

**JURNAL SKRIPSI**

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* DENGAN RESIKO PERILAKU  
KEKERASAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK DHARMA WANITA  
PERSATUAN 2 RSJ Dr RADJIMAN WEDIODININGRAT LAWANG**



**SETYA BUDI LANTURNA**

**1824201125**

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MAJAPAHIT  
MOJOKERTO  
2020**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto:

Nama : Setya Budi Lanturna  
NIM : 1824201125  
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Setuju/~~tidak setuju~~\*) naskah jurnal ilmiah yang disusun oleh yang bersangkutan setelah mendapat arahan dari pembimbing, dipublikasikan dengan/~~tanpa~~\*) mencantumkan nama tim pembimbing sebagai co-author.

Demikian harap maklum.

Mojokerto, 14 Mei 2020



Setya Budi Lanturna  
NIM: 1824201125

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Ike Prafita Sari, S.Kep.Ns, M.Kep  
NIK. 220 250 134

Dosen Pembimbing II



Mujiadi, S.Kep.Ns, M.KKK  
NIK. 220 250 150

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JURNAL SKRIPSI**

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* DENGAN RESIKO PERILAKU  
KEKERASAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK DHARMA WANITA  
PERSATUAN 2 RSJ Dr RADJIMAN WEDIODININGRAT LAWANG**



**SETYA BUDI LANTURNA**

**1824201125**

Dosen Pembimbing I

Ike Prafita Sari, S.Kep.Ns, M.Kep  
NIK. 220 250 134

Dosen Pembimbing II

Mujiadi, S.Kep.Ns, M.KKK  
NIK. 220 250 150

# Hubungan Kebiasaan Bermain *Gadget* Dengan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Anak Usia Pra Sekolah Di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang

**Setya Budi Lanturna**

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email: [setyabudi.lanturna@gmail.com](mailto:setyabudi.lanturna@gmail.com)

**Ike Prafitasari**

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email: [ikkeshary@gmail.com](mailto:ikkeshary@gmail.com)

**Mujiadi**

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email: [mujiadi.k3@gmail.com](mailto:mujiadi.k3@gmail.com)

## ABSTRAK

*Gadget* memiliki dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak bisa memicu munculnya gangguan emosi dan perilaku kekerasan. Anak akan mudah untuk meniru adegan kekerasan yang mungkin dia lihat melalui aplikasi permainan yang ada dalam *gadget*. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

Desain penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasinya ialah orang tua anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang. Sampel sebanyak 67 diambil dengan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji *Spearman* dengan  $\alpha=0,05$ .

Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terbiasa bermain *gadget* (62,7%), hampir setengah dari anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat memiliki risiko perilaku kekerasan (35,8%), dan ada hubungan yang signifikan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang ( $p=0,000$ ;  $r=0,503$ ).

Dampak negatif dari *gadget* pada anak usia prasekolah harus diminimalkan karena dapat memicu risiko kekerasan pada anak. Orang tua harus bisa membatasi dan mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, baik dari frekuensi, durasi maupun kontennya.

Kata kunci: anak usia prasekolah, bermain *gadget*, risiko perilaku kekerasan

## ABSTRACT

*Gadget* have both of positive and negative impact for the user. Using *gadget* in over time can causing emotional disruption and violence behavior for the childrens. The childrens able to imitate the violence of scenes that they watch on games application in *gadgets*. The purpose of this research is to find out the correlation between the habits of playing *gadgets* with the violence behavior risk in preschooler at TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wedeiodiningrat Lawang.

The design of this research used correlational design with cross sectional approach. The population was the parents of preschooler at TK Dharma Wanita 2 Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang. A total of 67 respondents were taken with simple random sampling technique. Data were collected using questionnaire and analized with spearman test with  $\alpha=0,05$ .

*The result showed that almost all of preschooler at TK Dharma Wanita RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang is accustomed to playing gadgets (62,7%), almost half of preschooler has in violence behavior risk (35,8%). There is a significant relationship between the habits of playing gadgets with the violence behavior risk in preschooler at TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang ( $p=0,000$ ;  $r= 0,503$ ).*

*The negative impact of using gadget must be able to minimize because can causing the violence behavior risk in preschooler. Parents must be able to limit and control their childrens both ini frequency, duration and content of using gadget.*

*Keyword: preschooler, gadget, the violence behavior*

## **PENDAHULUAN**

Di zaman yang serba canggih *games*, video, musik atau lainnya dapat diakses melalui *gadget*. Kecanggihan teknologi *gadget* membuat anak penasaran dan tertarik untuk mengoperasikannya (Fadilah, 2015). Jika anak berlebihan dalam menggunakan *gadget*, maka dapat menyebabkan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak (Chikmah, 2018; Wiguna, 2013). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menjadikan anak apatis dengan lingkungan sosialnya. Anak lebih banyak bermain *gadget* dan mengurangi intensitas untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, ini menjadikan interaksi sosial anak terganggu (Prasetya, 2017). Selain itu, anak juga tidak mampu menjalin emosi dengan orang lain (Wiguna, 2013). Perilaku kekerasan merupakan suatu keadaan ketika seorang individu mengalami perilaku yang secara fisik dapat membahayakan baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Perilaku kekerasan dapat terjadi oleh karena keinginan yang tidak terpenuhi (Videbeck, 2018). Pada anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*, perilaku kekerasan bisa terlihat dengan ketidakmampuan anak untuk mengontrol kata-kata, menggunakan kata-kata kasar, mengejek dan mudah emosi (Winoto, 2013).

Menurut perusahaan survei *eMarketer* pengguna *gadget* di dunia tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 ada sekitar 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *gadget*. Jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Bali), penggunaan *gadget* mencapai lebih dari 55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan antar pulau, pengguna terbanyak ada di pulau Jawa, yaitu sebesar 71% (Utaminingsih, 2016). Sementara itu, angka pengguna *gadget* pada anak usia balita di Indonesia pada tahun 2012 sebesar 27% dan pada tahun 2014 jumlahnya meningkat hingga 73%. Kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat *gadget* tersebut untuk menonton film, lagu, video klip, program televisi, bermain *game*, maupun aplikasi. Rata-rata lama penggunaannya ialah 2-3 jam atau lebih dari 3 jam apabila anak ditinggalkan orang tuanya sibuk bekerja (Widjanarko dkk, 2016). Anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget*, dengan durasi pemakaian hanya setengah jam dalam waktu satu minggu (Widiawati & Sugiman, 2014). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terhadap 7 orang tua anak, menunjukkan ada 5 orang tua yang mengatakan bahwa anaknya suka bermain *gadget*, ada 4 orang tua mengatakan anaknya suka berkata kasar, sulit diberi tahu, suka marah-

marah dan memukul setelah terbiasa menggunakan *gadget*.

Popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat yang sayangnya hal ini tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya (Widiawati & Sugiman, 2014). Selain itu materi yang disajikan dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadgetnya*, sehingga membuat mereka betah menjalankan *gadgetnya* berjam-jam (Fadilah, 2015). Kondisi ini diperparah karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak (Warisyah, 2015). Apabila penggunaan *gadget* pada anak tidak dibatasi oleh orang tua maka dampaknya ialah anak menjadi lebih mementingkan diri sendiri, Seringkali mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya bicara (Harfiyanto dkk, 2015). Selain itu, anak menjadi tidak terkontrol dalam menggunakan kata-kata, cenderung berkata kasar dengan nada yang tinggi (Winoto, 2013). Pada beberapa anak yang sering bermain *game* melalui perangkat *gadget* dengan konten *fighting game* membuat anak lebih sering berperilaku agresif dalam bentuk fisik dikarenakan terdapat anteseden yang mana diketahui anak setelah memiliki kebiasaan bermain *fighting game* yang di dalamnya terdapat adegan berkelahi seperti memukul dan menendang (Permatasari, Sugito & Savitri, 2017).

Orang tua memiliki peran penting dalam menjaga dan mengoptimalkan perkembangan anak. Orang tua harus membatasi anak dalam menggunakan *gadget* dan sebaiknya jangan memberikan atau mengenalkan *gadget* pada anak usia dibawah lima tahun. Sebagaimana rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* yang menyarankan orang tua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter & Perry, 2009 dalam Sapardi 2018). Anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget*, akan tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Anak boleh bermain tetapi hanya setengah jam dalam satu minggu (Widiawati & Sugiman, 2014). Selain itu diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua saat anak menggunakan *gadget*. Hal ini bertujuan agar anak tidak mudah terpengaruh dan meniru tindakan yang diperlihatkan pada aplikasi di *gadget*, terutama tindakan yang mengarah ke perilaku kekerasan. Pendapat lain mengatakan, orang tua harus membatasi penggunaan *gadget* pada anak tidak lebih dari 30 menit persatu kali bermain, jeda sejenak dengan berjalan, bergerak ke toilet yang menggerakkan tubuh atau memandang ke arah jauh untuk relaksasi mata (Wijanarko, 2017). Orang tua juga bisa untuk lebih sering melibatkan anak pada aktifitas-aktifitas fisik yang ringan untuk mengalihkan rasa ketertarikan anak terhadap *gadget*.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *cross sectional* yaitu pengukuran kebiasaan bermain gadget dan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah pada waktu yang bersamaan tanpa ada intervensi dan tindak lanjut. Prosedur dalam penelitian ini meliputi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan, kegiatan meliputi mempersiapkan sarana dan prasarana yang mendukung penelitian seperti ijin penelitian, kuesioner. Sedangkan tahap pelaksanaan meliputi pengajuan ijin ke Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang dan melakukan pengambilan data. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Jumlah sampel sebanyak 67 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Data diambil langsung dari responden dengan menggunakan *platform google form*. Data kemudian di rekap dan dikategorikan sesuai dengan variable. Untuk kebiasaan bermain gadget dikategorikan menjadi 3 yaitu Kurang (skor 1-3), Terbiasa (skor 4-6) dan Kecanduan (skor 7-8), sedangkan resiko perilaku kekerasan dikategorikan menjadi 3 yaitu Rendah (skor 0-5), Sedang (skor 6-10) dan Tinggi ( skor 11-16). Data kemudian dianalisis menggunakan uji *Spearman* dengan  $\alpha=0,05$ . Dikatakan ada hubungan jika  $p \leq \alpha$ ,  $p=0,000$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Tabel 1 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan umur anak di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang bulan April 2020

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Umur anak		
3-4 tahun	4	6%
4-5 tahun	14	20,9%
5-7 tahun	49	73,1%
Jumlah	67	100%

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki umur 5-7 tahun yaitu sebanyak 49 responden (73,1%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang bulan April 2020

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis kelamin anak		
Laki-laki	27	40,3%
Perempuan	40	59,7%
Jumlah	67	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 40 anak (59,7%).

Tabel 6 Distribusi frekuensi kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang bulan April 2020

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Kebiasaan bermain <i>gadget</i>		
Tidak terbiasa	18	26,9%
Terbiasa	42	62,7%
Kecanduan	7	10,4%
Jumlah	67	100%

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah terbiasa bermain *gadget*, yaitu sebanyak 42 anak (62,7%).

Tabel 7 Distribusi frekuensi Risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang bulan April 2020

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Risiko perilaku kekerasan		
Rendah	22	32,8%
Sedang	24	35,8%
Tinggi	21	31,3%
Jumlah	67	100%

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa hampir setengah dari anak usia prasekolah memiliki risiko perilaku kekerasan pada kategori sedang, yaitu sebanyak 24 anak (35,8%).

Tabel 4.8 Analisis hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang bulan April 2020

Variabel	Risiko perilaku kekerasan
Kebiasaan bermain <i>gadget</i>	p= 0,000 r= 0,503 n= 67

Berdasarkan hasil uji *Spearman* pada tabel 8 menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang (p=0,000) dengan tingkat keeratan hubungan pada kategori sedang (r=0,503).



## 2. Pembahasan

### 1. Kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terbiasa bermain *gadget*, yaitu sebanyak 42 anak (62,7%). Hasil ini ditunjang oleh karena hampir seluruh anak usia prasekolah suka menggunakan *gadget* (rerata= 0,94), dan hampir seluruh anak usia prasekolah menggunakan *gadget* setiap hari (rerata=0,88). Berdasarkan hasil analisa data demografi terhadap kebiasaan bermain *gadget*, tidak ada satupun yang berkorelasi. Akan tetapi, dengan melihat proporsinya didapatkan bahwa sebagian besar anak memiliki umur 5-7 tahun (73,1%).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Setianingsih, Ardani dan Khayati (2018) yang menyatakan bahwa 81,1% anak usia prasekolah menggunakan *gadget* <2 jam/hari. Sementara penelitian lain yang dilakukan oleh Zaini dan Soenarto (2019) juga mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah mencapai 94%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Triastutik (2018) menunjukkan bahwa tingkat bermain *gadget* pada anak usia prasekolah sebagian besar masuk pada kategori kadang-kadang (70,4%). Bermain merupakan kebutuhan anak usia prasekolah. Bermain dapat berupa bermain aktif dan bermain pasif. Bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti bermain *gadget* (Fadlillah, 2017). *Gadget* merupakan perangkat lunak yang menyajikan fitur-fitur menarik yang membuat anak penasaran (Fadilah, 2015). Selain itu materi yang disajikan dalam *gadget* sangat variatif. Sehingga membuat anak betah menjalankan *gadgetnya* berjam-jam (Fadilah, 2015). Kebiasaan bermain *gadget* pada anak berkaitan dengan jenis kelamin pengasuh, status pekerjaan orang tua dan jenis kelamin anak. Kebiasaan bermain *gadget* pada anak prasekolah banyak ditemukan pada pengasuh dengan jenis kelamin perempuan (ibu) dan orang tua yang tidak bekerja serta pada anak dengan jenis kelamin perempuan (Sari, 2018).

Kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah dapat berawal dari kekeliruan orang tuanya, dimana orang tua sudah memperkenalkan *gadget* pada anak sejak usia dini. Ketika anak menangis, orang tua khususnya ibu tidak tega melihat anaknya menangis terus menerus. Sehingga ibu lebih memilih memberikan *gadget* pada anaknya dengan harapan anak menjadi diam. Walaupun orang tua banyak yang tidak bekerja, namun karena ada media yang bisa membuat anak diam dan tidak bermain di luar rumah, dimana ketika anak bermain di luar rumah orang tua menjadi khawatir terjadi apa-apa dengan anak, maka orang tua lebih memilih memberikan *gadget* kepada anaknya. Kebiasaan bermain *gadget* juga lebih banyak terjadi pada anak perempuan, sebab anak perempuan cenderung kurang aktif secara motoriknya. Selain itu, anak juga diberi kebebasan untuk bermain *gadget* oleh orang tuanya. Sehingga kondisi ini

membuat anak semakin ketagihan. Oleh karena itu, orang tua harus menyadari bahwa penggunaan *gadget* pada anak dapat memicu masalah bagi anak. Sehingga orang tua harus mengontrol anak agar tidak menggunakan *gadget* berlebihan, baik dari sisi frekuensi maupun durasi.

## 2. Risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat memiliki risiko perilaku kekerasan pada kategori sedang, yaitu sebanyak 24 anak (35,8%). Hasil ini ditunjang oleh karena nilai rata-rata untuk agresi terhadap properti dan agresi fisik masih cukup tinggi (rerata= 2,36 dan rerata=2,39).

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Ali dan Miranda (2016) yang mengatakan bahwa perilaku agresif pada anak usia prasekolah terjadi oleh karena peniruan dari tontonan film atau video yang dilihatnya ditunjang dengan rasa frustrasi atau kecewa karena keinginannya tidak terpenuhi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Arriani (2014) menunjukkan bahwa bentuk perilaku agresif pada anak usia prasekolah terdiri dari agresi fisik, agresi meledak, agresi lisan dan agresi tidak langsung. Perilaku kekerasan merupakan suatu keadaan ketika seorang individu mengalami perilaku yang secara fisik dapat membahayakan baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Videbeck, 2018). Perilaku kekerasan terjadi sebagai akibat yang ekstrim dari rasa marah atau ketakutan/panik. Perilaku agresif dan perilaku kekerasan sering dipandang sebagai rentang dimana agresif verbal disuatu sisi dan perilaku kekerasan (*violence*) disisi yang lain (Kusumawati dan Hartono, 2011). Perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah dapat muncul sebagai akibat dari ketidakmampuan anak untuk menjalin emosi, sehingga anak tidak dapat merespons hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Wiguna, 2013). Ketidakmampuan tersebut merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia prasekolah.

Perilaku kekerasan pada anak merupakan bentuk gangguan emosi yang dapat dipicu oleh karena berbagai faktor. Salah satu faktor yang paling banyak ditemukan pada anak usia prasekolah di zaman sekarang ini ialah penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan). Anak yang telah mengalami kecanduan bermain *gadget* akan merasa nyaman dengan *gadget*nya dibandingkan dengan bermain bersama teman sebayanya. Sehingga anak tidak bisa mengelola emosinya ketika dirinya merasa terusik, sebagai contoh dilarang untuk tidak bermain *gadget*. Ekspresi marah yang sering dilampiaskan anak berupa menangis, berteriak-teriak, memukul, menendang, membanting barang-barang yang ada disekitarnya, menelantarkan diri dengan enggan untuk makan dan sebagainya. Kondisi ini harus disikapi dengan benar oleh orang tuanya, bukan dengan cara memarahi anak, tetapi anak harus terus diarahkan, dibimbing dan dibatasi

dalam bermain *gadget*, serta mengalihkan ke dalam permainan-permainan lain seperti bermain bola, bersepeda dan sebagainya. Sehingga anak akan lebih mudah untuk menerimanya.

3. Hubungan kebiasaan bermain gadget dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persahabatan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang ( $p=0,000$ ) dengan tingkat keeratan hubungan pada kategori sedang ( $r=0,503$ ). Hasil ini ditunjang oleh karena nilai rata-rata untuk kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah pada kategori terbiasa (rerata= 4,25) dan nilai rata-rata untuk risiko perilaku kekerasan pada kategori rendah (rerata= 7,72).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Asif dan Rahmadi (2017) yang mengatakan bahwa ada hubungan yang signifikan kecanduan bermain *gadget* dengan gangguan emosi pada anak. Sementara hasil penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2017) mengatakan bahwa perilaku agresif pada anak usia prasekolah dalam bentuk fisik yang disebabkan oleh adanya anteseden yang diketahui anak selama memiliki kebiasaan bermain *fighting game* yang di dalamnya terdapat adegan berkelahi seperti memukul dan menendang. Menurut *American Academy of Pediatrics* orang tua harus membatasi waktu anak dalam bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter & Perry, 2009 dalam Sapardi 2018). Orang tua membatasi penggunaan *gadget* pada anak tidak lebih dari 30 menit persatu kali bermain, anak harus diarahkan untuk bermain dengan media lain (Wijanarko, 2017). Jika penggunaan gadget pada anak tidak dibatasi, maka bisa memicu terjadinya kecanduan dan berbagai dampak negatif yang berpotensi terjadi, seperti perilaku kekerasan atau perilaku agresif. Berdasarkan sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* pada usia prasekolah tidak disarankan karena dapat menyebabkan anak tidak dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Hidayati, 2013 dalam Chikmah, 2018). Terbatasnya respons anak karena penggunaan *gadget* akan mengganggu perkembangannya, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu menjalin emosi (Wiguna, 2013).

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah bisa berdampak negatif maupun positif. Adanya bukti bahwa kebiasaan bermain gadget pada anak usia prasekolah dapat memicu terjadinya perilaku kekerasan, maka orang tua harus memahami betul kemungkinan dampak negatif tersebut jika orang tua hendak memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan gadget. Orang tua perlu membatasi waktu bagi anak untuk bermain gadget, demikian juga dengan frekuensi maupun durasinya. Selain itu, konten juga harus dikontrol agar anak-anak tidak menggunakan gadget untuk melihat video atau bermain *games* yang berbau kekerasan. Dengan demikian risiko perilaku kekerasan pada anak dapat diminimalkan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### 1. Kesimpulan

Ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain gadget dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

### 2. Saran

Orang tua diharapkan dapat mengontrol penggunaan gadget pada anaknya, baik dari sisi frekuensi, durasi maupun kontennya. Orang tua bisa memberikan contoh dengan cara mengurangi penggunaan gadget saat sedang di rumah dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih interaktif antar anggota keluarga. Sehingga dampak-dampak negatif seperti risiko perilaku kekerasan dapat diminimalkan.

Pihak civitas sekolah bisa berperan serta dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan memaksimalkan kegiatan permainan interaktif di sekolah. Selain itu pihak sekolah juga bisa melibatkan orang tua untuk berperan aktif dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget pada anak dengan cara mengikutsertakan orang tua dalam kegiatan parenting ataupun workshop terkait dengan penggunaan dan dampak gadget pada anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ameliola & Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.

Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol. 6(2): 148-157.

Aziz, Ibnu. (2012). *Sembilan puluh sembilan situs internet untuk anak-anak*. Yogyakarta: Idea World Kidz

Chikmah AM, Fitriyaningsih D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus*, Vol. 07(02)

Creswell, Jhon W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fadlillah, Muhammad. (2017). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM Press

Halim, Cipta & Wirawan, Adhicipta R. (2010). *Game terbaik facebook*. Jakarta: PT Gramedia

Harfiyanto, Doni, dkk. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Hidayat, A.A. (2018). Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan. Jakarta: Salemba Medika
- Hockenberry, M., Wilson, D. (2011). Wong's nursing care of infants and children, ninth edition. USA:Elsevier
- Ibid. (2009). Psikologi pendidikan dengan pendidikan baru. Bandung: PT. Remaja Rosdaka
- Irawan, Jaka. (2013). Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja. *Jurnal An-nafs*, Vol. 08(2)
- Jati dan Herawati. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget. Diakses dari <http://e-journal.UAJY.ac.id>>jurnal tanggal 7 Januari 2020
- Jeffrey S. (2016). Psikologi Abnormal Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Keliat dan Akemat. (2012). Model Praktik Keperawatan Profesional Jiwa. Jakarta: EGC
- Kotler. (2010). Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone. Jakarta: Koran Tempo
- Kusumawati F dan Hartono Y. (2011). Buku Ajar Keperawatan Jiwa. Jakarta: EGC.
- Mansur. (2011). Pendidikan Anak Usia Dini <sup>56</sup> (.....D). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Manumpil, B. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Manado: PSIK FKIK Sam Ratulangi. Diakses tanggal 1 Juni 2016 dari [http://ejournalkeperawatan\(e-kep\)volume3.nomor2](http://ejournalkeperawatan(e-kep)volume3.nomor2)
- Mary. (2015). Pendidikan Berpusat Pada Anak. Jakarta Barat: PT Indeks
- Masitoh. (2018). Strategi Pembelajaran TK. 43 : Universitas Terbuka
- Nurhayati, Ali, M., & Miranda, D. (2016). Perilaku agresivitas dalam berinteraksi dengan teman sebaya pada anak usia 5-6 tahun. *FKIP Universitas Tanjungpura*, 3-15.
- Nursalam. (2013). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Jakarta: Salemba Medika.
- Pangastuti R. (2017). Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol.2 No.2 Desember 2017
- Permatasari, DA., Sugito, & Savitri, Arumi. (2017). Dinamika perilaku agresif anak yang bermain game pada anak kelompok B4 TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 6(2): hal. 149-161
- Prasetya, E. (2017). Gadget. Diakses dari laman <http://epzna.blogspot.com/2017/08/> gadget pada tanggal 2 Februari 2020
- Potter, P.A., Perry, A.G., Stockert, P.A., Hall, A.M. (2013). *Fundamentals of nursing*. 8th ed.St. Louis, Missouri: Elsevier Mosby
- Rudi, Susilana. (2010). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Salbino, Sherief. (2015). *Buku Pintar iPad & iPhone untuk Pemula*. Jakarta: Kunci komunikasi.
- Sapardi, V.S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*. XII(80), pp. 137– 145.
- Sari, I. Y. (2018). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di kelurahan terban wilayah kerja puskesmas gondokusuman. *STIKes Bethesda Yakkum*, 9-18.
- Setyaningsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan risiko gangguan pemutusan perhatian dan hiperaktivitas. *GASTER*, Vol. 16(2): 191-206.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tomb, D. A. (2014). *Buku Saku Psikiatri Edisi 6*. Jakarta: EGC
- Townsend, MC. (2010). *Diagnosis Keperawatan Psikiatri Rencana Asuhan & Medikasi Psikotropik*. Jakarta : EGC
- Triastutik, Y. (2018). Hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. *STIKes Insan Cendekia Medika*.
- Utaminingsih, I. A. (2016). *Pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja*. Jakarta: IPB Press
- Videbeck, S.L. (2018). *Psychiatric Mental Health Nursing, 4<sup>th</sup> Edition*. Philadhelpia: Lippincott Williams & Wilkins
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo*
- Widiawati & Sugiman, H. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, Vol. 6, hal. 1-6
- Widjanarko J. (2017). Pengaruh Pemakaian Gadget, Perilaku Anak Terhadap Kemampuan Anak di Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta. *Jurnal Institut Kristen Borneo*, Vol. 3(1)
- Wiguna. (2013). *Mengenal Dan Memahami Tumbuh Kembang Anak*. Jogjakarta: Katahari
- Winoto, H. (2013). Dampak penyalahgunaan teknologi komunikasi gadget pada anak dan remaja. Diakses dari <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contoh-riset-teknologi-dan-komunikasi> tanggal 7 Januari 2020
- Wong, D, dkk. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Volume 1*. Penerbit Buku Kedokteran EGC: Jakarta
- Yosep I. (2011). *Keperawatan Jiwa*. Bandung: Refia Aditama

Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi orang tua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3(1): 254-264.

