

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6  
TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL (RA)  
AL-KHAIRAT KOTANOPAN**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**HASMAR HUSEIN  
NIM. 18010028**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN  
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN  
2022**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6  
TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL (RA)  
AL-KHAIRAT KOTANOPAN**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh :

**HASMAR HUSEIN  
NIM. 18010028**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN  
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN  
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN****HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6  
TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL (RA)  
AL-KHAIRAT KOTANOPAN**

Skripsi Ini Telah Diseminarkan dan Dipertahankan di Hadapan  
Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana  
Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan  
di Kota Padangsidimpuan

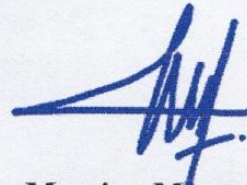
Padangsidimpuan, September 2022

**Pembimbing Utama**



**Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep  
NIDN. 0121118903**

**Pembimbing Pendamping**



**Ns. Masrina Munawarah T., M.Kep  
NIDN. 0103029005**

**Ketua Program Studi  
Keperawatan Program Sarjana**



**Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep  
NIDN.0111048402**

**Dekan Fakultas Kesehatan**



**Acnil Hidayah, SKM. M.Kes  
NIDN.0118108703**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hasmar Husein

NIM : 18010028

Program Studi : Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “ Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) Al-Khairat Kotanopan” benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidempuan, September 2022

Penulis



HASMAR HUSEIN

**IDENTITAS PENULIS**

Nama : Hasmar Husein

NIM : 18010028

Tempat dan Tanggal Lahir : Tombang Bustak, 04 Juli 2000

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Alamat : Desa Tombang Bustak, Kec. Kotanopan, Kab.  
Mandailing Natal

**Riwayat Pendidikan**

1. TK Dharma Wanita Kotanopan : Lulus tahun 2006
2. SD Negeri 193 Kotanopan : Lulus tahun 2012
3. SMP Negeri 1 Kotanopan : Lulus tahun 2015
4. SMK Negeri 1 Kotanopan : Lulus tahun 2018

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkatnya dan rahmat-NYA peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Raudhatul Athfal (Ra) Al-Khairat Kotanopan”, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan Program Keperawatan Program Sarjana Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi – tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. Anto, SKM, M.Kes, MM selaku Rektor Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan.
2. Arinil Hidayah, SKM, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan.
3. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan.
4. Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep, selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ns. Masrina Munawarah T, M.Kep, selaku pembimbing pemdamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep, selaku ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Hj. Nur Aliyah Rangkuti, SST, M.K.M, selaku anggota penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Orang tua, saudara dan seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, pengertian, dan nasehat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Berbagai pihak yang membantu menyelesaikan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna sehingga membutuhkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Yang saya harapkan guna perbaikan dimasa mendatang. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan proses bimbingan penyusunan skripsi di Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidempuan.

Padangsidempuan, September

2022

Peneliti

HASMAR HUSEIN

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN  
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Laporan penelitian, September 2022  
Hasmar Husein

Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6  
Tahun di Ra Al- Khairat Kotanopan

### ABSTRAK

Gawai merupakan teknologi berupa elektronik yang memiliki tujuan difungsi praktis terutama membantu dan memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi gawai sangat mudah dan menarik perhatian terutama dikalangan anak-anak. Penggunaan gawai pada anak lebih berdampak negatif dan dapat menurunkan minat belajar anak karena lebih suka bermain gawai. Anak yang kecanduan gawai menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri, dan anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti pada kesehatan otak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Descriptive Corelation* dengan pendekatan *crosssectional*. Jumlah populasi sebanyak 32 orang dan sampel yang di ambil sebanyak 32 responden. Teknik sampel yang digunakan yaitu *Total sampling*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner dan observasi. Menggunakan uji *spearman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 responden (59,45%), mayoritas usia anak 5 tahun sebanyak 28 responden (87,5%), mayoritas anak menggunakan gawai dengan pernyataan kadang-kadang sebanyak 29 responden (90,6%), mayoritas responden yang mengalami keterlambatan sebanyak 26 responden (81,3%). Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022 dengan nilai *p value* 0,025 ( $p < 0,05$ ).

**Kata kunci : Penggunaan gawai, Kemampuan kognitif, Usia**

**Daftar Pustaka : 35 (2011-2020)**



**NURSING PROGRAM OF HEALTH FACULTY AT AUFA ROYHAN  
UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN**

Report of Research, September 2022  
Hasmar Husein

**The relationship Of Use Devices With Children's Cognitive Ability Age 4-6 Years  
at Ra Al-Khairat Kotanopan**

**ABSTRACT**

*The gadget is a technology in the form of electronics that has the purpose of practical dysfunction, especially to help and facilitate human work. The use of gadgets in children has a more negative impact and can reduce children's interest in learning because they prefer to play with gadgets. Children who are addicted to gadgets cause children to be closed and like to be alone. This study aims to determine the relationship between the use of gadgets with cognitive abilities in children aged 4-6 years. This researched was a quantitative study with a descriptive correlation design with a cross-sectional approach. Total population as many as 32 people and samples taken as many as 32 respondents. The sampling technique used was total sampling. The Methods of data collection used questionnaires and observation. Using spearman test. The results showed that the majority of children were female as many as 19 respondents (59.45%), the majority of children aged 5 years were 28 respondents (87.5%), the majority of children used gadgets with statements sometimes as many as 29 respondents (90.6 %), the majority of respondents who experienced delays were 26 respondents (81.3%). The conclusion of this study shows that there is a relationship between the use of gadgets and the cognitive abilities of children aged 4-6 years with a p value of 0.025 ( $p < 0.05$ ).*

*Keywords: Use of gadgets, Cognitive ability, Age 4-6 years  
Bibliography : 35 (2011-2020)*



## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>IDENTITAS PENULIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.3.1 Tujuan Umum .....	5
1.3.2 Tujuan Khusus .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Konsep Gawai .....	7
2.1.1 Defenisi Gawai.....	7
2.2.1 Manfaat penggunaan gawai bagi tumbuh kembang anak usia dini.....	7
2.2 Konsep anak usia dini .....	7
2.2.1 Pengertian anak usia dini .....	7
2.2.2 Karakteristik anak usia dini.....	8
2.3 Konsep perkembangan .....	8
2.3.1 Pengertian Perkembangan.....	8
2.3.2 Faktor – faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak (hanum,2010).....	9
2.3.3 Ciri-ciri tumbuh kembang anak (azizul, 2008) .....	13
2.3.4 Tahap-tahap perkembangan .....	14
2.3.5 Aspek perkembangan .....	15
2.4 Konsep bermain .....	16
2.4.1 Pengertian bermain.....	16
2.4.2 Fungsi bermain pada anak (azizul, 2008) .....	18
2.4.3 Manfaat bermain terhadap perkembangan .....	20
2.4.4 Jenis alat permainan berdasarkan kelompok umur (azizul, 2008).....	20
2.5 Kerangka Konsep .....	22

2.6 Hipotesis.....	22
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian .....	23
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	23
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	23
3.3 Populasi dan Sampel .....	24
3.2.1 Populasi.....	24
3.2.2 Sampel.....	24
3.4 Identifikasi variabel.....	24
3.5 Definisi operasional .....	25
3.6 Instrument Penelitian .....	26
3.6.1 Instrument penggunaan gawai.....	26
3.7 Pengumpulan Data .....	27
3.8 Teknik Pengolahan Data .....	28
3.8.1 Pengolahan Data.....	28
3.9 Analisa Data .....	30
3.10 Etika Penelitian .....	30
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN</b>	
4.1 Analisa Univariat .....	32
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	32
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	32
4.1.3 Penggunaan Gawai.....	33
4.1.4 Kemampuan Kognitif Anak .....	33
4.2 Analisa Bivariat.....	33
<b>BAB 5 PEMBAHASAN</b>	
5.1 Karakteristik Responden .....	35
5.1.1 Jenis Kelamin .....	35
5.1.2 Usia .....	35
5.1.3 Penggunaan Gawai.....	36
5.1.4 Kemampuan Kognitif Anak .....	37
5.2 Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun.....	37
<b>BAB 6 PENUTUP</b>	
6.1 Kesimpulan .....	40
6.2 Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.2. Jadwal Kegiatan dan Waktu Penelitian.....	24
Tabel 3.3. Defenisi Operasional.....	25
Tabel 3.3. Lembar Obersevasi Kreativitas Kemampuan Kognitif.....	27
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin .....	32
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia .....	32
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan gawai .	33
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kemampuan kognitif Anak.....	33
Tabel 4.5 Tabulasi silang penggunaan gadget dengan kemampuan kognitif anak usia 3-6 tahun .....	34

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Konsep .....	22
---------------------------------	----

**DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat izin survey pendahuluan dari Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
- Lampiran 2 Surat balasan izin survey pendahuluan dari tempat penelitian
- Lampiran 3 Surat izin penelitian dari Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
- Lampiran 4 Surat balasan izin penelitian dari tempat penelitian
- Lampiran 5 Permohonan menjadi responden
- Lampiran 6 Persetujuan menjadi responden (informed consent)
- Lampiran 7 Lembar Kuesioner
- Lampiran 8 Lembar Konsultasi

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat (Dewi,2019).Teknologi merupakan benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal (Husaini,2019). Semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya gawai. Gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Patricia, 2020).

Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Salah satunya adalah anak-anak yang berusia antara 4-6tahun. Usia 4-6 tahun juga dikenal sebagai masa sekolah,anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya (Kusumantara, Santy adiputra, & Sugih artini, 2017).

Pada tahap usia 4 - 6 tahun anak sudah dapat melakukan berbagai macam tugas yang konkret. Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir yaitu identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengkikari sesuatu), dan reprovokasi mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal. Anak usia 6 tahun adalah anak yang mempunyai rasa ingin tahu dalam menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya, mampu melakukan operasi dan penalaran logis sehingga sudah siap dalam menerima pendidikan formal dan sedang dalam tahap belajar dari berbagai hal mulai dari mengenali sesuatu, mencari hubungan timbal balik,

serta dalam perkembangan perilaku sosial anak membandingkan sesuatu dengan aturan-aturan (Kumala, Ani Margawati, & Rahadiyanti, 2019).

Teknologi berupa gawai sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak. Semakin berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor meningkatnya persentase anak menggunakan gawai. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurhalipah, Yustiana, Saeni & Muslih, (2020) menyatakan bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan gawai pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Gawai memiliki banyak fitur-fitur seperti games dan gawai ini mudah untuk digunakan. Namun, dengan keberadaan gawai juga bisa digunakan sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif (Sari, 2018).

Namun yang terjadi di lapangan. Penggunaan gawai pada anak-anak lebih dominan pada dampak negatifnya. Menurunnya minat belajar anak karena lebih suka bermain gawai. Anak yang kecanduan gawai menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. Selain itu, anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan tidur (Anggraeni, Kumala et al., 2019).

Dengan adanya gawai, anak rentan terkena paparan radiasi karena efek yang ditimbulkan ketika bermain gawai terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Ke cenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Hal itu dikarenakan ketika anak diberi tugas oleh sekolah ia tinggal browsing internet untuk menyelesaikan tugas. Ancaman *cyberbullying* atau pelecehan di dunia maya yang biasanya terjadi melalui jejaring sosial juga termasuk dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Penggunaan gawai secara terus menerus



akan menimbulkan kecanduan pada penggunaanya.

*World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Dalam survei yang dilakukan oleh *the Asianparent Insight*,(2014) pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 4-6 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia.

Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.927 sampel anak-anak dengan usia 4-6 tahun. Dari 98 responden anak-anak usia 4-6 tahun pengguna gawai tersebut 67% diantaranya menggunakan gawai milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gawai milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gawai milik sendiri. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18% (Brauner & Stephens,16) menggunakan bahwa Sekitar 9-5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya.

Berdasarkan survey pendahuluan di Ra Al-Khairat Kotanopan, terdapat 32 anak berusia 4-6 tahun didapatkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dari 32 anak terdapat 18 anak menggunakan gawai untuk bermain game, 7 melihat video di aplikasi gawai, dan 7 anak untuk belajar.

Penggunaan gawai secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak-anak yang

cenderung terus menerus menggunakan gawai akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain gawai sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gawai dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata.

Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak, mereka lebih memilih bermain menggunakan gawainya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gawai sebagai media komunikasi dan bermain. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur-fitur yang ada di dalam gawai, orangtua harus selalu berkomunikasi dengan anak-anak nya dan membatasi penggunaan gawai dengan batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan gawai, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain gawai selama satu jam fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Ahmad, 2011).

Setelah bermain sebaiknya orang tua dapat selalu menaruh gawai dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain

gawai tanpa sepengetahuan orang tua. Kemudian mengalihkan perhatian anak untuk bermain gawai dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Ahmad,2011).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Ra Al- Khairat Kotanopan”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas maka yang menjadi perumusan masalahnya adalah “Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Ra Al- Khairat Kotanopan”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi penggunaan bermain gawai pada anak usia 4-6tahun
2. Mengidentifikasi hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun.
3. Menganalisis hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6tahun.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritis bagi teori keperawatan anak mengenai hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi tempat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gawai pada anak usia 4-6 tahun.

#### **2. Bagi Orangtua**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gawai pada anak usia 4-6 tahun dengan pengawasan orang tua dan juga dapat menambah wawasan oleh pembaca.gq

#### **3. Bagi institusi pendidikan**

Agar melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan penyuluhan pada anak usia 4-6 tahun tentang penggunaan gawai yang benar.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Gawai**

##### **2.1.1 Defenisi Gawai**

Menurut penelitian Ma'ruf, (2015) gawai merupakan sebuah benda, alat atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Gawai merupakan instrument elektronik yang memilik tujuan disfungsi praktis tertentu terutama untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia terdapat dalam Setyowati, (2017) yang mengutip dari Lewis .

##### **2.1.2 Manfaat penggunaan gawai bagi tumbuh kembang anak usia dini**

Gawai memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak usia dini,yang pertama, menambah pengetahuan anak usia dini. Di dalam gawai, terdapat banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini.

Dengan menggunakan gawai yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya. Kedua, memperluas jaringan persahabatan anak usia dini. Melalui gawai anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung kesosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati,2014).

#### **2.2 Konsep anak usia dini**

##### **2.2.1 Pengertian anak usia dini**

Anak diartikan seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun

dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spriritual (Efendi, 2021).

Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun terdapat dalam Dwi yulianti, (2010) yang mengutip dari Beichler dan Snowman. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang untuk dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

### **2.2.2 Karakteristik anak usia dini**

Menurut Siti Aisyah, (2010) karakteristik anak usia dini antara lain:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa yang paling potensial untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relative cepat merespon segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada (Mundy, 2017)

## **2.3 Konsep perkembangan**

### **2.3.1 Pengertian Perkembangan**

Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan

motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (KemenkesRI,2013).

Menurut Maudy, (2017), perkembangan merupakan suatu proses yang terjadi secara, simultan dengan pertumbuhan yang dihasilkan melalui proses pematangan dan proses belajar dari lingkungannya.

Perkembangan merupakan perubahan progresif dan kontiniu dalam diri individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung sistematis, progsif dan ber kesinambungan baik menyangkut fisik maupun psikis (Alia, 2020).

### **2.3.2 Faktor – faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak menurut Hanum, (2010)**

#### **1. Faktor genetik**

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Faktor ini juga merupakan faktor bawaan anak, yaitu potensi anak yang menjadi ciri khasnya.Melalui genetic yang terkandung didalam sel telur yang telah dibuahi, dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Ditandai dengan intensitas dan kecepatan pembelahan, derajat sensitivitas jaringan terhadap rangsangan, umur pubertas dan berhentinya pertumbuhan tulang.

#### **2. Faktor lingkungan**

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor ini disebut juga milie merupakan tempat anak tersebut tentang, hidup, dan berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak. Lingkungan yang cukup baik dan memungkinkan tercapainya potensi bawaan,

sedangkan kurang baik akan menghambatnya. Lingkungan merupakan lingkungan bio-fisiko-psiko-sosial yang mempengaruhi individu setiap hari, mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi :

a. Faktor yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (*faktor prenatal*). *Faktor prenatal* yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang janin mulai dari konsepsi sampai lahir, antarlain:

1) Gizi ibu pada waktu hamil

Gizi ibu yang jelek sebelum terjadinya kehamilan maupun pada waktu sedang hamil, lebih sering menghasilkan bayi BBLR /lahir mati, menyebabkan cacat bawaan, hambatan pertumbuhan otak, anemia pada bayi baru lahir, bayi baru lahir mudah terkena infeksi, sbortus dan sebagainya.

2) Mekanis

Trauma dan cairan kebutuhan yang kurang, posisi janin dalam uterus dapat kelainan bawaan, talipes, diskolasi panggul, tortikolis *congenital*, palsy fasialis, atau kraniotabes.

3) Toksin / zatkimia

Zat-zat kimia yang dapat menyebabkan kelainan bawaan pada bayi antara lain obat kanker,rokok,alcohol,beserta logam berat lainnya.

4) Endokrin

Hormon-hormon yang mungkin berperan pada pertumbuhan janin adalah somatotropin, tiroid, insulin, hormon plasenta, peptida- peptida lainnya dengan aktivitas mirip insulin. apabila salah satu dari hormone



tersebut mengalami defisiensi maka dapat menyebabkan terjadinya gangguan pada pertumbuhan susunan arat sehingga terjadi retardasi mental, cacat bawaan dan lain-lain.

5) Radiasi

Radiasi pada janin sebelum umur kehamilan 18 minggu dapat menyebabkan kematian janin, kerusakan otak, mikrosefali, atau cacat bawaan lainnya, sedangkan efek pada orang laki-laki dapat menyebabkan cacat bawaan pada anaknya.

6) Infeksi

Setiap hiperpirexia pada ibu hamil dapat merusak janin. Infeksi intrauterine yang sering menyebabkan cacat bawaan adalah *TORCH*, sedangkan infeksi lainnya yang juga dapat menyebabkan penyakit pada janin adalah varisela, malaria, polio, *influenza* dan lain-lain.

7) Stress

Stress yang dialami ibu hamil pada waktu hamil dapat mempengaruhi tumbuh kembang janin, antara lain cacat bawaan, kelainan kejiwaan dan lain-lain

8) Imunisasi

Rhesus atau ABO inkompatibilitas sering menyebabkan abortus, hidrops fetalis, kernikterus atau lahir mati.

9) Anoksia embrio

Menurunnya oksigenasi janin melalui gangguan pada plasenta atau tali pusat menyebabkan BBLR.

- b. Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal). Bayi baru lahir harus berhasil melewati masa

transisi dari suatu system teratur yang sebagian besar tergantung pada organ-organ ibunya kesuatu system yang tergantung pada kemampuan genetik dan mekanisme homeostatik bayi itu sendiri. Lingkungan postnatal yang mempengaruhi tumbuh kembang anak secara umum dapat digolongkan menjadi:

1) Lingkungan biologis

Lingkungan biologis yang dimaksud adalah ras / suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, dan hormon.

2) Faktor fisik

Yang termasuk dalam factor fisik itu antara lain itu cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah baik dari struktur bangunan, ventilasi cahaya, dan kepadatan hunian serta radiasi.

3) Faktor psikologis

Stimulasi merupakan hal penting dalam tumbuh kembang anak selain itu motivasi belajar dapat ditimbulkan sejak dini dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, ganjaran atau hukuman yang wajar merupakan hal yang dapat menimbulkan motivasi yang kuat dalam perkembangan kepribadian anak kelak di kemudian hari. Dalam proses sosialisasi dengan lingkungannya anak memerlukan teman sebaya, stress juga sangat berpengaruh terhadap anak, selain sekolah, cinta kasih sayang, kualitas interaksi anak orang tua dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.

#### 4) Faktor keluarga dan adat istiadat

Faktor keluarga yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak yaitu pekerjaan / pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak yang primer maupun sekunder, pendidikan ayah/ibu yang baik dapat menerima informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, menjaga kesehatan dan pendidikan yang baik pula, jumlah saudara yang banyak pada keluarga yang keadaan sosial ekonominya cukup akan mengakibatkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak, jenis kelamin dalam keluarga seperti pada masyarakat tradisional masih banyak wanita yang mengalami malnutrisi sehingga dapat menyebabkan angka kematian bayi meningkat, stabilitas rumah tangga, kepribadian ibu/ayah, adat istiadat norma-norma.

#### **2.3.3 Ciri-ciri tumbuh kembang anak**

1. Tumbuh kembang merupakan proses yang kontinu sejak dari konsepsi sampai maturitas / dewasa yang dipengaruhi oleh faktor bawaan dari lingkungan.
2. Terdapat masa percepatan dan masa perlambatan serta laju tumbuh kembang yang berlainan organ-organ.
3. Pola perkembangan anak merupakan sama pada semua anak, tetapi kecepatannya berbeda antara anak satu dengan lainnya.
4. Perkembangan erat hubungannya dengan maturasi system susunan

saraf.

5. Aktivitas seluruh tubuh diganti respon individu yang khas.
6. Arah perkembangan anak adalah *sefalokaudal*.
7. Reflex *primitive* seperti reflex memegang dan berjalan akan menghilang sebelum gerakan volunteer tercapai.

### 2.3.4 Tahap-tahap perkembangan

Menurut Huryati, (2012) yang mengutip dari Santrock, (2010) periode perkembangan ini terdiri dari tiga periode yaitu : anal (*childhood*), remaja (*adolescence*), dan dewasa (*adulthood*). Dari ketiga periode itu di klarifikasi lagi menjadi beberapa periode, antara lain :

1. Periode sebelum kelahiran (dimulai dari masa konsepsi atau pembuahan sampai kelahiran, sekitar 9 bulan dalam kandungan).
2. Periode bayi (dimulai dari kelahiran sampai 12 bulan)
3. Periode awal anak (12 bulan 5 atau 6 tahun).

Periode ini disebut juga dengan prasekolah. Pada masa ini anak belajar menjadi lebih mandiri, memperhatikan dirinya, mengembangkan kesiapan sekolah, dan lebih sering bermain dengan teman sebayanya.

4. Periode pertengahan dan akhir anak (6 tahun sampai 10 atau 11 tahun)  
Periode ini sering disebut dengan tahun-tahun sekolah dasar membaca, menulis, dan matematika serta mengembangkan perkembangan pengendalian diri.
5. Periode remaja (12 tahun sampai 19 atau 20 tahun)

Periode remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak dan masa dewasa yang ditandai dengan perubahan dalam aspek biologis, kognitif,

dan sosio-emosional, serta persiapan menghadapi masa dewasa.

## 6. Periode dewasa

Periode ini terdiri dari tiga masa, antara lain :

- a. Masa awal dewasa dimulai dari usia sekitar 20 tahun hingga 30/35 tahun. Masa ini merupakan saat individu untuk membangun *independesi* (kemandirian) pribadi, ekonomi dan peningkatan perkembangan karier,
- b. Masa pertengahan dewasa dimulai sekitar usia 35 hingga 45 tahun dan berakhir pada usia 55 dan 65 tahun. Pada masa ini merupakan peningkatan dalam menanamkan nilai-nilai ke generasi berikutnya, meningkatkan refleksi tentang makna kehidupan dan meningkatkan pertahanan terhadap tubuhnya.
- c. Masa akhir dewasa adalah rentang dari usia 60 atau 70 sampai mati. Pada masa ini diperlukan penyesuaian diri terhadap melemahnya kekuatan dan kesehatan fisik.

### 2.3.5 Aspek perkembangan

Aspek-aspek perkembangan yang perlu dinilai menurut Denver II ( Mundy, 2017) antara lain :

#### 1. Gerak kasar atau motorikkasar

Merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola dan lainnya.

#### 2. Gerak halus atau motorik halus

Merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk

mengamati sesuatu, melakukan gerakan melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat, seperti mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.

### 3. Kemampuan bicara dan bahasa

Merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan.

### 4. Proposal social (perilakusosial)

Merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak, seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan dan berpakaian sendiri. Selain itu anak tidak menangis atau merengek ketika berpisah dengan orang tua dan atau pengasuh anak mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagainya.

## **2.4 Konsep bermain**

### **2.4.1 Pengertian bermain**

Bermain, Rosa (2008) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dan diri sendiri. Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri

untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka sepatutnya diperlakukan suatu bimbingan mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan lain-lain.

Sebagai kebutuhan sebaiknya juga perlu diperhatikan secara cermat bukan hanya dijadikan sebagai mengisi kesibukan atau mengisi waktu luang. Bagi orang tua bermain pada anak harus selalu diperhatikan sebagaimana memperhatikan terhadappemenuhan kebutuhan lainnya. Dengan bermain anak akan selalu mengenal dunia, mampu mengembangkan kematangan dari fisik, emosional, dan mental sehingga akan membuat membuat anak tumbuh menjadi anak yang kreatif, cerdas dan penuh inovatif.

Banyak dikemukakan anak pada masa tumbuh kembang mengalami perlambatan yang dapat disebabkan kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk di dalamnya adalah kebutuhan bermain, yang seharusnya masa tersebut merupakan masa bermain yang diharapkan menumbuhkan kematangan dalam pertumbuhan dan perkembangan karena masa tersebut tidak digunakan sebaik mungkin maka tentu akhirnya mengganggu tumbuh kembang anak (Utami, 2020).

Perhatian selama proses bermain pada anak sangat penting mengingat dalam proses bermain dapat ditemukan kekurangan dari kebutuhan bermain seperti kreativitas anak, perkembangan mental dan emosional yang yang harus diarahkan agar sesuai dengan kematangan perkembangan. Anak yang mendapatkanatau terpenuhi kebutuhan bermain dapat terlihat pula pada pola



perkembangan (Aziz Alimul, 2005)

#### **2.4.2 Fungsi bermain pada anak menurut Azizul, (2008)**

1. Membantu perkembangan sensorik dan motorik. Fungsi bermain pada anak ini adalah dapat dilakukan dengan melakukan rangsangan pada sensorik dan motorik melalui rangsangan ini aktivitas dapat mengeksplorasi alam sekitarnya sebagai contoh bayi ini dapat dilakukan dengan rangsangan taktil, audio visual melalui ini perkembangan sensori dan motorik akan meningkat. Hal tersebut dapat di contohkan sejak lahir anak anak dikenalkan atau dirangsang visualnya maka anak dikemudian hari kemampuan visualnya akan lebih menonjol. Demikian pula pendengaran, apabila sejak bayi dikenalkan atau dirangsang melalui suara-suara maka daya pendengaran dikemudian hari anak lebih cepat berkembang dibandingkan tidak distimulasi sejak dini. Kemudian hari anak lebih cepat berkembang dibandingkan tidak distimulasi sejak dini, kemudian padaperkembangan motorik apabila sejak usia bayi kemampuan motorik sudah dilakukan rangsangan maka kemampuan motorik akan cepat berkembang dibandingkan dengan tanpa distimulasi seperti seperti rangsangan kemampuan menggenggam ini akan memberikan dasar dalam perkembangan motorik selanjutnya. Jadi rangsangan atau stimulasi yang dimaksud tersebut adalah melalui suatu permainan,
2. Membantu perkembangan kognitif, perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain, maka anak akan mencoba melakukan berkomunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami objek permainan seperti dunia tempat tinggal, mampu membedakan khayalan dan kenyataan, mampu belajar warna, memahami bentuk

ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan, sehingga fungsi bermain pada model demikian akan meningkatkan perkembangan kognitif selanjutnya.

3. Meningkatkan sosialisasi anak, proses sosialisasi dapat terjadi melalui permainan, sebagai contoh di mana pada usia bayi anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama. Pada usia toddler anak sudah mencoba bermain dengan sesamanya dan ini sudah mulai proses sosialisasi satu dengan yang lain, kemudian bermain peran seperti bermain berpura-pura jadi seorang guru, jadi seorang anak, jadi seorang bapak/ibu. Kemudian pada pra sekolah sudah mulai menyadari akan keberadaan teman sebaya sehingga harapan anak mampu melakukan sosialisasi dengan teman dan oranglain.
4. Meningkatkan kreativitas, bermain juga dapat berfungsi dalam peningkatan kreativitas dimana anak mulai belajar menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan mampu memodifikasi objek yang digunakan dalam permainan sehingga anak akan lebih kreatif melalui model permainan ini seperti bermain bongkar pasang mobil-mobilan.
5. Meningkatkan kesadaran diri, bermain kepada anak akan memberikan kemampuan pada anak untuk eksplorasi tubuh dan merasakan dirinya sadar dengan orang lain yang merupakan bagian dari individu yang saling berhubungan, anak mau belajar mengatur perilaku, membandingkan dengan perilaku oranglain.
6. Mempunyai nilai terapeutik, bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga adanya stress dan ketegangan dapat dihindarkan mengingat bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya.

7. Mempunyai nilai moral pada anak, bermain juga dapat memberikan nilai moral tersendiri pada anak, hal ini dapat dijumpai anak sudah mampu belajar benar atau salah dari budaya di rumah, di sekolah dan ketika berinteraksi dengan temannya, dan juga ada beberapa permainan yang memiliki aturan-aturan yang harus dilakukan tidak boleh dilanggar.

#### **2.4.3 Manfaat bermain terhadap perkembangan**

Manfaat tersebut adalah fisik, motorik halus dan kasar, membantu bersosialisasi, perkembangan bahasa, emosi dan kepribadian, perkembangan kognitif dan perkembangan panca indera. Aspek ketajaman panca indera bisa terlatih melalui kegiatan bermain, dalam bermain seorang anak menggunakan sebagian besar panca inderanya dalam kegiatan tersebut.

Secara tidak langsung panca indera tersebut akan terasah sehingga menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya (Idal, 2011).

#### **2.4.4 Jenis alat permainan berdasarkan kelompok umur menurut Azizul,(2008).**

##### **1. Usia 0-1tahun**

Pada usia ini perkembangan anak mulai dapat dilatih dengan adanya reflex, melatih kerja sama antara mata dan tangan, mata dan telinga dalam berkoordinasi, melatih mencari objek yang ada tetapi tidak kelihatan, melatih mengenal asal suara, kepekaan, peradaban, keterampilan dengan gerakan yang berulang sehingga bermain pada usia ini sudah dapat memperbaiki pertumbuhan dan perkembangan. Jenis permainan yang dianjurkan sesuaipada usia ini antara lain: benda (permainan) aman yang dapat dimasukkan kedalam

mulut, gambar bentuk muka, boneka orang dan binatang, alat permainan yang dapat digoyang dan menimbulkan suara, alat permainan yang berupa selimut, boneka dan lain-lain.

## 2. Usia 1-2tahun

Jenis permainan yang dapat digunakan di usia 1-2 tahun pada dasarnya bertujuan untuk melatih anak melakukan gerakan mendorong atau menarik, melatih melakukan imajinasi, melatih anak melakukan kegiatan sehari-hari dan memperkenalkan beberapa bunyi dan mampu membedakannya. Jenis permainan ini seperti semua alat permainan yang dapat didorong dan ditarik berupa alat rumah tangga balok-balok, buku bergambar, kertas, pensil berwarna, dan lain lain.

## 3. Usia 2-3tahun

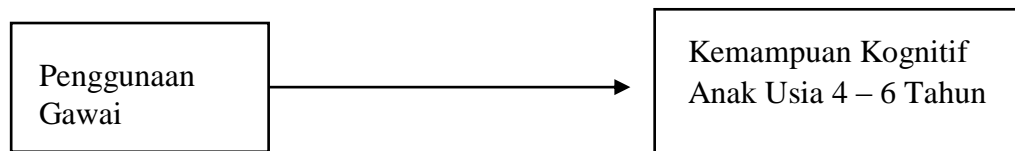
Usia ini dianjurkan untuk bermain dengan tujuan menyalurkan perasaan emosi anak, mengembangkan keterampilan berbahasa, melatih motorik kasar dan halus, mengembangkan kecerdasan, melatih daya imajinasi, melatih kemampuan membedakan permukaan dan warna benda. Adapun jenis permainan pada usia ini yang dapat digunakan antar lain alat untuk gambar, puzzle sederhana, manik-manik ukuran besar, berbagi benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda-beda.

## 4. Usia 3-6tahun

Pada usia 3-6 tahun anak sudah mampu mengembangkan kreativitasnya dan bersosialisasi sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitas,

mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi serta gotong royong. Sehingga jenis permainan yang dapat digunakan pada anak usia ini seperti benda-benda sekitar rumah, buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air.

## 2.5 Kerangka Konsep



## 2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empiric yang terkumpul (Sugiyono, 2017). Hipotesis adalah suatu asumsi pertanyaan tentang pengaruh antara dua atau lebih variabel yang bisa diharapkan dan bisa menjawab satu unit atau bagian dari permasalahan (Nursalam, 2017).

Berdasarkan kejadian tersebut hipotesis dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Ra Al- Khairat Kotanopan.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* atau data konkrit, data penelitian yang berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan uji statistic sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah non eksperimen dengan menggunakan desain *descriptive correlation* dengan pendekatan *crosssectional*, yang merupakan suatu penelitian untuk mempelajari hubungan antara dua variabel. Dengan studi ini akan diperoleh prevalensi atau efek suatu fenomena (variabel dependen) dihubungkan dengan penyebab (variabel independent) (Notoatmodjo, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Bermain gawai Dengan kemampuan kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Ra Al-Khairat Kotanopan.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Hubungan Bermain *gadget* Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di RA Al-Khairat Kotanopan.

##### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Januari s/d 30 September 2022. Rencana tahapan penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari survey pendahuluan, pembuatan proposal penelitian, dan disertai konsultasi dengan

dosen pembimbing.

**Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan dan Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan							
		Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Jul	Agst	Sep
1.	Pengajuan judul	■	■	■					
2.	Pembuatan proposal			■	■	■	■		
3.	Seminar proposal						■	■	
4.	Pelaksanaan penelitian						■	■	■
5.	Seminar Hasil								■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dari penelitian ini sebanyak 32 anak.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling*. *Total Sampling* pemilihan sampel yang berdasarkan pada suatu karakteristik tertentu dalam suatu populasi (Sugiyono, 2016). Total sampel dari penelitian ini sebanyak 32 anak.

### 3.4 Identifikasi variabel

Variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi atau dianggap menentukan variabel terikat, dapat berupa faktor risiko, prediktor, kausa/penyebab (Sugiyono & Anggraeni, 2013). Variabel independent dalam penelitian ini adalah hubungan penggunaan gawai pada anak 4-6 tahun.

Variabel dependent adalah variabel terikat yang merupakan variabel yang dipengaruhi (Saryono & Anggraeni, 2013). Variabel dependent dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun.

### 3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2010).

**Tabel 3.2 : Definisi operasional hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun diRaAl-Khairat Kotanopan.**

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor Kriteria
1.	<b>Variabel Independen</b> : bermain Gawai	Kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan dengan sebuah aplikasi kecilyang berjalan pada operating sistem windows.	1. Durasi 2. Dampak positif 3. Dampak negatif	Kuesioner	O R D I N A L	Skor Bermain Gawai 1. Sering =30-40% 2. Kadang=22-29% 3. Tidak pernah=<21%(Arikunto, 2 010)
2.	<b>Variabel dependen</b> : Tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun	Perkembangan adalah Bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek	1. Aspekge rakkasar/ motorik kasar 2. Aspek gerak halus/motorikhalu s 3. Aspekke mampuan bicaraDa	Observasi Kreativitas Kognitif	O R D I N A L	Kemampuan kognitif: 1. Normal - Dapat Melakukan semua kemampuan kognitif dengan nilai 9-16 - Bila tidak Ada Keterlambat



perkembangan	4. Aspek sosial	an/ paling banyak 1 Coution 2. Terlambat Tidak dapat Melakukan semua tugas maka nilai yang diperoleh 1-8 - Bila Didapatkan Keterlambatan
--------------	-----------------	---

### 3.6 Instrument Penelitian

#### 3.6.1 Instrument penggunaan gawai

Instrument yang digunakan dalam bermain gawai ini adalah dengan menggunakan lembar kuesioner meliputi:

1. Data identitas responden: nama, umur, jenis kelamin.
2. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditunjukkan untuk responden mengenai durasi (rentang waktu) anak dalam menggunakan gawai dalam setiap harinya serta dampak positif dan negatif. Kuesioner bermain gawai terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan salah satu jawaban dengan memberi tanda *Checklist* dimana setiap jawaban dikriteriakan sebagai berikut: sangat sering (4), sering (3), kadang-kadang (2), tidak pernah (1).
3. Instrument tingkat perkembangan anak

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat perkembangan kreativitas kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran, data yang dikumpulkan oleh pengamat pada saat penelitian sedang melakukan pembelajaran yang merujuk pada indikator kreativitas

kemampuan kognitif anak.

### 3.7 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam bermain gawai ini adalah dengan menggunakan lembar kuesioner meliputi: Data identitas responden: nama, umur, jenis kelamin. Data identitas wali murid: umur, pendidikan terakhir, pekerjaan

1. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk responden mengenai durasi (rentang waktu) anak dalam menggunakan gadget (seperti: laptop, handphone, iphone, tablet) dalam setiap harinya serta dampak positif dan negatif. Kuesioner bermain gawai terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (√) dimana setiap jawaban dikriteriakan sebagai berikut: sangat sering (4), sering (3), kadang-kadang (2), tidak pernah(1).
2. Pengumpulan data tingkat perkembangan anak

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat perkembangan kreativitas kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran, data yang dikumpulkan oleh pengamat pada saat penelitian sedang melakukan pembelajaran yang merujuk pada indikator kreativitas kemampuan kognitif anak.

**Tabel 3.3 : Lembar Obersevasi Kreativitas Kemampuan Kognitif**

NO	Aspek yang Dikembangkan	Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aspek gerak kasar/motorik kasar				
2	Aspek gerak halus/motorik halus				
3	Aspek kemampuan bicara dan bahasa				
4	Aspek perilaku sosial				

**Keterangan:**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### 3.8 Teknik Pengolahan Data

#### 3.8.1 Pengolahan Data

##### 1. *Editing*

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hidayat, 2009).

##### 2. *Coding*

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numeric (angka) terhadap data yang terdiri atas dari beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting bila pengolahan dan analisa data menggunakan komputer. Biasanya dalam pemberian kode dibuat juga daftar kode dan artinya dalam satu buku (code book) untuk memudahkan kembali melihat lokasi dan arti suatu kode dari suatu variabel (Hidayat,2009).

##### 3. *Scoring*

Scoring adalah melakukan penilaian untuk jawaban dari responden untuk mengukur kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun (Di Ra Al-Khairat Kotanopan).

- Penggunaan gawai menggunakan skor dan

kriteria Kriteria:

a) Sangatsering =4

b) Sering =3

c) Kadang– kadang =2

d) Tidakpernah =1

#### 4. *Tabulating*

Untuk memudahkan analisa data maka data dikelompokkan ke dalam tabel kerja, kemudian data dianalisis.

100%	: seluruhnya dari responden
76%-99%	: hampir seluruhnya dari responden
51%-75%	: sebagian besar dari responden
50%	: setengahnya dari responden
26%-49%	: hampir setengahnya dari responden
1%-25%	: sebagian kecil dari responden
0%	: tidak satupun dari responden(Sugiono,2009).

### 3.9 **Analisa Data**

Analisa bivariat dilakukan terhadap dua variable yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistik (Notoatmodjo, 2010). Analisa bivariat ini dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Hubungan Bermain Gawai Terhadap Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Ra Al- Khairat Kotanopan di uji dengan menggunakan uji rank spearman dengan software SPSS 22, dimana  $p < \alpha = 0,05$  maka ada hubungan penggunaan gawai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di Ra Al-Khairat), sedangkan  $p > \alpha = 0.05$  maka tidak ada hubungan penggunaan gawai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di Ra Al-Khairat).

### 3.10 **Etika Penelitian**

Dalam melakukan penelitian peneliti perlu mendapat adanya rekomendasi

dari institusi atau pihak lain dengan mengajukan permohonan ijin kepada institusi atau lembaga terkait tempat penelitian. Peneliti akan didampingi asisten peneliti yang telah diberikan penjelasan tujuan dan metode penelitian untuk menyatukan persepsi yang sama dengan peneliti. Setelah mendapat persetujuan dari instansi terkait barulah peneliti melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika yang meliputi.

1. Lembar Persetujuan Responden (*Informed Consent*)

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden. Informed consent tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan informed consent adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya (Hidayat, 2009).

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Masalah ini merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama. Responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan (Hidayat, 2009).

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaan oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat,2009).

## BAB 4

### HASIL PENELITIAN

Bab ini akan diuraikann hasil penelitian yang di dilaksanakan di Ra Al-Khairat Kotanopan . Hasil penelitian di sajikan dalam 2 bagian yaitu data umum dan data khusus. Data umum terdiri dari karakteristik responden umur dan jenis kelamin anak. Sedangkan data khusus terdiri dari penggunaan gawai dan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini dimulai dari bulan Juli tahun 2022 dan melibatkan 32 responden. Data data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

#### 4.1 Analisa Univariat

##### 4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan usai

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin dan usia**

<b>Karakteristik</b>	<b>F</b>	<b>(%)</b>
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki laki	13	40,6
Perempuan	19	59,4
<b>Usia</b>		
5 Tahun	28	87,5
6 Tahun	4	12,5
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.1 karakteristik berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 responden (59,45), dan berdasarkan usia menunjukkan bahwa mayoritas berusia 5 tahun sebanyak 28 responden (87,5%).

#### 4.1.2 Penggunaan Gadget

**Tabel 4.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan penggunaan Gadget**

<b>Penggunaan gawai</b>	<b>F</b>	<b>(%)</b>
Sering	3	9,4
Kadang-kadang	29	90,6
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan gawai di dapatkan bahwa responden dengan pernyataan kadang-kadang menggunakan gawai sebanyak 29 responden (90,6%). Kemudian responden dengan pernyataan sering menggunakan gawai sebanyak 3 responden (9,4%).

#### 4.2.1 Kemampuan Kognitif Anak

**Tabel 4.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kemampuan kognitif anak**

<b>Kemampuan kognitif anak</b>	<b>F</b>	<b>(%)</b>
Normal	6	18,8
Terlambat	26	81,3
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.3 distribusi frekuensi berdasarkan kemampuan kognitif anak di dapatkan bahwa responden yang mengalami keterlambatan sebanyak 26 responden (81,3%). Sedangkan responden dengan perkembangan normal sebanyak 6 responden (18,8%).

## 4.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat akan menguraikan ada tidaknya hubungan antara penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun .

### 4.2.1 Tabulasi silang penggunaan gawai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-6 tahun

Penggunaan gawai	Kemampuan kognitif				Total	<i>P-value</i>
	Normal		Terlambat			
	F	%	F	%		
Sering	2	6,2	1	3,1	3 (9,4%)	<b>0,025</b>
Kadang-kadang	4	12,5	25	78,1	29 (90,6%)	
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>18,8</b>	<b>26</b>	<b>81,2</b>	<b>32 (100%)</b>	

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dari 29 orang responden (90,6%) yang kadang kadang menggunakan gawai 25 orang responden dengan tingkat perkembangan terlambat (78,1%), dan 4 orang responden yang kadang kadang menggunakan gawai dengan perkembangan normal (12,5%). Sedangkan 3 orang responden (9,4%) yang sering menggunakan gawai 2 orang responden dengan perkembangan normal (6,2%), dan 1 orang responden yang sering menggunakan gawai dengan tingkat perkembangan terlambat (3,1%).

Uji spearman rho  $\alpha = 0,05$  antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai  $p = 0,025 < \alpha 0,05$ . Hasil tersebut kurang dari taraf signifikan yang digunakan yaitu  $p = 0,05$ , sehingga  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022



## **BAB 5**

### **PEMBAHASAN**

#### **5.1 Karakteristik Responden**

##### **5.1.1 Jenis Kelamin**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa mayoritas jenis kelamin anak yang menggunakan gawai adalah 19 orang responden berjenis kelamin perempuan (59,4%), dan 13 orang responden yang berjenis kelamin laki-laki (40,6%).

Menurut penelitian yang dilakukan Mira Rahmawati (2020) jenis kelamin anak juga menyebabkan perbedaan penggunaan gawai di usia yang sama. Pada usia 3-6 tahun anak perempuan memiliki penggunaan gawai yang lebih tinggi dibanding anak laki-laki disebabkan anak laki-laki lebih aktif bermain di luar daripada anak perempuan. Anak laki laki lebih sering bermain diluar melakukan aktifitas fisik sedangkan anak perempuan cenderung tertutup dan sering menggunakan gawai di dalam rumah (Rosa Nurafifah, 2022).

Asumsi peneliti menyatakan bahwa anak dengan jenis kelamin perempuan lebih tinggi dalam penggunaan gawai dari anak dengan jenis kelamin laki-laki, karena anak laki-laki cenderung lebih aktif dan agresif sehingga lebih banyak aktivitas bermain diluar jika dibandingkan anak perempuan.

##### **5.1.2 Usia**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa mayoritas usia anak yang menggunakan gawai adalah 28 orang responden berusia 5 tahun (87,5%), sedangkan responden yang ber usia 6 tahun sebanyak 4 responden (12,5%).

Menurut penelitian yang dilakukan (Sunita dan Mayasari 2018) faktor usia juga mempengaruhi penggunaan gawai pada anak, ada sebanyak 72 persen anak usia 2-6 tahun sudah mengenai gawai. Selain itu lamanya waktu penggunaan gawai pada anak relatif cukup tinggi, Lebih dari separuh anak suai 2-6 tahun menggunakan gawai menjadi bagian kehidupan anak dari bayi berpotensi membuat anak kecanduan gawai dalam intensitas yang cukup tinggi. (Huriyati, 2017)

Asumsi peneliti menyatakan bahwa usia 5 tahun adalah usia anak tertinggi dalam menggunakan gawai karena pada usia ini anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gawai Karena banyaknya peluang dan waktu luang untuk bermain gawai.

### **5.1.3 Penggunaan Gawai**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di dapatkan bahwa mayoritas penggunaan gawai pada anak yang kadang kadang sebanyak 29 responden (90,6%), dan minoritas penggunaan gawai dengan sering sebanyak 3 responden (9,4%).

Menurut hasil penelian Khadijah (2018) penggunaan gawai pada anak dilihat dari tiga dimensi, yaitu durasi, tingkat ketergantungan, dan kontrol orangtua. Gawai dapat menjadi media belajar bagi anak untuk menstimulasi perkembangannya, kegiatan yang di lakukan anak pada gawai diantaranya bermain games,puzzle dan menonton video. Hal tersebut jika dilakukan secara tepat akan berdampak baik untuk perkembangan anak. Konten-konten tertentu pada gawai dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak (Sundus 2018).

Hasil penelitian Maulida (2017) sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan gawai saat berusia 6 tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab jika mengenalkan gadget di bawah usia enam tahun anak lebih banyak untuk bermain karena tertarik dengan visual gambar dan suara yang beragam yang terdapat pada gadget.

Asumsi peneliti menyatakan anak dengan pengguna gawai dengan waktu kadang-kadang lebih banyak jika dibandingkan anak dengan pengguna gawai dengan waktu sering. Waktu penggunaan gawai oleh anak didasari oleh pengawasan dan pembatasan oleh orang tua nya.

#### **5.1.4 Kemampuan Kognitif Anak**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di dapatkan bahwa mayoritas tingkat perkembangan anak yang mengalami keterlambatan sebanyak 26 responden (81,3%), sedangkan minoritas perkembangan normal sebanyak 6 responden (18,8%).

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2013).

Menurut penelitian (Sapardi, 2018), Aspek kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan. Personal social (perilaku sosial) adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan

kemampuan mandiri anak, seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan dan berpakaian sendiri.

Asumsi peneliti menyatakan, kemampuan kognitif anak yang mengalami keterlambatan jauh lebih tinggi dibandingkan anak dengan kemampuan kognitif normal. Ini ditandai dengan aspek kemampuan motorik kasar, kemampuan motorik halus, bicara bahasa, sosialisasi serta kemandirian.

## **5.2 Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan kognitif Anak Usia 4-6 Tahun**

Dari hasil penelitian di dapatkan bahwa 29 orang responden (90,6%) yang kadang kadang menggunakan gawai 25 orang responden dengan tingkat perkembangan terlambat (78,1%), dan 4 orang responden yang kadang kadang menggunakan gawai dengan perkembangan normal (12,5%). Sedangkan 3 orang responden (9,4%) yang sering menggunakan gawai 2 orang responden dengan perkembangan normal (6,2%), dan 1 orang responden yang sering menggunakan gawai dengan tingkat perkembangan terlambat (3,1%).

Uji spearman  $\rho$   $\alpha = 0,05$  antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai  $p = 0,025 < \alpha 0,05$ . Hasil tersebut kurang dari taraf signifikan yang digunakan yaitu  $p = 0,05$ , sehingga  $H^1$  diterima  $H^0$  ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022

Hasil penelitian Pebriana (2017) *Gadget* memiliki manfaat dan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak usia dini, manfaat *gadget* yang pertama, menambah pengetahuan anak usia dini. Di dalam gawai *terdapat* banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses

perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan gawai yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya.

Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui gawai (Nur rachmawati, 2014).

Menurut Vitrianingsih (2018) dimana mereka lebih memilih bermain menggunakan gawai dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.

Bermain gawai dikalangan anak dapat juga berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gawai dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. Terutama di segi otak dan psikologis (Yenny 2017).

Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada pada anak. mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadgetnya* dari pada bermian bersama temansebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

Menurut asumsi peneliti menyatakan penggunaan gawai memiliki hubungan

dengan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun. Anak dengan pemantauan minim dari orang tua nya akan menjadi pribadi yang malas dalam bergaul dengan teman-temannya, malas berbicara kepada orang lain, dan lebih suka menyendiri dengan gawai daripada bermain bersama temannya.

## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Karakteristik berdasarkan jenis kelamin mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 responden (59,45%). Mayoritas responden berusia 5 tahun sebanyak 28 responden (87,5%). Mayoritas responden.
2. Distribusi frekuensi penggunaan gawai responden mayoritas dengan pernyataan kadang-kadang menggunakan gawai sebanyak 29 responden (90,6%). Distribusi frekuensi berdasarkan kemampuan kognitif anak di dapatkan bahwa mayoritas responden yang mengalami keterlambatan sebanyak 26 responden (81,3%).
3. Hasil analisa data dengan analisis uji *Spearman rho*  $\alpha = 0,05$  antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai  $p = 0,025 < 0,05$ . Hasil diperoleh nilai signifikan yaitu  $p = 0,05$  dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022.

#### **6.2 Saran**

1. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gawai pada anak usia 4-6 tahun.

2. Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini disarankan menjadi pembelajaran untuk dipraktikkan oleh orang tua di lingkungan rumah dan penambah pengetahuan serta wawasan bagi orang tua dan pembaca mengenai penggunaan bermain gawai pada anak usia 4-6 tahun disertai pengawasan orang tua.

### 3. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini disarankan untuk dapat dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan penyuluhan pada anak usia 4-6 tahun tentang penggunaan *gadget* yang benar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2011). *Peran Orang Tua Mengontrol Penggunaan Gawai*. Yogyakarta.
- Arwansyah, W. (2020). *Tekhnologi Gawai*. Jakarta, Indonesia: Arwansyah.
- Dewi, E. (2019). *Era Globalisasi*. Jakarta.
- Dwi Yulianti. (2010). *Pengaruh Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- E Dewi, D. (2019). *Informasi dan teknologi*. Jakarta: Safiah.
- Efendi, M. (2021). Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar santri di pondok pesantren darul ilmi. *Vidya karya*, 36(2), 92-98.
- Handrianto. (2013). *Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Sekolah*. Yogyakarta.
- Huriyati, Tanjung. (2017). Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Yang Kelebihan Berat Badan Di Yogyakarta. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 33(12), 603-608.
- Husaini. (2019). *Tekhnologi*. Jakarta.
- Kumala Et Al, A. (2019). *Kecanduan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. Jakarta.
- Maulida, Sari. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2), 31-39.
- Ma'ruf. (2015). *Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Sekolah*. Yogyakarta.
- Mundy, L. K., Canterford, L., Olds, T., Allen, N. B., & Patton, G. C. (2017). *The Association Between Electronic Media And Emotional And Behavioral Problems In Late Childhood*. *Academic Pediatrics*, 17(6).
- Nodtoatmodjo. (2012). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugraha, A. (2013). *Dampak Penggunaan Gawai Secara Terus Menerus Pada Anak*. Jakarta.
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh penggunaan Gawai Pada Anak Usia Sekolah*. Jakarta.
- Patricia. (2020). *Perkembangan Teknologi Gawai*. Jakarta
- Pebriana, P. H. (2017). Analisa Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahadiyanti, K. (2019). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Anak Usia 7-11 Tahun*. Jakarta.

- Rahmawati, mira. (2020). *Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu Dan Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak*. Jurnal ilmu keluarga. Bogor Indonesia.
- RI, K. (2013). *Struktur dan Fungsi Tubuh*. Jakarta,Indonesia.
- Nurafifah, rosa. (2022) Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Di Madrasah Kota Banjarbaru. Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi, Vol 4 No 1, UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia.
- Saeni & Muslih, N. (2020). *Penelitian Peningkatan Penggunaan Media Gawai*. Jakarta.
- Sapardi, V.S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan anak Usia anak usia prasekolah PAUD . Menara Mulia, 12(80), 137-145.
- Saputri, H. (2019). *Perkembangan Teknologi dan Informasi*. jakarta: Saputri.
- Sari, a. (2020). *pengaruh perkembangan teknologi pada anak*.Jakarta.
- Sari,P. (2018). faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Usia 5 Tahun Di TK Teratai Palembang Universitas Katolik Musi Charitas.
- Setyowati,Y,D., Krisnatuti,D., & Hastusti (2017). pengaruh kesiapan menjadi orangtua dan pola asuh psikososial terhadap perkembangan sosial anak. Jurnal ilmu keluarga.
- Sugihartini, K. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children, journal of depression and anxiety 7(1), 1-3, Doi : 104172/2167-1044.1000296.
- Sunita, & Mayangsari, E. (2018) *Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*. Jurnal Endurance: kajian ilmiah problem kesehatan, 3(3),510-514.
- vitrianingsih, khadijah & Ceria, I. (2018). Hubungan Peran Orangtua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Gugus Kecamatan Depok, jurnal formili, 3(2), 101-109.
- Yenny, T. (2017) *Gambaran Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Yang Bermain Games Gadget*. Peran Psikologi Perkembangan Dan Pertumbuhan Humanitas Pada Era Digital. semarang indonesia.

## STATISTIC

### Frequency Table

<b>Jeniskelamin</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	13	40,6	40,6	40,6
	Perempuan	19	59,4	59,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

<b>Umur</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5 Tahun	28	87,5	87,5	87,5
	6 Tahun	4	12,5	12,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

<b>Penggunaan gawai</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	3	9,4	9,4	9,4
	Kadang-kadang	29	90,6	90,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

<b>Kemampuan kognitif anak</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	6	18,8	18,8	18,8
	Terlambat	26	81,3	81,3	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

## Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PenggunaanGawai * kemampuan kognitif	32	100,0%	0	0,0%	32	100,0%

Penggunaan Gawai \* kemampuan kognitif Anak Crosstabulation

		Kemampuan kognitif		Total	
		Normal	Terlambat		
Penggunaan Gawai	Sering	Count	2	1	3
		% within Penggunaan Gawai	66,7%	33,3%	100,0%
		% within kemampuan kognitif	33,3%	3,8%	9,4%
	% of Total	6,2%	3,1%	9,4%	
	Kadang-kadang	Count	4	25	29
		% within PenggunaanGawai	13,8%	86,2%	100,0%
% within kemampuan kognitif		66,7%	96,2%	90,6%	
% of Total	12,5%	78,1%	90,6%		
Total	Count	6	26	32	
	% within PenggunaanGawai	18,8%	81,2%	100,0%	
	% within kemampuan kognitif	100,0%	100,0%	100,0%	
% of Total	18,8%	81,2%	100,0%		

## Nonparametric Correlations

Correlations			Penggunaan gawai	Kemampuan kognitif
Spearman's rho	Penggunaan gawai	Correlation Coefficient	1,000	,395*
		Sig. (2-tailed)	.	,025
		N	32	32
	Kemampuan kognitif	Correlation Coefficient	,395*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,025	.
		N	32	32

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## DOKUMENTASI PENELITIAN









## PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada yth,

Responden penelitian di Ra Al-Khairat Kotanopan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HASMAR HUSEIN  
Tempat/TanggalLahir : Tombang Bustak, 04 Juli2000  
Alamat : Desa Tombang Bustak, Kec.Kotanopan Kab.  
MandailingNatal

Adalah mahasiswa Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana Universitas Afa Royhan Kota Padangsidempuan yang akan melaksanakan penelitian dengan judul "**Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Raudhatul Athfal (RA) Al-Khairat Kotanopan**". Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan responden untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Penelitian ini tidak menimbulkan dampak yang merugikan pada responden, serta semua informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dimanfaatkan untuk keperluan penelitian.

Atas perhatian dan kesediaannya untuk menjadi responden saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

(HASMAR HUSEIN)

## LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,telah mendapat penjelasan prosedur penelitian ini dan menyatakan bersedia mengikuti penelitian yang dilakukan oleh **HASMAR HUSEIN**, mahasiswa Fakultas Kesehatan Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan, dengan judul **“Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Raudhatul Athfal (RA) Al-Khairat Kotanopan”**.di Raudhatul Athfal Al- Khairat Kotanopan.

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak akan menimbulkan dampak negative bagi saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden pada penelitian ini. Demikian surat persetujuan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kotanopan, ..... 2022

Responden

(.....)

## LEMBAR KUESIONER BERMAIN GAWAI

Petunjuk pengisian:

1. Silahkan membaca setiap kalimat pertanyaan dibawah ini denganteliti
2. Berilah tanda ceklis pada pilihan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut.

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang - Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menggunakan gawai (laptop, tablet) lebih dari 1 jam sehari				
2	Saya menggunakan gawai setiap hari				
3	Saya menggunakan gawai untuk bermain game				
4	Saya menggunakan gawai untuk mengakses aplikasi video				
5	Saya menggunakan gawai untuk belajar menulis dan membaca				
6	Saya suka menggunakan gawai dari pada bermain dengan teman sebaya				
7	Saya jarang berkomunikasi dengan orang disekitar saya dan hanya memperhatikan gawai				
8	Saya marah pada saat tidak boleh menggunakan gawai/pada saat diganggu				
9	Saya menggunakan gawai untuk memudahkan mengingat warna dan gambar				
10	Saya menggunakan gawai untuk menghafal lagu anak-anak				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS KEMAMPUAN KOGNITIF**

<b>N O</b>	<b>Aspek yang Dikembang kan</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kriteri a Penilai an</b>	<b>Sk or</b>
1	Aspek gerak kasar/motorik kasar	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur dan lainnya.	BB	1
		Anak diberi nilai MB, bila anak sudah mulai mau duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur dan lainnya.	MB	2
		Anak diberi nilai BSH, bila anak sudah mampu duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur dan lainnya.	BSH	3
		Anak diberi nilai BSB, bila anak mampu duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur dan lainnya.	BSB	4
2	Aspek gerak halus/motorik halus	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.	BB	1
		Anak diberi nilai MB bila anak sudah mulai mau mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.	MB	2
		Anak diberi nilai BSH, bila anak sudah mampu mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.	BSH	3
		Anak diberi nilai BSB, bila anak sudah mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.	BSB	4
3	Aspek kemampuan bicara dan bahasa	Anak diberi nilai BB, bila anak belum mau sama sekali memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan.	BB	1
		Anak diberi nilai MB, bila anak sudah mulai mau memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi,	MB	2

		mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan.		
		Anak diberi nilai BSH, bila anak sudah mampu memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan.	BSH	3
		Anak diberi nilai BSB, bila anak sudah mampu memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan.	BSB	4
<b>4</b>	Aspek perilaku sosial	Anak diberi nilai BB, bila anak belum maumakan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencucitangan setelah makandan berpakaian sendiri.	BB	1
		Anak diberi nilai MB, bila anak sudah mulai maumakan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencucitangan setelah makandan berpakaian sendiri.	MB	2
		Anak diberi nilai BSH, bila anak sudah mampumakan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencucitangan setelah makandan berpakaian sendiri.	BSH	3
		Anak diberi nilai BSB, bila anak sudah mampumakan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencucitangan setelah makandan berpakaian sendiri.	BSB	4

Nomor	Nama	JK	Umur	Master Tabel										Total	Skor	kategori	Hasil Penilaian				
				Pertanyaan													AGK	AGH	AKB	APS	kategori
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10								
1	An. N	Perempuan	lima tahun	3	2	1	3	4	4	2	1	2	1	23	72%	Kadang-kadang	BSH	MB	MB	MB	Terlambat
2	An. A	Perempuan	lima tahun	2	2	2	2	1	1	4	3	3	1	21	66%	Kadang-kadang	BB	BB	BB	BSH	Terlambat
3	An. S	Laki-laki	lima tahun	3	3	2	2	3	2	2	2	1	1	21	66%	Kadang-kadang	BSH	BB	MB	MB	Terlambat
4	An. A	Perempuan	lima tahun	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	23	72%	Kadang-kadang	MB	MB	MB	MB	Terlambat
5	An. I	Laki-laki	lima tahun	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	23	72%	Kadang-kadang	MB	BB	BB	BB	Terlambat
6	An. S	Perempuan	lima tahun	2	2	1	3	4	2	2	1	1	1	19	59%	Kadang-kadang	BSH	MB	MB	MB	Terlambat
7	An. R	Perempuan	lima tahun	4	2	2	2	3	2	2	2	3	1	23	72%	Kadang-kadang	BB	BB	BB	MB	Terlambat
8	An. S	Perempuan	lima tahun	3	3	1	2	2	2	2	1	2	3	21	66%	Kadang-kadang	BB	BB	MB	MB	Terlambat
9	An. Y	Laki-laki	lima tahun	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	23	72%	Kadang-kadang	BHS	MB	MB	BB	Terlambat
10	An.D	Perempuan	lima tahun	4	3	1	1	3	2	2	3	2	1	22	69%	Kadang-kadang	BHS	MB	MB	MB	Terlambat
11	An. F	Perempuan	lima tahun	3	2	1	1	1	3	4	3	2	3	23	72%	Kadang-kadang	BB	BB	BB	BSH	Terlambat
12	An. S	Laki-laki	lima tahun	4	3	3	2	1	2	2	2	2	2	23	72%	Kadang-kadang	MB	BB	BB	BB	Terlambat
13	An. Q	Perempuan	lima tahun	4	2	2	1	1	2	2	3	3	2	22	69%	Kadang-kadang	BB	BB	BB	MB	Terlambat
14	An. R	Laki-laki	lima tahun	3	2	1	3	2	1	2	2	3	2	21	66%	Kadang-kadang	BB	BB	BSH	MB	Terlambat
15	An. M	Laki-laki	lima tahun	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	20	63%	Kadang-kadang	BB	MB	MB	BSH	Terlambat
16	An. S	Perempuan	enam tahun	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	22	69%	Kadang-kadang	BSH	MB	BSH	BSH	Normal
17	An. F	Laki-laki	lima tahun	4	2	2	1	3	2	2	3	1	1	21	66%	Kadang-kadang	BSB	BSH	BSH	BSH	Normal
18	An. M	Laki-laki	lima tahun	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	19	59%	Kadang-kadang	MB	MB	BB	BB	Terlambat
19	An. M	Laki-laki	lima tahun	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	23	72%	Kadang-kadang	BB	MB	MB	BB	Terlambat
20	An. N	Perempuan	lima tahun	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	21	66%	Kadang-kadang	BSH	MB	MB	MB	Terlambat
21	An. N	Perempuan	enam tahun	3	4	1	2	2	2	3	2	2	1	22	69%	Kadang-kadang	BB	MB	MB	MB	Terlambat
22	An. A	Perempuan	lima tahun	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	19	59%	Kadang-kadang	MB	BB	MB	MB	Terlambat
23	An. A	Perempuan	lima tahun	4	3	3	2	1	2	2	2	1	1	21	66%	Kadang-kadang	BSH	BSH	MB	BSH	Normal
24	An.H	Laki-laki	lima tahun	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	27	84%	Sering	BSB	BSB	BSH	BSB	Normal

25	An. A	Laki-laki	lima tahun	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	28	88%	Sering	MB	MB	MB	MB	Terlambat
26	An. F	Laki-laki	enam tahun	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	29	91%	Sering	BSB	BSB	BSB	BSH	Normal
27	An. M	Perempuan	lima tahun	4	3	1	2	3	2	2	1	1	1	20	63%	Kadang-kadang	BB	MB	MB	MB	Terlambat
28	An. Z	Perempuan	lima tahun	2	2	1	1	3	2	2	2	3	3	21	66%	Kadang-kadang	BB	BB	MB	MB	Terlambat
29	An. R	Perempuan	lima tahun	3	1	1	2	3	2	3	2	3	3	23	72%	Kadang-kadang	BSH	MB	BSH	BSH	Normal
30	An. H	Laki-laki	lima tahun	3	3	3	2	2	3	3	3	1	1	24	75%	Kadang-kadang	BB	BB	MB	MB	Terlambat
31	An. I	Perempuan	lima tahun	2	2	3	1	2	3	3	3	1	1	21	66%	Kadang-kadang	BB	BB	MB	BSH	Terlambat
32	An. M	Perempuan	enam tahun	3	3	2	2	1	3	3	3	1	1	22	69%	Kadang-kadang	BSH	MB	MB	BB	Terlambat






## LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hasmar Husein

NIM : 18010028

Nama Pembimbing : ① Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep

2. Ns. Masrina Munawarah T, M.kep

No	Tanggal	Topik	Masukan pembimbing	Tanda tangan pembimbing
1	16 Juni 2022	BAB I	Perbaiki	
	20 Juni 2022	BAB I - II	Perbaiki	
	7 Juli 2022	BAB II - III	Perbaiki	
	21 Juli 2022	Semua BAB	Perbaiki	
	29 Juli 2022	Acc	Sidang Acc Proposer	






## LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : ~~Hasmar~~ Husein

NIM : 18010028

Nama Pembimbing : (1) Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep

2. Ns. Masrina Munawarah T, M.kep

No	Tanggal	Topik	Masukan pembimbing	Tanda tangan pembimbing
1	15 Agustus 2022	BAB IV, V, VI	Perbaiki	
2	27 Agustus 2022	BAB IV, V, VI	Perbaiki	
3	6 September 2022	BAB IV, V, VI Acc	Acc Sidang Skripsi	




## LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : ~~Has~~mar Husein

NIM : 18010028

Nama Pembimbing : 1. Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep

②. Ns. Masrina Munawarah T, M.kep

No	Tanggal	Topik	Masukan pembimbing	Tanda tangan pembimbing
1.	18 Juni 2022	BAB I, II	Perbaikan Bab I, II	
2.	7 Juli 2022	BAB I, II, III	Perbaikan Bab I, II, III	
3.	29 Juli 2022	Acc	Acc Sidang Proposal	




## LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hasmar Husein

NIM : 18010028

Nama Pembimbing : 1. Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep

② Ns. Masrina Munawarah T, M.kep

No	Tanggal	Topik	Masukan pembimbing	Tanda tangan pembimbing
1.	15 Agustus 2022	BAB IV,V	Perbaiki Bab IV,V	
2.	28 Agustus 2022	BAB IV,V,V	Perbaiki Bab IV,V,V	
3.	5 September 2022	Acc	Acc sidang skripsi	



**YAYASAN PENDIDIKAN  
AL-KHAIRAT KOTANOPAN**  
Jl. Perintis Kemerdekaan Kotanopan

Nomor : AI / PA / KH-08 / 2022  
Lamp : -  
Perihal : Balasan Izin Penelitian

Kotanopan, 02 September 2022  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Kesehatan  
Universitas Aufa Royhan  
Kota Padang Sidempuan  
di  
Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat saudara Nomor : 726/FKES/UNAR/1/PM/VIII/2022, tanggal 29 Agustus 2022 tentang permohonan izin penelitian guna menyelesaikan Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana di Universitas Aufa Royhan Padang Sidempuan, di RA Al-Khairat Kotanopan Kecamatan Kotanopan, oleh :

Nama : **HASMAR HUSEIN**  
NIM : 18010028  
Program Studi : Ilmu Keperawatan Program Sarjana  
Judul : Hubungan Bermain Gawai dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di RA Al-Khairat Kotanopan

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa untuk melaksanakan izin penelitian di RA Al-Khairat Kotanopan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama kami ucapkan terima kasih.





**YAYASAN PENDIDIKAN  
AL-KHAIRAT KOTANOPAN**  
Jl. Perintis Kemerdekaan Kotanopan

Nomor : 30 / RA KH/04/ 2022  
Lamp : -  
Perihal : Balasan Survey

Kotanopan, 11 Juli 2022  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Kesehatan  
Universitas Aufa Royhan  
Kota Padang Sidempuan  
di  
Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti lampiran surat saudara No. 1050/FKES/UNAR/E/PM/XII/2022, tanggal 08 Juli 2022 tentang permohonan izin Survey penelitian guna menyelesaikan Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana di Universitas Aufa Royhan Padang Sidempuan, di RA Al-Khairat Kotanopan Kecamatan Kotanopan, oleh :

Nama : **HASMAR HUSEIN**  
NIM : 18010028  
Program Studi : Ilmu Keperawatan Program Sarjana  
Judul : Bermain Gawai Terhadap Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun di RA Al-Khairat Kotanopan

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa untuk melaksanakan izin survey di RA Al-Khairat Kotanopan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama kami ucapkan terima kasih.



**NURHAIDA, S.Pd**



UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDEMPUN

## FAKULTAS KESEHATAN

Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/1/2019, 17 Juni 2019

Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidempuan 22733.

Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684

e-mail: aufa.royhan@yahoo.com http://: unar.ac.id

Nomor : 726/FKES/UNAR/I/PM/VIII/2022 Padangsidempuan, 29 Agustus 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala TK Raudatul Affal Al Khoirot  
Di

### Mandailing Natal

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Hasmar Husein

NIM : 18010028

Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Diberikan Izin Penelitian di TK Raudatul Affal Al Khoirot untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di TK Raudatul Affal Al Khoirot".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.



**Arini Hidayah, SKM, M.Kes**  
NIDN. 0118108703



UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

## FAKULTAS KESEHATAN

Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019, 17 Juni 2019  
Jl. Raja Inal Siregar Kel. BatunaduaJulu, Kota Padangsidempuan 22733.  
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684  
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http://: unar.ac.id

Nomor : 1050/FKES/UNAR/E/PM/XII/2021 Padangsidempuan, 08 Juli 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Survey Pendahuluan

Kepada Yth.

Kepala TK Al-Khairat  
Di

**Kotanopan**

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Hasmar Husein

NIM : 18010028

Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Diberikan izin Survey pendahuluan di TK untuk penulisan Skripsi dengan Judul “ Hubungan Bermain Gawai terhadap Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun di TK Al-Khairat Kotanopan”.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Plh. Dekan

Ns. Natar Fitri, M. Kep  
NIDN. 0111048402