



Artikel Jurnal

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK SEKOLAH
DASAR USIA (11-12 TAHUN) DI SDN KALIWATES 01
KABUPATEN JEMBER**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Keperawatan

Oleh:

**OKTA SAVIRA DEVI NANDA
16.1101.1017**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
2020**

PERNYATAAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR USIA (11-12 TAHUN) DI SDN KALIWATES 01 KABUPATEN JEMBER

Okta Savira Devi Nanda
NIM. 16.1101.1017

Artikel Jurnal ini telah diperiksa oleh pembimbing Skripsi Program Studi S1
Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember

Jember, September 2020

Pembimbing I

Asmuji, S.KM., M.Kep
NIP. 197206152005011004

Pembimbing II



Ns. Sri Wahyuni, S.Kep., M.Kep. Sp.Kep Kom
NPK. 19880303.1.1703821

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR USIA (11-12 TAHUN) DI SDN KALIWATES 01 KABUPATEN JEMBER

Oleh:
Okta Savira D.N¹⁾, Asmuji²⁾, Sri Wahyuni³⁾

¹⁾Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember
^{2,3)}Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember

Jl. Karimata 49 Jember. Telp: (0331) 332240 Fax : (0331) 337957 Email:
Fikes@unmuhiember.ac.id Website: <http://fikes.unmuhiember.ac.id>
Email: devinanda07@gmail.com

ABSTRAK

Anak merupakan individu yang mempunyai kebutuhan berbeda dan dimulainya interaksi lingkungan sosial. *Gadget* merupakan barang canggih berbagai aplikasi. Pengaruh *gadget* anak menjadi autis dan sibuk sendiri (gangguan psikososial). Perkembangan Psikososial merupakan perubahan stabilitas emosi yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia 11-12 tahun di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember. Desain penelitian yang digunakan adalah korelasi dengan pendekatan *cross-sectional*, dengan jumlah sampel 32 responden menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner *google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar (81,2%) menyatakan perkembangan psikososial kategori inferioritas dan (18,8%) menyatakan perkembangan psikososial kompeten. Hasil uji statistik menggunakan *Spearman Rho* dengan $\alpha=0,05$ didapatkan $p\ value=0,025$ $r=0,395$ yang artinya durasi waktu penggunaan *gadget* memiliki hubungan kategori lemah. $\alpha=0,05$ didapatkan $p\ value=0,002$ $r=0,537$ yang artinya frekuensi penggunaan *gadget* memiliki hubungan sedang. $\alpha=0,05$ didapatkan $p\ value=0,000$ $r=0,647$ yang artinya konten penggunaan *gadget* memiliki hubungan sedang. Perkembangan psikososial dipengaruhi jika menggunakan *gadget* secara berlebihan. Oleh karena itu keluarga dan guru sangat penting berperan dalam setiap tahap perkembangan psikososial anak.

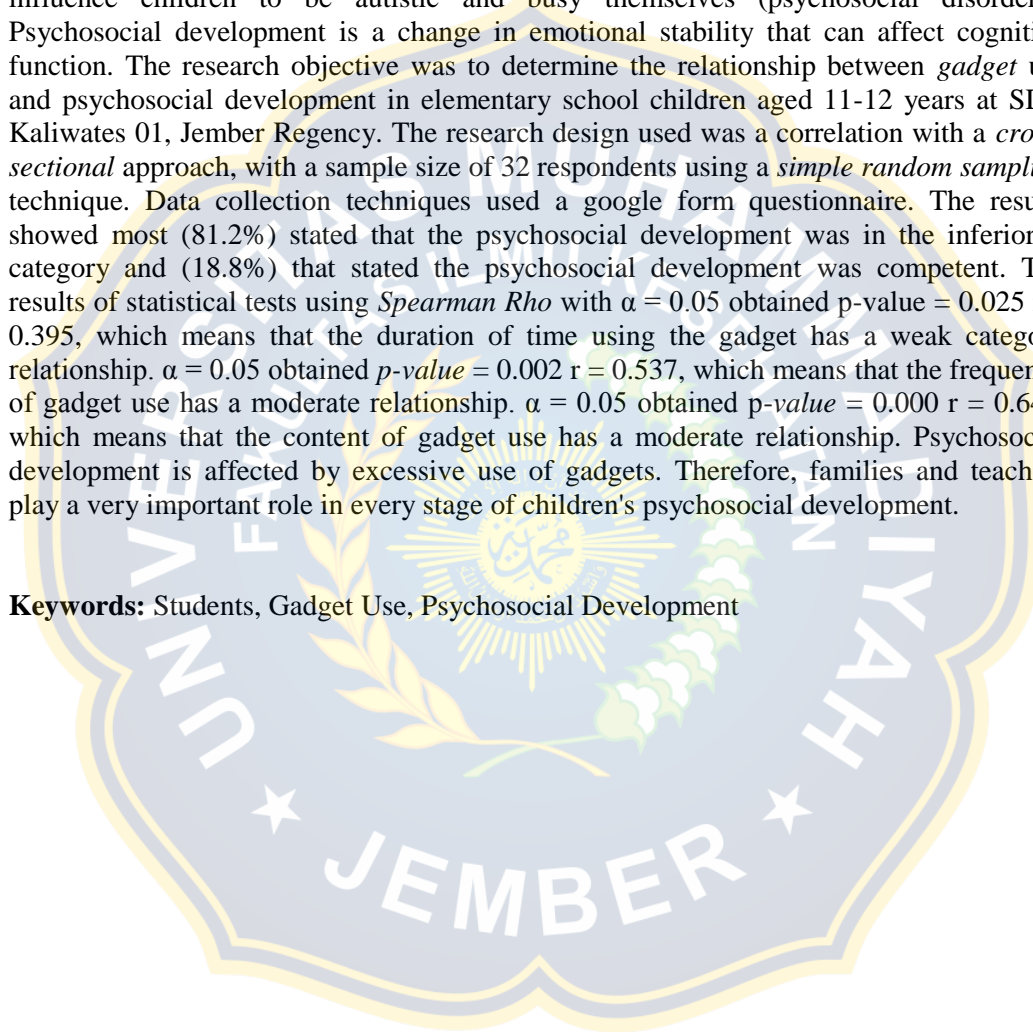
Kata Kunci: Anak Sekolah, Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Psikososial

**RELATIONSHIP BETWEEN GADGET AND
PSYCHOSOCIAL DEVELOPMENT ON ELEMENTARY
SCHOOL CHILDREN AGED (11-12 YEARS) AT SDN
KALIWATES 01 JEMBER REGENCY**

ABSTRACT

Children are individuals who have different needs and initiate social environment interactions. While *gadgets* are sophisticated items of various applications. *Gadgets* can influence children to be autistic and busy themselves (psychosocial disorders). Psychosocial development is a change in emotional stability that can affect cognitive function. The research objective was to determine the relationship between *gadget* use and psychosocial development in elementary school children aged 11-12 years at SDN Kaliwates 01, Jember Regency. The research design used was a correlation with a *cross-sectional* approach, with a sample size of 32 respondents using a *simple random sampling* technique. Data collection techniques used a google form questionnaire. The results showed most (81.2%) stated that the psychosocial development was in the inferiority category and (18.8%) that stated the psychosocial development was competent. The results of statistical tests using *Spearman Rho* with $\alpha = 0.05$ obtained $p\text{-value} = 0.025$ $r = 0.395$, which means that the duration of time using the gadget has a weak category relationship. $\alpha = 0.05$ obtained $p\text{-value} = 0.002$ $r = 0.537$, which means that the frequency of gadget use has a moderate relationship. $\alpha = 0.05$ obtained $p\text{-value} = 0.000$ $r = 0.647$, which means that the content of gadget use has a moderate relationship. Psychosocial development is affected by excessive use of gadgets. Therefore, families and teachers play a very important role in every stage of children's psychosocial development.

Keywords: Students, Gadget Use, Psychosocial Development



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan individu yang bervariasi, yaitu anak mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapannya. Anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, dan sosial sesuai dengan potensi yang dimiliki setiap masing-masing individu. Anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, dimana proses tersebut merupakan bagian penting bagi masa anak-anak (Setianingsih, 2018). Masa anak-anak merupakan masa dimulainya interaksi individu dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Masa ini, anak mulai mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan menuju kehidupan sosial yang lebih tinggi (Imron, 2018).

Negara Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang ikut terlibat dalam kemajuan informasi dan teknologi (Desiningrum et al., 2017). Salah satu teknologi yang maju di Indonesia yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai macam informasi, jejaring sosial, bahkan hiburan seperti game. Pengaruh dari *gadget* itu sendiri yaitu anak bisa menjadi autis dan sibuk sendiri (gangguan psikososial), serta anak akan menjadi malas untuk belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan dengan lingkungannya (Desiningrum et al., 2017).

Beberapa pulau di Indonesia pengguna *gadget* terbesar diduduki oleh pulau Jawa sebagai peringkat pertama, yaitu sekitar 86,3 juta orang dengan persentase 65% dari angka

total pengguna *gadget* ada 111,7 juta.

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada, menekankan sebaiknya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak boleh terpapar *gadget*. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam/perhari, dan untuk anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam/perhari. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih sering dari jumlah yang direkomendasikan (Chusna, 2017).

Perkembangan Psikososial merupakan perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian dan hubungan sosial yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik. Gangguan psikososial sangat penting untuk diketahui orang tua karena mempunyai dampak yang menyebabkan anak sulit untuk menyesuaikan diri pada aktivitas sehari-hari seperti bersosialisasi, belajar atau bersekolah, masalah tidur dan masalah tingkah laku (Maisya & Susilowati, 2017).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti didapatkan data anak usia sekolah dasar pada anak kelas 6 di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember pada bulan Juli 2020 berjumlah 35 siswa-siswi yang akan di lakukan penelitian. Studi dilanjutkan oleh peneliti yaitu di daerah Kecamatan Kaliwates didapatkan banyak tempat yang dapat menghubungkan *gadget* dengan internet yaitu banyaknya warkop yang menyediakan *WiFi* dan tidak sedikit anak yang bermain *game* secara *online*, sehingga anak meskipun berkumpul tetapi mereka lebih sibuk dengan *gadget* masing-masing daripada teman sebayanya.

Di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember pada kemajuan teknologi saat ini guru memberikan tugas dengan melalui *online* untuk belajar dirumah, dengan hal ini membuat anak selalu bermain *gadget* di waktu ada tugas sekolah maupun selesai mengerjakan tugas sekolah. Durasi penggunaan *gadget* sendiri yaitu anak bisa bermain *gadget* selama 1-4 jam lebih dalam sehari dengan frekuensi lebih dari 1 kali perhari dan digunakan bukan hanya untuk mencari materi tugas sekolah tetapi juga di gunakan untuk bermain *game*, hingga anak sibuk sendiri dengan *gadget* serta kurang berinteraksi dengan keluarga maupun orang lain yang berdampak mengalami gangguan psikososial.

B. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember

- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- c. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* berdasarkan konten pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- d. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- e. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- f. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* berdasarkan konten dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial. Pendekatan yang digunakan *Cross Sectional*, yaitu merupakan jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen

(perilaku penggunaan gadget) dan dependen (perkembangan psikososial) hanya satu kali pada satu waktu (Nursalam, 2015). Populasi penelitian adalah seluruh anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember yang berjumlah 35 orang. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan pendekatan *simple random sampling* dimana pengambilan sampel sama dengan populasi yang ada (Nursalam, 2015). Dari jumlah 35 sampel peneliti menentukan sampel sebesar 32 responden dari hasil menghitung menggunakan rumus slovin.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner pilihan untuk pertanyaan penggunaan *gadget*, sedangkan untuk perkembangan psikososial yaitu menggunakan *skala likert*.

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan uji *spearman Rho* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua maupun lebih dari dua variabel berskala ordinal.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	14	43,8%
Perempuan	18	56,2%
Total	32	100%

Berdasarkan tabel diatas menggambarkan sebagian besar (56,2%) responden berjenis kelamin perempuan.

HASIL PENELITIAN

A. Data Umum

1. Jenis Kelamin

Distribusi Frekuensi
Kelamin Responden di
SDN Kaliwates 01
Kabupaten Jember Juli
2020 (n=3)

B. Data Khusus

1. Deskripsi Durasi Waktu Penggunaan *Gadget*

Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* berdasarkan Durasi Waktu pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember (n=32)

Durasi Waktu	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak aman	29	90,6%
Aman	3	9,4%
Total	32	100%

Sumber: Data primer, Juli 2020

Berdasarkan tabel diatas berdasarkan responden menggunakan *gadget* dalam durasi waktu sebagian besar (90,6%) kategori tidak aman.

2. Deskripsi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember (n=32)

Frekuensi Penggunaan	Frekuensi	Persentase (%)
Sering	30	93,8%
Normal	2	6,2%
Total	32	100%

Sumber: Data primer, Juli 2020

Berdasarkan tabel diatas berdasarkan (93,8%) responden menggunakan *gadget* frekuensi penggunaan sebagian besar dalam kategori sering.

3. Deskripsi Konten Penggunaan *Gadget*

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Konten pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember (n=32)

Konten	Frekuensi	Persentase (%)
Buruk	24	75%
Baik	8	25%
Total	32	100%

Sumber: Data Primer, Juli 2020

Berdasarkan tabel diatas berdasarkan menggunakan *gadget* dalam kategori konten sebagian besar (75%) responden buruk.

4. Deskripsi Perkembangan Psikososial

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember (n=32)

Perkembangan Psikososial	Frekuensi	Persentase (%)
Inferioritas	26	81,2%
Kompeten	6	18,8%
Total	32	100%

Sumber: Data primer yang telah di olah

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui memiliki perkembangan psikososial sebagian besar (81,2%) responden inferioritas.

5. Hubungan Durasi Waktu Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember

Hubungan Durasi Waktu Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember (n=32)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Psikososial				
	F	Inferioritas	F	Kompeten	Total%
Tidak Aman	25	86,2%	4	13,8%	100%
Aman	1	33,3%	2	66,7%	100%
Total	26	81,2%	6	18,8%	100%
P value=0,025 r=0,395					

Sumber: Data primer, Juli 2020

Berdasarkan tabel diketahui p value $0,025 \leq \alpha 0,05$ sehingga H1 diterima yang artinya ada hubungan antara perilaku penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial. Dari nilai r diketahui sebesar 0,395 artinya keeratan hubungan dapat di kategorikan hubungan lemah. Arah korelasi positif (+) artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu maka semakin buruk perkembangan psikososialnya.

6. Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten

Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten (n=32)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Psikososial				
	F	Inferioritas	F	Kompeten	Total%
Sering	26	86,7%	4	13,3%	100%
Normal	0	0%	2	100%	100%
Total	26	81,2%	6	18,8%	100%
P value=0,002 r=0,537					

Sumber: Data primer, Juli 2020

Berdasarkan tabel diketahui p value $0,002 \leq \alpha 0,05$ sehingga H1 diterima yang

artinya ada hubungan antara perilaku penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial. Dari nilai r diketahui sebesar 0,537 artinya keeratan hubungan dapat dikategorikan hubungan sedang. Arah

korelasi positif (+) artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan maka semakin buruk perkembangan psikososialnya.

7. Hubungan Konten Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Usia (11-12 Tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten

Hubungan Konten Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember ($n=32$)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Psikososial				
	F	Inferioritas	F	Kompeten	Total%
Sering	23	95,8%	1	4,2%	100%
Normal	3	37,5%	5	62,5%	100%
Total	26	81,2%	6	18,8%	100%
P value = 0,000 $r = 0,647$					

Sumber: Data primer, Juli 2020

Berdasarkan tabel diketahui p value $0,000 \leq \alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima yang artinya ada hubungan antara perilaku penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial. Dari nilai r diketahui sebesar 0,647 artinya keeratan hubungan dapat dikategorikan hubungan sedang.

Arah korelasi positif (+) artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* berdasarkan konten maka semakin buruk perkembangan psikososialnya.

PEMBAHASAN

A. Interpretasi dan Diskusi Hasil

1. Identifikasi Perilaku Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Durasi Waktu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember terhadap 32 responden didapatkan bahwa perilaku penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu adalah penggunaan *gadget* tidak aman yaitu 29 responden sebanyak (90,6%) dan 3 responden sebanyak (9,4%) memiliki perilaku penggunaan *gadget* aman dimana didasarkan pada hasil dari pemeriksaan tes

menggunakan kuesioner pada bulan juli 2020.

Hasil ini diperkuat oleh Khairul, (2019) menunjukkan bahwa adanya dampak durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal pada anak sekolah dasar. Menurut Pebriana, (2017) semua orang pasti tidak lepas dari *gadget*, baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar bermain di media sosial. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perubahan individu.

2. Identifikasi Perilaku Penggunaan Gadget Berdasarkan Frekuensi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 32 responden didapatkan hasil perilaku penggunaan gadget berdasarkan frekuensi penggunaan adalah penggunaan *gadget* sering yaitu 30 responden sebanyak (93,8%) dan 2 responden sebanyak (6,2%) memiliki perilaku penggunaan *gadget* normal dimana pada hasil yang didasarkan pada hasil dari pemeriksaan tes menggunakan kuesioner pada bulan juli 2020.

Hal ini diperkuat oleh Witarsa, (2018) menunjukkan bahwa adanya dampak intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah.

3. Identifikasi Perilaku Penggunaan Gadget Berdasarkan Konten

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 32 responden didapatkan bahwa perilaku penggunaan gadget berdasarkan konten adalah penggunaan *gadget* buruk yaitu 24 responden sebanyak (75%) dan 8 responden sebanyak (25%) memiliki perilaku penggunaan *gadget* baik dimana pada hasil yang didasarkan pada hasil dari pemeriksaan tes menggunakan kuesioner pada bulan juli 2020.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Riyanti, (2017) menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, dapat diketahui bahwa kecanduan *gadget* memiliki hubungan terhadap perkembangan psikososial. Hal ini berarti terdapat persamaan hasil antara hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan antara ketiga hipotesis berdasarkan durasi waktu yaitu tidak aman, berdasarkan frekuensi penggunaan yaitu sering dan berdasarkan konten yaitu buruk.

4. Identifikasi Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mayoritas 26 responden sebanyak (81,2%) yaitu Inferioritas dan 6 responden sebanyak (18,8%) yaitu Kompeten. Hasil ini didapatkan dari hasil tes menggunakan kuesioner yang dilakukan terhadap sampel penelitian. Disebut inferioritas karena adanya perasaan rendah diri pada seseorang sehingga menyebabkan perkembangan psikososial (Saam & Wahyuni, 2012).

5. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Berdasarkan Durasi Waktu

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil bahwa variabel independen penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap variabel dependen perkembangan psikososial. Hal ini dapat sesuai dengan uji statistik menggunakan *Spearman Rho* nilai $p \text{ value } 0,025 \leq \alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima yang artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial pada anak sekolah usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember dengan interpretasi koefisien (r) sebesar 0,395 yang berarti tingkat hubungan hubungan lemah.

6. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Berdasarkan Frekuensi

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil bahwa variabel independen penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap variabel dependen perkembangan psikososial. Hal ini dapat sesuai dengan uji statistik menggunakan *Spearman Rho* nilai $p \text{ value } 0,002 \leq \alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima yang artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial pada anak sekolah usia (11-12 tahun)

di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember dengan interpretasi koefisien (r) sebesar 0,537 yang berarti tingkat hubungan hubungan sedang.

7. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Berdasarkan Konten

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil bahwa variabel independen penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap variabel dependen perkembangan psikososial. Hal ini dapat sesuai dengan uji statistik menggunakan *Spearman Rho* nilai $p \text{ value } 0,000 \leq \alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima yang artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan psikososial pada anak sekolah usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember dengan interpretasi koefisien (r) sebesar 0,647 yang berarti tingkat hubungan hubungan sedang.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Kelemahan penelitian ini adalah kurangnya persiapan karena penelitian dilakukan secara online jadi peneliti tidak dapat menjelaskan secara rinci pada responden tentang penelitian yang akan dilakukan, mengakibatkan penelitian kurang maksimal.
2. Penelitian ini menggunakan instrument kuesioner dengan google form, dimana kedua variabel belum dilakukan uji

validitas dan uji reabilitas dikarenakan memerlukan banyak waktu sedangkan waktu yang dimiliki peneliti sedikit dalam membuat suatu penelitian.

3. Peneliti tidak dapat melakukan observasi secara langsung dalam mengukur variabel independen dan dependen dalam kegiatan sehari-hari responden, karena hal itu dapat mengganggu privasi responden oleh karena itu peneliti menggunakan kuesioner google form yang diisi oleh responden. Hal ini merupakan hambatan bagi peneliti karena responden dapat menjawab kuesioner tidak sesuai dengan aktivitas yang dilakukan sehari-hari

C. Implikasi Terhadap Keperawatan

Menurut Pebriana, (2017), terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* salah satu diantaranya adalah durasi waktu, faktor tersebut sangat mempengaruhi seseorang yang terlalu lama bermain *gadget* dapat membuat ketagihan dan selalu ingin menggunakan *gadget* lebih lama lagi. Selanjutnya ada frekuensi penggunaan faktor yang membuat seseorang kecanduan karena menggunakannya lebih dari 1 kali dalam sehari, jika seseorang bermain *gadget* berulang-ulang kali dapat mempengaruhi hubungan

sosialnya karena lebih memilih memainkan *gadget* daripada bersosialisasi dengan orang lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Siswa sekolah dasar usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember mayoritas waktu lamanya menggunakan *gadget* dalam keadaan tidak aman.
2. Siswa sekolah dasar usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember mayoritas frekuensi menggunakan *gadget* dalam keadaan sering.
3. Siswa sekolah dasar usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember mayoritas konten yang dilihat pada saat menggunakan *gadget* dalam keadaan buruk.
4. Perkembangan psikososial anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember dalam kategori inferioritas.
5. Durasi waktu lamanya menggunakan *gadget* berhubungan dengan perkembangan psikososial anak sekolah usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember.
6. Frekuensi penggunaan *gadget* berhubungan dengan perkembangan psikososial anak sekolah usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember.
7. Konten yang dilihat pada *gadget* berhubungan dengan perkembangan psikososial

anak sekolah usia (11-12 tahun) SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember.

B. Saran

1. Anak Usia Sekolah
Disarankan kepada anak usia sekolah untuk mengurangi dalam aktivitas menggunakan *gadget*, banyak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.
 2. Keluarga
Keluarga sebagai *support system* bagi anak-anak untuk memberikan motivasi dan dukungan tentang pentingnya anak untuk pengetahuan tentang kesehatan. Keluarga memberikan batasan dalam bermain *gadget* pada anak.
 3. Institusi Pendidikan
Disarankan bagi institusi pendidikan khususnya SDN Kaliwates 01 memberikan informasi yang berkaitan dengan masalah kesehatan tentang akibat penggunaan *gadget*, bisa dengan memberikan penyuluhan kepada anak-anak, serta membatasi penggunaan *gadget*.
1. Peneliti selanjutnya
Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian tentang intervensi menurunkan penggunaan *gadget* dan meningkatkan perkembangan psikososial.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*.
<https://doi.org/10.29313/jiks.v1i1.42>
13
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.40>
- Saam, Z., & Wahyuni, S. (2012). No Title. In perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan (KTD) (Ed.), *psikologi keperawatan* (2nd ed., pp. 27–50). PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Saputro, H., & Talan, Y. O. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*.
<https://doi.org/10.30994/jnp.v1i1.16>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*.
<https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi*

- Perkembangan Indonesia.*
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*.
<https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Maisya, I., & Susilowati, A. (2017). PERAN KELUARGA DAN LINGKUNGAN TERHADAP PSIKOSOSIAL IBU USIA REMAJA. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*.
<https://doi.org/10.22435/kespro.v8i2.8013.163-173>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*.
<https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Saputro, H., & Talan, Y. O. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*.
<https://doi.org/10.30994/jnp.v1i1.16>
- Setianingsih, S. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS. *Gaster*.
<https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Hidayat, A. A. A. (2014). Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisis Data. In *Salemba Medika*.
<https://doi.org/10.1519/JSC.00000000000000001212>
- Nursalam. (2015). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan :Pendekatan Praktis. In *Salemba Medika*.
https://doi.org/10.1007/0-387-36274-6_24
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.