

Pendekatan modelling keperawatan anak pada orang tua dalam menstimulasi anak usia dini dengan masalah perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget

Yola Suryani^{1*)}; Rini Palupi²; Anggi Kusuma³

^{1*)2,3} Program Studi Profesi Ners, Universitas Aisyah Pringsewu

ARTICLE INFO

Keyword:

Role of Parents
Early Childhood
Gadgets
Modeling Approach

*) *corresponding author*

Mahasiswa Program Studi Profesi Ners,
Universitas Aisyah Pringsewu
Jl. A Yani No. 1 A Tambak Rejo, Wonodadi,
Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu,
Lampung 35372

Email:

yolasuryani52@gmail.com

<https://doi.org/10.47679/makein.011.62000001>

ABSTRACT

Parents are the smallest social unit that has an important role and are the basis of children's development, where parents are the deciding factors for the successful formation of children's attitudes and behaviors. A mother who has children must have knowledge. Often we meet many parents who give gadgets to early childhood (3-6 years). The use of gadgets continuously will have a negative impact on children's behavior in their daily lives, children tend to be very dependent and become more emotional, get bored easily when someone advises, complains a lot, self-control is uncontrolled, personal is closed, health is disturbed, sleep disorders, aloof, mental illness, aggressive, addictive. This literature review uses critical review of full text articles in the last ten years, from 2010-2020 in Indonesian and English. Because of the limitations of the article, quantitative studies are used to obtain a more accurate review. Google Scholar data base search, National Library of the Republic of Indonesia, PubMed, Proquest with the keywords "Role of Parents", "Early Childhood", "Gadgets", "Modeling Approach" to get articles that match the topic and purpose. 47 articles in Google Scholar. Then the article is read intensively and a summary of each article is made. Knowledge of the mother who is the closest person to the child in health care has a significant influence on children's attitudes and behavior in looking after and educating children. It is recommended that mothers of children aged 3-6 years give gadgets to their children and choose applications according to their age, and limit the time to use gadgets so that children do not experience addiction so that children can adapt to the environment and avoid developmental delays, especially social and emotional.

This open access article is under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Kata kunci:

Peran Orang tua
Anak Usia Dini
Gadget
Pendekatan Modelling

ABSTRAK

Orangtua merupakan unit sosial terkecil yang memiliki peranan penting dan menjadi dasar perkembangan anak, dimana orang tua menjadi faktor penentu bagi keberhasilan pembentukan sikap dan perilaku anak. Seorang ibu yang memiliki anak wajib memiliki pengetahuan. Sering kita temui banyak orang tua yang memberikan *gadget* pada anak usia dini (3-6 tahun). Penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak cenderung akan sangat tergantung dan menjadi lebih emosional, cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, adikasi. Literature review ini memakai *critical review* artikel *full text* sepuluh tahun terakhir yaitu dari tahun 2010-2020 dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Karena keterbatasan artikel maka digunakan studi kuantitatif untuk mendapatkan hasil *review* yang lebih akurat. Pencarian *data base* Google Scholar, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, PubMed, Proquest dengan kata kunci "Peran Orang tua", "Anak Usia Dini", "Gadget", "Pendekatan Modelling" untuk

mendapatkan artikel yang sesuai dengan topik dan tujuan. Didapatkan 47 artikel di Google Scholar, Selanjutnya dilakukan pembacaan artikel secara intensif dan dibuatkan ringkasan dari setiap artikel. Pengetahuan ibu yang merupakan orang terdekat dengan anak dalam pemeliharaan kesehatan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan perilaku anak dalam menjaga dan mendidik anak. Sebaiknya ibu anak usia (3-6 tahun) memberikan gadget kepada anaknya dan memilih aplikasi sesuai dengan usianya, serta membatasi waktu penggunaan gadget agar anak tidak mengalami kecanduan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan dan terhindar dari keterlambatan perkembangan khususnya social dan emosional.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Orang tua merupakan unit sosial terkecil yang memiliki peranan penting dan menjadi dasar perkembangan anak, dimana orang tua menjadi faktor penentu bagi keberhasilan pembentukan sikap dan perilaku anak. Anak usia dini adalah anak usia 0 – 8 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat atau lebih dikenal dengan masa golden age atau generasi emas (Desmita dalam Nureda, 2016). Tugas orang tua melengkapi kebutuhan, memfasilitasi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Salah satu fasilitas yang diberikan orang tua pada zaman modern sekarang adalah *gadget* (Anisa, 2019).

Gadget merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari (Yumarni, 2018).

Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang selalu rumah berfikir dengan membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga, anak bisa menjadi penurut, tidak menangis lagi dan sebagai ajang untuk memamerkan anaknya bisa mengotak-atik *gadget*. Apalagi kepada anak usia 3-4 tahun, orang tua selalu memberi anak *smartphone* supaya anak tidak menangis dan mengganggu orang tua. Tetapi orang tua tidak memikirkan dampak *smartphone* kepada anak (Puji, 2017).

Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Tentu *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web (Munir, 2017).

Pengguna *gadget* di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi *gadget*

di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Pratama, 2018). Lembaga riset digital marketing emarketer memprediksi pada tahun 2018 terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (eMarketer, 2014). Dengan jumlah sebesar itu, tentunya Indonesia menjadi negara pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika Serikat.

Namun penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya, menghambat kecerdasan, perubahan perilaku seperti: emosional, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, adikasi (Chusna, 2019).

Berdasarkan hasil observasi penulis di Desa Margosari, ditemukan banyaknya anak usia dini (Usia 3-6 tahun) sebanyak 5 orang yang menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua. Berdasarkan analisis jawaban terkait persepsi orangtua tentang penggunaan *smartphone/gadget* 4 orang tua yang menjawab tidak tahu akan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini, banyak juga orang tua yg menganggap perbahan sikap, perilaku dan emosi pada anak dalam menggunakan *gadget* itu hal yang wajar karena proses tumbuh kembang, tanpa disadari orang tua memberikan pendidikan yang salah pada anak diusia dini.

Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orang tua tentang perawatan anak usia dini serta kurangnya pengetahuan orang tua dari dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan dilihat dari kebiasaan orang tua memberikan *gadget* untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga hal ini yang dapat mempengaruhi peran orangtua dalam membimbing anak. Namun ternyata bahwa kemampuan seseorang tidak harus didasari oleh pengetahuan atau sikap saja. Meskipun dikatakan juga bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada yang tidak didasari oleh pengetahuan. Hal ini juga terkait dengan budaya yang tidak menjadikan

tindakan stimulasi anak menjadi sebuah keharusan bagi ibu atau keluarga dalam melaksanakan pengasuhan anak.

Literatur ini merupakan literatur intervensi, tindakan yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diharapkan. salah satu intervensi yang digunakan yaitu pendekatan modelling keperawatan anak terhadap peran orang tua dalam menstimulasi anak usia dini dengan masalah perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget melalui pendidikan kesehatan dengan pendekatan modelling, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi ibu dalam merawat anak terutama dalam menstimulasi perkembangan anak.

Seorang ibu yang memiliki anak wajib memiliki pengetahuan, keterampilan yang benar serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi hal tersebut merupakan upaya penting dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak (Hall dan Lindzey, 1985). Modelling merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial yang fokus akhirnya adalah mewujudkan kemampuan diri seseorang melalui upaya peningkatan atensi, retensi, reproduksi dan motivasi selama proses belajar berlangsung (Hall dan Lindzey, 1985).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk membuat karya tulis ilmiah tentang "Pendekatan Modelling Keperawatan Anak Terhadap Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Anak Usia Dini Dengan Masalah Perubahan Perilaku Dengan Kebiasaan Menggunakan Gadget Di Desa Margosari".

METODE

Srategi Pencarian Literatur

Literatur view yang merupakan rangkuman menyeluruh beberapa studi penelitian yang ditentukan berdasarkan tema tertentu. Pencarian literature dilakukan pada bulan juni-juli 2020. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu.

Hasil Pencarian Dan Seleksi Studi

Penelusuran dilakukan menggunakan Google Search dengan kata kunci tiap variabel yang telah di pilih. Artikel yang ditemukan dibaca dengan cermat untuk melihat apakah artikel memenuhi kriteria inklusi penulis untuk dijadikan sebagai literatur dalam penulisan literature review. Peneliti mendapatkan 47 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Peneliti kemudian melakukan skringing berdasarkan judul yang disesuaikan dengan tema systematic review, sebanyak 17 artikel dieklusi karena tidak sesuai dan tersisa 20 artikel. Kemudian penyeleksian berdasarkan abstrak studi telah tereksklusi sebanyak 8 dan tersisa 12 artikel. Assessment kelayakan terhadap 12 artikel berdasarkan naskah secara keseluruhan dan kesesuaian dengan kriteria kelayakan didapatkan sebanyak 10 artikel yang bisa dipergunakan dalam systematic review.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modelling keperawatan Anak

Modelling merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial yang fokus akhirnya adalah mewujudkan kemampuan diri seseorang melalui upaya peningkatan atensi, retensi, reproduksi dan motivasi selama proses belajar berlangsung (Hall dan Lindzey, 1985). Melalui pendidikan kesehatan dengan pendekatan modelling inilah, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi ibu dalam

merawat anak terutama dalam menstimulasi perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan pengetahuan orang tua khususnya ibu, dalam meningkatkan daya hidup anak, kesehatan anak, gizi dan stimulasi kognitif, yang merupakan upaya penting dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak (Aryanti, 2011).

Berdasarkan kasus yang diambil peneliti di desa Margosari banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya pendidikan dini pada perkembangan anak usia dini. Selain itu banyak orang tua tidak menyadari bahwa pendidikan yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain gadget (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel (Novitasari dan Khotimah, 2016,). Secara tidak langsung memberi pengaruh terhadap perubahan perilaku dan tingkat kreativitas anak.

Berdasarkan hasil literature dari peneliti yang sudah dirangkum dalam tabel menunjukkan hasil dari penelitian Aryanti saleh (2011) bahwa Pendidikan kesehatan dengan pendekatan modelling yang dilakukan perawat efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan praktik, kepercayaan diri ibu dalam menstimulasi anak bayi.

Menurut analisis penulis pengetahuan orang tua yang merupakan orang terdekat dengan anak dalam pemeliharaan kesehatan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan perilaku anak dalam menjaga dan mendidik anak. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan orang tua yang selalu memberikan gadget pada anaknya, serta pengetahuan orang tua yang tidak mengetahui tentang dampak dari penggunaan gadget pada anak

Perubahan Perilaku Dengan Kebiasaan Menggunakan Gadget

Perubahan perilaku adalah seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudaian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang di yakini (Winda, 2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu "Perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif yang meliputi berbagai aspek; kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial".

Gadget telah mengubah pola pengasuhan anak dan mengubah perilaku anak. Anak yang terlalu asyik bermain dengan gadget menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan mereka kurang berinteraksi dengan keluarganya di rumah ataupun dengan masyarakat sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Gadget merupakan alat yang penggunaannya harus dibatasi. Sebab, alat tersebut bisa bersifat adiktif yang akan mempengaruhi sistem tubuh, psikolog anak (Diah, 2018). Temuan dari kasus penulis penggunaan gadget secara terus-menerus akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya, menghambat kecerdasan, perubahan perilaku seperti: emosional, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, pribadi yang tertutup,

kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif dan adikasi.

Berdasarkan kasus yang diambil peneliti di desa Margosari banyak orang tua yang tidak mengetahui dampak dari anak menggunakan gadget. Selain itu banyak orang tua tidak menyadari bahwa kebiasaan orang tua yang selalu memberikan gadget kepada anak kurang lebih 3-4 jam setiap harinya secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap kognitif anak yang memberikan dampak terhadap perubahan perilaku seperti (mudah emosi, menangis dan tingkat kreativitas anak).

Berdasarkan hasil literature dari peneliti yang sudah dirangkum dalam tabel menunjukkan hasil dari penelitian Ramdhan (2018) bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak, gadget sangat mempengaruhi anak terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisocial.

Menurut analisis penulis telah terjadi dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini (3-6 tahun) didesa Margosari karena sebagian besar anak usia dini (3-6 tahun) di desa Margosari telah menunjukkan efek negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Peran orang tua terhadap masalah perilaku

Soegeng (2000 dalam Rudhoh 2017) mengatakan orang tua perlu disadari bahwa pendidikan anak usia dini sangat menentukan keberhasilan pendidikan pada jenjang sekolah selanjutnya, untuk itu pelaksanaan pendidikan pada usia dini perlu diperhatikan dengan sebaikbaiknya. Peran orang tua orangtua merupakan lingkungan pertama bagi anak, di lingkungan keluarga pertama-tama anak mendapatkan pengaruh sadar. Karena itu orangtua merupakan lembaga pendidikan tertua, yang bersifat informal dan kodrati.

Hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget ini memperoleh hasil yang sama dengan penelitian Markustianto (2017) Apabila peran keluarga baik maka besar perilaku anak dalam menggunakan gadget juga baik, hal itu dikarenakan orang tua banyak memberikan pengarahan bagaimana menggunakan gadget yang tepat dan baik. Namun sebaliknya bila peran keluarga kurang baik maka perilaku anakpun akan kurang baik karena kurangnya penjelasan tentang bagaimana menggunakan teknologi dalam hal ini gadget untuk hal-hal yang baik.

Berdasarkan kasus yang diambil peneliti di desa Margosari terdapat berbagai gaya pengasuhan yang diberikan oleh orangtua terhadap anak, khususnya dalam memberikan pendampingan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dimana orangtua memberikan kebebasan waktu penggunaan gadget pada anak, hal tersebut menyebabkan anak menjadi sangat ketergantungan pada gadget dan sering meminta untuk bermain game atau youtube, sehingga anak menjadi pribadi yang kurang mampu bersosialisasi di lingkungan sekitarnya, serta kurang tanggap terhadap himbauan orangtua atau pun keluarga yang tidak memahami tentang pentingnya pendidikan dini pada perkembangan anak usia dini. Banyak orang tua yang menganggap perubahan perilaku pada anak itu hal yang biasa. Selain itu banyak orang tua tidak menyadari bahwa pendidikan yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak

selanjutnya. Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain gadget (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel (Novitasari dan Khotimah, 2016). Secara tidak langsung peran yang diberikan orang tua dalam membimbing, mendidik dan mengawasi anak kurang baik.

Berdasarkan hasil literature dari peneliti yang sudah dirangkum dalam tabel menunjukkan hasil dari penelitian Jordan (2018) bahwa ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget.

Menurut analisis peneliti orang tua memiliki tanggung jawab terhadap kesehatan anggota keluarga terutama perilaku anak. Orang tua harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang dampak penggunaan gadget. Pengetahuan mengenai kesehatan akan berpengaruh terhadap perilaku sebagai hasil jangka panjang dari pendidikan kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

Orang tua yang memberikan pemeliharaan kesehatan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan perilaku anak dalam menjaga dan mendidik anak. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan orang tua yang selalu memberikan gadget pada anaknya, serta pengetahuan orang tua yang tidak mengetahui tentang dampak dari penggunaan gadget pada anak.

Dari 10 jurnal yang sudah dilakukan dalam penelitian yaitu terkait perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh peran orang tua dalam menstimulasi perubahan perilaku pada anak dengan kebiasaan menggunakan gadget di desa Margosari.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa peran orang tua dalam menstimulasi anak melalui pendidikan kesehatan didesa Margosari Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu dapat dikatakan bahwa peran orang tua telah memberikan pola asuh yang tidak baik dan tidak mendampingi anaknya ketika bermain smartphone, hanya saja kurang memberikan pengetahuan tentang cara menggunakan smartphone itu sendiri, setelah dilakukan pendidikan kesehatan orang tua telah berperan dalam pengasuhannya untuk mengurangi penggunaan smartphone di usia 3-6 tahun ini, dengan memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menggunakan smartphone, memberikan arahan untuk memanfaatkan gadget sebagai media belajar di rumah, dan memberikan penjelasan tentang dampak positif dan negatif dalam penggunaan smartphone orang tua dapat memberikan peran yang baik terutama dalam memberikan gadget kepada anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini peran orang tua berpengaruh terhadap perubahan perilaku anak usia dini (3-6 tahun) dengan kebiasaan menggunakan gadget di desa Margosari didapatkan dari kasus yang diambil peneliti di desa Margosari terdapat berbagai gaya pengasuhan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak, khususnya dalam memberikan pendampingan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dimana orang tua memberikan kebebasan waktu penggunaan gadget pada anak banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya pendidikan dini pada anak usia dini. Selain itu banyak orang tua tidak menyadari bahwa pendidikan yang diterapkan kepada anak setiap harinya serta kebiasaan orang tua yang selalu memberikan gadget kepada anak kurang lebih 3-4 jam setiap harinya akibatnya akan berpengaruh terhadap

perubahan perilaku seperti mengalami penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, kehilangan minat dalam kegiatan lain dan anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget. Secara tidak langsung peran yang diberikan orang tua dalam membimbing, mendidik dan mengawasi anak kurang baik.

Setelah dilakukan pendekatan modelling rata-rata orang tua mengerti apa yang sudah disampaikan tentang cara menstimulasi perkembangan anak yang baik dan benar serta mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mencegah dampak dari anak usia dini (3-6 tahun) dalam menggunakan gadget dengan perubahan perilaku, memberikan pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget harus selalu dilakukan serta bagaimana meminimalisir penggunaan gadget pada anak dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Bagi orang tua klien sebaiknya ibu anak usia (3-6 tahun) tidak memberikan gadget pada anak usia dini. Ibu anak usia (3-6 tahun) harus selalu mengajarkan dan mengingatkan anaknya untuk tidak terlalu lama menggunakan gadget. Sebaiknya ibu anak usia (3-6 tahun)

memberikan gadget kepada anaknya dan memilih aplikasi sesuai dengan usianya, serta membatasi waktu penggunaan gadget agar anak tidak mengalami kecanduan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan dan terhindar dari keterlambatan perkembangan khususnya sosial dan emosional. Pada orang tua anak usia dini perlu dilakukan penyuluhan agar menambah pengetahuan dan kesadarannya mengenai akibat dari perubahan perilaku pada anak usia dini dengan kebiasaan menggunakan gadget. Orang tua harus mengawasi anak dalam menggunakan gadget dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak.

Studi Literatur ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumber informasi dibidang kesehatan dalam melakukan asuhan keperawatan khususnya pada masalah perubahan perilaku pada anak.

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk kesempurnaan literature ini lebih lanjut, melakukan asuhan keperawatan baik pengkajian, perumusan dagnosa, penyusunan rencana keperawatan, pemberian tindakan keperawatan dan evaluasi dilakukan dengan tepat dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, M. Serly, Zuminiati, (2019). *Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang*
- Ariyanti, S. (2011). *Pendekatan Modelling Keperawatan Anak Terhadap Pengetahuan, Kemampuan Praktik Dan Percaya Diri Ibu Dalam Menstimulasi Tumbuh Kembang Bayi 0-6 Bulan*. Universitas Hasanuddin,
- Desmita, (2014). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- eMarketer. (2014). *2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones)*. <https://www.emarketer.com/Article/2Billion-Consumers-WorldwideSmartphones-by-2016/1011694>
- Friedman, S. (2003). *Peranan Ayah Dalam Pendidikan Anak*. Salatiga: Satya Wiydya
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta : EGC.
- Jordan, dkk., (2018). *Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara*. Universitas Sam Ratulangi
- Munir, S. (2017). *The Impact of using Gadgets on Children*. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1-3. <https://doi.org/10.4172/21671044.1000296>
- Notoatmodjo, S., (2012). *Promosi kesehatan masyarakat dan ilmu perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Nureda, (2016). *Peran orang tua dalam penanggulangan dampak negative handphone pada anak*. Universitas islam negeri sunan kalijaga Yogyakarta
- Pratama, A. R. (2018). Investigating Daily Mobile Device Use among University Students in Indonesia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 325(1). <https://doi.org/10.1088/1757899X/325/1/012004>
- Chusna, P.A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, No. 2, Hal. 315-330. Tersedia Pada: <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586>.
- Rahmah, A. (2015). *Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen*. In *Procedia Computer Science* (Vol. 72, hal. 94-101). Elsevier Masson SAS. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Setiyaningsih., Amila, W.A., Firiana, N. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. STIKes Muhammadiyah Klaten. GASTER Vol. XVI No. 2 Agustus 2018
- Sukirno, R. (2019). Kesabaran Ibu Merawat Bayi Berat Lahir Rendah (BBLR). *Journal of Psychological Perspective*, 1(2), 1-14. Retrieved from <https://ukinstitute.org/journals/jopp/article/view/jopp1i101>
- Triaristina, A., & Mukhlis, H. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Media Dongeng Berbasis Visual Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal of Psychological Perspective*, 1(2), 35-40. Retrieved from <https://ukinstitute.org/journals/jopp/article/view/jopp1i105>
- Yumarni, V. (2018). *Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE*. In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, hal. 293-300)
- Zulfritra, (2017). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Jakarta

