

SKRIPSI

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN PENGGUNAAN
GAWAI TERHADAP PENGETAHUAN IBU UNTUK
MENCEGAH KECANDUAN GAWAI PADA ANAK
PRASEKOLAH DI DESA RENGGEANG KABUPATEN
POLEWALI MANDAR**



EKA NASMAYANI

B0220335

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS SULAWESI BARAT

MAJENE

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : EKA NASMAYANI

NIM : B0220335

Tanggal : 1 September 2024

Tanda Tang



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul :

PENGARUH EDUKASI KESEHATAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PENGETAHUAN IBU UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAWAI PADA ANAK PRASEKOLAH DI DESA RENGGEANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR

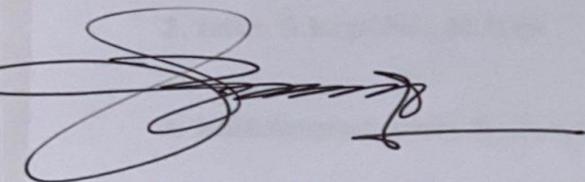
Yang diajukan oleh :

**EKA NASMAYANI
B0220335**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat

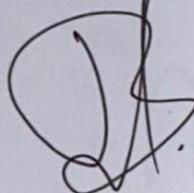
Menyetujui

Pembimbing I



Muhammad Irwan, S.Kep., Ns., M.Kes

Pembimbing II



Boby Nurmagandi, S.Kep., Ns, M.kep., Sp.kep.J

Mengetahui

Ketua Prodi. S1 Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan



Indrawati, S.Kep., Ns., M.Kes

NIDN.0030007903

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

PENGARUH EDUKASI KESEHATAN PENGGUNAKAN GAWAI TERHADAP PENGETAHUAN IBU UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAWAI PADA ANAK PRASEKOLAH DI DESA RENGGEANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Disusun dan diajukan oleh:

EKA NASMAYANI

B0220335

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat.

Ditetapkan di Majene Tanggal September 2024

Dewan Penguji

1. Ns. Indrawati, S.Kep., Ns., M.Kes

(.....)

2. Irfan S.Kep.,Ns., M.Kep

(.....)

3. Muhammad Amin R., S.Kep., Ns., M.Kep

(.....)

Dewan Pembimbing

1. Muhammad Irwan, S.Kep.,Ns., M.Kes

(.....)

2. Bobby Nurmagandi, S.Kep. Ns, M.kep., Sp.kep.J

(.....)

Mengetahui


Dekan
Fakultas Ilmu Kesehatan
Prof. Dr. Muzakkir., M.Kes

Ketua
Program Studi Ilmu Keperawatan

(.....)
Ns. Indrawati, S.Kep., Ns., M.Kes

ABSTRAK

Nama : Eka Nasmayani
Program Studi : Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Judul : Pengaruh Edukasi Kesehatan Penggunaan Gawai Terhadap Pengetahuan Ibu Untuk Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Prasekolah Di Desa Renggeang Kabupaten Polewali Mandar

Pendahuluan : Gawai merupakan alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai berbagai fungsi khusus termasuk *smartphone* (Putra, 2019). Kurangnya pengetahuan ibu dapat menjadi salah satu faktor yang bisa mempengaruhi kejadian penggunaan gawai pada anak. Salah satu hal yang dapat meningkatkan pengetahuan adalah dengan memberikan edukasi kesehatan dengan media leaflet.

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh edukasi penggunaan gawai terhadap pengetahuan ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah di Desa Renggeang Kab.Polman. **Metode:** penelitian ini menggunakan pendekatan Quasi Eksperimental Desain dengan One group pretest post- test design. Jumlah sampel 42 responden dipilih dengan teknik *total sampling*. Analisis dilakukan menggunakan uji Marginal Homogeneity Test . **Hasil:** hasil penelitian menunjukkan bahwa media *leaflet* memiliki pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan ibu yang dimana terjadi peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan media leaflet dengan *p-value* 0.000 (<0.05). **Kesimpulan:** Diharapkan kepada perawat untuk tidak hentinya memberikan penyuluhan kesehatan kepada masyarakat khususnya Ibu yang memiliki anak prasekolah mengenai penggunaan gawai pada anak.

Kata kunci : Pengetahuan Ibu, Gawai, *Leaflet*, Edukasi Kesehatan, Prasekolah

ABSTRACT

Name : EKA NASMAYANI
Study Program : Nursing Science, Faculty of Health Science
Title : *The Effect of Health Education on the Use of Gawai on Mother's Knowledge to Prevent Gawai Addiction in Preschool Children in Renggeang Village, Polewali Regency, Mandar*

Introduction: *Gawai is a small electronic device that has various special functions including smartphone (Putra, 2019). The mother's lack of knowledge can be one of the factors that can affect the occurrence of device use in children. One of the things that can increase knowledge is by providing health education with leaflet media.*

Objective: *To find out the influence of gadget education on mothers' knowledge to prevent gadget addiction in preschool children in Renggeang Village, Polman Regency. Method:* *this research uses a Quasi Experimental Design approach with One group pretest post-test design. The sample number of 42 respondents was selected by total sampling technique. The analysis was carried out using the Marginal Homogeneity Test. Results:* *research results show that leaflet media has an influence in increasing the knowledge of mothers where there is an increase in knowledge before and after being given education with leaflet media with a p-value of 0.000 (<0.05). Conclusion:* *It is hoped that nurses will constantly provide health counseling to the community, especially mothers who have preschoolers, regarding the use of devices for children.*

Keywords : *Mother's Knowledge, Gawai, Leaflet, Health Education, Preschool*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era society 5.0 dengan ditandai dengan penggunaan teknologi untuk menunjang aktivitas masyarakat/sosial. Era teknologi 5.0 menghadirkan tantangan khusus bagi orang tua dalam mendampingi dan mendukung perkembangan anak mereka. Tingginya penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: *Smartphone* dan tablet digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi kepada anak-anak. Selain itu, perangkat ini juga berperan sebagai media pendidikan yang membantu memperluas pengetahuan mereka. Di samping itu, *smartphone* dan tablet digunakan sebagai sarana hiburan untuk menjaga anak tetap tenang dan mengurangi kegelisahan, sesuai dengan penelitian oleh Zaini, M., & Soenarto, S. (2019).

Gadget atau gawai merupakan sebuah perangkat alat yang memiliki fungsi dan tujuan yang praktis dan sering dianggap hal baru (Tambunan & Batubara, 2020). Gawai merupakan alat komunikasi modern yang dimana dirancang canggih untuk mempermudah komunikasi manusia (Mindi, 2021). *Gadget* atau gawai merupakan sebuah alat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti *smartphone* (Putra, 2019). Menurut Masturi et al., (2020) macam gawai yaitu *smarthphone, laptop, tablet, kamera, computer* dan lainnya. Gawai memiliki banyak kemudahan dalam mengakses berbagai informasi serta hiburan yang sudah tersaji baik online ataupun offline (Atikah, 2019).

Data pada tahun 2019 menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara global terus meningkat setiap tahun. Terdapat setidaknya 3,2 miliar pengguna, meningkat 5,6% dari tahun sebelumnya. Di Indonesia, jumlah pengguna gawai juga tumbuh pesat, menempatkannya sebagai negara dengan penggunaan gawai terbesar ke-4 di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021 menunjukkan bahwa populasi anak usia dini di Indonesia mencapai 30,83 juta, dengan

proporsi 13,56% merupakan bayi berusia kurang dari 1 tahun, 57,16% adalah balita berusia 1-4 tahun, dan 29,28% merupakan anak prasekolah berusia 5-6 tahun (Kusnandar, 2021). Berdasarkan data BPS tahun 2022, hampir separuh dari jumlah anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gawai, mencapai total 33,44% dari populasi tersebut.

Penggunaan gawai pada anak prasekolah juga memiliki konsekuensi yang baik dan buruk. Dampak positif penggunaan gawai yaitu dapat merubah perilaku, cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, serta dapat menyerap pengetahuan (Rideuot & Robb 2020). Penggunaan gawai dapat membantu anak sebagai media proses belajar mengajar sehingga menimbulkan efek positif seperti meningkatkan kemampuan berfikir atau kecerdasan anak sehingga secara tidak langsung gawai menjadi pendukung dalam pengembangan kognitif anak usia dini (Azamiah et.al., 2023). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Rachmaniari (2018) menunjukkan bahwa gawai dapat dijadikan sebagai edukasi yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, seperti menambah kosakata, mempelajari berbagai warna, bentuk, mengenal binatang serta suara dan lain sebagainya.

Gawai juga mempunyai dampak negatif apabila dilakukan secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua, salah satunya adalah kerugian kesehatan, penggunaan gawai yang terlalu lama dapat berdampak pada kerusakan pada kesehatan mata (mata merah, kering, atau iritasi pada mata, penglihatan kabur atau kelelahan pada mata), nyeri dipunggung, menghambat pertumbuhan dan perkembangan otak anak (Nadar 2018, Sundus 2018). Dampak dari penggunaan gawai secara berlebihan, anak menjadi malas berfikir dalam berbagai hal dan kurang dalam kreatifitasannya (Fitriani, 2021). Pemaparan yang berlebihan juga akan menjadi pemicu rendahnya penglihatan pada anak, selain itu beberapa studi juga menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia prasekolah akan berkaitan pada permasalahan tidur (Hanany, 2023). Pemakaian gawai dalam durasi yang lama, posisi tubuh yang kurang baik saat menggunakan gawai dan kurangnya intensitas cahaya dianggap sebagai penyebab dari penurunan ketajaman penglihatan anak (Pertiwi, Sanubari dan Putra 2018).

Kecanduan adalah perilaku tidak melakukan aktivitas atau obat-obatan tertentu, bahkan ketika hal tersebut memiliki efek negatif pada keungan, mental, spiritual, fisik (Pasca et al.2023). Ketergantungan juga dipengaruhi oleh durasi penggunaan gawai. Semakin sering durasi anak berinteraksi dengan gawai, semakin memungkinkan untuk anak mengalami kecanduan terhadap gawai (Pamungkas et al., 2023). Kecanduan gawai dapat terjadi karena pola asuh orang tua yang memberikan kelonggaran kepada anak dalam penggunaan gawai. Kecanduan penggunaan gawai juga akan berdampak pada pertumbuhan otak, anak usia prasekolah yang otaknya terlalu di ekspos dengan gawai cenderung mengalami gangguan pada perkembangan kognitif (Fitriani, 2021).

Dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (sylvie, Hany & Semi, 2022) bahwa ada beberapa factor yang menyebabkan kecanduan pada anak prasekolah yaitu faktor pengetahuan/pendidikan orang tua, pekerjaan yang mempengaruhi pola asuh orang tua. Dimana Pendidikan merupakan salah satu cara menilai tingkat perkembangan individu, dimana pendidikan individu dipengaruhi oleh perubahan sikap dan perilaku hidup, lalu pola asuh dimana orang tua banyak memberikan kebebasan kepada anak atau disebut juga dengan pola asuh demokratis. (Menurut Asrianti, 2024) bahwa ada hubungan pola asuh dengan kecanduan gawai pada anak usia dini termasuk pengawasan atau keterlibatan ibu yang tidak terlihat karena ibu banyak bekerja dan sehingga memiliki lebih sedikit waktu untuk dihabiskan bersama mereka seperti belajar warna, nama hewan, hafal surat pendek dan lain sebagainya.

Kompetensi ibu dalam memfasilitasi kompetensi digital pada anak juga berada pada level pengguna dasar (Rahayu & Haningsih). Pengetahuan orang tua tentang fungsi dan cara menggunakan gawai pada anak masih sangat kurang (Rusmianto & Putra, 2020). Terdapat hubungan antara pengungkapan diri dan durasi penggunaan layar elektronik anak, sehingga perlunya orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam menggunakan gawai untuk membangun kepercayaan anak (Marciano, 2020). Pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai pada anak meliputi meluangkan waktu, mendampingi penggunaan gawai, mendisiplinkan waktu penggunaan gawai

mengajari kesulitan mengoperasikan gawai, memberikan arahan membuka konten edukasi (Wulandari, 2021).

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fitriani, 2023) terdapat pengaruh psikoedukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak usia sekolah. Orang tua juga perlu diberikan penguatan bahwa dalam melakukan pembentukan perilaku anak perlu konsistensi dalam menerapkan aturan, sehingga sangat penting dicapai kesepakatan aturan dari berbagai pihak seperti orang dewasa yang berada disekitar anak usia dini. Kemudian dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sari, 2023) yang memberikan edukasi gadget rumah anak usia dini bagi orang tua yang menunjukkan hasil bahwa partisipan mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Pelatihan yang merupakan salah satu intervensi yang membuat orang tua mampu menyeleksi memilih dan mengoperasikan aplikasi yang tepat bagi anak usia dini, yang dimana edukasi gadget ramah anak usia dini bagi orang tua menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di Desa Renggeang Kab.Polman peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang tua, kader dan bidan didapatkan hasil bahwa terdapat 42 populasi jumlah ibu yang memiliki anak prasekolah di Desa Renggeang, kemudian anak memakai gawai (gadget) milik orang tua karena saat dirumah anak tidak memiliki kegiatan sehingga lebih memilih bermain gawai, kemudian alasan lain orang tua memberikan gawai pada anaknya seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Karena saking banyaknya teman anak yang bermain gawai makanya anak - anak disana pun ikut menggunakan gawai milik orang tuanya. Rata-rata anak menggunakan gawai untuk bermain game, menonton youtube/tiktok, melihat foto/video dalam rentang 1-2 jam. Sedangkan anak bermain gawai satu hari 2-3 kali yaitu pada pagi, sore dan malam hari. Mereka juga mengatakan sudah pernah mendengar kata kecanduan, namun sebagian ibu tidak paham secara detail apa saja dampak bisa diakibatkan dan bagaimana cara mencegah serta

pengetahuannya yang masih minim tentang penggunaan gadget/gawai pada anak. Adapun salah satu dampaknya anak menjadi susah tidur jika tidak bermain gawai terlebih dahulu. Kemudian bidan setempat mengatakan bahwa sebelumnya belum ada pemberian edukasi terkait dengan penggunaan gawai pada desa tersebut.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Bagaimana Pengaruh Edukasi Kesehatan Penggunaan Gawai Terhadap Pengetahuan Ibu Untuk Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Prasekolah di Desa Renggeang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang terdapat diatas, maka didapatkan sebuah rumusan masalah pada peneliti ini yaitu: “Diketahui Adanya Pengaruh Edukasi Kesehatan Penggunaan Gawai Terhadap Pengetahuan Ibu Untuk Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Pra Sekolah Di Desa Renggeang”.

1.3 Tujuan Penelitian

Diketahui penelitian berdasarkan berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum:

Diketahui pengaruh edukasi kesehatan penggunaan gawai terhadap pengetahuan ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak di Desa Renggeang Kab.Polman.

1.3.2 Tujuan Khusus:

- a) Diketahui pengetahuan ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah sebelum diberikan edukasi.
- b) Diketahui pengetahuan ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah setelah diberikan edukasi.
- c) Dianalisis perubahan pengetahuan ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah sebelum dan sesudah edukasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai kasus pengaruh edukasi kesehatan penggunaan gawai pada ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah Di Desa Renggeang.

1.4.2 Bagi Institusi

Menambah referensi bagi pelayanan kesehatan khususnya di Puskesmas Limboro/Poskesdes Renggeang yakni dengan cara memberikan edukasi terkait penggunaan gawai pada ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan tentang pengaruh edukasi penggunaan gawai terhadap pengetahuan Ibu untuk mencegah kecanduan gawai pada anak pra sekolah, dengan begitu harapannya masyarakat dapat lebih meningkatkan pengetahuan terkait penggunaan gawai pada anak prasekolah guna membantu mengurangi resiko kecanduan gawai pada anak prasekolah.

1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau dikembangkan lagi lebih lanjut serta menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya terutama pada tema Pengaruh Edukasi Kesehatan Penggunaan Gawai Pada Ibu Untuk Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Pra Sekolah (4-6 Tahun) Di Desa Renggeang.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Konsep Anak Prasekolah

2.1.1 Defenisi Anak Prasekolah

Anak-anak usia prasekolah, biasanya berusia antara 4 hingga 6 tahun, berada pada tahap persiapan menuju pendidikan formal. Pada fase ini, mereka cenderung menunjukkan minat dalam berimajinasi dan memiliki keyakinan pada kemampuan mereka sendiri. Salah satu aspek penting dari perkembangan psikososial pada periode ini adalah perluasan lingkungan sosial anak yang semakin meluas. Jika sebelumnya lingkungan keluarga menjadi fokus utama interaksi sosial anak, pada masa prasekolah ini mereka mulai merasakan dorongan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan terlibat dalam aktivitas di luar rumah (Ginting, 2018). Imron (2018) menyatakan bahwa masa prasekolah adalah waktu di mana anak akan menerima pendidikan informal dari orang tua atau keluarga, dan mulai mengenal lingkungan di luar rumah serta bertemu dengan teman sebaya di sekolah. Oleh karena itu, masa ini menjadi awal terbentuknya karakter anak, termasuk kemampuan sosial dan pergaulan.

Anak prasekolah memiliki potensi besar untuk berkembang dengan cepat, yang dapat terus berkembang jika diberikan stimulasi yang tepat (Esti, 2020). Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan psikososial yang signifikan, termasuk belajar berinteraksi dengan orang lain, berfantasi, berinisiatif, mengenali identitas gender, dan meniru perilaku orang dewasa (Soetjningsih, 2018). Pertumbuhan anak prasekolah akan optimal jika mereka mendapatkan stimulasi yang merangsang semua aspek perkembangan mereka. Pada tahap ini, anak-anak cenderung menikmati berkhayal dan menjadi kreatif, memiliki inisiatif untuk bermain dengan berbagai benda di rumah, suka berinteraksi dengan teman sebaya, mampu berpisah dari orang tua dengan mudah, memahami konsep benar dan

salah, belajar menyusun kata dan kalimat, mengenal berbagai warna, membantu dalam pekerjaan rumah sederhana, mengenali identitas gender mereka, dan mempelajari keterampilan baru melalui permainan (Siti Lestari & Livana, 2019).

2.1.2 Ciri-ciri Perkembangan Anak Prasekolah

Ciri-ciri anak prasekolah adalah anak berusia 4 sampai 6 tahun yang biasanya meliputi aspek fisik, emosi, sosial, dan kognitif anak yaitu menurut (Hurlock, 2018 & Soetjiningsih, 2018):

1. Anak prasekolah umumnya menunjukkan kecakapan dalam penggunaan bahasa. Banyak dari mereka memiliki kecenderungan untuk berbicara, terutama saat berada di dalam kelompok mereka sendiri. Penting bagi anak-anak untuk diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan mereka, dan sebagian juga membutuhkan latihan untuk menjadi pendengar yang baik.
2. Dalam hal penampilan dan gerak-gerik, anak prasekolah umumnya sangat aktif, menunjukkan penguasaan atas kendali diri mereka. Ciri fisik anak pada usia ini adalah otot mereka menjadi lebih kuat, dan pertumbuhan fisiknya meningkat secara signifikan.
3. Ciri emosional anak prasekolah sering kali terlihat dalam ekspresi yang bebas dan terbuka. Mereka cenderung mengekspresikan emosi mereka dengan jelas, termasuk rasa marah yang sering muncul pada usia tersebut, serta adanya sifat cemburu atau iri hati.
4. Ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Kemampuan anak untuk menguasai dan mengekspresikan emosi serta belajar menyesuaikan diri dilingkungan social dengan teman sebaya. Pada tahap ini anak memiliki satu atau dua sahabat, kadang dapat berganti, mereka mau bermain bersama dengan teman.

Pada tahap perkembangan psikososial anak usia prasekolah, anak sudah mampu melakukan tugas-tugas sederhana di rumah, seperti membantu dalam pekerjaan rumah tangga. Mereka juga dapat bermain dengan alat-alat dapur dan rumah tangga, serta berinteraksi dengan

teman sebaya dalam permainan yang sesuai dengan jenis kelamin mereka. Selain itu, mereka mulai terlibat dalam permainan peran dan mengikuti kebiasaan makan bersama keluarga (Siti Lestari & Livana, 2019).

2.1.2.1 Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Prasekolah

Perkembangan motorik ini terbagi menjadi dua kategori, yakni motorik kasar dan motorik halus, sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh Santrok (2018). Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, seperti tengkurap, mengangkat leher dan duduk (Nevvy H: 2019). Kemampuan motorik kasar pada anak prasekolah antara lain anak sudah bisa naik turun tangga, berlari, merangkak, berenang, melompat dengan dua kaki dan menaiki sepeda (Soetjningsih, 2018).

Menurut Hikma (2008), perkembangan motorik halus adalah kemampuan gerakan yang menggunakan otot-otot kecil yang berkoordinasi dengan otak untuk melakukan aktivitas seperti menggambar, menulis, dan sebagainya. Perkembangan motorik halus pada anak terjadi setelah perkembangan motorik kasar, di mana pada tahun-tahun awal perkembangan anak, mereka berkembang pesat, mulai tertarik untuk memegang pensil, dan masih kurang terampil dalam menggunakan gerakan tangan untuk menulis (Fadhilah, 2019).

Menurut Isye (2023), kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah mencakup:

1. Ketika mencapai usia 4 tahun, anak menunjukkan kemajuan dalam motorik halus dengan kemampuan menggunakan gunting, menggambar bentuk kotak, dan melakukan pemotongan sederhana.
2. Pada usia 5 tahun, perkembangan motorik halus tercermin dalam kemampuan anak untuk memukul paku dengan palu,

menulis beberapa huruf abjad, mengikat tali sepatu, dan menulis namanya sendiri.

3. Pada usia 6 tahun, perkembangan motorik halus terlihat dengan kemampuan anak untuk menggunakan peralatan makan, seperti garpu, sendok, dan pisau, membuat objek dari tanah liat, serta melakukan mandi dan tidur tanpa bantuan.

2.1.2.2 Perkembangan Afek/Emosi Anak Prasekolah

Menurut Resti & Heri Yusuf (2020), perkembangan emosional mencakup kemampuan untuk mengendalikan atau mengatur emosi sehingga anak dapat merespon kondisi-kondisi yang memicu emosi dengan cara yang positif. Mulyana (2017) menyatakan bahwa pada tahap ini, perkembangan emosional ditandai dengan munculnya emosi-evaluatif seperti rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, yang menandakan bahwa anak sudah mampu memahami dan menggunakan aturan serta norma sosial untuk mengevaluasi perilaku mereka.

Pada masa prasekolah, anak-anak sedang belajar mengenali dan mengungkapkan berbagai emosi seperti kecemburuan, kebanggaan, kesedihan, dan kehilangan. Namun, mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami emosi orang lain. Di tahap ini, anak-anak memerlukan pengalaman untuk mengelola emosi, termasuk kemampuan untuk mengendalikan dan mengekspresikan emosi mereka sendiri dengan tepat, serta menjaga perilaku yang terkendali saat mereka menghadapi emosi yang intens. Mereka memerlukan bimbingan dari orang dewasa dalam menghadapi pengalaman emosional, seperti yang dijelaskan oleh Palintan (2019) dan Mulyana (2017).

Menurut Hurlock 2018, terdapat beberapa pola emosi yang umum pada anak-anak, antara lain;

1. Rasa takut: Anak cenderung meniru dan mengingat pengalaman yang tidak menyenangkan yang memicu rasa takut, seperti cerita-cerita atau gambar-gambar yang menakutkan, yang

seringkali diungkapkan melalui perilaku menghindar, menangis, atau bersembunyi.

2. Rasa amarah: Penyebab umum kemarahan termasuk pertengkaran dalam permainan, kegagalan mencapai keinginan, dan konflik dengan anak lain, yang sering diungkapkan melalui ledakan emosi seperti berteriak, menangis, mengancam, memukul, melompat, atau menendang.
3. Rasa cemburu: Anak dapat merasa cemburu ketika merasa perhatian orang tua beralih pada orang lain dalam keluarga, seperti adik yang baru lahir, dan seringkali mengekspresikan cemburu secara terbuka atau dengan perilaku anak kecil, seperti pura-pura sakit atau menjadi nakal berlebihan, dengan tujuan menarik perhatian orang tua.
4. Rasa sedih: Anak bisa merasa sedih karena kehilangan orang atau benda yang penting baginya, yang sering diungkapkan melalui tangisan, kehilangan minat pada aktivitas tertentu, atau hilangnya nafsu makan.
5. Rasa ingin tahu: Anak memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang ditemui, termasuk tentang tubuhnya sendiri dan orang lain, yang sering diekspresikan melalui pertanyaan tentang apa yang mereka lihat.
6. Rasa gembira: Anak mengekspresikan kegembiraan dengan senyum, tawa, melompat-lompat, tepuk tangan, atau memeluk objek yang membuat mereka bahagia.
7. Rasa iri hati: Anak bisa merasa iri terhadap kepemilikan orang lain, yang sering diungkapkan melalui keinginan untuk memiliki barang yang dimiliki orang lain.
8. Rasa kasih sayang: Anak belajar untuk mencintai orang lain, binatang, atau benda yang mereka anggap menyenangkan, yang sering diekspresikan melalui pelukan, tepukan, atau ciuman pada objek tersebut.

Hasan (2018) mengungkapkan bahwa beberapa studi menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mendidik memiliki dampak positif, yang meliputi peningkatan prestasi belajar anak, perbaikan sikap, stabilitas emosional, dan kedisiplinan. Sementara itu, menurut Shandri (2022), pendidikan yang diberikan oleh keluarga dipengaruhi oleh pola asuh yang diterapkan.

2.1.2.3 Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa merupakan sebuah bentuk komunikasi yang melibatkan sistem simbol, baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun tanda, seperti yang dijelaskan oleh Suryani (2020). Bahasa adalah sistem yang terdiri dari kata-kata yang dipergunakan oleh suatu komunitas, serta aturan-aturan yang mengatur cara penggunaannya dan cara menggabungkannya. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi verbal yang menggunakan simbol-simbol suara untuk berinteraksi, berkomunikasi, mengidentifikasi diri, serta menyampaikan ide, pemikiran, emosi, atau keyakinan, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Anggraini (2020). Perkembangan bahasa mencakup kemampuan untuk merespons suara, mengikuti instruksi, dan berbicara secara spontan, seperti yang dijelaskan oleh Poernomo & Paskarinda (2019).

Perkembangan bahasa pada anak mengalami perubahan seiring waktu yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pada usia prasekolah, anak memiliki perkiraan kosakata yang berkembang, di mana pada usia 4 tahun, mereka mungkin memiliki sekitar 1.500-2.000 kosakata, sementara pada usia 5-6 tahun, jumlah kosakata dapat meningkat menjadi sekitar 2.200-7.000 (Dwi Astuti & Ratna 2019). Anak-anak pada usia ini mampu meniru kata-kata yang didengar dari lingkungan sekitarnya, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dampak positifnya, kemampuan meniru ini memungkinkan anak belajar dengan cepat dari orang-orang terdekatnya dan secara bertahap menambah kosa kata mereka, memfasilitasi kemampuan berbicara. Namun, ada juga dampak

negatifnya; jika anak meniru kata-kata yang kurang pantas atau tidak pantas, perilaku ini dapat diinternalisasi dan termanifestasikan dalam gaya bicara atau perkataan mereka (Siti et al., 2018).

Meliana (2018) menyatakan bahwa perkembangan penerimaan bahasa pada anak prasekolah mencakup kemampuan berbicara secara reseptif, seperti kemampuan menyimak perkataan orang lain, memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan, mengerti cerita yang dibacakan, memahami beberapa perintah, mengulang kalimat yang kompleks, dan memahami aturan dalam bermain. Menurut Damayanti (2020), perkembangan bahasa pada anak prasekolah mengalami peningkatan yang signifikan, termasuk dalam hal jumlah kosakata yang mereka miliki. Anak prasekolah mampu menjelaskan siapa, apa, kapan, di mana, untuk apa, dan dengan apa, meskipun mereka belum sepenuhnya memahami pertanyaan bagaimana atau menjelaskan proses.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa faktor risiko utama yang menyebabkan anak mengalami masalah perkembangan bahasa termasuk kurangnya interaksi dan perhatian antara anggota keluarga (Fauziah, 2023; Sari, 2020), pengetahuan orang tua mengenai pentingnya perkembangan bahasa pada anak prasekolah (Safitri, 2017), serta lingkungan yang tidak mendukung perkembangan anak (Belgin, 2017; Puspita, 2019).

2.2 Konsep Gawai

2.2.1 Pengertian Gawai

Gadget atau gawai merupakan sebuah perangkat alat yang memiliki fungsi dan tujuan yang praktis dan sering dianggap hal baru (Tambunan & Batubara, 2020). Gawai merupakan alat komunikasi modern yang dimana dirancang canggih untuk mempermudah komunikasi manusia (Mindi, 2021). *Gadget* atau gawai merupakan sebuah alat *eletronik* kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti

smartphone (Putra, 2019). Menurut Masturi et al., (2020) macam gawai yaitu *smarthphone, laptop, tablet, kamera, computer* dan lainnya. Gawai memiliki banyak kemudahan dalam mengakses berbagai informasi serta hiburan yang sudah tersaji baik online ataupun offline (Atikah, 2019).

Gawai merupakan perangkat komunikasi yang menjadi semakin penting dalam kehidupan sehari-hari saat ini, memudahkan berbagai aktivitas manusia. Penggunaan gawai dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku penggunanya, bahkan dapat menyebabkan ketergantungan karena berbagai aplikasi yang ditawarkannya dapat membantu dan mempermudah aktivitas sehari-hari (Aryati et al., 2023). Oleh karena itu, dengan ketersediaan dan kemudahan penggunaannya, gawai tidak hanya digunakan oleh kalangan tertentu, tetapi juga oleh semua kalangan, termasuk anak-anak (Novi et al., 2023).

2.2.2 Dampak Gawai

2.2.2.1 Dampak Positif

Penggunaan gawai memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan anak, dimana gawai berfungsi sebagai media pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk mengasah berbagai keterampilan seperti bermain games, memecahkan *puzzle*, menonton video, serta menambah pengetahuan melalui media sosial, yang pada gilirannya dapat memperkaya kreativitas dan kecerdasan anak dengan adanya aplikasi mewarnai, menggambar, dan menulis (Vitrianingsih, Khadijah, & Ceria, 2018). Jika dilakukan dengan benar, semua aktivitas ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa konten tertentu pada gawai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak (Sundus, 2018; Yenny, 2017). Namun, ada juga penelitian yang menyoroti dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan pada anak prasekolah, yang dapat memengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka secara negatif (Imron, 2017).

2.2.2.2 Dampak Negatif

Dampak negative dari gawai untuk perkembangan menurut (Setianingsih (2018), Hidayat (2021), & Agustina 2022) anak antara lain:

- a. Paparan layar yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai masalah kesehatan, termasuk kelelahan dan rasa sakit pada mata, serta mempengaruhi postur tubuh karena pengaruh posisi saat menggunakan gawai, yang pada akhirnya dapat menyebabkan obesitas dan keterlambatan dalam tumbuh kembang, terutama pada bayi dan balita.
- b. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang ditandai dengan kebiasaan menggunakan gawai tanpa batas waktu tertentu. Larangan penggunaan gawai dapat menghasilkan perilaku agresif dan stres jika tidak diindahkan.
- c. Akses terhadap konten atau berita negatif seperti kekerasan dan pornografi melalui gawai dapat mempengaruhi pandangan dan pola pikir anak, yang kemudian dapat menyebabkan perilaku bullying dan lainnya.
- d. Penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat mengganggu kesehatan psikologis dan perilaku anak, dimana anak cenderung lebih suka menyendiri dan kurang peduli terhadap lingkungannya.

Teori yang mendukung temuan ini adalah Iswidharmanjaya dan Agency (2019) yang menyoroti dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Mereka menegaskan bahwa ketika anak terjerat dalam kecanduan gadget, mereka cenderung mengintegrasikan perangkat tersebut sebagai bagian integral dari kehidupan mereka. Situasi ini berpotensi mengganggu hubungan anak dengan orang tua, lingkungan sekitarnya, dan bahkan teman sebaya.

2.3 Kecanduan Gawai

2.3.1 Pengertian Kecanduan Gawai

Kecanduan gawai menurut (Chaidirman, 2019) kecanduan gawai atau internet adalah gangguan perilaku seseorang dimana individu

berfokus atau menghabiskan waktu yang berlebihan untuk mengakses gawai. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fitrianis & Yaswinda, 2020) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget tidak berhubungan dengan kecanduan hal ini dipengaruhi dengan mayoritas orang tua yang berpendidikan tinggi, sebagian besar dari mereka memiliki pengetahuan yang cukup baik dalam mendidik anak-anak mereka dan menyediakan teknologi untuk anak mereka. Elemen-elemen lain sebagai yang mempengaruhi tidak terdapatnya hubungan yang signifikan durasi waktu penggunaan gadget dengan kecanduan di antaranya, batas waktu yang ketat yang diberlakukan orang tua kepada anak-anak mereka, yang memaksa mereka untuk mengikutinya karena takut dimarahi atau diberikan teguran oleh orang tuanya.

2.3.2 Penyebab Kecanduan Gawai

Penyebab tingginya Tingkat penggunaan gawai pada anak usia TK 4-6 tahun, beberapa alasan menurut (Zaini, M., & Sunarto, S., 2019) sebagai berikut:

1. Gawai dan tablet digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi kepada anak.
2. Gawai dan tablet digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk memperluas pengetahuan anak.
3. Gawai dan tablet berperan sebagai alat hiburan untuk membantu mengurangi tingkat kecerewetan dan keluhan anak.

2.3.3 Ciri-ciri Anak Kecanduan Gawai

Ciri-ciri anak mengalami kecanduan gawai menurut (Sugiarti & Andyanto, 2020);

1. Penggunaan gawai terus menerus
2. Menghabiskan waktu >2 jam menggunakan gawai
3. Protes saat orang tua membatasi penggunaan gawai
4. Tidak tertarik melakukan hal lain
5. Selalu nyaman melihat layar, tapi tidak dengan buku atau mainan
6. Menolak melakukan rutinitas sehari-harinya dan lebih memilih memainkan gawai.

2.3.4 Dampak Dari Kecanduan Gawai

Anak usia prasekolah mengalami puncak perkembangannya, namun, kecanduan gawai dapat menghambat proses tersebut. Hal ini mengakibatkan penundaan dalam perkembangan anak, terutama dalam kemampuan berbicara. Kecanduan gawai juga mengurangi interaksi sosial anak, menyebabkan anak cenderung menjadi introvert, kurang memperhatikan lingkungannya, dan kurang sabar. Anak cenderung menghabiskan waktu dengan gawai mereka sendiri, mengisolasi diri dari lingkungan sekitar. Dampak kecanduan gawai juga terlihat pada kesehatan fisik anak, seperti obesitas karena kurangnya aktivitas fisik dan gangguan penglihatan. Ini juga berdampak negatif pada pertumbuhan dan perkembangan anak, yang dapat menyebabkan masalah sosial dan emosional, termasuk kesulitan dalam mengendalikan diri (Pamungkas, 2023; Fitriani & Mindi; 2021).

2.4 Pengetahuan Ibu

Pengetahuan merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengenali berbagai informasi seperti nama, kata-kata, rumus, atau ide (Widyawati, 2020). Pengetahuan ibu adalah hasil dari rasa dari tahu seorang ibu terhadap objek tertentu. Menurut Nurmasari (2018), pengetahuan merupakan ilmu yang berguna dalam membangun perilaku setiap orang. Tingkat pengetahuan dalam ranah kognitif terdiri atas 6 level yaitu; mengetahui (know), pemahaman (comprengensif), penerapan (aplication), Analisis (analysis), evaluasi (evaluation). Menurut Megawati & Astatuti (2018), jika ibu tidak terpapar pengetahuan kesehatan secara optimal, maka pengetahuan ibu akan kurang. Setelah dilakukan intervensi program pendidikan orang tua yang memiliki anak usia prasekolah tentang penggunaan layar elektronik anak, kualitas tidur, serta psikososial anak berpotensi mengurangi waktu penggunaan layar pada anak, meningkatkan kualitas tidur dan adaptasi psikososial mereka (Lin, 2021). sehingga perlunya orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan layar untuk membangun kepercayaan anak.

2.5 Edukasi Kesehatan

Penting bagi orang tua untuk memperhatikan pengasuhan digital anak agar dapat menciptakan keseimbangan antara interaksi anak dengan dunia fisik, lingkungan sekitar, dan memfasilitasi perkembangan pemikiran anak (Maisari & Purnama, 2019). Anak-anak sangat membutuhkan peran orang dalam mendampingi pertumbuhan mereka, baik Ibu yang memberikan perhatian penuh saat mereka tumbuh, maupun ayah yang meluangkan waktu untuk bermain dan bercerita. Namun di era modern yang penuh dengan kemajuan teknologi, orang tua dihadapkan pada tantangan yang lebih besar dalam mendidik anak-anak agar tidak terlalu terpaku pada dunia maya (Suhardi & Utami, 2019).

Menurut (Nirra Fatmah, 2023), orang tua dapat memberikan edukasi kepada anak tentang bahaya penggunaan gawai terlalu lama. Orang tua juga dapat memberikan pengawasan yang ketat, seperti memberikan batasan waktu juga penjelasan kepada anak mengenai dampak penggunaan gawai seperti: sakit mata, pusing dan lain sebagainya. Dengan peran dan tanggung jawab yang baik dari orang tua, maka penggunaan gawai pada anak dapat menjadi alat yang berguna untuk pendidikan dan hiburan, sembari tetap memprioritaskan kesejahteraan dan perkembangan anak di dunia digital yang semakin kompleks.

2.5.1 Cara Mengatasi Anak Kecanduan Gawai

Adapun 6 cara agar anak tidak kecanduan gawai menurut Nirra Fatma & Fitriani, (2023);

1. Jadi contoh yang baik untuk anak

Anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya, termasuk perilaku orang tua. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk menjadi teladan yang baik. Jika anak sering melihat orang tua atau orang di sekitarnya menggunakan gawai hingga larut malam atau saat makan, kemungkinan besar mereka akan meniru kebiasaan tersebut. Salah satu langkah awal untuk mengatasi kecanduan gawai pada anak adalah dengan memberikan contoh yang

positif. Sebisa mungkin, hindarilah penggunaan gawai di depan anak dan gunakan gawai secara bijaksana.

2. Batasi dan awasi penggunaan gawai pada anak

Untuk mengurangi kecanduan gawai pada anak, penting untuk menetapkan batasan waktu penggunaan. Tentukan durasi dan jadwal yang jelas untuk penggunaan gawai, misalnya, 1-2 jam per hari. Selain itu, perhatikan aktivitas anak saat menggunakan gawai untuk mencegah akses ke konten yang tidak sesuai, seperti pornografi atau kekerasan. Jika gawai memiliki fitur pembatasan usia, aktifkan fitur tersebut untuk mengontrol waktu dan jenis aplikasi atau konten yang dapat diakses oleh anak. Dalam menegakkan aturan ini, orang tua perlu konsisten dan tegas. Anak perlu dilatih untuk meminta izin sebelum menggunakan gawai dan mengembalikannya dengan baik setelah selesai digunakan.

3. Buat aktifitas menyenangkan bersama anak

Untuk mengurangi kecanduan gawai, orang tua dapat mengatur kegiatan alternatif yang menghibur agar anak dapat mengalihkan perhatiannya. Ajak anak untuk bersepeda, mewarnai, atau berkebun bersama-sama di halaman rumah. Selain itu, ajak anak untuk mengunjungi taman terdekat agar mereka bisa bermain dengan teman-teman sebaya.

4. Tetapkan wilayah bebas gawai di rumah

Orang tua dapat menetapkan area di dalam rumah yang bebas dari penggunaan gawai, seperti ruang makan, ruang keluarga, atau kamar tidur. Ini berarti bahwa ketika berada di ruangan tersebut, tidak ada yang diperbolehkan menggunakan gawai. Orang tua sendiri juga diharapkan untuk mematuhi aturan tersebut.

5. Beritahu anak bahaya menggunakan gawai terlalu lama

Orang tua dapat mengajak anak untuk berbicara mengenai risiko penggunaan gawai dalam waktu yang lama dan terus-menerus. Risiko tersebut dapat meliputi obesitas atau gangguan penglihatan jika anak lebih sering menggunakan gawai daripada bermain di luar rumah.

Selain itu, penting untuk menjelaskan kepada anak dengan bahasa yang sederhana bahwa gawai dan internet bisa menjadi tempat yang berbahaya, terutama ketika menggunakan media sosial. Diskusi tentang orang jahat yang ada di media sosial juga bisa dilakukan, asalkan orang tua juga membahas cara-cara untuk menghindari masalah tersebut. Misalnya, dengan menyetujui bahwa penggunaan gawai harus selalu diawasi. Pastikan anak merasa aman dan tidak terlalu cemas.

6. Berikan mainan sesuai dengan umur anak kecanduan

Untuk mengatasi kecanduan gawai pada anak, salah satu langkahnya adalah memberikan mainan sesuai dengan usianya. Misalnya, untuk anak usia 1-3 tahun, mainan seperti blok, puzzle, krayon, buku gambar, atau mainan profesi dapat diberikan. Sedangkan anak yang lebih besar juga dapat diberikan jenis mainan yang sama dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan.

Langkah-langkah tersebut penting bagi orang tua dalam membatasi penggunaan gawai anak, daripada menggunakan cara-cara yang agresif seperti memarahi atau meneriaki anak saat mereka menggunakan gawai. Tindakan tersebut dapat menimbulkan trauma pada anak yang pada akhirnya akan berdampak pada kesehatan mentalnya.

2.6 Faktor-Faktor Penyebab Penggunaan Gawai Pada PraSekolah

Adapun faktor yang memengaruhi penggunaan gawai pada anak sebagai berikut;

1. Pengetahuan orang tua mengenai kemampuan ibu dalam memfasilitasi kemampuan digital anak juga cenderung berada pada tingkat penggunaan dasar. Mereka juga memiliki pemahaman yang terbatas tentang fungsi dan cara menggunakan gawai pada anak (Oliviera, 2021).
2. Metode pengasuhan mengacu pada cara orang tua mengekspresikan emosi dan perilaku terhadap anak-anak mereka. Terdapat 3 gaya pengasuhan yaitu otoritatif, otoriter, dan permisif (Sholeh, 2021).

- a) Dalam keluarga yang menerapkan pola asuh permisif ditemukan bahwa satu anak mengalami kecanduan gawai, sementara 10 lainnya memiliki Tingkat ketergantungan gawai sedang
 - b) Orang tua yang menetapkan pola pengasuhan otoritatif (demokratis) cenderung memiliki anak-anak yang tidak mengalami ketergantungan pada gawai.
 - c) Sebaliknya, pola pengasuhan yang cenderung overprotektif (otoriter) belum terbukti secara signifikan terkait kecanduan gawai.
3. Factor ekonomi orang tua merupakan salah satu factor yang mempengaruhi penggunaan gawai pada anak, keluarga dengan status social ekonomi yang kurang, penggunaan layar pada anak yang tinggi, sedangkan orang tua dengan status social ekonomi yang lebih tinggi, penggunaan layar pada anak lebih rendah (Lepeleere, 2018). Menurut (Asrianti, 2024) bahwa ada hubungan pola asuh dengan kecanduan gawai pada anak usia dini termasuk pengawasan atau keterlibatan ibu yang tidak terlihat karena ibu banyak bekerja dan membuat memiliki lebih sedikit waktu untuk dihabiskan bersama mereka seperti belajar warna, nama hewan, hafal surat pendek dan lain sebagainya. Selain itu, pemantauan waktu penggunaan layar oleh orang tua yang bekerja tidak selalu dapat dilakukan dengan mudah karena jadwal kerja orang tua yang padat, sehingga mempersulit pengawasan terhadap penggunaan layar anak-anak (Neshteruk et al., 2021).

2.7 Model Health Promotion

Health Promotion Model oleh Nola J Pender adalah salah satu teori Promosi Kesehatan yang dapat diaplikasikan oleh perawat baik di tatanan perawatan individu, keluarga maupun komunitas (Novianti, 2014).

Menurut Mutiara (2017), Model Promosi Kesehatan yang dirumuskan oleh Nola J. Pender mencerminkan perubahan paradigma dalam pendekatan keperawatan terhadap kesehatan. Sebelum model ini diperkenalkan, praktek keperawatan umumnya bersifat reaktif, lebih memusatkan perhatian pada pengobatan penyakit daripada pada upaya pencegahan, seperti diakui oleh Astuti et al. (2020). Oleh karena itu, kemunculan Model Promosi Kesehatan

dapat dianggap sebagai respons terhadap kebutuhan akan kerangka kerja yang lebih proaktif dan holistik dalam memelihara kesehatan klien, sebagaimana dicatat oleh Ernawati et al. (2022).

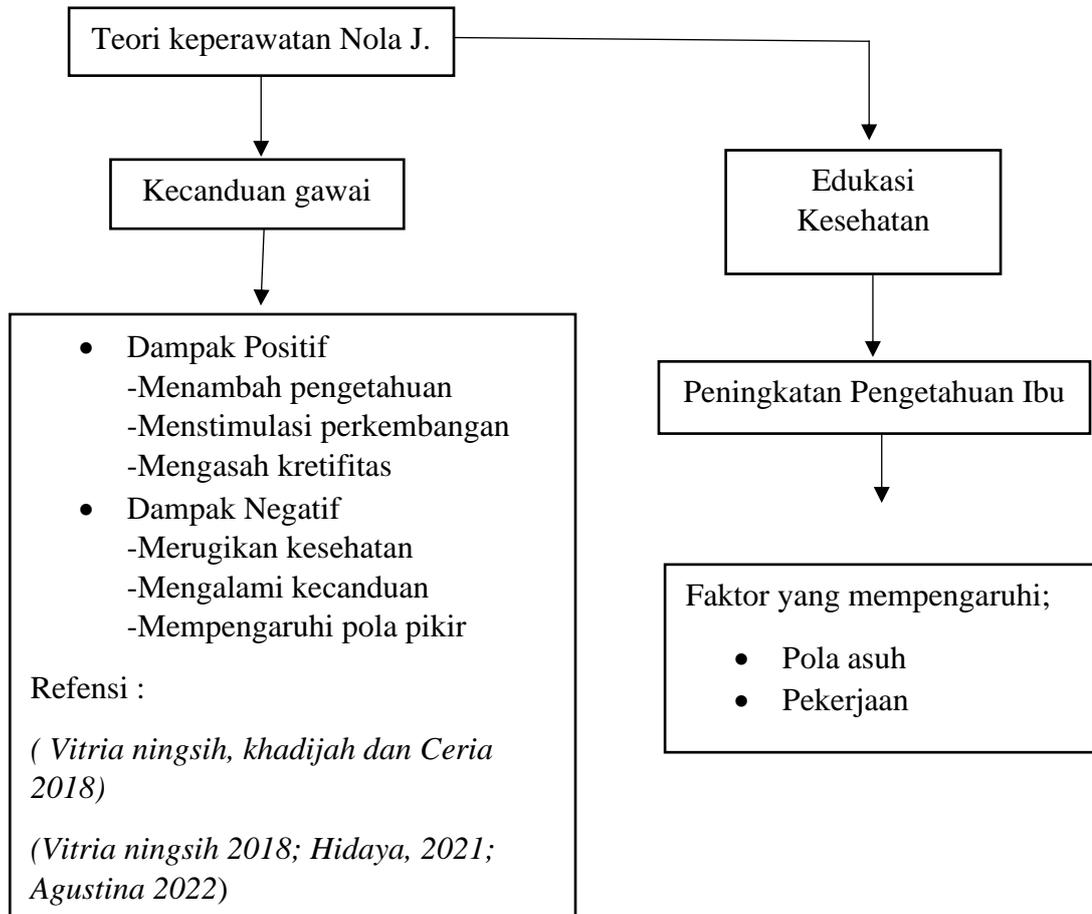
Model Promosi Kesehatan berakar pada prinsip-prinsip kesehatan holistik yang mengakui keterkaitan yang kompleks antara aspek fisik, psikologis, dan sosial dalam menentukan kesejahteraan individu, seperti yang dikemukakan oleh Utami (2017). Pemahaman ini menandai pergeseran pandangan dalam bidang perawatan kesehatan dari fokus hanya pada penyakit fisik menuju pengakuan yang lebih menyeluruh tentang kesehatan sebagai entitas yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya. Konsep ini diperkuat oleh Pender yang mengidentifikasi kebutuhan akan pendekatan yang lebih individualistik dan berorientasi pada pasien dalam pelayanan kesehatan, sebagaimana dijelaskan oleh Rahmawati et al. (2023). Paradigma ini menekankan peran proaktif individu dalam mengelola kesehatan pribadinya, menggantikan pendekatan paternalistik yang sebelumnya mendominasi praktek keperawatan. Dengan demikian, Model Promosi Kesehatan memberikan kerangka konseptual untuk memberdayakan pasien agar mampu membuat keputusan yang lebih baik mengenai gaya hidup dan pencegahan penyakit.

Pengembangan model ini juga dipengaruhi oleh sumbangan teori-teori sebelumnya yang memperkuat dasar ilmiah Model Promosi Kesehatan, memberikan dukungan empiris yang kokoh dan membuatnya lebih relevan dalam berbagai konteks dan populasi, seperti yang ditegaskan oleh Novianti (2014). Kelebihan model ini terletak pada fokus yang lebih luas terhadap pencegahan dan promosi kesehatan, yang melebihi sekadar aspek pengobatan, sebagaimana dijelaskan oleh Khoshnood et al. (2018). Dalam konteks ini, model ini mengisi celah dalam praktik keperawatan yang mungkin sebelumnya kurang memperhatikan upaya pencegahan penyakit dan promosi kesehatan.

Penting juga untuk menekankan bahwa Model Promosi Kesehatan bukan hanya sebuah konsep teoretis, seperti yang disampaikan oleh Wiguna & Suhamdani (2022). Pender merancang model ini dengan

mempertimbangkan penelitian empiris dan bukti ilmiah, memastikan bahwa setiap aspeknya didukung oleh dasar ilmiah yang kokoh, sebagaimana ditegaskan oleh Khodaveisi et al. (2017). Ini meningkatkan kepercayaan dan validitas model tersebut. Selain itu, fokus Model Promosi Kesehatan pada faktor-faktor yang mendukung atau menghambat perubahan perilaku kesehatan membawa pendekatan yang lebih kontekstual. Hal ini memungkinkan para perawat untuk lebih memahami dinamika yang memengaruhi keputusan dan perilaku kesehatan klien mereka, serta merancang intervensi yang lebih sesuai dan efektif, seperti dijelaskan oleh Cardoso et al. (2022). Di era perawatan kesehatan yang terus berkembang, Model Promosi Kesehatan memiliki peran penting dalam menegaskan bahwa perawatan kesehatan bukan hanya tentang menangani penyakit, tetapi juga tentang membimbing dan mendukung individu dalam menjaga serta meningkatkan kesejahteraannya secara menyeluruh. Sebagai sebuah kerangka kerja konseptual, model ini telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan paradigma dalam praktik keperawatan menuju pencegahan dan promosi kesehatan.

2.8 Kerangka Teori



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

- 6.1.1 Hasil penelitian sebelum diberikan edukasi dengan media *leaflet*. Tingkat pengetahuan ibu tentang mencegah gawai pada anak prasekolah di Desa Renggeang didapatkan paling banyak ibu yang memiliki Tingkat pengetahuan kurang
- 6.1.2 Hasil penelitian sesudah diberikan edukasi dengan media leaflet Tingkat pengetahuan ibu tentang mencegah kecanduan gawai pada anak di Desa Renggeang didapatkan paling banyak ibu yang memiliki Tingkat pengetahuan baik. Beberapa faktor yang mendorong peningkatan pengetahuan ibu adalah usia mereka yang sangat muda (rata-rata 26-35 tahun), dengan kemampuan kognitif yang kuat dan kemampuan mencari informasi baik melalui ponsel dan media lainnya; kemudian pendidikan ibu dimana rata-rata ibu paling banyak menerima pendidikan sekolah menengah keatas yang dimana mereka semua bisa membaca.
- 6.1.3 Hasil analisis terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan media *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan ibu tentang mencegah kecanduan gawai pada anak prasekolah di Desa Renggeang.

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Petugas Kesehatan

Peneliti berharap kedepannya petugas kesehatan banyak yang memberikan edukasi kesehatan khususnya tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak usia prasekolah, mengingat banyaknya fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini. Orang tua perlu diberikan penguatan dan juga diberikan tambahan pengetahuan mengenai aturan penggunaan gawai, kiat melakukan pembatasan penggunaan gawai baik dari segi durasi, frekuensi, maupun konten yang dapat diakses anak

sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Orang tua juga perlu diberikan penguatan bahwa dalam melakukan pembentukan perilaku pada anak usia dini diperlukan konsistensi dalam menerapkan aturan, sehingga sangat penting dicapai kesepakatan aturan dari berbagai pihak seperti orang dewasa yang berada disekitar anak usia prasekolah.

6.2.2 Bagi Responden

Disarankan bagi responden untuk lebih sering mencari informasi dalam menambah pengetahuan baik dari tenaga kesehatan maupun media mengenai pencegahan kecanduan gawai pada anak prasekolah. Beberapa langkah yang dapat diambil termasuk membatasi penggunaan gawai pada anak memilih konten yang berkualitas, mendampingi mereka saat menggunakan gawai, dan tentunya menjadi contoh yang baik bagi mereka

6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Apabila ada tertarik untuk meneliti topik yang sama disarankan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi agar dapat menambah variabel dan metode yang berbeda. Seperti membandingkan media yang sudah digunakan dengan media yang baru akan digunakan dan melihat mana yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan.

6.2.4 Bagi Pemerintah Desa

Disarankan bagi pemerintah desa agar lebih sering melakukan edukasi kesehatan dengan melibatkan tenaga kesehatan serta dapat menggunakan media massa untuk meningkatkan pengetahuan ibu di Desa Renggeang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azamia, M. Z. K., Agustiani, H., & Pebriani, L, V. (2023). Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Marhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 234-244.
- An-Nabawi, M. M. (2022). Pengawasan Ibu dalam Menangani Kecanduan Gadget pada Kanak-Kanak Awal. *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah dan Masyarakat Islam*, 12(2), 98-112.
- Agustina, N.I.M., Ismaya, E.A., & Pratiwi, I.A (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sesial Anak.
- Aswidharmansya D, Agency B. (2019) Bila Sikecil Bermain Gawai.
- Atikah, N. (2019). Penggunaan Gawai Di Kalangan Anak Sekolah Di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar
- Aryanti, Trt (2017). Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget Di Desa Wickersari Imogini Bantul.
- Anggraini (2020). Peranan Orang Tua dalam Keterlambatan Bahasa Anak Usia Dini.
- Asriani, Hariati Lestari, Fifi Nurmala (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Tk Negeri Rembira Renometo.
- BPS Kementrian Komunitas Dan Informatika Indonesia 2018. Kecanduan Gawai AncamAnak.https://www.komuinfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Chaidirman, (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo.
- Dewi, R., & Rachmaniar (2018). Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya).
- Damayanti, F., Ahmad., & Bora, A. (2020). Kemampuan Berbahasa Anak Prasekolah.
- Dwi Astuti Irenaningtyas & Ratna Wulan (2019), Perbedaan Penguasaan Kosa Kata Anak Pra-Sekolah.
- Palintan, A. T. A (2019). Pengembangan Model Pelatihan Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini.
- Esti Mediastini (2020). Implementasi Keperawatan pada Anak Usia Prasekolah Sebagai Peningkatan Perkembangan Psikososial Melalui Stimulasi Motorik Bahasa.
- Fadhilah (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai di Kerlompok B TK KKLKMD Sedyon Rukun Bambanglipuro Bantul.

- Fauziah Nasuhon, Amanda Mega, Fera Ulfa Zhari. (2023). Permasalahan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.
- Fitriani Dzulfadhila (2023). Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Sekolah Di Era Digital
- Fitriani. F. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologis Anak.
- Fitriani, E., & Yeswinda, Y (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini.
- Ginting, M. B (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan.
- Hasan, Maimunah (2018). Psikologi Perkembangan Anak.
- Hidayat, A., & Musyarah, S.S. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.
- Hikmatul Hayati (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak.
- Hurlock, (2018). Perkembangan Anak Usia Dini.
- Hasan & Maimunah (2018). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.
- Isye Eka Purwanto, Nasution Nur Rahman & Rizka Yunita (2023). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah.
- Imron R, (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan.
- Imron, R (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan.
- Lin, Y. M., Kuo, S. Y., Chang, Y. K., Lin, P. C., Lin, Y. K., Lee, P. H., Lin, P. H., & Chen, S. R. (2021). Effects of Parental Education on Screen Time, Sleep Disturbances, and Psychosocial Adaptation Among Asian Preschoolers: A Randomized Controlled Study.
- Margawati, A., & Astuti, A.M (2018). Pengetahuan Ibu Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah.
- Maisari S., & Purnama S., (2018). Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun.
- Mindi Maria Domitila (2021). Analisis [enggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang.
- Masturi, H., & Hasanawi, A., (2021). Sinergi dalam Pertanian Indonesia untuk Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim.
- Mulyana (3027). Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B di TK Kartuni Kecamatan Tawang.

- Marciano L., Petrocchi, S., & Camerini, A. L. (2020). Parental Knowledge of Children's Screen Time: The Role of Parent-Child Relationship and Communication. *Communication Research*,
- Meliana Sari (2018). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak.
- Nadar, S. (2018). A study on impact of electronic gadgets on children's behaviour with reference to primary & secondary children.
- Nirra Fatma 2023. Peran Orang Tua Dalam Pengendalian Penggunaan Gawai Pada Anak Prasekolah
- Nurmasari. A, (2018). Hubungan Insitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Anak pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tabakrejo Surabaya.
- Novi Hidayati, Herry Djoehaeni & Badru Zaman, (2023). Perbandingan Dalam Mengatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini.
- Pamungkas, A. Y. F., (2023). Petan Pola Asuh Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Pra Sekolah.
- Pasca, M., Surani, E., & Arisanti, A. Z (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Gadget Dengan Daya Lihat Anak Pra Sekolah.
- Poepomo, D.I.S.H & Paskarinda. E.P. (2019). Factor Kesehatan Intelegensi dan Jenis Kelamin Mempengaruhi Gangguan Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah.
- Putri Miranti, Lili Dasa Putri 2019, Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The CommonSense Census, Common Sense Media*, 65.
- Resti Maulinda, Heri Yusuf Muslihlim & Sumardi (2020). Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5-6 Tahun.
- Sari, D. A., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua.
- Suhardi, T., & Utami, E. (2019). Peranan Orang Tua dan Cara Mendidik di Era Digital.
- Shandri Said, Wahono, Naili Sa'ida, (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosi Anak Usia 3-4 Tahun Di Kabupaten Ar-Raudhoh
- Sugiartini, Y., & Andyanto, H, (2020). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur oleh Orang Tua.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini.

- Sari, M. (2020). Peran Orang Tua dalam Mestimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.
- Siti, R., Setyowati & Idhayanti, R.I (2018). Media Gambar Flash Card dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun.
- Siti Lestari, Livana (2019). Kemampuan Orang Tua Dalam Melakukan Stimulasi Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah.
- Suryani (2020). Penggunaan Strategi Ejaan Inventif Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbahasa dan Minat Belajar Siswa TK B di Sekolah XBSD.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children
- Soetjningsih, C. H., (2018). Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Kanak-kanak Akhir.
- Sujarwo (2018), Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun
- Santrok (2018). Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus
- Tambunan, N.,& Batubara, F.A (2020). Gadget Utilization as a Source of Learning Student of Grade XII SMA Panca Medan.
- Kusnandar, V. B. (2021). Anak Usia Dini di Indonesia Capai 30,83 Juta pada 2021. Databoks.<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/15/anakusiadinidiIndonesiacapai3083jutapada2021>
- Databoks<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-menggunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Pertiwi, Sanubari and Putra. Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-15 Tahun
- Vitrianingsih, Khadijah, S, & Cena, I (2018). Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Prasekolah di Tk Gugur IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta
- Wulandari, H., Hasanah, D., Asiah, S., Santoso, M. B. (2021). Pengawasan Orang Vitrianingsih, Khadijah, S, & Cena, I (2018). Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Prasekolah di Tk Gugur IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta Tua terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gawai.
- Widyanti D., & Maharani E.A (2020). Pengetahuan Ibu dalam Pendampingan Gawai pada Anak Usia Dini Era 4.0
- Yenny. Y, (2018). Gambaran Perkembangan Sosial Anak Usia 3-4 Tahun dengan Pendidikan Usia Dini dan Tanpa Pendidikan Usia di Kecamatan Paterongan Jombang.
- Zaini dan Sunarto (2019). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. Jurnal Pendidikan Anak, 1(2), 191-205.