LITERATURE RIVIEW :HUBUNGAN BERMAIN *GADGET* DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-6 TAHUN

JURNAL

FIDYA SEPTIANI ALI
NIM. C01416028

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
GORONTALO
2020

LITERATURE REVIEW: HUBUNGAN BERMAIN *GADGET* DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-6 TAHUN

[1]Fidya Septiani Ali, [2]Ns. Andi Akifa Sudirman.,S.Kep.,M.Kep, [3]Ns. Dewi Modjo., S.Kep.,M.Kep
[123]Akademi IlmuKeperawatan Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Email: fidyaseptiani8@gmail.com

ABSTRACT

FIDYA SEPTIANI ALI. Literature Review of the Relationship between Playing Gadgets and the Level of Growth of Children aged 4-6 Years. Supervised by ANDI AKIFA SUDIRMAN as mentor I and DEWI MODJO as mentor II.

This research aims to determine in playing gadgets with the growth level of children aged 4-6 years. This research uses literature methods obtained from 3 databes, namely Google Scholar, Indonesia One Search, and the National Library using inclusion and exclusion criteria, data collection using keywords, gadgets, level of growth, children aged 4-6 years. The results indicated a relationship between playing gadgets and the level of growth of children aged 4-6 years. Gadgets can have an impact on children's growth because in gadgets there are very interesting features such as games, music, videos, cameras, and others. With these features, children will feel more comfortable in front of gadgets, and this is not good for children's growth such as; cognitive, language, motor and social development. Therefore expected to parents will be more supervising and limit the use of gadgets in children.

Keywords: Gadgets, Level of Growth, Children aged 4-6 years

ABSTRAK

FIDYA SEPTIANI ALI. *Literature Riview* Hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Dibimbing oleh ANDI AKIFA SUDIRMAN sebagai pembimbing I dan DEWI MODJO sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bermain *Gadget* Dengan Tingkat Perkembagan Anak Usia 4-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode *literature* diperoleh dari 3 databes yaitu *Google Scholar*, Indonesia *One Search,* dan Perpustakaan Nasional dengan menggunakan kriterian inklusi dan eksklusi, pengumpulan data menggunakan kata kunci, *gadget*, tingkat perkembangan, anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian ini terdapat hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. *Gadget* dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak karena didalam *gadget* terdapat fitur-fitur yang sangat menarik seperti game, music, video, kamera, dan lain-lain. Dengan fitur tersebut anak akan semakin betah berlama-lama didepan *gadget,* dan hal tersebut tidak baik untuk perkembangan anak seperti; perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan sosialnya. Maka diharapkan orang tua lebih megawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

Kata Kunci: *Gadget*, Tingkat perkembangan, Anak usia 4-6 tahun

PENDAHULUAN

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dan fungsi atau struktur tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan, dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistemnya yang terorganisasi. Dengan demikian aspek perkembangan ini bersifat kualitatif, yaitu pertambahan kematangan fungsi dari masing-masing bagian tubuh.Hal ini diawali dengan berfungsinya jantung untuk memompa darah, kemampuan untuk bernapas, sampai kemampuan anak untuk tengkurap, duduk, berjalan, bicara, memungut benda-benda di sekelilingnya, serta kematangan emosi dan social anak. Tahap perkembangan awal akan menentukan tahap perkembangan selanjutnya (Fitri Respati Ambarwati dan Nita Nasution, 2012).

Tahap perkembangan awal sampai ke tahap perkembangan selanjutnya yang dimaksud disini adalah tahap perkembangan awal kehidupan.Pada anak umur 1 tahun ditandai dengan anak sudah mulai berceloteh tetapi maknanya belum jelas. Seiring dengan bertambahnya usia dan stimulasi yang diberikan, maka kemampuan berbahasa anak akan semakin meningkat, karena kosa kata yang dimiliki terus bertambah. Pada usia 2-3 tahun, anak sudah mulai memahami perintah sederhana yang ditunjukan kepada anak tersebut, seperti ‘’ambil bola itu’’ dan seterusnya. Kemampuan anak dalam memahami perintah akan terus berkembang. Kemudian pada usia 4-6 tahun, anak sudah mampu memahami perintah dengan kalimat yang lebih kompleks, seperti ‘’tolong berikan buku ini pada ibu guru’’ (Hamzanwadi Khaironi, 2018).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan sebanyak 5-25%. Berbagai masalah pada perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat.Di Indonesia angka kejadian masalah perkembangan pada anak antara 13-18%. (Brauner & Stephens,16) mengemukakan bahwa anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negative terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya sekitar 9,5%-14,2%. (Surya Muda, 2019).

Anak usia 4-6 tahun merupakan usia emas anak yang mempunyai karakteristik antara lain: 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik anak yang sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan, sehingga dapat bermanfaat untuk mengembangkan otot kecil maupun otot besarnya. 2) Perkembangan bahasa pun semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan dari orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya sehingga anak dapat merespon orang lain dengan baik, tetapi dalam batas-batas tertentu. 3) Perkembangan kognitif atau daya pikir sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Dapat dilihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya. 4) Bentuk permainan anak masi bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama. (Febriani Utami, 2012).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada.Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya.Mereka tidak ingin bermain dengan teman sebayanya dan lebih memilih bermain *gadget* saja.Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah.Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (UNRIYO, 2019).

Bermain *gadget* pada anak usia 4-6 tahun dapat memberikan pengaruh pada perkembangannya. Berdasarkan

hasil riview didapatkan 3 jurnal yakni menurut Yeni Triastutik (2018) yang berjudul hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak Bina Insani desa Candimulyo, kecamatan Jombang, kabupaten Jombang. Didapatkan hasil yakni ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Jurnal kedua menurut Surya Muda (2019) yang berjudul hubungan bermain *gadget* (game edukas) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji. Diketahui ada hubungan durasi bermain *gadget* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Jurnal ketiga menurut Vivi Syofia Sapardi (2018) yang berjudul hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK islam budi mulia. Diketahui terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan *literature riview* yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak usia 4-6 tahun dengan judul ‘’Hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun’’.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif, dimana penelitian ini bersifat secara global, tidak terperinci dan tidak pasti. Penelitian tersebut menggunakan metode *literature review*.*Literature review* yaitu istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (*literature reiview*).Yang dimaksud penelitian kepustakaan adalah penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan (Embun, 2012).Hal yang harus diperhatikan pada metode *literature riview* yaitu diawali dengan mencari artikel-artikel atau jurnal-jurnal mengenai topik yang sedang diteliti kemudian peneliti tersebut dapat menelusuri artikel artikel-artikel atau jurnal dari terbitan 2015-2020 yang berkaitan dengan topik penelitian.

Meskipun merupakan sebuah penelitian, penelitian dengan studi literatur tidak harus turun ke lapangan dan bertemu dengan responden.Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Menurut (Zed, 2014), pada riset pustaka (*library research*), penelusuran pustaka tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (*research design*) akan tetapi sekaligus memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian.

Literature riview dimulai dengan materi hasil penulisan yang secara sekuensi diperhatikan dari jurnal yang relevan.Kemudian membaca abstrak terlebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah masalah yang dibahas sesuai dengan tujuan yang hendak dipecahkan dalam jurnal. Mencatat poin-poin penting yang sesuai dengan permasalahan penelitian, Setiap jurnal yang telah dipilih berdasarkan criteria, kemudian buatlah tabel yang berisi nama penulis, tahun penulis, tujuan penulis, sampel, variable, instrument, dan hasil penelitian. Setelah itu penulis dari beberapa literature dikumpulkan, penulis akan menganalisa Hubungan bermain *gadge*t dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun, setelah itu buatlah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

Kriteria inklusi yang digunakan dalam strudi literatur ini:

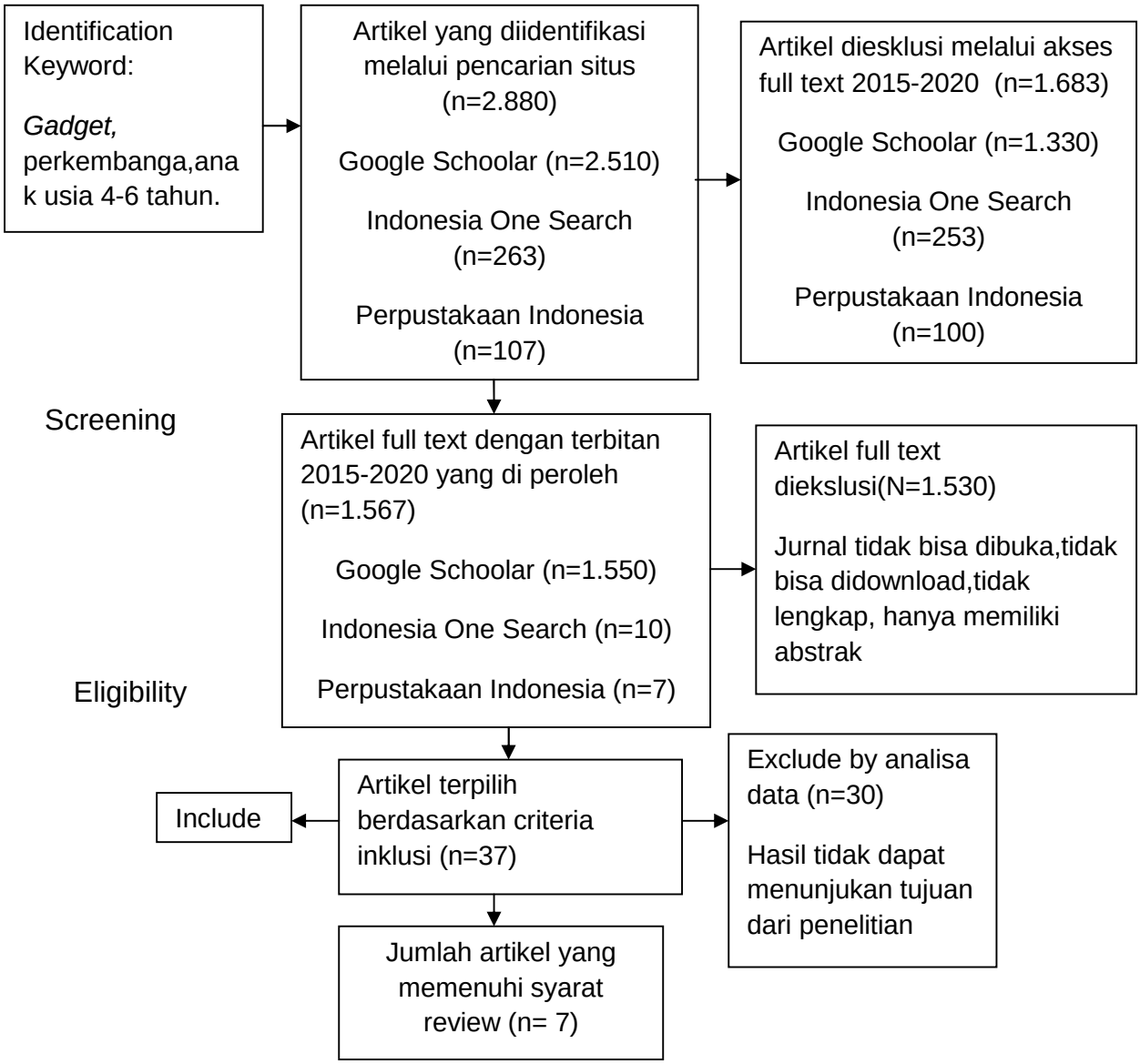
1. Literatur penelitian terbitan lima tahun terakhir (2015-2020),
2. Dapat diakses dalam format *pdf* dan *shcolarly* (*peer reviewed journal*) dan *full text*.
3. Literatur berbahasa indonesia
4. Subjek literatur merupakan manusia.
5. Jenis *literature review* dengan tema pengaruh bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian jurnal melalui pencarian Google Schoolar,

Indonesia On Search, Perpustakaan Nasional, dengan kata kunci ‘’*Gadget*’’, ‘’Perkembangan,”Anak Usia 4-6 Tahun’’, menghasilkan jurnal sebanyak 2.880 jurnal. Berasal dari Google Scholar 2.510 jurnal, Indonesia one search sebanyak 263 jurnal, Perpustakaan Nasional 107 jurnal. Jurnal-jurnal tersebut kemudian dilakukan screening, dengan memperhatikan kesesuaian sumber, isi, melalui pembacaan secara sekilas pada abstrak, heading, sub heading, serta dokumen statement atau kalimat-kaimat penting yang terdapat pada abstrak dan pendahuluan jurnal, ditambah dengan memperhatikan kondisi jurnal, seperti: jurnal tidak bisa dibuka, tidak bisa didownload, tidak lengkap, hanya memiliki abstrak, jurnal yang berasal dari penelitian yang dilakukan diluar bidang kesehatan, dan jurnal hanya memiliki kandungan satu kata kunci tidak dilakukan dalam telaah jurnal. Sehingga melalui skrinning tersebut didapat hasil 1.567 jurnal.

Hasil setelah diterapkan kriteria inklusi adalah tersisa 37 jurnal. Ke 37 jurnal tersebut dilakukan uji kelayakan dengan membaca secara utuh dan menyeluruh, jurnal yang bersifat artikel maupun *literature riview,* jurnal yang judulnya sama dan jurnal jurnal yang tidak sesuai dengan judul di eliminasi, dengan mengevaluasi isi yang objektif pada jurnal yang bersifat mendukung, menggunakan skimming (meluncur) dengan maksud pembacaan fokus kepada inti dari jurnal, dengan membaca cepat, serta menangkap inti sari dari jurnal. Bila pengguna skimming masih belum dapat menangkap maksud dari jurnal, maka dilakukan pembacaan secara berulang, mendalam, dan berfokus pada metode dan hasil penelitian.Dan didapatkan jurnal yang sesuai sejumlah 7 jurnal.Jurnal yang telah sesuai, kemudian dilakukan analisis dan ekstraksi.


Identification
Keyword:
Gadget, perkembanga,anak usia 4-6 tahun.
Artikel yang diidentifikasi melalui pencarian situs (n=2.880)
Google Schoolar (n=2.510)
Indonesia One Search (n=263)
Perpustakaan Indonesia (n=107)
Artikel diesklusi melalui akses full text 2015-2020 (n=1.683)
Google Schoolar (n=1.330)
Indonesia One Search (n=253)
Perpustakaan Indonesia (n=100)
Screening
Artikel full text dengan terbitan 2015-2020 yang di peroleh (n=1.567)
Google Schoolar (n=1.550)
Indonesia One Search (n=10)
Perpustakaan Indonesia (n=7)
Artikel full text diekslusi(N=1.530)
Jurnal tidak bisa dibuka,tidak bisa didownload,tidak lengkap, hanya memiliki abstrak
Eligibility
Include
Artikel terpilih berdasarkan criteria inklusi (n=37)
Exclude by analisa data (n=30)
Hasil tidak dapat menunjukan tujuan dari penelitian
Jumlah artikel yang memenuhi syarat review (n= 7)

Berdasarkan *literature riview* yang dilakukan pada 7 *literature* penelitian yang relevan tentang hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 Tahun. Dapat diketahui bahwa sebagian besar *literature* yaitu 4 *literature* penelitian mendapatkan adanya hubungan yang signifikan antara bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Sofiya Sapardi (2018) menggunakan kuesioner penelitian didapatkan data sebagian besar orang tua yang bekerja, pekerjaan orang tua terbanyak adalah swasta. Menurut analisa peneliti orang tua yg bekerja akan jarang bertemu dengan anak,sehingga tidak dapat mengawasi aktivitas anak, orang tua kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada *gadget* anaknya yang mengedukasi ataupun tidak. Apabila paparan gadget pada anak sangat tinggi tampa di kontrol akan berdampak buruk pada anaknya.

Dalam penelitian Aula Nurmasari (2016) mengemukakan bahwa anak dengan intensitas menggunakan *gadget* yang tinggi, menjadi jarang atau tidak sama skali berkomunikasi dengan orang lain yang ada disekitarnya, anak akan jarang bersosialisasi dan bermain dengan teman seusianya. Hal tersebut menyebabkan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa anak. Selain itu, aplikasi yang terdapat dalam *gadget* bukan hanya aplikasi dalam pembelajaran, tetapi terdapat aplikasi hiburan seperti; sosial media, video, game.Orang tua berperan penting dalam menentukan aplikasi didalam *gadget,* berupa aplikasi untuk edukatif, sperti mengenal huruf, hewan, angka dan edukatif lainnya.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Meta Anindya Ariyanti Gunawan (2017) mengemukakan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial yang tidak normal adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 jam dalam sehari. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak. Selain radiasinya yang sangat berbahaya, tingkat *agresif* pada anak akan semakin meningkat,anak menjadi tidak peka terhadap lingkunganya. Anak terlalu asik dengan *gadget*nya akan berakibat lupa brinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupu keluarga dan itu akan berdampak buruk terhadap perkembangan anak.

Dalam penelitian Heni (2018) menegemukakan bahwa *smartphone* memiliki pengaruh buruk terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Namun, sesuai dengan yang dikatakan penulis bahwa pengaruh ini tidak bisa lepas dari keterlibatan orang tua yang notabenya bertanggung jawab terhadap keseharian anak.

Dalam penelitian Yeni Triastutik (2018), bahwa bermain *gadget* dikalangan anak dapat berdampak negatif terhadap perkembanganya, karena dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi yang ada, sehingga menyebabkan anak tersebut menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memililih duduk di depan*gadget* dan menikmati permainan yang terdapat pada fitur-fitur tertentu dibandingkan dengan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal tersebut tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama pada otak dan psikologis anak.

Pendapat lain dari penelitian Surya Muda (2019) mengemukakan bahwa orang tua berperan penting untuk dapat membatasi durasi bermain *gadget* (game edukasi) dan lebih mengawasi kegiatan anak pada saat bermain *gadget.* Karena pada perkembangan *gadget* (game edukasi) yang sangat pesat, dapat memberikan dampak terhadap tingkat perkembangan anak, karena anak yang sering bermain *gadget* (game edukasi) akan mengalami keterlambatan pada tingkat perkembanganya.

Begitu pula dalam penelitian Dwi Nurjanah (2017) mengemukakan bahwa orang tua menganggap *gadget* hanya dapat memberikan dampak positif

terhadap perkembangan anaknya. Pada saat waktu seggang pada saat dirumah, orang tua selalu memberikan kesempatan pada anak untuk bermain *gadget* daripada membiarkan anaknnya bermain diluar rumah bersama temannya. Karena anak yang jarang menggunakan *gadget* mengalami perkembangan interaksi sosial yang cukup, sedangkan anak yang sering menggunakan *gadget* mengalamiperkembangan interaksi sosial yang kurang

Hubungan Bermain *Gadget* dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan beberapa *literature* menurut (Yeni Triastuti 2018), (Surya Muda 2019), (Vivi Sofia Sapardi 2018), (Heni 2018), (Dwi Nurjanah 2018), (Aula Nurmasari 2016), (Meta Anindya Ariyanti Gunawan 2017) ada hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Dalam hal ini sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa *gadget* dapat berdampak buruk terhadap perkembangan anak mulai dari bahasa dimana karena *gadget* anak tidak dapat berbahasa dengan benar, emosional pada anak yang sering menggunakan *gadget* agresif dimana jika *gadget* tersebut diambil darinya anak akan menangis dan berontak, dan interaksi sosial anak dengan durasi bermain gadget lebih dari 1 jam perhari dapat membuat anak malas untuk beraktifitas, dan bermain bersama teman seusianya, karena menurut anak tersebut aplikasi yang ada pada *gadget* lebih menarik daripada lingkungan sekitarnya.

Bermain *gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak.Misalnya, fitur-fitur seperti permainan yang sesuai agar bisa dikembangkan untuk jadi bahan diskusi agar anak tidak terlalu fokus pada *gadget*nya.Dengan penerapan tersebut anak dilatih agar tetap dapat berinteraksi dengan lingkunganya.Apabila anak sudah terlanjur kecanduan dengan *gadget* maka bisa dilakukan pembiasaan positif dan stimulasi yang tepat (Fadilah, Ahmad. 2011).

Menurut peneliti dalam hal ini bermain *gadget* dapat berdampak positif dan negative pada anak, tergantung untuk apa anak menggunakan *gadget* tersebut. Apakah hanya untuk hiburan saja seperti; game,musik, video, dan lain sebagainya yang terdapat pada aplikasi *gadget*, atau *gadget* digunakan anak sebagai alat dalam pembelajaran.

Tingkat perkembangan anak adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, yang meliputi kemampuan motorik halus, motorik kasar, bahasa dan bicara, serta interaksi sosial dan kemandirianya (Kemenkes RI,2013).

Menurut peneliti dalam hal ini tingkat perkembangan pada anak yang sering bermain *gadget* akan berpengaruh pada perkembanganya, terutama perkembangan bahasa dimana pada saat orang tuanya memanggil anak tersebut tidak merespon dengan baik dan pada interaksi sosial dimana anak tidak dapat berinteraksi dengan orang lain, misalnya saling menolong, berbagi dan interaksi lainnya yang dapat dilakukan.

Berbeda dengan penelitian menurut Vivi Sofia Spardi (2018), Heni (2018), dan Aula Nurmasari (2016) menunjukka bahwa anak dengan sering menggunakan *gadget* tingkat perkembangan mereka sesuai atau normal baik dalam segi bicara, bahasa, motorik, maupun perilaku sosialnya. Karena pada pengukuran menggunakan KPSP menunjukkan bahwa pada anak usia prasekolah mampu menjawab 8-10 pertanyaan, dilihat dari perilaku sosialnya sudah dapat berhubungan dengan kemandirianya anak sudah bisa berpakaian sendiri, ganti pakaian sendiri, makan sendiri, dari segi motorik halus anak sudah bisa mengamati sesuatu, menggambar, dari segi bahasa anak sudah dapat member respon yang baik, sedangkan pada motorik kasarnya sudah bisa berlari, mlompat, naik tangga.

Pada Anak umur 4-6 tahun perkembangan sosial mulai berjalan, hal

ini tampak dari kemampuan mereka dalam melakukan sesuatu secara berkelompok, karakteristik anak pada tahap ini adalah anak mulai mengetahui aturan-aturan yang sudah ditetapkan disekitarnya, kemudian mereka mulai tunduk pada aturan tersebut, sehingga anak mulai menyadari pentingnya hak orang lain, dan mereka mulai dapat bermain dengan teman seusianya (Nurmalitsari, 2015:105).

Menurut peneliti dalam hal ini anak usia 4-6 tahun adalah masa anak mempersiapkan dirinya untuk belajar. Termasuk pada perkembangan bahasanya, anak sudah memiliki kemampuan untuk berbicara lebih lancar dengan kosa kata lebih baik. Anakpun pada masa ini sering bertanya kepada orang tua tentang apa yang ada disekitarnya. Sehingga apabila anak hanya sering bermain *gadget* maka perkembangan anak tidak terstimulus dengan baik.

Berdasarkan ulasan *literature* diatas terdapat hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Dapat dipahami pada anak yang sering menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari satu jam akan berdampak positif maupun berdampak negative terhadap perkembangan anak antara lain perkembangan kognitif, motorik kasar, motorik halus, emosional, perilaku social. Maka dari itu peran orang tua sangat berpengaruh penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak dan membatasi durasi penggunaan *gadget* yang lama, minimal penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun kurang dari satu jam dalam sehari.

KETERBATASAN PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti mengalami keterbatasan dimana hanya dapat menganalisis jurnal yang diperoleh secara online dan tidak menambahkan dengan hasil penelitian yang terbaru yang belum terpublikasi. Selain itu *literature riview* yang disusun membahas tentang jurnal atau artikel Indonesia dan belum menggunaka jurnal atau atrikel internasional.

PENUTUP
KESIMPULAN

Berdasarkan dari beberapa *literature riview* yang telah dijabarkan, 7 *literature* tersebut mendapatkan adanya hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Perkembangan anak mulai dari kognitif, bahasa, motorik kasar, motorik halus, emosional dan interaksi sosial anak.Hal tersebut tergantung pada penggunaan *gadget* apakah hanya untuk menjadi alat hiburan atau pembelajaran bagi anak, dan pembatasan penggunaan *gadget* < dari 1 jam perhari dan tidak lepas dari pengawasan orang tua.

SARAN

1. Bagi Pendidikan:
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan tentang hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

2. Bagi Orang Tua:
   Diharapkan orang tua agar dapat mengetahui hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembanagan usia 4-6 tahun dan dapat membatasi pemberian *gadget* dalam frekuensi jarang atau tidak boleh bermain dari lebih 1 jam perhari dan tetap mengawasi anak dalam menggunakan fitur gadget agar tidak berdampak negative pada anak

3. Bagi Peneliti:
   Agar dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan dan diharapkan penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya, dan diharpkan kepada peneliti selanjutnya agar bisa meneliti secara rinci bermain *gadget* dengan tingkat

perkembangan anak usia 4-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, A.F., N. Nasution. (2015). Buku Pintar Asuhan Keperawatan Bayi Dan Balita. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu

Ayouby, A.H.M. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Di PAUD Dan TK Handayani Bandar Lampung. Skripsi

Dewi, C.R., A. Oktiawati, & Saputri D.L. (2015). Teori dan Konsep Tumbuh Kembang. Yogyakarta : Nuha Medika.

Embun, B. (2012, April 17). Banjir Embun. Retrieved from penelitian Kepustakaan

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammdiyah Gorontalo. 2020. Panduan Penyusunan Skripsi dengan Metode Penelitian Studi Literatur. Gorontalo

Febriani, Utami. (2012). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. http://febrianiutami0711.wordpress.com/2012/17/Karakteristik perekmbangan-anak-usia-dini/.Diakses tanggal 23 April 2014.

Heni. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah. 2(1), 1-13

Hurlock. E. B.1978. Psikologi Perkembangan Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi Kelima. Jakarta. Erlangga

Kementrian Kesehatan, R. (2018). Data Dan Informasi Kesehatan (Ke-1). Pusat Data Dan Informasi

Khaironi, M. (2018), Perkembangan Anak Usia Dini. 1(2), 1-12.

M. Fadillah. (2017). Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Edisi Pertama. Jakarta : Prenadamedia Group.

Master, M. K. (2016). Impact of Electronic Gadgets on Psychological Behavior of Middle School Children in UAE.Gulf Medical Journal. Retrieved from www.gulfmedicaljournal

Muda, S. (2019). Hubungan Durasi Bermain Gadget (Game Edukasi) Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. Di TK Dahlia Darmaji

Nirjanah, D. (2017). Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah Berbasis Teori Adaptasi Sister Calista Roy Di TK Dharma Wanita Sidoarjo. Skripsi

Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intesitas Penggunaan *Gadget* Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. Skripsi

Nursalam (2010). Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan, Jakarta:CV Indomedika.

Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. 5(2). 1-12

Rukiyah, Y.A., L. Yulianti. (2012). Asuhan Neonatus Bayi Dan Anak Balita. Jakarta: Trans Info Media

Saparadi, S.V. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah. Di Paud/Tk Islam Budi Mulia.

Sinta. (2018). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI.1-11

Sujarwo. Kemampuan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. 1(2),96-100

Triastutik, Y. (2018). Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. Di Taman Kanak-Kanak Bina Insani Desa Candimulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Insan