

## Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah Sebelum dan Selama Masa Pandemi COVID-19 di TK Pembina Kota Samarinda

### *Level of Dependence on Gadget Use in Preschool Children Before and During the COVID-19 Pandemic at Kindergarten Pembina Samarinda City*

Umi Kalsum<sup>1\*</sup>, Edi Purwanto<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia

\*(Korespondensi e-mail: umi2508@gmail.com)

**Kata kunci:** Anak prasekolah, Ketergantungan gadget, Pandemi COVID-19.

**Keywords:** *Preschool children, Gadget dependence, COVID-19 pandemic.*

Poltekkes Kemenkes Kendari, Indonesia

ISSN: 2085-0840

ISSN-e: 2622-5905 Periodicity: Bianual vol. 15 no. 1 2022

jurnaldanhakcipta@poltekkes-kdi.ac.id

Received: 22 Oktober 2022

Accepted: 29 December 2022

Funding source: none

DOI: 10.36990/hijp.v14i2.744

URL: [https://myjurnal.poltekkes-](https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp/article/view/744)

[kdi.ac.id/index.php/hijp/article/view/744](https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp/article/view/744)

**Ringkasan:** Penggunaan gadget oleh orangtua merupakan kebutuhan primer di era sekarang, tak terkecuali anak-anak yang rasa ingin tahu sedang berkembang. Orang tua yang sibuk, sering menjadikan gadget sebagai salah satu alternatif mereka, untuk mengatasi anak yang sedang meminta perhatian yang dianggap mengganggu aktivitas orang tua. Perlu menjadi perhatian, karena periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun. Tujuan untuk mengetahui tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah sebelum dan selama masa pandemi Covid-19 di TK Pembina Kota Samarinda Tahun 2020. Metode deskriptif analitik dengan

melakukan observasi dan mengukur variabel pada saat yang sama, tiap subjek hanya di observasi sekali saja dan pengambilan data dilakukan pada saat itu juga. Sampel adalah semua anak usia prasekolah di TK Pembina Kota Samarinda, sebanyak 50 anak dengan teknik total sampling. Didapatkan bahwa median tingkat ketergantungan gadget pada anak prasekolah di TK Pembina mengalami peningkatan, dimana dengan nilai p value sebesar 0,001 ( $< \alpha = 0,05$ ) dengan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan rata-rata dari tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah pada masa sebelum dan selama masa pandemi Covid-19 pada anak yang bersekolah di TK Pembina kota Samarinda pada tahun 2020..

**Abstract :** *The use of gadgets by parents is a primary need in today's era, including children whose curiosity is developing. Busy parents, often make gadgets one of their alternatives, to cope with children who are asking for attention that are considered to interfere with parents' activities. It needs to be a concern, because the most sensitive period of child development is when they are 1-5 years old. The purpose was to determine the level of dependence on the use of gadgets in preschool children before and during the Covid-19 pandemic at the Samarinda City Coaching Kindergarten in 2020. The descriptive analytical method by observing and measuring variables at the same time, each subject is only observed once and data collection is carried out at the same time. The sample is all preschool-age children at the Samarinda City Pembina Kindergarten, as many as 50 children with a total of sampling techniques. It was found that the median level of gadget dependence in preschool children in Pembina Kindergarten increased, where with a p value of 0.001 ( $< \alpha = 0.05$ ) using the Wilcoxon test. The results of the study showed that there was an average increase in the level of dependence on the use of gadgets in preschool children before and during the Covid-19 pandemic in children attending kindergarten Pembina in Samarinda city in 2020.*

## PENDAHULUAN

WHO menyatakan virus COVID-19 sebagai pandemi di dunia pada tanggal 11 Maret 2020 (World Health Organization (WHO), 2020). Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 sebanyak 2 kasus. Sampai dengan tanggal 25 Maret 2020, Indonesia sudah melaporkan 790 kasus konfirmasi COVID-19 dari 24 Provinsi. Sementara untuk wilayah dengan transmisi lokal sudah terjadi di DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Timur dan Jawa Tengah (Kemenkes RI, 2020). Sebagai salah satu bentuk upaya untuk mengurangi dan menurunkan risiko penyebaran virus COVID-19, sistem kesehatan yang luar biasa di seluruh dunia termasuk Indonesia berusaha untuk menerapkan prosedur jarak sosial atau yang biasa disebut dengan social distancing, dalam artian sebisa mungkin untuk meminimalkan kontak sosial dan fisik secara langsung terhadap orang-orang di sekitar (WHO, 2020). Langkah-langkah yang dilakukan untuk mensosialisasikan social distancing itu sendiri, termasuk dengan melakukan pembatasan pertemuan, menjaga jarak setidaknya satu meter atau enam kaki antara orang-orang di sekitar, melakukan pekerjaan dari rumah atau biasa disebut work from home, pembelajaran jarak jauh, sampai beribadah pun harus di rumah.

Anak yang sehat adalah modal dasar akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Anak adalah usia sedang bertumbuh dan berkembang yang pesat, yang membutuhkan asupan gizi, stimulasi, lingkungan dan pelayanan kesehatan. Anak adalah balita dan prasekolah usia yang rentan mengalami gangguan kesehatannya. Anak usia prasekolah, berada pada fase inisiatif dan rasa bersalah (inisiatif vs guilty). Rasa ingin tahu (curious) dan daya imajinasi anak berkembang, sehingga anak banyak bertanya mengenai segala sesuatu di sekelilingnya yang tidak diketahui (Hidayat, 2008). Ketika anak berada pada the golden age semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya (Syah, 2003).

Penggunaan gadget oleh orangtua merupakan kebutuhan primer di era sekarang, tak terkecuali anak-anak yang rasa ingin tahu sedang berkembang. Orang tua yang sibuk, sering menjadikan gadget sebagai salah satu alternatif mereka, untuk mengatasi anak yang sedang meminta perhatian yang dianggap mengganggu aktivitas orang tua. Bahkan anak yang mengalami stress hospitalisasi pun diberikan gadget dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik. Orangtua memanfaatkan gadget untuk menenangkan anak yang mengalami hospitalisasi, karena lebih banyak rewel atau kecemasan di tempat asing, orang-orang yang asing dan takut rasa nyeri (Potter & Perry, 2013)

Penggunaan gadget ini tidak hanya diberikan pada anak yang sudah sekolah, melainkan juga anak yang masih berusia prasekolah. Perlu menjadi perhatian, karena periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami (Sari & Mitsalina, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah sebelum dan selama masa pandemi Covid-19 di TK Pembina Kota Samarinda.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik dimana peneliti melakukan observasi dan mengukur variabel pada saat yang sama, tiap subjek hanya di observasi sekali saja dan pengambilan data dilakukan pada saat itu juga.

Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak usia prasekolah di TK Pembina Kota Samarinda, sebanyak 50 anak prasekolah, yang orang tuanya bersedia menjadi responden dengan mengisi kuesioner melalui google form. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling.

## HASIL

Tabel 1. Karakteristik Anak Prasekolah

Variabel	Total n = 50	
	n	%
<b>Usia</b>		
4 tahun	7	14%
5 tahun	22	44%
6 tahun	20	40%
7 tahun	1	2%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-Laki	28	56%
Perempuan	22	44%
<b>Jml Saudara</b>		
Anak Tunggal	8	16%
1 orang	20	40%
2 orang	15	30%
3 orang	5	10%
4 orang	2	4%
<b>Urutan Kelahiran</b>		
Anak ke 1	26	52%
Anak ke 2	15	30%
Anak ke 3	5	10%
Anak ke 4	3	6%
Anak ke 5	1	2%

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa karakteristik anak berdasarkan usia yaitu hampir sebagian berada pada kategori 5 tahun sebanyak 44%. Berdasarkan jenis kelamin yaitu sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 56%. Sementara berdasarkan jumlah saudara kandung yaitu hampir sebagian memiliki 1 orang saudara kandung sebanyak 40%. Dan yang terakhir, berdasarkan urutan kelahiran yaitu sebagian besar anak pertama sebanyak 52%.

Tabel 2. Karakteristik Orangtua Anak Prasekolah

Variabel	Total n = 50	
	n	%
<b>Pendidikan Ayah</b>		
SMA	15	30%
Diploma	6	12%
Sarjana	26	52%
Pasca Sarjana	3	6%
<b>Pendidikan Ibu</b>		
SD	1	2%
SMA	9	18%
Diploma	10	20%
Sarjana	25	50%
Pasca Sarjana	5	10%
<b>Pekerjaan Ayah</b>		
PNS/POLRI/TNI	9	18%
Wiraswasta	19	38%
Karyawan Swasta	22	44%
<b>Pekerjaan Ibu</b>		
Ibu Rumah Tangga	18	36%
PNS/POLRI/TNI	13	26%
Wiraswasta	3	6%
Karyawan Swasta	16	32%
<b>Penghasilan/Bulan</b>		
2-3 Juta	5	10%
3-5 Juta	17	34%
5-7 Juta	8	16%
> 7 juta	20	40%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa karakteristik ayah berdasarkan pendidikan yaitu sebagian besar berpendidikan sarjana sebanyak 52%. Karakteristik ibu berdasarkan pendidikan yaitu sebagian berpendidikan sarjana sebanyak 50%. Karakteristik ayah berdasarkan pekerjaan yaitu hampir sebagian bekerja sebagai pegawai/ karyawan swasta sebanyak 44%. Sementara Karakteristik ibu berdasarkan pekerjaan yaitu hampir sebagian bekerja sebagai ibu rumah tangga sebanyak 36%. Dan yang terakhir, karakteristik penghasilan total orang tua selama satu bulan yaitu hampir sebagian memiliki penghasilan diatas 7 juta rupiah dalam satu bulan sebanyak 40%.

Tabel 3. Karakteristik Upaya Orang Tua Memberikan Perhatian pada Anak Prasekolah

Variabel	Total n = 50	
	n	%
<b>Gadget Khusus Untuk Anak</b>		
Ada	16	32%
Tidak	34	68%
<b>Kegiatan Saat Menggunakan Gadget</b>		
Bermain games	17	34%
Menonton lagu anak dan religi	8	16%

Variabel	Total n = 50	
	n	%
Menonton kartun animasi	25	50%
<b>Waktu Menggunakan Gadget</b>		
Saat sendirian	13	26%
Saat bersama keluarga	34	68%
Saat dimobil	1	2%
Saat mau tidur	2	4%
<b>Alasan Pemberian Gadget</b>		
Anak meminta untuk bermain	21	42%
Anak belajar banyak pengetahuan melalui <i>gadget</i>	12	24%
Anak menjadi tidak nakal atau mengganggu	6	12%
Tidak memberikan gadget	11	22%
<b>Upaya Orang Tua Untuk Mengurangi Pemakaian Gadget</b>		
Membujuk anak untuk menghentikan menggunakan <i>gadget</i>	6	12%
Mengajak anak melihat buku gambar	3	6%
Mengajak anak mendengarkan buku cerita atau dongeng	4	8%
Memberikan buku tulis atau buku gambar yang perlu diwarnai	14	28%
Membujuk anak menggunakan mainan yang sudah ada	11	22%
Mengajak anak bermain degan teman seusia	11	22%
Mengajak anak bermain kerumah keluarga	1	2%
<b>Reaksi anak saat orang tua meminta gadget dari anak</b>		
Menyerahkan dengan sukarela	33	66%
Menyerahkan dengan marah	8	16%
Menyerahkan sambil menangis	6	12%
Tidak mau menyerahkan	3	6%
<b>Pengendalian Penggunaan Gadget Pada Anak Oleh Orang Tua</b>		
Bisa dikendalikan	47	94%
Sulit dikendalikan	3	6%

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian pada anak berdasarkan gadget khusus untuk anak yaitu sebagian besar tidak menyediakan gadget khusus untuk anak sebanyak 63%. Karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian pada anak berdasarkan jenis kegiatan saat anak menggunakan gadget yaitu sebagian menggunakan untuk menonton kartun animasi sebanyak 50%. Karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian pada anak berdasarkan waktu menggunakan gadget yaitu sebagian besar menggunakan pada saat anak bersama keluarga sebanyak 68%. Karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian pada anak berdasarkan alasan pemberian gadget yaitu hampir sebagian anak meminta untuk bermain sebanyak 42%. Karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian pada anak berdasarkan upaya untuk mengurangi pemakaian gadget pada anak yaitu hampir sebagian orang tua memberikan buku tuli atau buku gambar yang perlu diwarnai. Sementara karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian pada anak berdasarkan reaksi anak saat orang tua meminta gadget dari anak yaitu sebagian besar menyerahkan dengan sukarela sebanyak 66%. Dan yang terakhir, karakteristik upaya orang tua memberikan perhatian

pada anak berdasarkan pengendalian penggunaan gadget pada anak oleh orang tua yaitu hampir seluruhnya menyatakan penggunaan gadget pada anak dapat dikendalikan sebanyak 94%.

Tabel 1. Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah Sebelum dan Selama Masa Pandemi COVID-19

Variabel	Min	Max	Median	SD
<b>Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget</b>				
Sebelum	1	3	1	0,646
Selama	1	3	2	0,793

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebelum pandemi Covid-19 tingkat ketergantungan gadget pada anak prasekolah TK Pembina Kota Samarinda, median tingkat ketergantungan anak prasekolah sebesar 1 (SD: + 0,646), kemudian meningkat selama Pandemi Covid-19 menjadi 2 (SD: + 0,792).

Tabel 5. Perubahan Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah Sebelum dan Selama Masa Pandemi COVID-19

Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah	Frek. (N=50)	%
Tingkat Ketergantungan Meningkat	18	36%
Tingkat Ketergantungan Tetap	31	62%
Tingkat Ketergantungan Menurun	1	2%

Berdasarkan tabel 5, didapatkan hasil bahwa setelah pandemi Covid-19 terjadi perubahan tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Pembina Kota Samarinda pada tahun 2020, peningkatan tingkat ketergantungan sebanyak 18 responden atau sebesar 36%. Sedangkan sebanyak 1 responden (2%) mengalami penurunan tingkat ketergantungan penggunaan gadget.

Tabel 6. Perbedaan Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah Sebelum dan Selama Masa Pandemi COVID-19

Tingkat Ketergantungan Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah	Median ( $\pm$ SD)	P value
Sebelum Pandemi Covid-19	1 ( $\pm$ 0,646)	0,001
Selama Pandemi Covid-19	2 ( $\pm$ 0,793)	

Berdasarkan tabel 6 didapatkan bahwa median tingkat ketergantungan gadget pada anak prasekolah di TK Pembina mengalami peningkatan. Secara statistik, peningkatan tersebut signifikan dengan dilai p sebesar 0,001 ( $< \alpha = 0,05$ ) dengan menggunakan uji peringkat Wilcoxon.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian didapatkan hasil median tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah sebelum dan selama masa pandemi Covid-19 di TK Pembina kota Samarinda menunjukkan adanya peningkatan, yaitu pada tabel sebelum masa pandemi Covid-19 nilai median sejumlah 1 dengan (SD + 0,646), terjadi peningkatan nilai median pada masa selama pandemi Covid-19 menjadi 2 dengan (SD + 0,793). Terdapat peningkatan tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Pembina kota Samarinda sebanyak 18 responden atau sebesar 36%.

Gadget adalah salah satu bentuk teknologi canggih yang mudah didapatkan. Biasanya gadget mempunyai desain yang minimalis dan praktis sehingga mudah dibawa kemanapun. Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget di anggap lebih lengkap dari alat elektronik hanya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda (Novitasari, 2016).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam menggunakan gadget. Faktor-faktor tersebut meliputi : a). Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru (Fadilah, 2011). b). Gadget Menampilkan Fitur-Fitur yang Menarik Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk menggunakan gadget (Fadilah, 2011). c). Kecanggihan dari Gadget. Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online (Fadilah, 2011). d). Keterjangkauan Harga Gadget. Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akantetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya (Fadilah, 2011). e). Lingkungan, membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget (Fadilah, 2011). f). Faktor Budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget (Fadilah, 2011). g). Faktor Sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja (Fadilah, 2011).

Selain dari pada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi ketergantungan penggunaan gadget pada anak orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak. (Strasburger, 2011) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Feliana (2016), “menambahkan anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”. Terutama pada masa pandemi seperti saat ini, dimana semua pekerjaan dan tugas sekolah dilakukan dari rumah demi memutus rantai penularan pandemi Covid-19.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Didukung oleh (Sigman, 2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu tidak lebih dari 1 jam dalam sehari. Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun lebih baik apabila tidak terpapar oleh gadget, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. (Rowan, 2013).

Penggunaan gadget memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik (Iswidharmanjaya, 2014).

Disamping dampak positif dari gadget tidak dapat dipungkiri bahwa gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak usia prasekolah. Aneka aplikasi gadget yang berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gadget yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku ataupun kemampuan anak (Pratiwi, 2015).

Oleh karena itu peran orang tua sebagai pendamping anak pada saat anak menggunakan gadget sangat penting, untuk mengontrol anak dalam menggunakan gadget untuk meminimalisir dampak negatif dari kecanduan menggunakan gadget. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sunita and Mayasari, 2018) yang dilakukan di TK dan PAUD Taruna Islam Pekanbaru pada tahun 2017 dengan judul “Pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak” yang menyatakan bahwa pengawasan orang tua dengan baik memiliki dampak positif pada anak yang menggunakan gadget.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan rata-rata dari tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah pada masa sebelum dan selama masa pandemi Covid-19 pada anak yang bersekolah di TK Pembina kota Samarinda pada tahun 2020.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dharma, K. K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta Timur: Trans Info Media (TIM).
- Fadilah, Ahmad. 2011. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handpone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66 Jakarta Selatan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Fajrina, Hani Nur. 2015. "Tingkat Kecanduan Gadget Di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan." CNN Indonesia, November 4, 1.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kemenkes RI. (2020). Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19). *Gemas*, 0–115.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar
- Novitasari, Wahyu. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Vol. 5. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Edisi 3. Jakarta: Salemba Medika
- Potter & Perry. (2009). *Fundamental Keperawatan Edisi 7*. Jakarta : Salemba Medika
- Potter & Perry. (2013). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses & Praktek*. Edisi 4. Vol 1. Jakarta: EGC.
- Pratiwi, Purwandini Sakti. 2015. *Bila Anak Terlalu Sering Diasuh Gadget*. Semarang.
- Rideout, Victoria. 2013. *Zero to Eight : Electronic Media In The Lives of Infants, Toddlers, Dan Preschoolers*. Vol. 1. San Fransisco: Common Sense Media Research Study.
- Rowan, Cris. 2013. *The Impact of Technology On The Developing Child*. United State: The Huffington Post.
- Sigman, Aric. 2010. "The Impact of Screen Media On Children : A Eurovision For Parliament."
- Strasburger, Victor C. 2011. *Children, Adolescents, Obesity and The Media*. Vol. 128. Illinois: American Academy of Pediatrics.
- Sue, C. D. & Patricia, K. (2012). *Fundamental of Nursing Standard and Practice (2nd.) USA* : Dhelmer Thompson Learning.
- Soetjningsih. (2014). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sari, T.P & Mitsalina, A. A (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TK Al-Mukmin. *Jurnal Profesi*, Volume 13 Nomor 2.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sunita, Indian and Eva Mayasari. 2018. "Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak." *3(38):510–14*.
- Sudipa, I. G. I., I Nyoman Alit Arsana, & Made Leo Radhitya. (2020). Penentuan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Social Distancing Menggunakan Algoritma C4.5. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i1.562>
- Trinika, Y, dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di Tk Swasta Kristen Immanueltahun Ajaran 2014-2015. Program Studi Keperawatan Universitas Tanjungpura.
- World Health Organization (WHO). (2020). *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Situation Report–62*. World Health Organization (WHO), 14(6), e01218. <https://doi.org/10.1213/xa.0000000000001218>
- Wong, D, dkk. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Volume 1. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.