschoolers start from 4 to 6 years of age. 2. Respondents are dominated by girls. 3. The duration of using the gadget is not 1 to 2 hours / day. 4. The duration of using gadgets 1 to 2 hours / day has an impact on the personal social of pre-school children.

Keywords: Duration of gadget use, personal social, preschool, age children.

Abstrak

Latar belakang: *Gadget* salah satu alat media yang digunakan untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya yaitu melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi. Penggunaan media *gadget* pada anak yang berusia 5 tahun di Indonesia sejumlah 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan menjadi 80%. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak yang terjadi di Indonesia antara 13-18%. Anak prasekolah mempunyai masalah sosial emosional yang berpengaruh negatif terhadap perkembangan personal sosial dan kesiapan sekolahnya. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan personal sosial pada anak usia prasekolah. Metode: Sumber untuk melakukan tinjauan *literatur* ini meliputi studi pencarian sistematis database terkomputerisasi dari (*academic search research, google scholar, BMJ, Pubmed* berjumlah 12 jurnal dengan periode 2016-2020). Hasil: Anak yang menggunakan *gadget* ≥ 1 jam akan memberikan pengaruh pada personal sosial anak. Kesimpulan: Berdasarkan hasil *literature review*, didapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1. Anak usia prasekolah dimulai dari usia 4 hingga 6 tahun. 2. Responden didominasi anak perempuan. 3. Durasi penggunaan *gadget* tidak ≥ 1 hingga 2 jam/hari. 4. Durasi penggunaan *gadget* ≥ 1 hingga 2 jam/hari berdampak pada personal sosial anak pra sekolah.

Kata kunci: Durasi penggunaan *gadget*, personal sosial, anak usia prasekolah.

PENDAHULUAN

Perkembangan jaringan internet yang sangat cepat membuat pengguna *gadget* atau *smartphone* juga mengalami peningkatan. Jaringan 4G *Long Term Evolution* (LTE) memiliki kemampuan mentransfer data secara cepat sehingga dapat memberi kemudahan kepada para pengguna *smartphone* dalam memperoleh kenyamanan dalam ber-internet (Sujianti, 2018). Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah negara Cina, India, dan Amerika (Suharno, 2018). Survey yang dilakukan The Asian Insight (2014), menunjukkan bahwa 67 persen anak berusia 3 hingga 8 tahun sudah mulai menggunakan *gadget* yang dimiliki oleh orang tuanya, 18 persen menggunakan *gadget* yang dimiliki saudara dan 14 persen menggunakan *gadget* milik pribadi.

Banyaknya jumlah pengguna *gadget* yang termasuk dalam golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* mayoritas menggunakan *gadget* guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online. Ada juga survei lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia *Hottest Insight* pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40 persen anak di Indonesia sudah tahu menau tentang teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user* (Suharno, 2018).

Pengenalan *gadget* pada anak-anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan

perkembangan yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai *problem* sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (Sari, 2018). Penggunaan *gadget* pada anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai 38 persen di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72 persen di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80 persen pada tahun 2015. Kebanyakan anak memakai *gadget* untuk bermain, 23 persen orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun mengatakan jika anak mereka suka bermain *gadget*, sedangkan 82 persen orang tua menyampaikan jika mereka *online* setidaknya sekali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) mendapatkan data bahwa mayoritas orang tua 94 persen mengatakan jika anak mereka terbiasa memakai *smartphone* untuk bermain *game online*, 63 persen anak dapat menggunakan waktu maksimal 30 menit dalam sekali bermain *game*, sedangkan 15 persen orang tua mengatakan jika anak mereka dapat bermain *game* selama 30-60 menit dan selebihnya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* > 1 jam (Sujianti, 2018). Kebiasaan menggunakan *gadget* dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap acuh pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temanya bahkan tersaingkan di lingkungan sekitar (Fadlilah and

Krisnanto, 2019). Penggunaan *gadget* mempunyai dampak yang negatif, dampak negatif yang muncul adalah mudah seseorang dalam mendapatkan berbagai macam informasi dari bermacam media informasi dan teknologi sehingga menjadikan anak menjadi malas bergerak dan melakukan berbagai macam aktivitas. Pernyataan ini tentunya berpengaruh tidak baik terhadap kesehatan maupun perkembangan pada anak (Fadlilah dan Krisnanto, 2019).

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penting bagi kita mengetahui bagaimana hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial pada anak prasekolah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *melalui literatur review*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini membahas mengenai suatu rencana dalam pencarian jurnal yang dijadikan sumber dalam *literatur review*, pertanyaan yang dipakai dalam melakukan *review* jurnal yang disesuaikan dengan format PICO, kata kunci pencarian jurnal dan batasan pengambilan jurnal. Pencarian artikel publikasi dilakukan dengan menggunakan databased pencarian jurnal antara lain google scholar, Biomed Journal dan Proquest.

Peneliti menuliskan kata kunci yang sesuai dengan judul penulisan dan melakukan penelusuran artikel berdasar *advance search* dan penambahan notasi seperti “*and, or not, and not*”. Kata kunci yang penulis masukkan adalah “durasi penggunaan *gadget*” DAN “personal sosial pada anak usia prasekolah” ATAU “hubungan antara durasi penggunaan

gadget dengan personal sosial pada anak usia prasekolah”. Pencarian jurnal internasional dengan mengetik kata kunci “*Duration of use of the gadget*” OR “*The relationship between the duration of gadget use and social personal in preschool children*”.

Peneliti melakukan pencarian literature pada bulan Oktober hingga Desember 2020 dengan memasukkan kata kunci, dan didapatkan 8.910 jurnal. Peneliti menspesifikkan dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi yang ada pada studi *literatur* ini adalah jurnal internasional dan nasional dari data base yang berbeda, berkaitan dengan variabel penelitian yaitu penggunaan *gadget* pada anak prasekolah, merupakan artikel *original* dengan metode komparatif, menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris terbit pada tahun 2016 hingga 2020. Hasil didapatkan 1.260 jurnal. Peneliti mempersempit lagi dengan artikel yang terbit pada 5 tahun terakhir yaitu dari tahun 2016 hingga 2020 dan didapatkan 24 jurnal. Hasil artikel yang didapatkan terlihat terdapat 12 artikel yang lengkap. Penulis menggunakan original artikel dengan desain cross-sectional, kuantitatif dengan metode komparatif. Setiap pertanyaan telah mengikuti format PICO yaitu dimana setiap pertanyaan terdapat problem atau populasi atau pasien (P), implementasi atau intervensi (I), kontrol atau intervensi pembandingan (C), dan waktu atau time (T).

Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel *dependen* (terikat) yaitu stres akademik yang dikaji berdasarkan usia, jenis kelamin, jabatan dan status tempat tinggal.

Pengambilan data dilakukan dengan instrumen kuesioner, dimana variabel stress akademik diukur dengan kuesioner berjumlah 20 soal. Analisa data dilakukan dengan analisis univariat (distribusi frekuensi) untuk menjelaskan karakteristik dan hasil dari masing-masing variabel.

HASIL

Karakteristik Responden

Anak usia prasekolah yang berada dalam beberapa penelitian tersebut berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Pada usia ini, anak akan membangun kontrol sistem tubuh untuk melakukan aktivitas keseharian dan fase anak memulai kreativitas dan produktitas (Noorlaila, 2010). Anak yang berada pada usia prasekolah memiliki aspek fisik, emosi, sosial dan kognitif yang sangat aktif serta memiliki penguasaan terhadap dirinya. Anak usia prasekolah akan lebih berekspresif terhadap emosinya, dan sebagian besar mereka akan senang berbicara sesuai dengan kelompoknya (Patnomodwo, 2010).

Beberapa penelitian yang didapatkan dari artikel hasil pencarian mayoritas, responden dinominasi berjenis kelamin perempuan. Penelitian menunjukkan bahwa anak perempuan lebih sering memakai *gadget* sebesar 46,1% (Putri, Utami, dan Lestari, 2020). Hal ini berhubungan dengan adanya kecenderungan perempuan yang lebih ekspresif, simpatik, memelihara kooperatif, mandiri dan senang membantu sehingga perempuan cenderung menggunakan *gadget* untuk curhat, atau bermain dengan teman sebayanya (Frahadini, Astuti dan Atmaja, 2018).

Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* tidak terbatas umur dan tidak terkecuali pada anak-anak. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rideout (2013) menjelaskan jika anak usia 2 hingga 4 tahun menggunakan *gadget* selama waktu 1 jam 58 menit perhari dan untuk anak usia 5 hingga 8 tahun dapat menghabiskan waktu selama 2 jam 21 menit perhari untuk menggunakan *gadget*. Anak yang menggunakan *gadget* terlalu sering akan memberikan dampak buruk seperti menjadi tertutup, memiliki gangguan tidur, sukamenyendiri, hingga tekanan *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Widiawati (2011) menggambarkan bahwa anak usia prasekolah usia 3 hingga 6 tahun tidak asing dengan *gadget*. Mayoritas semua orang tua mengatakan bahwa anak-anak mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game* (Delima, Arianti, dan Pramudyawardani, 2015).

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak prasekolah akan menimbulkan berbagai dampak. Anak yang menggunakan *gadget* akan beresiko untuk kurang gerak dan membatasi aktivitas fisik sehingga menyebabkan obesitas (Yudiningrum, 2011). *American Academy of Pediatric (AAP)* (2001) merekomendasikan bahwa penggunaan *gadget* pada anak kurang dari 1 sampai 2 jam per hari. Anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi kemungkinan memiliki 2,1 kali lebih besar mengalami obesitas. Risiko obesitas akan meningkat 1,57 kali dan risiko *overweight* akan meningkat 1,43 kali pada anak prasekolah yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari (Tanjung, Huriyati, Ismail,

2017).

Personal Sosial Anak Usia Prasekolah

Perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akan mudah diamati dengan anak yang baru belajar berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Perkembangan sosial pada anak terdiri dari *self-help general (SHG)*, *self-help eating (SHE)*, *self-help dressing (SHD)*, *self-help direction (SD)*, *occupation (o)*, *communication (c)*, *locomotion (L)* dan *socialization*. Perkembangan personal sosial pada anak yang baik akan membantu anak berhubungan sosial yang baik dengan masyarakat dan mandiri.

Personal sosial yang kurang baik pada anak prasekolah akan membuat anak menjadi lebih temperamental, mudah marah, berantem, menantang, berebut dan mudah menangis (Maulana, 2011). Kebutuhan personal sosial akan dipengaruhi secara langsung oleh pola asuh dari orang tua dan keluarga (Srihartini, 2010). Peningkatan perkembangan personal sosial dilakukan dengan meningkatkan faktor stimulasi pada anak seperti membiarkan anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain dan lingkungan (Yuniarti, 2010).

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil analisis jurnal didapatkan bahwa pada tahun 2018 didapatkan terdapat penelitian yang dilakukan oleh Triastutik, Vitrianingsih, Suharno, dan Heni dalam penelitiannya melakukan pengamatan tentang durasi penggunaan gadget. Penelitian lain

dilakukan oleh Siti, Sulistiawati, Sari, Ishariani yang melakukan penelitian tentang penggunaan gadget oleh anak sedangkan pada tahun 2020 didapatkan bahwa yang melakukan penelitian yang sama terdapat 3 jurnal yaitu Serlan, Putri dan Roopadewi yang melakukan penelitian tentang durasi/ lama menggunakan gadget.

Dampak penggunaan *smarthpone* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Dari tinjauan oleh Heni, muhajid (2018) menyatakan hasil data bahwa penggunaan *smartphone* dengan presentase sering akan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (62,5 persen) lebih banyak dan yang mendapatkan perkembangan sesuai (37,5 persen), adapun *smartphone* dengan presentase jarang akan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (11,1 persen) lebih rendah dan yang mendapatkan perkembangan sesuai (88,9 persen). Hasil perhitungan *chi square* dinyatakan adanya pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Utami, Lestari (2020) menunjukan separuh (46,1 persen) anak bermain *gadget* \leq 1 jam ada sebanyak 20, (37,7 persen) anak bermain *gadget* dengan durasi \geq 1 jam, 33 (63,3 persen) anak bermain *gadget* \leq 1 jam, dan sebanyak 24 anak dari 33 responden menggunakan *smartphone* lebih dari 1 jam. Hasil uji bivariat menggunakan analisis *chi-square* ditemukan nilai *p* 0,003 yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial pada anak usia prasekolah.

Berdasarkan penelitian Siti Fadlilah, Paulinus Deny Krisnanto (2019) sebanyak 24 responden mengatakan bahwa dalam waktu seminggu anak mereka bermain *gadget* setiap hari dan 30 responden lainnya mengatakan bahwa dalam sehari anak bermain *gadget* selama 1 sampai 2 jam/hari. Dari pertanyaan tersebut artinya anak selalu menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi waktu selama 1-2 jam/hari.

Hasil penelitian Triastutik, Y (2018) menunjukkan hampir seluruhnya responden yang jarang menggunakan *gadget* sebanyak 19 responden (70,4 persen), anak yang tidak pernah menggunakan *gadget* sejumlah 6 responden (22,2 persen) dan selebihnya responden yang sering menggunakan *gadget* sebanyak 2 (7,4 persen). Pada hasil parameter durasi menggunakan *gadget* mempunyai nilai rata-rata tertinggi dari masing-masing parameter.

Anak yang bermain *gadget* kurang dari 2 jam memiliki tingkat perkembangan *suspect* ada 5 anak (6,9 persen) sedangkan pada anak yang bermain *gadget* lebih dari sama dengan 2 jam memiliki tingkat perkembangan *suspect* ada 9 anak (29 persen). Nilai *p value* 0,005 yang artinya $p < 0,05$ menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak (Vitrianingsih, 2018).

Penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah di TK Al Marhamah, kebanyakan anak yang sering bermain *smartphone* sejumlah 24 anak (72,7 persen) dan sisanya sebanyak 9 anak mengatakan jarang bermain *gadget* (27,3 persen), artinya kebanyakan anak usia prasekolah

merupakan pengguna *smartphone* dengan durasi sering dalam bermain *gadget* (Suharno, 2018).

Penelitian Hinkley, Brown, Carson, Teychenne (2018) mengungkapkan bahwa rata-rata anak menghabiskan 2,2 jam/hari untuk bermain layar, dan 2,9 jam per/hari untuk bermain di luar ruangan. Waktu layar dan aktivitas bermain di luar ruangan memiliki hubungan dengan ketrampilan personal sosial. Anak kategori perempuan mempunyai hubungan signifikan lebih tinggi daripada anak laki-laki ($p < 0,005$).

Personal Sosial Anak Usia Prasekolah

Penggunaan *gadget* pada anak usia pra-sekolah mempunyai pengaruh positif dan pengaruh negatif pada perkembangan sosial pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Utami dan Lestari (2020) menjelaskan bahwa anak yang menggunakan *gadget* ≥ 1 jam dapat memberikan dampak terhadap perilaku sosial pada anak sebesar 28,9 persen dengan nilai *p value* menunjukkan bahwa adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak.

Hasil analisis data penggunaan *gadget* dan *sedentary behaviour* pada uji *Spearman Rho* diperoleh nilai $p = 0,002$ yang berarti ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan *sedentary behaviour*. Pernyataan tersebut disebabkan dari kegiatan anak-anak yang bermain *gadget* dalam waktu yang lama, anak-anak akan lebih banyak duduk, berbaring dan kurang melakukan kegiatan yang banyak mengeluarkan energi sehingga anak menjadi kurang bergerak (Ishariani, 2019).

Semakin panjang durasi penggunaan *smartphone* akan berpengaruh pada interaksi anak sehingga anak akan menjadi semakin pasif. Anak yang semakin tergantung pada *smartphone* akan berdampak pada hubungan anak dengan orang tua merenggang, sehingga anak akan mengalami keterlambatan 0,03. Berdasarkan hasil telaah jurnal didapatkan bahwa Suharno dan Heni pada tahun 2018 melakukan penelitian tentang personal sosial dan diapatkan bahwa adanya hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial pada anak.

Dalam penelitian Roopadevi V., Shravanti B.S., Aravind Karinagannanavar (2020) menemukan keterlambatan perkembangan pribadi dan sosial terlihat di antara 11,7% anak-anak dan keterlambatan bahasa di antara 4,2% bahwa adanya hubungan antara penggunaan *smartphone* elektronik dan perkembangan sosial dan pribadi (p=0,022).

Hasil penelitian Sulistiawati, Supratman, Nugroho (2019) menunjukkan anak yang bermain *gadget* akan mempunyai

perkembangan sosial yang buruk (53,3%) bagi perkembangan sosial dan emosional seperti anak akan menjadi pribadi yang tertutup, jam tidur terganggu, lebih menyendiri, perilaku kekerasan, kurangnya kreativitas dan ancaman *cyberbullying*. Nilai *p value* sebesar 0,049 yang artinya terdapat perkembangan perilaku sosial (Vitrianingsih,2018).

Hasil penelitian Suharno (2018) menyatakan bahwa anak usia prasekolah yang sering bermain *smartphone* akan memiliki perkembangan yang tidak sesuai (62,5 persen) dan anak yang jarang bermain *smartphone* akan memiliki perkembangan tidak sesuai (11,1 persen). Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas anak usia pra sekolah adalah pengguna *smartphone* dengan frekuensi sering akan memiliki perkembangan yang tidak sesuai.

Penelitian Hinkley, Brown, Carson, Teychenne (2018) Anak yang bermain layar atau *gadget* memiliki hubungan negatif dengan personal sosial, dan sebaliknya anak yang bermain aktivitas di luar memiliki hubungan positif dengan personal sosial termasuk dalam hal ekspresif (p=0,004).

Tabel 1. Tabel Literature Review

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Serlan, Khotijah, Bunga	2021	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial anak di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang	Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan <i>crosssectional</i> . Peneliti menggunakan 32 responden dipilih dengan teknik <i>purposives ampling</i> . Pengumpulan data yang menggunakan angket.	Hasil penelitian memperlihatkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial. Terlihat dari nilai korelasi yang didapatkan adalah 0,808. Semakin panjang waktu durasi bermain <i>gadget</i> maka hubungan sosial anak akan menjadi buruk
2	Putri, Utami, Lestari	2020	Hubungan Lama Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perilaku Anak Sosial Anak Prasekolah	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan perilaku sosial pada anak usia prasekolah	Penelitian ini merupakan penelitian <i>cross-sectional</i> yang jumlah sampel 76 anak usia prasekolah. Sampel dipilih menggunakan metode <i>konsektive sampling</i> . Peneliti menggunakan <i>chi-square</i> untuk analisis bivariat	Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 53,9% anak menggunakan <i>gadget</i> ≤1 jam, dan 44,7% mempunyai perilaku sosial yang buruk. Hasil uji bivariat menggunakan analisis <i>chi-square</i> ditemukan nilai p 0,003 yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan <i>gadget</i> dengan perilaku sosial anak usia pra-sekolah.

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
3	Roopadevi V., Shravanti B.S., Aravind Karinagannanavar	2020	<i>Exposure to electronic gadgets and its impact on development milestones among preschool children</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui paparan <i>smartphone</i> elektronik dan dampak pada perkembangan pada anak usia pra sekolah	Metode yang digunakan merupakan penelitian <i>cross sectional</i> ada jumlah responden 240 anak usia pra sekolah. Pengumpulan data menggunakan kuesioner semi-terstruktur. Analisa data menggunakan <i>software</i> Epi-info dan frekuensi, presentase dan uji <i>eksak chi-square/Fischer</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar berusia 37- 48 bulan (30%), sebagian ibu beragama Hindu (87,5%), dan 59,2% anak berjenis kelamin perempuan. Hasil penelitian menunjukkan <i>gadget</i> elektronik yang sering digunakan oleh anak-anak adalah ponsel dan televisi. Rata-rata keluarga memiliki 5 anggotayang memiliki 6 <i>gadget</i> elektronik dan 3 ponsel. Anak mulai menggunakan <i>gadget</i> elektronik pertama kali pada usia 13 hingga 24 bulan. Ditemukan hubungan signifikan antara penggunaan <i>smarthpone</i> elektronik dengan perkembangan pribadi dan sosial.

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
4	Siti Fadlilah, Paulinus Deny, Krisnanto	2019	Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> dan Interaksi Sosial Anak Usia PraSekolah di Taman Kanak Kanak Yogyakarta	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial pada anakprasekolah	Peneliti menggunakan metode <i>crosssectional</i> . Peneliti menggunakan kuesioner yang dibagikan ke orangtua anak. Sampel menggunakan seluruh orangtua yang memiliki anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang bersekolah di TK PKK Maguwoharjo Sleman berjumlah 45.	Penelitian ini menyatakan usia terbanyak responden adalah dewasa awal sebanyak 48,9% atau 22 responden. Pendidikan sebagian besar sedang 27 responden (60%), ibu rumah tangga 23 responden (51,1%), sebagian besar memiliki anak berusia 6 tahun sebanyak 28 anak (62,2%) yang berjenis kelamin perempuan 27 anak (60%), 20 responden (44,4%) menggunakan <i>gadget</i> dalam kategori sedang dan 32 responden (71,1%) mempunyai interaksi sosial yang baik. Hasil uji bivariat didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara usia anak, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua dan penggunaan <i>gadget</i> dengan nilai <i>p value</i> 0,010, 0,024 dan 0,003. Terdapat hubungan antara usia anak, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, dan penggunaan <i>gadget</i> dengan sosial interaksi anak usia prasekolah dengan nilai <i>p value</i> 0,028, 0,041, 0,002 dan 0,007.

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
5	Sulistiawati, Supratman, Nugroho	2019	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan social anak prasekolah.	Metode penelitian ini menggunakan teknik komparatifanalitik yang diikuti oleh 75 sampel anak. Sampel diambil menggunakan <i>purposive sampling</i> . Uji <i>Mann-Whitney</i> digunakan untuk analisis bivariat.	Hasil menunjukkan adanya pengaruh anak yang bermain <i>gadget</i> akan mempunyai perkembangan sosial yang buruk (53,3%). Nilai <i>p value</i> sebesar 0,049 yang mempunyai arti terdapat hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak
6	Triastutik, Y	2018	Bermain <i>Gadget</i> dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun	Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara anak yang menggunakan <i>gadget</i> dan tingkatan perkembangan anak usia 4 sampai 6 tahun.	Penelitian ini menggunakan <i>design cross sectional</i> dengan responden sebanyak 27 anak dengan usia 4 sampai 6 tahun. Sampel diambil menggunakan <i>total sampling</i> dan diuji menggunakan <i>Spearman rank</i> .	Penelitian menunjukan dengan anak bermain <i>gadget</i> akan berdampak pada keterlambatan perkembangan anak usia 4 sampai 6 tahun dan didapatkan sebanyak 40,7 % mengalami keterlambatan.
7	Vitrianingsih	2018	Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Perkembangan anak prasekolah	Tujuan penelitian yaitu melihat adanya hubungan antara peranan orang tua, durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak usia prasekolah.	Metode penelitian merupakan <i>survey analitik</i> dengan rancangan <i>cross sectional</i> . Responden sebanyak 103 yang terdiri dari seluruh orang tua dan anak prasekolah.	Hasil penelitian menyatakan bahwa orang tua berperan baik dalam penggunaan <i>gadget</i> sejumlah 87 persen. Sebanyak 86,4% perkembangan anak masuk dalam kategori normal dan hubungan antara peran orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak di peroleh hasil <i>p value</i> 0,008 artinya terdapat hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak yaitu <i>p value</i> 0,005.

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
8	Sari	2018	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II	Penelitian ini bertujuan untuk Mengidentifikasi Hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah	Metode yang digunakan merupakan penelitian <i>survey analitik korelasional</i> dengan metode <i>case control</i> . Sampel yang digunakan <i>cluster random sampling</i> dengan 74 responden.	Hasil uji statistik diperoleh hasil nilai <i>p value</i> = 0,025 yang berarti ada perbedaan proporsi interaksi social antara anak yang jarang menggunakan gadget dengan anak yang sering menggunakan gadget. Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan gadget mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik.
9	Ishariani	2019	Hubungan penggunaan gadget dan sedentary behavior pada anak prasekolah di Taman Kanak- Bستانul Athfal III pare.	Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa Hubungan penggunaan gadget dan <i>sedentary behavior</i> pada anak	Peneliti menggunakan desain penelitian korelasional dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Jumlah sampel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget, dan variable dependennya adalah sedentary behavior	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagian besar kategori sedang dan <i>sedentary behavior</i> dalam kategori berat. Hasil uji Spearman's Rho didapatkan p= 0,002 maka H0 ditolak, hal ini menunjukkan ada hubungan antara penggunaan gadget positif sedang antara penggunaan gadget dan sedentary behavior

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
10	Suharno	2018	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tk Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017	Tujuan penelitian adalah untuk Mengetahui pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra sekolah di TK Al-Marhamah	Metode yang digunakan adalah <i>crosssectional</i> . Sampel berjumlah 33 ibu dengan teknik pengambilan sampel menggunakan <i>simple random sampling</i> . Peneliti menggunakan analisis univariat dengan distribusi frekuensi dan analisis bivariate dengan <i>Chi-Square</i> .	Penelitian ini dihasilkan bahwa 72,7 % anak sering menggunakan <i>handphone</i> , serta 51,5% anak. memiliki perkembangan yang sesuai Ada pengaruh antara penggunaan <i>smartphone</i> dengan perkembangan personal sosial anak usia pra sekolah dengan nilai p 0,017
11	Heni, Mujahid	2018	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> terhadap perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan <i>Smartphone</i> terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra sekolah di TK Al-Marhamah	Penelitian ini adalah penelitian <i>crosssectional</i> dengan jumlah sampel 33ibu dan 33 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan <i>simple random sampling</i> . Peneliti menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) pada anak	Penelitian ini dihasilkan bahwa 24 anak menggunakan <i>smartphone</i> dengan frekuensi sering dan 15 anak mengalami perkembangan yang meragukan. Adapun hasil dari analisis bivariat ditemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan <i>smartphone</i> dan perkembangan sosial anak pra sekolah dengan nilai p 0,017

No	Nama	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
12	Hinkley, Brown, Carson, Teychenne	2018	<i>Cross Sectional Association of Screen Time And Outdoor Play with Social Skills In Preschool Children</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan waktu layar dan aktivitas bermain di luar dengan ketrampilan personal sosial pada anak usia pra-sekolah	Metode yang digunakan merupakan penelitian <i>cross-sectional</i> yang melibatkan 575 partisipan yang diambil dari pusat penitipan anak dan kelompok aktivitas anak usia pra-sekolah. Analisis yang digunakan <i>regresi linier berganda</i> .	Hasil mengungkapkan bahwa rata-rata anak menghabiskan 2,2 jam/hari bermain layar, dan 2,9 jam/hari bermain di luar ruangan. Waktu layar dan aktivitas bermain di luar ruangan memiliki hubungan dengan ketrampilan personal sosial. Anak kategori perempuan memiliki hubungan signifikan tinggi daripada anak kategori laki-laki ($p < 0,005$). Anak yang bermain layar atau <i>gadget</i> memiliki hubungan negatif dengan personal sosial, dan sebaliknya anak yang bermain aktivitas di luar memiliki hubungan positif dengan personal sosial termasuk dalam hal ekspresif ($p = 0,004$)

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari 12 artikel didapatkan bahwa anak usia prasekolah dimulai dari 4 hingga 6 tahun. Penggunaan *gadget* akan didominasi oleh anak perempuan dengan durasi penggunaan *gadget* tidak ≥ 1 hingga 2 jam/hari. *Gadget* yang digunakan ≥ 1 hingga 2 jam/hari akan berdampak pada segi personal sosial anak pra sekolah.

Dari hasil telaah *literature review* merekomendasikan perlunya pendampingan dan pembatasan penggunaan *gadget* dari orang tua. Tenaga kesehatan dalam hal ini dapat menjadi edukator untuk memberikan penjelasan durasi penggunaan *gadget* dan dampak yang dapat ditimbulkan jika penggunaan *gadget* melebihi durasi yang dianjurkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. and Majali, A. (2020). *The digital world for children and its relationship with personality disorders : exploring emerging technologies*. 15(1), pp. 213–221.
<https://www.learntechlib.org/p/217063/>. <https://www.atlantispress.com/proceedings/secret-18/25907036>
- Alia T. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A J Languge, Lit Cult Educ*. 2018;14(1):65–78
- American Academy of Pediatrics. (2016). Announces New Recommendations for Children’s Media Use. *J Pediatr*. 2016
- Arafat, M., Azizan, N. and Ikawati, E. (2020). *Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi covid-19*. 04(1). <http://194.31.53.129/index.php/JurnalGender/article/view/2834>
- Damayanti, Try Yunita., Zainal, Agus., Jasma, Suardi. (2020). Korelasi Antara Penggunaan Gadget di Rumah Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Paud Dellia Creative School. *Journal Of Lifelong Learning* 3 (1); hal 52-63
- Fadlilah, S. and Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak- Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 4(2), pp. 103–109.
<http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/3186>
- Frahasini., Astuti, Tri Marhaeni Pudji., Atmaja, Hamdan Tri. (2018). The Impact of The Use of Gadget in School of School Age Towards Children's Social Behaviour in Semata Village. *Journal of Educational Social* Vol 7 (2) : 161-168; DOI: <https://doi.org/10.15294/jess/v7i2.26842>
- Gunawan, M.A., & Zubaidah, Z. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik*.
- Heni, A. J. M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan*

- Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah*, 2, pp. 330–342.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/article/view/341>
- Hinkley T, Brown H, Carson V, Teychenne M (2018) Cross sectional associations of screentime and outdoor play with social skills in preschool children. *PLoS ONE* 13(4): e0193700.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>
- Ishariani. (2019). Hubungan penggunaan gadget dan sedentary behavior pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal III Pare.
- Miranti, Putri., Putri, Lili Dasa. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 (1)*; hal 58- 66
- Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of gadget on speech development of toddlers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 12203.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012203>
- Sinta., Ali, Muhammad., Halida. (2018). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa Vol 7 (2)*. Akses : <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23853>
- Putriana, K. et al. (2019) ‘*Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019*’, 7, pp. 3–5.
<http://www.jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/112>.
- Sari, I. Y. (2018) ‘*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018*’, (6), pp.9–17.
<http://jurnal.stikesbethesda.ac.id/index.php/jurnalkesehatan/article/view/128>
- Sari, Mutia., Miranda. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi Kasus Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Desa Panggoi Muara Dua Kota Lhokseumawe). *Jurnal Saree Vol 1(1)*; hal 100 - 116
- Sari. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II. <file:///C:/Users/USER/Downloads/admin,+Editor+Jurnal,+2+Ignasia+Yunita+Sari.pdf>
- Serlan, Maria Ariyanti., Khotijah, Irul., Bunga, Beatriks Novianto. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. *Haumeni journal of Education Vol 1(1)*; hal 1-8
- Setiani, Diah. (2020). The Effect of Gadget Usage on The Social Development of Children Aged 3-5 Years : literatur Review. *STRADA Jurnal Ilmiah*

- KEsehatan Vol 9 (2): page 1732-1739. DOI : 2614-350X
- Setiawati, Eka., Solihatulmillah, Elih., Cahyono, Habib., Dewi, A. (2019). The Effect of Gadget on Children's Social Capability. *Journal of Physics : Conf.Ser* Vol 1179. DOI: 10.1088/1742-6296/1742-6596/1179/012113
- Sulistiawati, Yuni., Supratman, Vida Artha., Nugroho, Tri Adi. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness And Healthy Magazine* Vol 1(2), page 255-260.
- Suharno (2018) 'Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017 Suharno', 11, pp. 319-329.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/article/view/341>
- Sujianti (2018) 'Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap', 8(1), pp. 54-65.
<http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735>
- Triastutik, Y. (2018). Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun. <http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/1392/1/143210145%20Yeni%20Triastutik%20Artike1.pdf>
- Vitrianingsih. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta.
file:///C:/Users/USER/Downloads/hubungan_peran_orang_tua_dan_durasi_penggunaan_gad.pdf
- V., Roopadevi; B. S., Shravanti; Karinagannavar, Aravind.(2020) Exposure to electronic gadgets and its impact on developmental milestones among preschool children. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, [S.l.], v. 7, n. 5, p. 1884-1888, apr. 2020. ISSN 2394-6040. Available at: <<https://www.ijcmph.com/index.php/ijcmph/article/view/6216>>. doi:<http://dx.doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20202000>.
- Vitrianingsih, Khadijah, Siti., Ceria, Inayati. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil KesMas Respati* Vol 3 (2)
- Xie, G., Deng, Q., Cao, J. *et al.* (2020). Digital screen time and its effect on preschoolers' behavior in China: results from a cross-sectional study. *Ital J Pediatr* **46**, 9. <https://doi.org/10.1186/s13052-020-0776-x>