

**GAMBARAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN
PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA 6-12 TAHUN
DI DUSUN CIRAWA RT 005 RW 003 DESA CIKIJING
KABUPATEN MAJALENGKA**

KARYA TULIS ILMIAH



Disusun oleh :

ICA BUDIYANI SRI WAHYUNI

10119083

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA
JULI 2022**

**PROGRAM STUDI D III KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA**

Karya Tulis Ilmiah, Juli 2022

Ica Budiyani Sri Wahyuni

Gambaran Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan Psikososial Anak Usia 6-12 Tahun Di Dusun Cirawa RT 005 RW 003 Desa Cikijing Kabupaten Majalengka

Xiii + 71 halaman + 4tabel + 1 bagan+ 12 lampiran

ABSTRAK

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam lima tahun terakhir di Indonesia menunjukkan perkembangan yang sangat pesat baik dikalangan orang tua maupun anak-anak. *Gadget* bisa membuat anak menjadi autis dan sibuk sendiri (gangguan psikososial), serta anak menjadi malas untuk belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan dengan lingkungannya. Tujuan Penelitian yaitu mengetahui Gambaran Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan Psikososial Anak Usia 6-12 tahun Di Dusun Cirawa RT 005 RW 003 Desa Cikijing Kabupaten Majalengka. Metode Penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi 48. Sampel 33. Tehnik pengambilan sampel dilakukan dengan tehnik *Purposive Sampling*. Alat pengukuran data yaitu lembar kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat. Hasil Penelitian yaitu menunjukkan bahwa anak-anak mayoritas menggunakan *gadget smarthophone/ Hp* (97,0%). Aplikasi yang digunakan mayoritas *games online* (42,4%). Durasi penggunaan *gadget* mayoritas >4jam (48,5%). Perkembangan psikososial anak mayoritas cukup (72,7%). Simpulannya yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan serta aplikasi – aplikasi yang sering dimainkan anak seperti game online harus dibatasi dalam pemakaiannya, agar tidak mengalami kecanduan dan perkembangan psikososial anak tidak terganggu.

Kata Kunci: *Gadget*, Perkembangan, Psikososial

Daftar Pustaka: 18 buah (2013-2021)

**D III NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
BAKTI TUNAS HUSADA UNIVERSITY**

Scientific Papers, July 2022

Ica Budiyani Sri Wahyuni

Overview of Gadget Use and Psychosocial Development of Children Aged 6-12 Years in Cirawa Hamlet RT 005 RW 003 Cikijing Village, Majalengka Regency

Xiii + 71 pages + 4tables + 1 chart + 12 attachments

ABSTRACT

The use of Information and Communication Technology (ICT) in the last five years in Indonesia has shown a very rapid development among both parents and children. Gadgets can make children become autistic and busy on their own (psychosocial disorders), as well as children become lazy to study, socialize with peers and even with their environment. The purpose of the study was to identify the Description of Gadget use and psychosocial development of children aged 6-12 years in Cirawa Hamlet RT 005 RW 003 Cikijing Village, Majalengka Regency. The research method used is a type of quantitative descriptive research. Sample size was 33 respondents. Sampling techniques was Purposive Sampling techniques. The data measurement tool was a questionnaire sheet. The data analysis used univariate analysis. The results of the study showed that the majority of children used smarthophone / cellphone gadgets (97.0%). The applications used are the majority of online games (42.4%). The duration of use of the gadget mayotitas >4 hours (48.5%). The psychosocial development of the majority of children is sufficient (72.7%). The conclusion is that excessive use of gadgets and applications that are often played by children such as online games must be limited in their use, so as not to experience addiction and children's psychosocial development is not disturbed.

Keywords: *Gadgets, Developmental, Psychosocial*

Bibliography: *18 pieces (2013-2021)*