

**GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK YANG MENGGUNAKAN
GADGET USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITURRAHMAN 3
KABUPATEN GARUT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa

Oleh:
DELIA RIZKIYAH
NIM. KHGC23176



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
2025**

**GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK YANG MENGGUNAKAN *GADGET*
USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITURRAHMAN 3
KABUPATEN GARUT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Pada Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa

**Oleh:
DELIA RIZKIYAH
NIM. KHGC23176**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN
SIDANG SKRIPSI**

**JUDUL : GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK YANG
MENGUNAKAN *GADGET* USIA 5-6 TAHUN
DI TKIT BAITURRAHMAN 3 KABUPATEN
GARUT**

NAMA : DELIA RIZKIYAH

NIM : KHGC23176

Skripsi ini telah disetujui untuk diseminarkan di hadapan
Tim Penelaah Program Studi S1 Keperawatan STIKes
Karsa Husada Garut

Garut, Juni 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(Sri Yekti Widadi, M. Kep)

(H. M. Ridwan Rifa'i, S. Kep., M. Pd)

**LEMBAR PERSETUJUAN
SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN**

Yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan:

Nama : DELIA RIZKIYAH
NIM : KHGC23176
Program Studi : S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut

Mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui untuk melaksanakan seminar usulan penelitian dengan judul:

**GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK YANG MENGGUNAKAN
GADGET USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITURRAHMAN 3 KABUPATEN
GARUT.**

Demikian persetujuan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garut, Juni 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(Sri Yekti Widadi, M. Kep)

(H. M. Ridwan Rifai'i, S. Kep., M. Pd)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Illahi Robbi karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis masih dapat merasakan nikmat iman, islam serta nikmat sehat. Solawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya hingga sampai kepada kita semua selaku umatnya. Suatu kebahagiaan yang luar biasa karena penulis dapat menyelesaikan Penelitian dengan judul **“Gambaran Perkembangan Anak Yang Menggunakan *Gadget* Usia 5-6 Tahun Di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut”** untuk memenuhi syarat mencapai jenjang Pendidikan S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian Proposal Usulan Penelitian ini banyak mendapatkan bantuan, motivasi, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Hadiat, MA, selaku Ketua Pembina Yayasan Dharma Husada Insani Garut
2. Bapak H. Suryadi, SE., M.Si., selaku Ketua umum pengurus Yayasan Dharma Husada Insani Garut.
3. Bapak H. Engkus Kusnadi, S. Kep., M. Kes. selaku Ketua STIKes Karsa Husada Garut.
4. Bapak Elang M. Atoilah, S. Sos., M. Kes. selaku Pembantu Ketua I Bidang Akademik STIKes Karsa Husada Garut.

5. Bapak H. Aceng Ali Awaludin, S. Kep., M.H. Kes. selaku Pembantu Ketua II Bidang Umum STIKes Karsa Husada Garut.
6. Bapak Dede Suharta, S. Kep., M.Pd. selaku Pembantu Ketua III Bidang Kemahasiswaan STIKes Karsa Husada Garut.
7. Ibu Sri Yekti Widadi, M. Kep. selaku Pembimbing Utama atas arahan, masukan dan motivasi dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik.
8. Bapak H. M. Ridwan Rifa'i, S. Kep., M.Pd. selaku Pembimbing Pendamping atas arahan, masukan dan motivasi dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan Proposal Usulan Penelitian ini dengan baik.
9. Staf dan Dosen Program Studi S1 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teruntuk cinta pertama saya, Ayahanda tercinta (Alm) Bapak Ukun Makhsus, beliau memang tidak sempat untuk melihat dan mendampingi putri bungsunya menyelesaikan kuliah. Terimakasih atas cinta dan kasih sayang yang sudah diberikan semasa hidupnya.
11. Teruntuk pintu surgaku, Ibunda Karliah wanita hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya. Terimakasih saya ucapkan yang tidak henti hentinya memberikan doa dan dukungan sampai titik ini. Sehat selalu mah, mamah harus ada di setiap pencapaian dan perjalanan hidup saya.
12. Sahabat seperjuangan Fuji Embun, A.Md. Kep, Nur Annisa Wiyandari, A.Md. Kep, Azkiya Nurpaddilah, A.Md. Kep, Icha Sumarni, A.Md. Kep, Firda Farhani, A.Md. Kep. Terimakasih atas segala dukungan dan kebersamaan yang selalu menemani setiap langkah dan selalu menjadi pendengar yang baik.

13. Sahabat tersayang Amalia Maulida A.Md. Keb, Nida Rizki Utami, dan Aderiane Ananda Purnamasari A.Md. Kep, terimakasih sudah kebersamaan disetiap perjalanan penulis, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
14. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi S1 Keperawatan yang telah memberikan saran, bantuan dan motivasi sampai terselesaikannya penyusunan Proposal Usulan Penelitian ini.
15. *Last but not least*, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. *I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Proposal ini tidak luput dari berbagai kekurangan serta jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi perbaikan dimasa yang akan datang serta bisa di kembangkan lebih lanjut.

Garut, Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK YANG MENGGUNAKAN *GADGET* USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITURRAHMAN 3 KABUPATEN GARUT

Delia Rizkiyah, KHGC23176

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
STIKes KARSA HUSADA GARUT**

V Bab, 56 Halaman, 3 Tabel, 1 Gambar

Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini yang telah kecanduan *gadget* dapat terganggunya tumbuh kembang anak. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. *Gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis dan sosial anak.-Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran perkembangan anak yang menggunakan *gadget* usia 5-6 tahun di kelas B TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif teknik *total sampling*. Jumlah sampel 59 responden. Kuesioner pada penelitian ini menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Analisa data menggunakan uji pendekatan deskriptif kuantitatif.-Hasil univariat didapatkan lebih dari setengah anak menunjukkan hasil perkembangan yang sesuai dengan tahapan usianya, yaitu sebanyak 49 anak (83,1%). Namun masih terdapat 10 anak (16,9%) yang masuk kategori meragukan. Dapat disimpulkan bahwa Sebagian kecil anak menunjukkan tanda-tanda keterlambatan atau belum sepenuhnya mencapai tahapan perkembangan yang diharapkan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menjadi salah satu faktor risiko yang berkontribusi pada perkembangan yang meragukan pada anak usia prasekolah.-Diharapkan orang tua dapat membatasi penggunaan gadget, melakukan pendampingan aktif, menyediakan alternatif kegiatan dan melakukan pola asuh yang responsif.

Kata Kunci : Perkembangan anak pra sekolah, Gadget
Daftar Pustaka: 47 pustaka (2015-2024)

ABSTRACT
DESCRIPTION OF THE DEVELOPMENT OF CHILDREN USING GADGETS
AGED 5-6 YEARS AT TKIT BAITURRAHMAN 3, GARUT DISTRICT

Delia Rizkiyah, KHGC23176

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
STIKes KARSA HUSADA GARUT

V Chapters, 56 Pages, 3 Tables, 1 Figure

One of the impacts of early childhood gadget addiction is impaired growth and development. The World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of preschool-aged children suffer from developmental disorders. Gadgets make it easier for children to access information and technology, making them less active and less likely to move around. They prefer to sit and enjoy the world within their devices. This situation will undoubtedly impact a child's physical, motor, psychological, and social development. This study aims to determine the developmental characteristics of children aged 5-6 years who use gadgets in class B of TKIT Baiturrahman 3, Garut Regency. This study used a descriptive quantitative research method using a total sampling technique. The sample size was 59 respondents. The questionnaire used was the Pre-Screening Development Questionnaire (KPSP). Data analysis used a quantitative descriptive approach. Univariate results showed that more than half of the children showed developmental outcomes appropriate for their age, namely 49 children (83,1%). However, there were still 10 children (16,9%) who were in the doubtful category. It can be concluded that a small percentage of children show signs of delays or have not yet fully reached expected developmental milestones. Uncontrolled gadget use has the potential to be a risk factor contributing to questionable development in preschool-aged children. It is hoped that parents can limit gadget use, provide active support, provide alternative activities and implement responsive parenting patterns.

Keywords: *Preschool child development, Gadgets*

Bibliography: *47 libraries (2015-2024)*

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan.....	11
1.4 Manfaat.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.4.2 Manfaat Secara Praktis.....	12
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.1.1 Konsep <i>Gadget</i>	13
2.1.2 Perkembangan Anak Usia Dini.....	25
2.2 Kerangka Teori.....	30
BAB III.....	31
METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Desain penelitian.....	31
3.2 Variabel Penelitian.....	31
3.3 Definisi Operasional.....	32
3.4 Populasi dan Sampel penelitian.....	33
3.4.1 Populasi.....	33
3.4.2 Sampel.....	33
3.4.3 Pengumpulan Data.....	34
3.4.4 Instrumen data.....	34

3.5	Rencana Analisis Data.....	35
3.5.1	Pengolahan Data.....	35
3.5.2	Analisis Data.....	36
3.6	Langkah-langkah Penelitian.....	37
3.7	Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.7.1	Tempat Penelitian.....	39
3.7.2	Waktu Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Hasil Penelitian.....	40
4.1.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
4.1.2	Karakteristik Responden.....	40
4.1.3	Analisis Univariat.....	42
4.2	Pembahasan.....	43
4.2.1	Pendidikan Orang Tua.....	43
4.2.2	Pekerjaan Orang Tua.....	44
4.2.3	Gambaran Perkembangan Anak.....	45
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V.....		51
KESIMPULAN.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....		53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang telekomunikasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kebutuhan individu untuk terus terhubung dan berkomunikasi menjadikan teknologi sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk teknologi yang kini banyak digunakan oleh masyarakat adalah *gadget*, yaitu perangkat elektronik dengan fungsi praktis dan efisien. *Gadget* sering dimanfaatkan sebagai media komunikasi modern (Baharuddin,2020).

Gadget adalah perangkat elektronik yang dilengkapi berbagai fitur dan aplikasi, yang dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia secara efisien dan praktis (Baharuddin, 2020). Kebutuhan akan *Gadget* seakan menjadi kebutuhan dasar bagi semua lapisan masyarakat yang tanpa disadari menimbulkan dampak positif dan negatif bagi penggunaanya yang dapat muncul kapan saja. Saat ini salah satu jenis *Gadget* yang paling banyak digunakan adalah *Smartphone*.

Penggunaan *Smartphone* tidak lagi terbatas pada orang dewasa, melainkan telah merambah hingga kalangan remaja bahkan anak-anak. Kemudahan akses berbagai fitur seperti permainan daring dan video hiburan membuat anak-anak dengan mudah terpapar teknologi tanpa pengawasan. Minimnya kontrol dari orang tua terhadap aktivitas anak

dalam menggunakan gadget beresiko menyebabkan peningkatan durasi penggunaan dan ketergantungan (Magdalena et al,2020).

Di Indonesia pengguna internet melalui *gadget* anak usia dibawah 12 tahun sekitar 48,10%. Hal ini berpotensi menurunkan perkembangan kognitif dan sosial emosional pada anak. Data ini diambil dari survei resmi yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2024.

World Health Organization (WHO) tahun 2020 menyatakan bahwa 15-20% anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan motorik halus. UNICEF juga menyampaikan bahwa angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya gangguan perkembangan motorik pada anak usia 3- 6 tahun masih tinggi, yaitu 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan (Novia, 2022). Berdasarkan hasil Survey Bavarian Pre-School Morbidity Survey (BPMS) pada anak prasekolah dari tahun 2014-2019 terjadi peningkatan keterlambatan motorik halus yang signifikan dari 4,07% menjadi 22,05% antara tahun 2014-2019 (Caniato, 2020).

Berdasarkan pengukuran Early Childhood Development Index (ECDI) 2030 oleh Bappenas, BPS, UNICEF, dan Tanoto Foundation yang dilakukan pada Desember 2023-Mei 2024, ditemukan bahwa 87,7% anak usia 24-59 bulan menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Namun, masih ada sebagian anak yang tidak mencapai tahap perkembangan optimal (ECDI, 2025). Berdasarkan rekapitulasi Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat pada tahun 2024, cakupan SDIDTK anak prasekolah terdapat

total sasaran 804,903 jiwa anak prasekolah. Didapatkan 17.485 jiwa anak yang mengalami gangguan perkembangan termasuk motorik halus dan kasar, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara (Dinkes Provinsi Jawa Barat, 2024). Berdasarkan data yang didapatkan dari Dinas Kesehatan Kabupaten Garut pada bulan maret tahun 2025, cakupan SDIDTK terdapat total sasaran 87,606 jiwa anak prasekolah. Didapatkan 1.874 atau 2,14% jiwa anak yang mengalami gangguan perkembangan termasuk motorik halus dan kasar, sosial, emosional, dan keterlambatan bicara. Kecamatan Tarogong Kidul di urutan ketiga yaitu 15 jiwa anak prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan (Dinkes Kab Garut, 2025).

Berdasarkan hasil penelitian Elfiandi menunjukan bahwa *gadget* berpengaruh pada perkembangan anak usia dini, baik secara fisik maupun mental anak. Anak yang ketergantungan pada *gadget*, secara kognitif akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dalam berpikirnya melalui permainan atau fitur-fitur yang tersedia dalam *gadgetnya*. Begitu juga pada perkembangan aspek bahasanya, mereka akan mendapatkan pengenalan dalam berbahasa terhadap kosa kata baru yang di dapatkan. (Yumarni, 2022)

Maka dari itu penggunaan *Gadget* pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal dan baik sebagaimana yang sesuai dengan perkembangan usianya. Penggunaan *Gadget* memang penting akan tetapi jika digunakan secara berlebihan dapat mempengaruhi

perkembangan otak ataupun mental anak serta pikirannya, karena anak hanya terfokus terhadap layanan yang ada di *Gadget* sehingga dapat menimbulkan kemalasan belajar, kurang pergaulan dengan teman, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Widadi (2018) yang meneliti penggunaan *gadget/ smartphone* pada anak usia sekolah mengungkapkan bahwa bahwa proporsi penggunaan *smartphone* yang sering lebih dari setengah siswa (51,1%) berdampak pada motivasi belajar kurang.

Anak prasekolah adalah anak dengan usia 3- 6 tahun, pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan berat badan yang paling pesat dibanding dengan kelompok umur lain, masa ini tidak terulang sehingga disebut *window of opportunity*. Penilaian tumbuh kembang anak prasekolah dapat dilihat dari pola tumbuh kembang fisik, salah satunya berat badan dan tinggi badan anak prasekolah (Soetjiningsih,2022).

Masa prasekolah adalah waktu yang menyenangkan dan menggembirakan untuk bermain bagi anak. Secara terori anak usia dini masuk kedalam masa keemasan "*Golden Age*" dimana berbagai aspek stimulus yang baik mulai didapatkan anak usia prasekolah aspek tersebut berkaitan dengan aspek fisik, motoric, intelektual, social, emosi maupun Bahasa (Aviani, Latiana, & Mulawarman, 2020). Melihat perkembangan di era digital ini disadari atau tidak kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulus kepada anak prasekolah akan membentuk perkembangan anak dan

penggunaan *Gadget* pada anak memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar, halus, sosial dan emosional.

Berdasarkan data hasil penelitian Hatika (2022) menyebutkan bahwa sebagian besar perkembangan sosial anak kurang 17 orang (57%), dan hampir setengahnya perkembangan sosial baik 13 orang (43%). Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh pendidikan orang tua, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor usia orang tua, pendidikan, pekerjaan.

Adapun dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2021) menunjukkan perkembangan sosial-emosional responden berada pada kategori normal 58.6% (34 responden), monitor 27.6% (16 responden) dan perlu rujukan ahli 13.8% (8 responden).

Pengenalan anak kepada *gadget* biasanya diawali dengan pengalihan kepada sebuah video atau game yang ada di dalam telepon seluler yang dilakukan oleh keluarga atau orang tua dengan alasan agar anak tidak rewel atau anak berhenti menangis. Berawal dari cara pengalihan yang kurang tepat tersebut secara tidak langsung menjadi awal pengenalan anak dengan *gadget* sehingga memiliki efek yang berlanjut dengan yakni memicu rasa keingintahuan lebih terhadap *gadget* pada anak-anak. Sesuai dengan tahap perkembangannya dimana pada anak-anak akan lebih cepat merespon hal baru dan mengeksplorasi lingkungannya (J. J. John, 2021).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi sosio-emosional anak karena anak akan menjadi seorang yang pendiam, penyendiri, pemarah serta malas untuk melakukan aktivitas

lainnya. Mereka hanya asyik dengan dunia mereka sendiri karena di dalam *gadget* tersebut banyak aplikasi-aplikasi yang menyenangkan mereka seperti game, dan aplikasi tontonan seperti youtube yang sangat menarik bagi mereka karena bahan tontonan di dalam bukan hanya ada satu tapi ada jutaan bahan tontonan didalamnya dengan berbagai situs.

Gadget tidak hanya memiliki kekurangan tapi juga memiliki kelebihan yang dapat memberikan pengetahuan bagi anak sesuai bahan tontonannya. Salah satunya pengenalan angka dan huruf. Anak usia dini yaitu anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Untuk itu sangat penting untuk memperhatikan gerak gerik, tingkah laku serta emosinya agar pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan umurnya. Bukan hanya memperhatikan masa pertumbuhan mereka, namun juga pada masa sekolah dan masa pra sekolah karena akan berpengaruh besar pada pertumbuhan serta perkembangannya nanti.

Pada perkembangan, lingkungan sekitar sangatlah berpengaruh baik dari orang tua, guru, serta masyarakat. Karena mereka dapat mengontrol serta membantu bahkan bisa juga menjadi pemicu anak untuk bermain *gadget*. Karena itu perlu kiranya untuk mengetahui tentang perkembangan anak untuk menjadi pedoman dalam mendidik dan memantau dampak *gadget* pada perkembangan anak.

Beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak diantaranya adalah penurunan kemampuan komunikasi, kemampuan mendengarkan dan konsentrasi, pola interaksi sosial, Kemampuan

Mengenali Emosi dan Berempati, Gangguan Regulasi Emosi dalam Interaksi Sosial (Gaetan S et al. 2022).

Kebiasaan anak menghabiskan waktu berlebihan di depan layar gadget berpotensi mengurangi partisipasi mereka dalam aktivitas fisik yang penting untuk menunjang perkembangan motorik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terpapar gadget memiliki tingkat aktivitas fisik yang lebih rendah dibandingkan dengan anak-anak yang jarang menggunakan perangkat digital (Al Yasin et al., 2022). Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menghambat keterlibatan anak dalam aktivitas yang merangsang kemampuan motorik halus, seperti menggambar, mewarnai, dan bermain dengan mainan edukatif yang bersifat konstruktif (Chandra et al., 2019).

Anak-anak yang mulai kecanduan gadget akan menyebabkan dampak buruk bagi perkembangan soaialnya seperti krisis percaya diri, mudah marah, suka membangkang, dan suka berbicara sendiri dengan gadget, kurang disiplin, anak menjadi malas, meninggalkan kewajiban beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat gadget (Layyinatus, 2019). Selain itu Dampak yang paling jelas terlihat adalah kurangnya waktu bersosialisasi anak. Anak menjadi enggan bermain dengan teman-teman seusisanya (Pebriana, 2017).

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional anak, seperti kecemasan, depresi, gangguan tidur, isolasi sosial, dan perilaku bermasalah. Anak-anak yang menghabiskan

banyak waktu dengan gadget mungkin kurang terampil dalam berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan kurang mampu mengelola emosi mereka (Filtr, 2017).

TKIT Baiturrahman 3 adalah lembaga pendidikan anak usia dini swasta di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Hidayah Baiturrahman, beralamat di Jl. Adung No. 2, Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2004 dan telah memiliki izin operasional serta akreditasi “A” dari BAN-PAUD. TKIT Baiturrahman 3 menerapkan Kurikulum 2013 dan Kurikulum PAUD Merdeka, dengan kegiatan pembelajaran dilaksanakan setiap hari kerja pada pagi hingga siang hari. Sarana pendukung meliputi ruang kelas, perpustakaan, dan fasilitas sanitasi. Sekolah ini juga didukung oleh tenaga pendidik yang memenuhi kualifikasi dan sebagian telah tersertifikasi profesional

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di Kelas B TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut, diketahui bahwa mayoritas anak usia 5–6 tahun telah terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak selama di lingkungan sekolah serta wawancara dengan sepuluh orang tua murid. Dari wawancara tersebut terungkap bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan durasi rata-rata lebih dari satu jam. Adapun penggunaan gadget umumnya dimanfaatkan untuk menonton video di YouTube dan bermain game interaktif yang dianggap menghibur oleh anak-anak. Selain itu, hasil

observasi menunjukkan adanya gejala penurunan fokus saat kegiatan belajar berlangsung serta terbatasnya interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Salah satu guru menyatakan bahwa terdapat anak yang cenderung menyendiri dan mengalami kesulitan dalam menjalin kerja sama saat kegiatan kelompok berlangsung. Bahkan, ditemukan satu fenomena kasus di mana seorang anak menunjukkan reaksi emosional seperti menangis dengan keras dan menolak beraktivitas ketika gadget yang digunakannya diambil oleh orang tua. Hal ini mengindikasikan adanya ketergantungan serta pengaruh gadget terhadap perilaku dan interaksi sosial anak.

Alasan pemilihan lokasi penelitian di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut adalah karena sekolah ini memiliki lingkungan pembelajaran berbasis islami yang sudah terakreditasi A. Hal ini memungkinkan peneliti menemukan variasi pola pengasuhan dan penggunaan gadget yang relevan dengan tujuan studi. Pemilihan usia 5–6 tahun didasarkan pada masa usia prasekolah sebagai tahap akhir periode emas perkembangan anak (*golden age*), di mana anak berada pada masa puncak perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kemandirian, serta sangat peka terhadap pengaruh lingkungan, termasuk paparan teknologi dan gadget. Selain itu, pemilihan anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini juga mempertimbangkan tingkat kematangan perkembangan anak. Dibandingkan dengan anak usia 4–5 tahun, anak usia 5–6 tahun umumnya memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik, koordinasi

motorik yang lebih matang, serta daya tangkap terhadap lingkungan yang lebih tinggi. Hal ini memudahkan dalam proses observasi maupun pengisian kuesioner oleh orang tua, terutama ketika menggunakan instrumen seperti KPSP. Di samping itu, dampak penggunaan gadget cenderung lebih terlihat secara nyata pada anak usia 5–6 tahun, baik dalam hal kebiasaan, perilaku, maupun interaksi sosialnya. Dengan demikian, rentang usia ini dinilai lebih relevan untuk menggambarkan hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan anak usia dini.

Penggunaan gadget pada anak usia dini telah menjadi isu penting yang berdampak pada berbagai aspek perkembangan, terutama dalam era digital saat ini. Meskipun banyak penelitian mengulas dampak gadget secara umum, namun masih sedikit yang menyoroti secara spesifik gambaran perkembangan anak yang menggunakan gadget usia 5-6 tahun di lingkungan pendidikan islam terpadu seperti TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut. Mengingat usia 5-6 tahun merupakan masa transisi kritis menuju pendidikan dasar, dan bahwa perilaku penggunaan gadget cenderung meningkat tanpa pengawasan yang memadai, maka penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran ilmiah yang berguna bagi orang tua, pendidik, dan tenaga kesehatan dalam mendeteksi dan mengantisipasi pengaruh gadget terhadap perkembangan anak.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) karena merupakan alat skrining resmi

dari Kementerian Kesehatan RI yang telah disesuaikan dengan budaya Indonesia. KPSP lebih praktis, mudah digunakan oleh tenaga kesehatan maupun orang tua, serta terbukti valid dan reliabel dalam mendeteksi gangguan perkembangan anak usia dini. Sementara itu, Denver Developmental Screening Test (DDST) meskipun dikenal secara internasional, cenderung lebih rumit, memerlukan waktu lebih lama dan keterampilan khusus dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, KPSP dinilai lebih tepat untuk digunakan di lingkungan pendidikan anak usia dini seperti TK. Selain itu, KPSP memudahkan proses pengumpulan data karena dapat diisi secara mandiri oleh orang tua berdasarkan panduan yang jelas, serta mendorong partisipasi mereka dalam memantau tumbuh kembang anak.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk menggali lebih lanjut dan melakukan penelitian dengan judul **“Gambaran Perkembangan Anak yang Menggunakan *Gadget* Usia 5–6 Tahun di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah “Bagaimanakah gambaran perkembangan anak yang menggunakan *gadget* usia 5-6 tahun di kelas B TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut?”

1.3 Tujuan

Tujuan umum pada penelitian ini adalah mengetahui Gambaran perkembangan anak yang menggunakan *gadget* usia 5-6 tahun di kelas B TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan secara teoritis dari hasil penelitian ini yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang perkembangan.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini menjadi arahan untuk orang tua agar membentuk perubahan serta meningkatkan kualitas pendidikan pada anaknya di luar sekolah mengingat bahwa bermain *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak.

2. Bagi Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini diharapkan anak mendapatkan pola asuh yang baik dari orang tuanya dengan mengontrol penggunaan *gadget* yang berlebihan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan rujukan dalam upaya pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi tertentu seperti *smartphone*, yang dirancang untuk menunjang efisiensi dan kepraktisan dalam kehidupan sehari-hari. Seiring perkembangan teknologi, *gadget* telah menjadi alat multifungsi yang mampu menyimpan data, mendukung komunikasi, serta menunjang aktivitas bisnis dan pendidikan (Damayanti, Ahmad & Bara, 2020).

Gadget merupakan sesuatu yang penting bagi kelangsungan hidup manusia di era sekarang. Banyak aplikasi di dalam *gadget* yang memudahkan manusia dalam melakukan semua aktifitas maupun pekerjaannya. *Gadget* juga merupakan sebagai alat pencari nafkah ataupun bisnis bagi sebagian kalangan. Di dalam *gadget* semua manusia dapat menyimpan file ataupun dokumen penting tanpa harus membawa laptop, notulen ataupun catatan lainnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu *laptop*, *smartphone*, *ipad*, ataupun *tablet* yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi

mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Salis Hijriyani & Astuti, 2020).

2. Perkembangan *Gadget*

Kemajuan teknologi dari masa ke masa menunjukkan pergeseran fungsi *gadget* dari sekedar alat komunikasi menjadi perangkat serbaguna. Pada pra-sejarah manusia menggunakan alat sederhana untuk bertahan hidup. Selanjutnya, teknologi berkembang dalam berbagai bidang seperti transportasi, medis, dan astronomi. Di era Revolusi industri, muncul telepon genggam yang kini mengalami transformasi signifikan dengan hadirnya fitur layar sentuh, konektivitas internet, serta akses berbagai aplikasi. Transformasi ini membuat penggunaan *gadget* kian masif, termasuk di kalangan anak-anak (Iven Rahmawati, 2020).

Segala kemudahan yang didapatkan dari menggunakan telepon genggam saat ini, orang-orang merasa dimanjakan sehingga tak perlu bersusah paya untuk sekedar mendapatkan informasi dari orang lain yang terpisah jarak. Sehingga tak heran jika banyak yang menggunakannya, pada generasi muda bahkan anak-anak yang masih belia. Pengguna *gadget* pada saat ini mulai tidak terkontrol, bisa dilihat bagaimana pengguna *gadget* lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* dari pada bercengkrama dengan anggota keluarganya yang lain (Iven Rahmawati, 2020).

3. Jenis-Jenis *Gadget*

a. *Smartphone*

Merupakan jenis *gadget* yang paling populer saat ini serta memiliki banyak fungsi dalam penggunaannya.

b. *Ipad*

Ipad merupakan alat *elektronik* yang memiliki ukuran besar yang hampir sama dengan komputer tablet yang memiliki fungsi- fungsi tambahan pada sistem informasi.

c. *Iphone*

Iphone yaitu sebuah telpon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi yang dapat digunakan untuk mengirim pesan atau gambar.

d. Laptop

Laptop merupakan jenis *gadget* yang sering digunakan untuk berbagai keperluan terutama dalam hal pekerjaan karena membutuhkan *operating system* agar dapat berjalan seperti *Windows*, *Linux*, *Mac*, dan lainnya. (Sari & Al Fath, 2023)

4. Manfaat *Gadget*

a. Menambah Pengetahuan.

Dengan menggunakan *gadget* banyak siswa maupun mahasiswa yang dapat dengan mudah mengakses kebutuhan

pelajaran atau kuliahnya. Dengan begitu peranan gadget secara cepat dapat menambah pengetahuan penggunanya.

b. Mengakses Informasi

Gadget dapat digunakan sebagai alat untuk mencari informasi. Informasi tersebut dapat mempermudah pekerjaan, serta untuk memberikan berita peristiwa yang baru terjadi.

c. Sebagai hiburan

Gadget sebagai sarana hiburan karena dapat dipergunakan untuk menonton film dan bermain *games* sehingga orang akan merasa terhibur saat menggunakannya.

d. Menambah pertemanan

Adanya aplikasi didalam *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan didunia maya seperti pertemanan antar Kota, Provinsi dan Negara.

e. Mempermudah Komunikasi

Semua orang menggunakan *gadget* dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain meskipun jarak mereka sangat berjauhan, berkomunikasi menjadi lebih cepat dan mudah serta dengan biaya yang bisa diminimalisir. Tidak perlu lagi menggunakan surat yang butuh waktu lama dalam penyampaiannya (Park, 2020).

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

a. Faktor internal:

1) Tingkat aktivitas

Faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* adalah perilaku tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan dampak negatif begitupun kecanduan terhadap *gadget*

2) Tujuan penggunaan *Gadget*

Tujuan menggunakan *gadget* bagi remaja dapat membawa dampak positif maupun negatif, seperti membantu proses dalam belajar, memudahkan dalam berkomunikasi dengan teman atau keluarganya dan membantu mereka dengan mudah mendapatkan informasi. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* seperti mereka yang berlebihan dalam menggunakan *gadget* yang mempengaruhi proses belajar menjadi malas dan banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*.

3) Tingkat ekonomi keluarga

Tingkat ekonomi keluarga akan memberikan pengaruh besar terhadap keberlasungan anggota keluarga, baik dari

tingkat pendidikan ataupun kesehatan, sebaliknya keluarga yang berada pada kelompok ekonomi rendah cenderung lebih mendahulukan untuk mencukupi kehidupan sehari-harinya dari pada memikirkan menjaga kesehatan (Dwi dan Mulyani, 2020).

b. Faktor eksternal:

1) Faktor lingkungan keluarga

Untuk mencapai kematangan sosial, anak perlu belajar menyesuaikan diri dengan orang lain. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti orang tua, saudara, teman sebaya, maupun masyarakat luas. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal anak, dan perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh pola asuh serta bimbingan yang diberikan oleh orang tua. Melalui keluarga, anak mulai dikenalkan dengan berbagai aspek kehidupan sosial dan dibimbing untuk memahami serta menerapkan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua berperan penting dalam memberikan teladan dan dorongan agar anak dapat bersosialisasi secara sehat dan positif di masyarakat.

2) Faktor dari luar rumah

Faktor dari luar rumah merupakan suatu wadah untuk anak bersosialisasi. Diluar rumah anak akan bertemu dengan lebih banyak orang, seperti teman, orang yang lebih kecil, maupun

lebih besar darinya sehingga kemampuan sosialnya akan berjalan sesuai perannya di lingkungan tersebut.

3) Faktor pengaruh sosial anak

Pengalaman sosial anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosialnya, dalam pembelajarannya anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Orang-orang dewasa disekitar anak seharusnya pekadan menyadari bahwa mereka adalah sebagai model yang pantas ditiru oleh anak dalam berucap, bersikap, dan merespon. Dengan melalui cara ini anak belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai berbagai hal disekitarnya. Dan anak belajar mengembangkan kemampuan berkomunikasi serta belajar sesuai kondisi budaya di lingkungannya.

4) Faktor media sosial

Lama penggunaan adalah waktu durasi yang digunakan dalam menggunakan suatu barang *gadget*. Asosiasi dokter anak amerika serikat dan kanada menekunkan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar *gadget* sementara anak 3-6 tahun dibatasi satu jam perhari, dan dua jam untuk anak 7-18 tahun. (Sari & Al Fath, 2023)

6. Dampak negatif penggunaan *gadget*

a. Menjadi Pribadi Tertutup

Saat seseorang telah lama penggunaan dengan *gadget* mereka akan merasa perangkat tersebut merupakan bagian dari hidupnya. Mereka akan merasa tidak tenang apabila *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk selalu bermain *gadget* sehingga akan mengganggu kedekatannya dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Saat ia bersosialisasi di lingkungannya sekitarnya dalam batinnya akan terjadi konflik karena sudah terbiasa sendiri dengan *gadget*.

b. Kesehatan otak terganggu

Otak seorang anak sebenarnya belum sempurna berkembang layaknya otak orang dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan akan matang pada saat usia 25 tahun. Fungsi otak bagian depan ialah sebagai pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghaislkan hormone dopamine (perasaan nyaman atau tenang). Apabila anak dibawah umur yang membuka video atau gambar yang belum diperkenankan untuk dilihat dalam seusianya maka akan sulit dihapus dalam otaknya bahkan dalam jangka waktu yang lama. Apabila hal tersebut tidak segera diatasi oleh orang tua maka anak akan lama

penggunaan untuk melihat video atau gambar tersebut sehingga kesehatan otak pada anak pun dapat terganggu.

c. Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika menonton atau bermain *game* cenderung memegang *gadget* lebih dekat dengan mata sehingga otot-otot pada mata akan berkerja lebih keras dari biasanya. Apabila dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang dibagian kelopak mata.

d. Kesehatan tangan terganggu

Memainkan *gadget* dengan frekuensi yang lebih tinggi biasanya akan mengalami kram dibagian tangan terutama jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*Sindrom Vibrasi*”. Karena posisi tangan saat penggunaan layar *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan akan cedera.

e. Gangguan tidur

Anak yang sudah lama penggunaan memainkan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, bila dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

f. Suka menyendiri

Saat anak berada disekolah ketika anak harus bertemu dengan teman sebayanya ia akan sulit berinteraksi ataupun

berkomunikasi dengan sehat. Karena konsentrasinya hanya *gadget* yang mengajikan fantasi lebih menarik daripada bergaul. Dalam kehidupan nyata ia akan sulit untuk fokus dan menjadi anak yang lebih suka menyendiri.

g. Perilaku kekerasan

Beberapa orang tua yang memberikan anak gadget untuk bermain game tidak tahu bahwa *game* yang diberikan ada mengandung kekerasan. Anak dapat meniru adegan dalam game tersebut sehingga pada saat bermain dengan temannya mereka memperagakan yang telah dilihat.

h. Pudarnya kreativitas

Adanya *gadget*, cenderung anak menjadi kurang kreatif lagi, dikarenakan saat mendapatkan tugas sekolah mereka akan *browsing* diinternet untuk menyelesaikan tugasnya. Kreativitas anak akan terancam pudar jika hanya *copy-paste* dari internet karena terlalu menggantungkan semua tugasnya dalam perangkat tersebut tanpa adanya usaha terlebih dahulu untuk membaca buku.

i. Terpapar radiasi

Sebuah gadget misalnya seperti HP (*handphone*) akan memancarkan radiasi. Efek yang ditimbulkan apabila menatap layar HP terlalu lama adalah mata akan mudah berair karena kelelahan.

j. Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan sebuah bentuk pelecehan atau *bullying* didunia maya. Hal ini terjadi biasanya melalui media jejaring sosial. Apabila anak terkena *cyberbullying* yang berlebihan maka akan mengancam kesehehatan mental anak dan anak akan merasa tertekan karena kata-kata kasar yang ditujukan kepadanya dalam media sosial tersebut (Sari & Al Fath, 2023).

Dampak negatif penggunaan *gadget* ialah:

- 1) Menjadi lama penggunaan *gadget*, saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat lama penggunaan *gadget* anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.
- 2) Lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua, pada saat orang tua memerintah anak untuk mengerjakan sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan tidak menghiraukan perintah orang tuanya dan melanjutkan bermain *gadget*.
- 3) Interaksi antara anak dengan orang tua menjadi berkurang, bahwa penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini dapat memberikan dampak kepada interaksi anak dengan orang tuanya (Al Ulil Amri, Bahtiar & Pratiwi, 2020).

7. Durasi penggunaan *gadget*

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 (Suprapmi. 2022). Hoge berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (LeBourgeois *et al.*, 2017) waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan gadget yang lebih dari 1 jam dalam sehari tidak baik untuk anak karena memberikan banyak dampak negative.

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah 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. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak (Suprapmi. 2022).

Frekuensi penggunaan gadget kategori rendah pada anak usia dini yaitu penggunaan tidak lebih dari 120 menit/hari. Sedangkan penggunaan gadget dalam kategori tinggi yaitu lebih dari 120 menit/hari (Suprapmi. 2022).

Penggunaan *gadget* yang digunakan secara terus menerus akan membuat anak memiliki ketergantungan dan menjadi aktivitas yang

dilakukan setiap hari. Berbagai kemudahan yang diberikan dari *gadget* membuat individu cenderung tidak dapat jauh dari kemudahan tersebut sehingga cenderung menimbulkan ketergantungan terhadap hal tersebut (Arnani & Husna, 2021).

Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Arnani & Husna, 2021).

2.1.2 Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Sedangkan menurut Wong (2009) dikutip dari Beata et al (2023) menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Periode ini sangat penting untuk pembentukan dasar tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa.

Sementara itu, anak usia prasekolah (*pre-school age*) adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun. Masa ini ditandai dengan perkembangan fisik, psikososial, dan kognitif yang pesat,

termasuk peningkatan kemampuan berbahasa dan interaksi sosial (Wong, 2009 dalam Beata et al, 2023).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia dibawah 6 tahun, mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, termasuk dari aspek fisik, kognitif, psikososial, emosional, dan Bahasa. Periode ini dikenal juga masa keemasan atau *golden age*, yang sangat penting untuk pemebentukan dasar tumbuh kembang anak secara optimal. Sementara itu, anak usia prasekolah merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia 3-6 tahun. Masa ini juga disebut sebagai *window of opportunity*, karena merupakan waktu yang tepat untuk memberikan stimulasi guna mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 40% perkembangan manusia berlangsung pada masa usia dini. Oleh karena itu, periode ini dianggap sangat penting dan dikenal dengan istilah "*golden age*". Setiap individu pasti mengalami fase usia dini, namun fase ini hanya terjadi sekali dalam siklus kehidupan, sehingga tidak boleh disia-siakan. Usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh. Untuk dapat memberikan dukungan pengembangan yang optimal, diperlukan pemahaman yang baik mengenai aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Pengetahuan ini akan menjadi bekal bagi orang dewasa, khususnya orang tua dan pendidik, dalam menyiapkan berbagai

bentuk stimulasi, pendekatan, strategi, metode, serta media atau alat permainan edukatif yang sesuai. Semua itu diperlukan guna mendukung perkembangan anak di setiap tahapan usia sesuai dengan kebutuhannya (Iqoh & Alief, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia rentang dibawah 0-8 tahun yang menentukan usia anak ke tahap berikutnya. Karena perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan stimulasi, pendekatan, strategi atau media dan alat permainan yang dapat membantu perkembangan sesuai kebutuhannya.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh, badan, jasmani seseorang. Desmita mengartikan bahwa perkembangan adalah mencakup perubahan fisik dan di dalamnya perubahan terjadi secara terus menerus dari fungsi jasmaniah dan rohaniah menuju tahap yang lebih matang yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya. (Khadijah dan Nurul Amelia, 2020)

Menurut Permendikbud Ristek No 5 Tahun 2022, tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya:

a. Fisik motorik

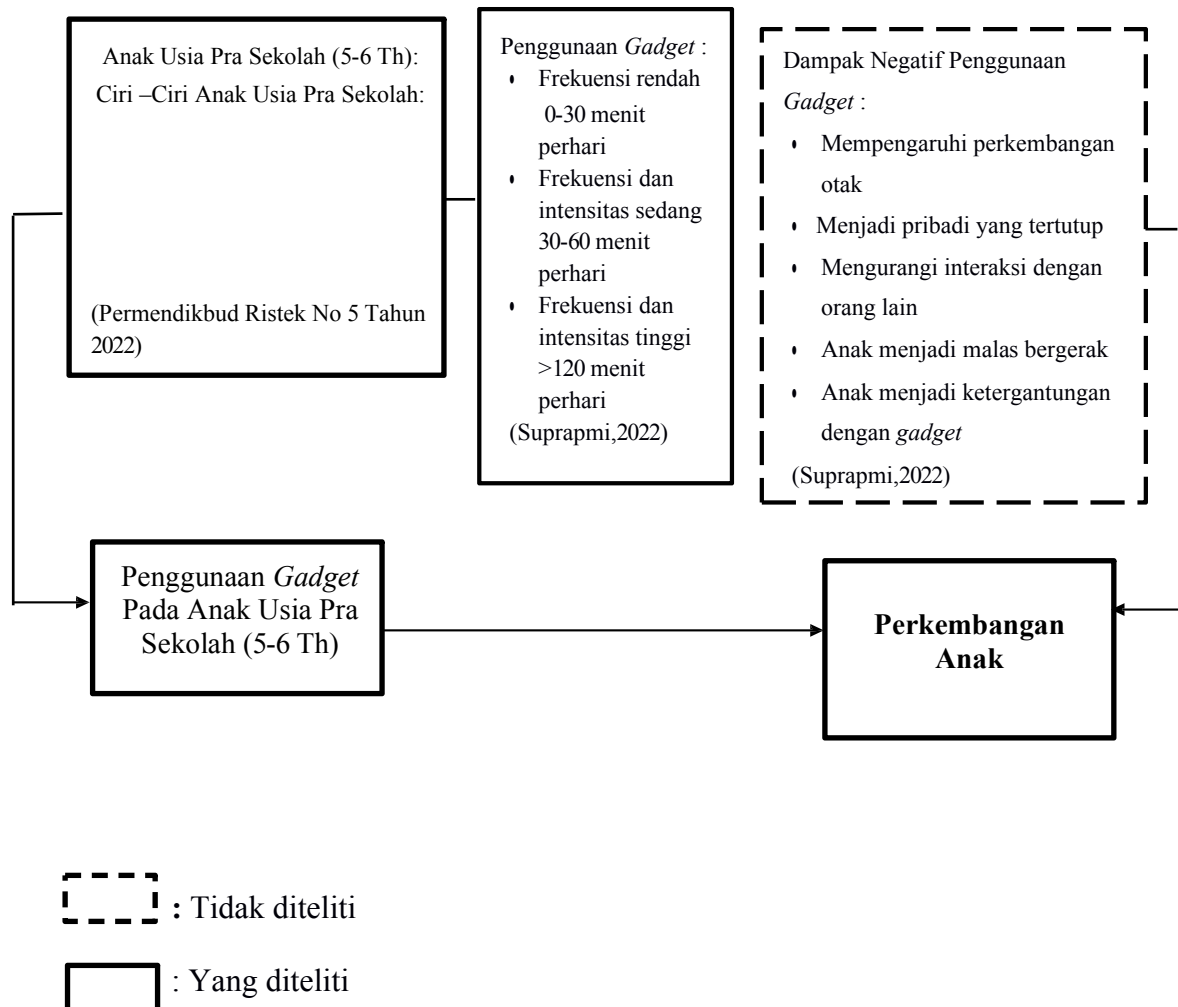
1) Motorik kasar

- a) Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
 - b) Melakukan kordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
 - c) Melakukan permainan fisik dengan atauran
 - d) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
 - e) Melakukan kegiatan kebersihan diri
- 2) Motorik halus
- a) Menggambar sesuai gagasannya
 - b) Meniru bentuk
 - c) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
 - d) Menggunakan alat tulis dan alat makan
 - e) Menggunting sesuai dengan pola
 - f) Menempel gambar dengan tepat
 - g) Mengekspresikan diri melalui Gerakan
 - h) Menggambar secara rinci
- b. Bahasa
- 1) Memahami Bahasa
- a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - b) Mengulangi kalimat yang lebih kompleks
 - c) Memahami aturan dalam suatu permainan
 - d) Senang dan menghargai bacaan

- e) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- 2) Mengungkapkan Bahasa
 - a) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
 - b) Menyebutkan gambar yang memiliki bunyi yang sama
 - c) Berkomunikasi secara lisan
 - d) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
(pokok kalimat-peredikat- keterangan)
 - e) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
 - f) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
- 3) Keaksaraan
 - a) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
 - b) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
 - c) Membaca nama sendiri
 - d) Menuliskan nama sendiri
 - e) Memahami arti kata dalam cerita.

(KEMENDIKBUD RISTEK., 2022)

2.2 Kerangka Teori



Gambar 2.1. Kerangka Teori
Sumber: (Titin 2021), (Pardede 2020)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis observasional. Sugiyono (2016: 7) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan terhadap filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti terhadap sampel dan populasi penelitian. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menyajikan data berupa angka-angka sebagai hasil penelitiannya. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, atau peristiwa saat ini.

Metode deskriptif digunakan untuk membuat gambaran atau deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fenomena yang ada. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Pada penelitian yang dilakukan ini bermaksud mendeskripsikan Gambaran Perkembangan anak yang menggunakan gadget Usia 5-6 Tahun di kelas B TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut (Moleong, 2022).

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan dimensi yang bisa terukur mempunyai dua atau lebih dari satu bagian (Sudarma et al., 2021). Variabel

merupakan karakteristik yang diamati yang mempunyai variasi nilai dan merupakan operasionalisasi dari suatu konsep agar dapat diteliti secara empiris atau ditentukan tingkatannya. Variabel pada penelitian yang akan dilakukan ini merupakan variabel tunggal, yaitu Perkembangan anak yang menggunakan gadget Usia 5-6 Tahun di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu kegiatan peneliti untuk mengukur bagian variabel. Definisi operasional mempersempit bagian variabel untuk mencari apa yang bisa dilakukan seorang peneliti mengukur variabel (Hikmawati, 2020).

Tabel 3.1. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Perkembangan	Bertambahnya Kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian pada anak usia pra sekolah.	Pemeriksaan perkembangan	KPSP Pada Usia 60 Bulan dan 72 Bulan	Sesuai: Skor 9-10 Meragukan: skor 7-8 Menyimpang: Skor < 6	Ordinal

3.4 Populasi dan Sampel penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi yaitu seluruh obyek yang memiliki suatu ciri sama (Amirroud et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini (prasekolah) di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut di kelas B yang berjumlah 94 anak dengan rentang usia 5-6 tahun, karena pada rentang usia ini anak sedang berada pada masa emas (*golden age*) perkembangan, serta termasuk masa kritis yang rentan terhadap pengaruh penggunaan gadget.

3.4.2 Sampel

Sampel yaitu sebuah unit populasi dalam studi tertentu dan sudah dipilih (Sudarma et al., 2021). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5–6 tahun yang berada di kelas B TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut yang menggunakan gadget, sebanyak 59 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas dan memiliki karakteristik yang homogen. Total sampling digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggotanya dijadikan sampel. Homogenitas sampel dalam penelitian ini ditunjukkan oleh kesamaan usia, jenjang pendidikan, serta lingkungan belajar yang serupa. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menggambarkan kondisi perkembangan anak usia 5–6 tahun secara menyeluruh (Sugiyono, 2017).

3.4.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara singkat dan responden mengisi Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). KPSP digunakan untuk melakukan skrining dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan terhadap perkembangan anak usia pra sekolah.

Pada proses pengisian kuisisioner, peneliti melakukan dengan 2 cara, yaitu dengan observasi langsung, mendampingi siswa secara langsung dalam proses pengisian KPSP.

3.4.4 Instrumen data

Instrumen penelitian adalah alat atau cara yang diperlukan untuk pengumpulan data yang baik sehingga data yang dikumpulkan merupakan data yang valid, andal (*reliable*), dan aktual. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner, kuesioner yang digunakan peneliti terdiri dari 2 bagian yaitu demografi dan kuesioner perkembangan anak masing-masing dari kuesioner tersebut diisi oleh responden.

Kuesioner perkembangan anak menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). KPSP digunakan untuk melakukan skrining dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan untuk usia 60 bulan dan 9

pertanyaan untuk usia 72 bulan yang meliputi perkembangan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa dan sosialisasi dan kemandirian.

3.5 Rencana Analisis Data

3.5.1 Pengolahan Data

Pengolahan data yaitu sebuah kegiatan mengelompokkan atau menerapkan fungsi, sehingga data yang didapat selanjutnya dianalisis sesuai yang direncanakan terhadap data (Amirroud et al., 2023). Berikut pengolahan data, yaitu:

1. *Editing*

Pada tahap ini hasil jawaban kuesioner diedit untuk memastikan jawaban lengkap atau tidak. Jika masih ada jawaban yang belum lengkap, maka data bisa dikumpulkan kembali.

2. *Tabulating*

Pada tahap ini data akan dibuat tabel dari hasil kuesioner yang sudah diisi responden.

3. *Coding*

Pada tahap ini data diubah dari bentuk abjad menjadi numerik. Kode dapat diberikan menjadi data kuantitatif (berupa skor).

4. *Processing*

Tahap ini yaitu sesudah pengisian kuesioner dengan lengkap dan tanggapan responden dibuat menjadi kode-kode didalam aplikasi pengolahan data.

5. *Cleaning*

Tahap ini membersihkan data dengan mengecek data sudah benar atau ada kesalahan dalam memasukkan data.

3.5.2 Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat, yaitu analisis yang dilakukan terhadap satu variabel tunggal untuk melihat distribusi frekuensi dari data yang diperoleh. Variabel yang dianalisis adalah hasil perkembangan anak berdasarkan skor KPSP, yang kemudian dikategorikan menjadi tiga klasifikasi yaitu: Sesuai (skor 9–10), Meragukan (skor 7–8), dan Menyimpang (skor <6). Setiap item pada KPSP dijawab dengan pilihan “Ya” atau “Tidak” oleh orang tua anak. Jawaban “Ya” diberi skor 1, sedangkan jawaban “Tidak” diberi skor 0. Seluruh skor kemudian dijumlahkan untuk menentukan total skor perkembangan anak. Berdasarkan total skor tersebut, anak diklasifikasikan ke dalam kategori sesuai, meragukan, atau menyimpang seperti yang telah disebutkan.

Tahapan Pengolahan Data :

1. Pemeriksaan Kuesioner (Editing): Memeriksa kelengkapan dan konsistensi jawaban responden.
2. Pemberian Skor (Coding): Jawaban “Ya” diberi skor 1, jawaban “Tidak/Belum” diberi skor 0.
3. Penjumlahan Skor: Menghitung total skor masing-masing anak.

Penentuan Kategori:

- a. Sesuai (Normal): jika skor 9–10 → anak berkembang sesuai usianya.

- b. Meragukan: jika skor 7–8 → perkembangan belum optimal, anak perlu pemantauan ulang.
 - c. Menyimpang: jika skor <6 → menunjukkan adanya keterlambatan yang signifikan.
4. Tabulasi Data: Hasil kemudian ditabulasi dalam tabel frekuensi dan persentase, serta dibuat tabulasi silang berdasarkan usia dan jenis kelamin.
 5. Analisis Statistik: Data diolah menggunakan Microsoft Excel untuk perhitungan distribusi frekuensi, persentase, serta penyajian tabel deskriptif.

Dengan tahapan ini, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan anak usia 5–6 tahun yang menggunakan gadget di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut.

3.6 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi 3 tahap, diantaranya:

1. Tahap Persiapan
 - a. Menentukan masalah yang akan dikaji, mengajukan judul. Kemudian setelah disetujui peneliti meminta surat izin penelitian ke LP4M STikes Karsa Husada Garut untuk diajukan kepada Bakesbangpol Garut.

- b. Membuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, mencari landasan teori, menentukan kerangka pemikiran dan menentukan metodologi penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut dengan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab masalah yang ada. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan peneliti, yaitu:

- a. Membuat kuesioner untuk disebar kepada responden.
- b. Memperkenalkan diri, menyebutkan tujuan, memberikan lembar persetujuan dan mendapatkan persetujuan dari responden.
- c. Penyebaran kuesioner serta pengisian kuesioner oleh responden dan didampingi serta di observasi langsung oleh peneliti dengan dibantu guru.
- d. Pengumpulan data (kuesioner).

3. Tahap Akhir

- a. Mendapatkan hasil penelitian, menganalisis data yang diperoleh dari responden melalui observasi kuesioner maka data tersebut diolah menjadi informasi yang dapat di jadikan kesimpulan.
- b. Menyajikan hasil penelitian berbentuk skripsi.

3.7 Tempat dan Waktu Penelitian

3.7.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKIT Baiturrahman 3 (Kelas B)
Kabupaten Garut.

3.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2025.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam Terpadu yang berlokasi di Jl. Adung No. 2, Kecamatan Tarogong Kidul. TKIT Baiturrahman 3 telah terakreditasi A dan menerapkan kurikulum 2013 serta PAUD Merdeka. Sebagai sekolah Islam Terpadu, TKIT Baiturrahman 3 mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam setiap aspek pembelajaran, termasuk pengembangan karakter, moral, dan spiritual anak, di samping aspek kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Sekolah ini memiliki 4 kelas B, dengan rata-rata 23 siswa per kelas, yang menjadi fokus penelitian ini. Penelitian dilakukan terhadap anak kelas B yang berusia 5 – 6 tahun.

4.1.2 Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 59 orang tua murid yang mewakili anak-anak usia 5–6 tahun di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut. Karakteristik responden dikaji berdasarkan tiga kategori, yaitu usia anak dan jenis kelamin. Berikut adalah pemaparan tiap karakteristik:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data Demografi Responden.

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Usia		
5 Tahun	29	49,2
6 Tahun	30	50,8
Total	59	100

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	31	52,5
Perempuan	28	47,5
Total	59	100
Usia Orang Tua		
21-35 Th	47	79,7
36-45 Th	7	11,9
> 46 Th	5	8,5
Total	59	100
Pendidikan Orang Tua		
Tidak Sekolah	9	15,3
SD	10	16,9
SMP	9	15,3
SMA	21	35,6
Pendidikan Tinggi	10	16,9
Total	59	100
Pekerjaan Orang Tua		
IRT	11	18,6
Wiraswasta	11	18,6
Wirausaha	13	22,0
Petani	8	13,6
Karyawan	7	11,9
PNS	6	10,2
TNI/POLRI	3	5,1
Total	59	100

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas, lebih dari setengah anak dalam penelitian ini berusia 6 tahun yaitu sebanyak 30 anak (50,8%). Sementara itu, anak berusia 5 tahun berjumlah 29 orang (49,2%). Hal ini menunjukkan bahwa responden cukup seimbang dari segi usia, namun lebih banyak anak yang berada di usia akhir masa prasekolah.

Sedangkan dilihat dari jenis kelamin anak dalam penelitian ini adalah seimbang, dengan masing-masing 31 anak laki-laki (52,5%) dan 29 anak perempuan (47,5%). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat dominasi jenis kelamin tertentu dalam sampel penelitian secara berlebihan.

Sementara itu, untuk kategori usia orang tua responden sebagian besar usia orang tua responden berada pada rentang 21-35 tahun yaitu sebanyak 47 (79,7%). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata orang tua responden berada pada fase dewasa awal. Selain itu, hampir setengah dari orang tua responden berpendidikan SMA/ Sederajat, yaitu sebanyak 21 (35,6%), SD dan pendidikan tinggi masing-masing 10 orang (16,9%), SMP dan tidak sekolah masing-masing 9 orang (15,3%) dengan sebagian kecil berprofesi sebagai wirausaha yaitu sebanyak 13 (22,0%), wiraswasta dan IRT masing-masing 11 orang (18,6%), serta petani sebanyak 8 orang (13,6%).

4.1.3 Analisis Univariat

Perkembangan anak usia 5–6 tahun dinilai menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) usia 60 dan 72 bulan. Kriteria hasil KPSP dibagi menjadi tiga kategori: Sesuai (skor 9–10), Meragukan (skor 7–8), dan Menyimpang (skor < 6).

Berikut hasil rekapitulasi perkembangan anak berdasarkan keseluruhan responden tanpa membedakan durasi penggunaan gadget:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak.

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Perkembangan anak		
Sesuai (skor 9–10)	49	83,1
Meragukan (skor 7–8)	10	16,9
Menyimpang (skor <6)	0	0,0
Total	94	100

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan table 4.2 diatas, didapatkan bahwa lebih dari setengah anak menunjukkan hasil perkembangan yang sesuai dengan tahapan

usianya, yaitu sebanyak 49 anak (83,1%). Namun masih terdapat 10 anak (16,9%) yang masuk kategori meragukan, sehingga perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut, baik dari orang tua maupun guru, untuk memastikan anak mendapatkan stimulasi perkembangan yang optimal.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pendidikan Orang Tua

Berdasarkan Tabel 4.1, hampir setengah dari orang tua responden berpendidikan SMA/ Sederajat, yaitu sebanyak 21 (35,6%), SD dan pendidikan tinggi masing-masing 10 orang (16,9%), SMP dan tidak sekolah masing-masing 9 orang (15,3%). Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. Karena dengan pendidikan yang baik, maka ibu dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang tumbuh kembang anak yang baik. Pengasuhan atau pola asuh merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan perkembangan anak. Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak. Pola asuh orang tua adalah cara orang tua memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberikan dorongan kepada anak sehari-hari (Yuniarti & Andriyani, 2017).

Pendidikan merupakan salah satu faktor pemudah dalam upaya peningkatan orang tua terhadap kemampuan perkembangan motorik halus anak, dimana pendidikan yang diperoleh akan mempengaruhi pengetahuan dan sikap orang tua, sehingga orang tua akan lebih mudah menerima suatu ide baru. Hal ini berarti bahwa tingkat pendidikan orang

tua yang tinggi akan meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan motorik halus yang akan dialami (Nurkholidah, 2020).

4.2.2 Pekerjaan Orang Tua

Dilihat dari Tabel 4.1, sebagian kecil berprofesi sebagai wirausaha yaitu sebanyak 13 (22,0%), wiraswasta dan IRT masing-masing 11 orang (18,6%), serta petani sebanyak 8 orang (13,6%). Pada saat usia pra sekolah, anak sangat membutuhkan arahan dan pendampingan dari orang tuanya salah satu faktor yang terpenting adalah faktor ibu atau pengasuh tetap. Ibu atau pengasuh tetap turut menentukan berhasil atau hanya lewat saja perkembangan anak. berdasarkan hasil penelitian (Najihah *et al.*, 2021). Pekerjaan orang tua juga memiliki hubungan dengan perkembangan anak, ibu bekerja dapat memberikan dampak negatif maupun positif terhadap perkembangan anak. Dampak negatif dari ibu bekerja adalah, kehadiran ibu dalam kehidupan sehari-hari sang anak lebih sedikit dibandingkan dengan ibu yang tidak bekerja, sehingga kesempatan ibu untuk memberikan motivasi dan stimulasi dalam anak melakukan tugas-tugas perkembangan motorik terbatas. Dampak positif dari ibu bekerja terhadap perkembangan anak dapat dilihat dari efek yang didapat apabila anak dititipkan di tempat penitipan anak yang memperkerjakan pengasuh terlatih. Anak memiliki interaksi sosial yang baik, perkembangan kognitif yang pesat, serta fisik yang lebih aktif jika dibandingkan dengan anak yang hanya berada di rumah bersama ibunya yang tidak bekerja.

Menurut penelitian Ayub Danna (2022), status pekerjaan orang tua memberikan dampak terhadap pertumbuhan dan perkembangan balita, hal ini berhubungan dengan kesempatan orang tua dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan dan memenuhi kebutuhan dasar balita untuk pertumbuhan, dimana ibu yang bekerja mengurangi kesempatannya untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan Balita (Sunanti, F, 2016).

4.2.3 Gambaran Perkembangan Anak

Penelitian ini secara spesifik mengkaji tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut, menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) sebagai instrumen utama. Hasil yang diperoleh menunjukkan gambaran yang bervariasi namun cenderung positif secara keseluruhan. Mayoritas anak, yaitu 49 dari 59 responden (83,1%), berhasil mencapai kategori perkembangan "sesuai" dengan tahapan usianya, yang ditandai dengan skor KPSP 9-10. Angka ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak di lembaga pendidikan ini telah menerima stimulasi yang memadai, baik dari lingkungan keluarga maupun sekolah, yang mendukung pencapaian milestone perkembangan sesuai dengan usia kronologis mereka. Ini adalah cerminan dari upaya positif yang telah dilakukan dalam memfasilitasi tumbuh kembang anak.

Namun, temuan ini juga mengungkap adanya kelompok anak yang memerlukan perhatian khusus. Sebanyak 10 anak (16,9%) menunjukkan perkembangan yang "meragukan" (skor 7-8). Angka ini tidak dapat

diabaikan, karena menunjukkan bahwa hampir sepertiga dari populasi sampel berpotensi mengalami keterlambatan perkembangan. Perkembangan yang meragukan pada usia dini, jika tidak ditangani, dapat berdampak jangka panjang pada kemampuan belajar, adaptasi sosial, dan kesejahteraan emosional anak di kemudian hari. Oleh karena itu, temuan ini menjadi dasar kuat untuk merekomendasikan tindakan preventif dan kuratif yang lebih intensif.

Dari seluruh jumlah anak yang mengalami perkembangan kategori meragukan, secara keseluruhan belum bisa melakukan tugas perkembangan KPSP pada aspek gerak kasar serta sosialisasi dan kemandirian sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak belum secara optimal sesuai dengan perkembangan yang seharusnya (A. Saputra & Kuntarto, 2020).

Secara lebih rinci, penyebab perkembangan meragukan, khususnya yang terkait dengan penggunaan gadget, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengurangan Kesempatan Stimulasi Interaktif dan Fisik: Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pendampingan orang tua dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik maupun interaksi sosial yang seharusnya menjadi stimulasi penting bagi perkembangan motorik dan sosial-emosionalnya. Waktu yang dihabiskan di depan layar seringkali menggantikan waktu bermain aktif, eksplorasi lingkungan, dan interaksi langsung dengan orang lain,

yang semuanya krusial untuk perkembangan keterampilan motorik kasar dan halus, kemampuan berbahasa, serta kompetensi sosial.

2. Kurangnya Stimulasi Kognitif Berbasis Pengalaman Nyata: Selain itu, kurangnya stimulasi kognitif melalui permainan edukatif, komunikasi dua arah, dan kegiatan belajar berbasis pengalaman nyata juga dapat menjadi penyebab keterlambatan perkembangan. Meskipun beberapa aplikasi gadget bersifat edukatif, pembelajaran yang paling efektif bagi anak usia prasekolah adalah melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan dan orang dewasa.
3. Pola Asuh yang Kurang Responsif dan Pengawasan yang Kurang Intensif: Pola asuh yang kurang responsif atau kurangnya pengawasan intensif dari orang tua dalam membatasi akses gadget membuat anak lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan adaptasi, kemandirian, dan regulasi emosi anak. Selain itu, faktor lingkungan sekolah dan keluarga yang kurang optimal dalam memberikan variasi stimulasi dapat memperbesar kemungkinan anak masuk dalam kategori meragukan.

Usia prasekolah sebagai tahap akhir periode emas perkembangan anak (golden age), di mana anak berada pada masa puncak perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kemandirian, serta sangat peka terhadap pengaruh lingkungan, termasuk paparan teknologi dan gadget. Sehingga pada usia ini diharapkan anak mampu berkembang sesuai dengan

tahapannya. Usia prasekolah sebagai tahap akhir periode emas perkembangan anak (*golden age*), di mana anak berada pada masa puncak perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kemandirian, serta sangat peka terhadap pengaruh lingkungan, termasuk paparan teknologi dan gadget. Sehingga pada usia ini diharapkan anak mampu berkembang sesuai dengan tahapannya.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Garna & Rachmiate (2018) yang menunjukkan bahwa anak yang mengalami perkembangan meragukan menyebabkan terhambatnya tumbuh kembang anak. Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Pentingnya perkembangan yang sesuai untuk mendukung tumbuh kembang yang berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa (Susanti et al., 2017).

Dengan demikian, meskipun sebagian besar anak berkembang dengan baik, temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan stimulasi perkembangan anak secara holistik. Mengingat hasil yang menunjukkan adanya kelompok anak dengan perkembangan meragukan di TKIT Baiturrahman 3 hal ini dapat dicapai melalui promosi permainan aktif yang melibatkan fisik dan kognitif, peningkatan komunikasi langsung dan interaktif antara anak dan orang dewasa, serta pengawasan yang ketat dari orang tua maupun guru

terhadap penggunaan media digital. Intervensi dini dan kolaborasi antara keluarga dan sekolah sangat penting agar perkembangan anak dapat lebih optimal, dan potensi gangguan perkembangan dapat dicegah sejak dini, memastikan setiap anak mencapai potensi penuhnya.

Peneliti berasumsi bahwa pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak yang tidak dibatasi dan kurang terkontrol menjadi penyebab adanya perkembangan yang meragukan pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk berinteraksi langsung, bermain fisik, dan melakukan aktivitas yang menstimulasi berbagai aspek perkembangan seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan sosial-emosional.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Penilaian perkembangan anak hanya menggunakan instrumen Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang bersifat skrining awal, sehingga tidak mendalam dalam menganalisis masing-masing aspek perkembangan secara rinci.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di satu lembaga pendidikan (TKIT Baiturrahman 3), sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasikan secara luas.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa mayoritas anak telah menerima stimulasi perkembangan yang memadai dari lingkungan rumah dan sekolah, sehingga mencapai indikator perkembangan yang optimal walaupun terdapat sebagian kecil anak menunjukkan tanda-tanda keterlambatan atau belum sepenuhnya mencapai tahapan perkembangan yang diharapkan.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menjadi salah satu faktor risiko yang berkontribusi pada perkembangan yang meragukan pada anak usia prasekolah.

Secara keseluruhan, meskipun sebagian besar anak berkembang dengan baik, masih terdapat sepertiga anak yang memerlukan perhatian lebih intensif. Oleh karena itu, sinergi antara keluarga dan sekolah sangat dibutuhkan dalam memberikan stimulasi yang lebih terarah, termasuk mempertimbangkan pengaturan penggunaan gadget secara bijak berdasarkan rekomendasi ahli, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara holistik.

5.2 Saran

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang mendalam bagi semua pihak yang terlibat dalam tumbuh kembang anak usia dini, yaitu orang

tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan. Untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh dan mengatasi tantangan yang teridentifikasi, diperlukan pendekatan yang terkoordinasi dan komprehensif:

5.2.1 Untuk Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat membatasi penggunaan gadget, melakukan pendampingan aktif, menyediakan alternatif kegiatan dan melakukan pola asuh yang responsif.

5.2.2 Untuk Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memberikan edukasi terhadap orang tua, menciptakan lingkungan belajar interaktif, melakukan observasi dan deteksi dini secara rutin.

5.2.3 Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan dengan metode observasi langsung yang lebih panjang, penambahan jumlah populasi yang lebih luas, melakukan penambahan variabel yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahib, “Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak”, *Jurnal Paradigma*, vol. 2 no 1 (2015): h. 2
- Adristinindya Citra Nur Utami, Santoso Tri Raharjo, Pola Asuh Orang Tua Dan Kenakalan Remaja, *Jurnal Pekerjaan Sosial*, no. 1. (2019): h. 155
- Afifah, J., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2023). Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 132–145. <https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.2.7>
- Al Ulil Amri, M.I., Bahtiar, R.S. and Pratiwi, D.E. (2020) ‘Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19’, *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), p. 14. doi:10.30742/tpd.v2i2.933.
- Al Yasin, Rhaina, Raden Roro Kirani Annisa Anjani, Salwa Salsabil, Tania Rahmayanti, and Rizki Amalia. 2022. “Pengaruh Sosial Media Terhadap Kesehatan Mental Dan Fisik Remaja: A Systematic Review”. *Jurnal Kesehatan Tambusai*3(2):83–90
- Arnani, N.P.R. and Husna, F.H. (2021) ‘Perbedaan Kecendrungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah DAsar Ditinjau Dari Jenis Kelamin’, 19(01), pp. 65–78
- Asmaul Chusna, Puji. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17.2.2017
- Baharuddin & Dalle, J., Karim, A. A., 2020. Pengantar Teknologi Informasi. 1 ed. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Batlajery, J et.al (2021). KUESIONER PRA-SKRINING PERKEMBANGAN (KPSP): Pengetahuan dan Dukungan Orang Tua. Yayasan Barcode: Makasar.
- Beata Palmin, Theresia Alviani Sum, Felisitas Ndeot. 2023. Perkembangan Anak Usia Dini. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Bursa Asrul, “Peranan Orang Tua Terhadap Pembinaan Akhlak Anak”, *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan Gender Dan Agama*. vol. 12. no. 2 (2019): h. 126
- Chandra, Olivia, Ahmad Adib, And Ani Wijayanti. 2019. “Perancangan Komunikasi Visual Social Campaign Media „Body Shaming” Pada Anak 13-18 Tahun Pemakai Media Sosial.” *Jurnal Dkv Adiwarna*.

- Caniato. (2020). Increasing prevalence of motor impairments in pre-school children from 1997-2009: Result of Bavarian Pre-School Morbidity Survey.
- Damayanti, E., Ahmad, A. and Bara, A. (2020) 'Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako', *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), pp. 1–22. doi: 10.21274/martabat.2020.4.1.1-22
- Eta Natalia, Amrazi, Riana. (2019). Pola Asuh Orang Tua Tunggal (Studi Kasus Di Desa Teluk Kapuas Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu raya: hlm. 1.
- Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Serayu: Publishing, 2019): hlm. 1.
- Filtri, H. 2017. Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun Ditinjau Dari Ibu yang Bekerja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia: Universitas Lancang Kunibf*, 1(1).
- Gina Sonia dan Nurliana Cpta Asar, "Pola Asuh Yang Berbeda-Beda Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak". *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, no.1 (2020): h. 130
- Hoge, E., Bickham, D. and Cantor, J. (2017) 'Digital media, anxiety, and depression in children', *Pediatrics*, 140(November 2017), pp. S76–S80. doi:10.1542/peds.2016-1758G.
- Iqoh, M., & Alief, B. (2021). Peran Keluarga Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age Di Desa Gambarsari. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7, 21–28.
- J. J. John, R. Joseph, A. David, A. Bejoy, K. V. George, and L. George, 2021. Association of screen time with parent-reported cognitive delay in preschool children of Kerala, India," *BMC Pediatric*, vol. 21, no. 1, pp. 1–8.
- Kemendikbudristek. 2022. Permendikbud Ristek Nomor 5 Tahun 2022
- Khodijah, Nyanyu. "Pendidikan Karakter Dalam Kultur Islam Melayu (Studi Terhadap Pola Asuh Orang Tua, Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya Dan Pengaruhnya Terhadap Religiusitas Pada Suku Melayu Palembang", *Tadrib*. vol. 4. no. 1 (2018): h. 32
- Layyinatus, S. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4).
- LeBourgeois, M.K. et al. (2017) 'Digital media and sleep in childhood and adolescence', *Pediatrics*, 140(November 2017), pp. S92–S96. doi:10.1542/peds.2016-1758J.

- Magdalena, I., Andriyanto, A., & Refaldi, R. R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran ELearning Menggunakan Whatsapp sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1. *As-Sabiqun*, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.998>
- Mataji Amirrou, M., Ghaffari, M., Ramezankhani, A., & Soori, H. (2023). *Developing and validating an instrument to assess women's empowerment in dealing with domestic violence in Iran: a mixed-methods study protocol*. *BMJ Open*, 13(8), 1–7. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2023-073826>
- Moleong, L.J. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulianah Khaironi. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 3 No. 1, Juni 2018.
- Nurudin (2017) *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafinfo Persada.
- Nursalam. (2021). *Manajemen Keperawatan Aplikasi dalam Praktik Keperawatan*. Profesional Edisi 3. In Salemba Medika.
- Park, J.H. (2020) ‘*Smartphone use patterns of smartphone-dependent children*’, *Child Health Nursing Research*, 26(1), pp. 47–54. doi:10.4094/chnr.2020.26.1.47.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, No. 137 tahun 2014, hlm. 22-31.
- Rabiatul Adawiah, “Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap pendidikan Anak”, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol 7, No 1 (2017): h. 36
- Rahmawati, dkk (2020). Faktor Diskon, Bonus Pack dan In Store Display Serta Pengaruhnya Terhadap Pembelian Implusif. Jombang: LPPM.
- Rahmat, S. (2018). Pola Asuh yang Efektif Untuk Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 143-161.
- Rendi Daryono, Korelasi Pola Asuh Orang Tua Dalampeningkatan Ahklakul Karimah Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Rw 02 Rt 07 Griraya Tanjung Wahid Kelurahan Gandus Palembang, *Skripsi Uin Raden Fatah Palembang*, (2018): h. 11
- R. Rahaditya dan Agoes Dariyo, “Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Nasionalisme Remaja”, *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 9 no. 1 (2017): h. 8

- Salis Hijriyani, Y. and Astuti, R. (2020) 'Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), p. 015. doi:10.21043/thufula.v8i1.6636
- Subarkah, M. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr*, 15 (1), 125-135.
- Sugiyono, "Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D", (Cet 26; Bandung; Alfaabeta, 2017): h. 7
- Suherman, R. N. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Lama penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. Skripsi. STIKES Hang Tuah Surabaya.
- Suprapmi. (2022). Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak. Yogyakarta.
- Susanto, A. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Tiara, D. (2022). Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan Anak Usia Dini. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Widadi, Sri Y. (2018). Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone Di Smp Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan Silampari (JKS)* Volume 2, No 1, Desember 2018, e-ISSN: 2581-1975, p-ISSN: 2597-7482. DOI: <https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.304>

Lampiran 1

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada:

Yth. Calon Responden

Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DELIA RIZKIYAH

Nim : KHGC 23176

Pekerjaan : Mahasiswa Program Studi SI Keperawatan STIKes
Karsa Husada Garut

Bersama ini saya mengajukan permohonan kepada saudara untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian saya yang berjudul “gambaran perkembangan anak yang menggunakan *gadget* usia 5-6 tahun di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut” yang pengumpulan datanya akan dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perkembangan anak yang menggunakan *gadget* usia 5-6 tahun. Saya akan tetap menjaga segala kerahasiaan data maupun informasi yang diberikan.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian, kerjasama dari kesediaannya saya ucapkan terimakasih.

Garut, Juni 2025

Peneliti

Delia Rizkiyah

Lampiran 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : (Inisial)

Usia :Tahun

Orang Tua dari : (Inisial)

Setelah membaca lembar permohonan menjadi responden yang diajukan oleh saudari Delia Rizkiyah, mahasiswa Program Studi SI Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, yang penelitiannya berjudul “gambaran perkembangan anak yang menggunakan *gadget* usia 5-6 tahun di TKIT Baiturrahman 3 Kabupaten Garut” maka dengan ini saya menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian tersebut, secara sukarela dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Demikian persetujuan ini saya berikan agar dapat digunakan sebagai mestrinya.

Garut, Juni 2025

Responden

Lampiran 3

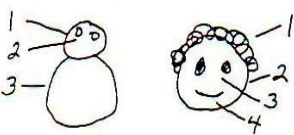
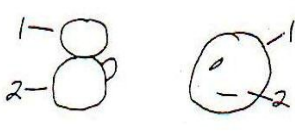
KUESIONER PENELITIAN**GAMBARAN PERKEMBANGAN ANAK YANG MENGGUNAKAN *GADGET*
USIA 5-6 TAHUN DI TKIT BAITURRAHMAN 3 (KELAS B) KABUPATEN
GARUT****A. KUESIONER DATA DEMOGRAFI**

Petunjuk pengisian: Isilah pertanyaan dibawah ini dengan cara menuliskan jawaban pada pertanyaan yang bertanda titik-titik dan mencentang pada kolom yang sudah disediakan.

1. No. Responden :(Diisi oleh peneliti)
2. Nama / Inisial :
3. Jenis kelamin :
4. Usia :
5. Tingkat pendidikan :
6. Penyakit penyerta :
7. Pekerjaan :
8. Orang Tua dari : (Inisial)
9. Usia anak : Tahun

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) Anak Umur 60 Bulan

- Alat dan bahan yang dibutuhkan:
 - Kertas warna-warni
 - Kertas
 - Pensil

Pertanyaan		Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: “Mana garis yang lebih panjang?” Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar? 	Gerak halus	
2.	Berikan anak pensil dan kertas lalu katakan kepada anak “Buatlah gambar orang” (anak laki-laki, anak perempuan, papa, mama, dll). Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya atau mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai 1 bagian. Pastikan anak telah menyelesaikan gambar sebelum memberikan penilaian. Dapatkah anak menggambar orang dengan sedikitnya 3 bagian tubuh? Jawaban ‘Ya’:  Jawaban ‘Tidak’: 	Gerak halus	
3.	Memahami konsep 4 warna Minta anak untuk menyebutkan 4 warna. Dapatkah anak menyebut keempat warna tersebut dengan benar?	Bicara dan bahasa	
4.	Tanyakan kepada anak pertanyaan berikut ini satu persatu: “Apa yang kamu lakukan saat kedinginan?” Jawaban: pakai jaket, pakai selimut “Apa yang kamu lakukan saat kelelahan?” Jawaban: tidur, berbaring, istirahat “Apa yang kamu lakukan saat merasa lapar?” Jawaban: makan “Apa yang kamu lakukan saat merasa haus?” Jawaban: minum Dapatkah anak menjawab 3 pertanyaan terkait kata sifat tersebut dengan benar?	Bicara dan bahasa	

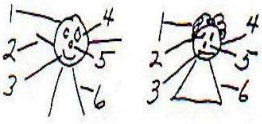
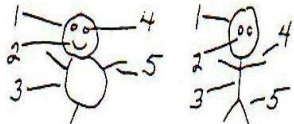
5.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan kemandirian		
6.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut) pada saat ditinggal oleh orang tua atau pengasuh?	Sosialisasi dan kemandirian		
7.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa dibantu?	Sosialisasi dan kemandirian		
8.	Mengenal konsep 4 kata depan Minta anak untuk mengikuti perintah di bawah, jangan memberi isyarat: “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di atas meja” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di bawah meja” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di depan ibu” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di samping ibu” “Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di belakang ibu” Dapatkah anak melakukan sedikitnya 4 perintah (memahami 4 kata depan)?	Bicara dan bahasa		
9.	Minta anak untuk berdiri 1 kaki tanpa berpegangan . Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan sebanyak 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 4 detik atau lebih?	Gerak kasar		
10.	Minta anak untuk melompat dengan 1 kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan 2 kaki tidak ikut dinilai). Dapatkah anak melompat 2-3 kali dengan 1 kaki?	Gerak kasar		

Lihat algoritme untuk interpretasi dan tindakan

Perinci untuk aspek perkembangan dengan jawaban

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) Anak Umur 72 Bulan

- Alat dan bahan yang dibutuhkan:
 - Bola tenis atau bola kasti ○ Pensil
 - Kertas

Pertanyaan		Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menggambar kotak tanpa dicontohkan Berikan kepada anak pensil dan kertas. Tunjukkan kepada anak contoh gambar di bawah. Tanpa menyebutkan nama dan tanpa mencontohkan atau menggerakkan jari telunjuk atau pensil untuk menunjukkan bagaimana cara menggambarnya, katakan kepada anak “Gambarlah yang seperti gambar ini”. Lihat contoh di bawah untuk menilai gambar anak. Dapatkah anak menggambar kotak seperti contoh di bawah?  Jawaban : YA Jawaban : TIDAK	Gerak halus	
2.	Menggambar orang dengan sedikitnya 6 bagian tubuh Berikan anak pensil dan kertas lalu katakan kepada anak “Buatlah gambar orang” (anak laki-laki, anak perempuan, papa, mama, dll). Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya atau mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai 1 bagian. Pastikan anak telah menyelesaikan gambar sebelum memberikan penilaian. Dapatkah anak menggambar orang dengan sedikitnya 6 bagian tubuh? Jawaban ‘Ya’:  Jawaban ‘Tidak’: 	Gerak halus	
3.	Mengetahui konsep analogi berlawanan Minta anak untuk melengkapi kalimat di bawah ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: “Jika kuda besar, maka tikus...?” Jawaban: kecil “Jika api panas, maka es...?” Jawaban: dingin “Jika ibu seorang wanita, maka ayah seorang...” Jawaban: pria, laki-laki “Jika pagi ada matahari, malam ada...” Jawaban: bulan Apakah anak menjawab ketiga pertanyaan dengan benar?	Bicara dan bahasa	

4.	Memahami/mengartikan 7 kata Pastikan anak mendengar pemeriksa lalu katakan “Saya akan mengucapkan 1 kata dan saya ingin kamu menyebutkan apa arti kata itu”. Setiap kata dapat diberikan sebanyak 3 kali bila perlu. Pemeriksa dapat mengatakan “Beritahu saya sesuatu tentang itu” tetapi jangan tanya apa kegunaannya. Tanyalah setiap kata dalam satu waktu. “Apakah bola itu?” “Apakah sungai itu?” “Apakah meja itu?” “Apakah mobil/motor itu?” “Apakah rumah itu?” “Apakah pisang itu?” “Apakah pintu itu?” “Apakah atap itu?” Anak dikatakan dapat mengartikan jika anak mengartikan yang sesuai dalam istilah: 1) kegunaan, 2) bentuk, 3) terbuat dari apa, 4) kategori umum. Dapatkah anak mengartikan 7 kata yang sesuai?	Bicara dan bahasa		
5.	Mengetahui komposisi benda Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan sampai 3 kali bila anak menanyakannya. "Sendok dibuat dari apa?" Jawaban: besi, baja, plastik, kayu "Sepatu dibuat dari apa?" Jawaban: kulit, karet, kain, plastik, kayu "Pintu dibuat dari apa?" Jawaban: kayu, besi, kaca Apakah anak dapat menjawab ketiga pertanyaan diatas dengan benar?	Bicara dan bahasa		
6.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak dapat menggosok giginya tanpa bantuan?	kemandirian		
7.	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak dapat menyiapkan dan mengambil makanan tanpa bantuan , termasuk menggunakan mangkok, sendok, menuangkan makanan dan susu ke mangkok tanpa banyak tumpah? Jawab ‘Ya’ jika anak dapat melakukannya, termasuk menuangkan susu dari beberapa jenis kotak atau wadah makanan.	kemandirian		
8.	Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis atau bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya?	Gerak kasar		
9.	Tunjukkan kepada anak bagaimana cara berjalan di garis lurus dengan menempatkan tumit dari 1 kaki di depan jari kaki lain . Berjalanlah 8 langkah, lalu minta anak untuk melakukannya. Berikan contoh dan kesempatan sebanyak 3 kali bila perlu. Dapatkah anak melakukannya sebanyak 4 langkah atau lebih dengan meletakkan tumit tidak lebih dari 2,5 cm dari jari kaki lain tanpa berpegangan?	Gerak kasar		

Lihat algoritme untuk interpretasi dan tindakan

Perinci untuk aspek perkembangan dengan jawaban