

SKRIPSI

GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK PRADA AULIA MEDAN DELI TAHUN 2025



Oleh :

SURBINA BR SITEPU

022022021

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 KEBIDANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH
MEDAN
2025**



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

SKRIPSI

GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH USIA 3-6 TAHUN DI TK PRADA AULIA MEDAN DELI TAHUN 2025



Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Kebidanan
Dalam Program Studi D3 Kebidanan Pada
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Oleh :

SURBINA BR SITEPU

022022021

**PROGRAM STUDI D3 KEBIDANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH
MEDAN
2025**



**Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : SURBINA BR SITEPU

NIM : 022022021

Program Studi : Diploma 3 Kebidanan

Judul Skripsi : Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan
Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada
Aulia Medan Deli Tahun 2025

Dengan ini menyatakan bahwa penulis skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulis skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Penulis,

(Surbina Br Sitepu)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan



PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 KEBIDANAN SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Tanda Persetujuan

Nama : Surbina Br Sitepu

Nim : 022022021

Judul : Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada
Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun
2025

Menyetujui Untuk Diujikan Pada Ujian Sidang Ahli Madya Kebidanan
Medan, 2 Juli 2025

Pembimbing

Mengetahui

Kaprodi Program Studi D3 Kebidanan

(Bd. Marlina Sinabariba, SST., M.Kes)



(Bd. Desriati Sinaga, SST., M.Keb)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Telah Diuji
Pada tanggal, 2 Juli 2025
PANITIA PENGUJI

Ketua : Bd. Merlina Sinabariha, SST., M.Kes

Anggota : 1. Bd. Anita Veronika, S. SST., M. K.M

2. Bd. R. Oktaviance. S, SST., MKes



Mengetahui
Ketua Program Studi D3 Kebidanan
(Bd. Desriati Sinaga, SST., M. Keb)

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

v



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 KEBIDANAN SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Tanda Pengesahan

Nama : Surbina Br Sitepu
Nim : 022022021
Judul : Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget
Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan
Deli Tahun 2025

Telah Disetujui, Diperiksa Dan Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Kebidanan
Medan, 2 Juli 2025 dan Dinyatakan LULUS

TIM PENGUJI:

Penguji I : Bd. Anita Veronika, S. SiT., M.K.M

Penguji II : Bd. R. Oktaviance, S, SST., M.Kes

Penguji III : Bd. Merlina Sinabariba, SST.,M.Kes

TANDA TANGAN

Rd. Anita

M. R. Oktaviance

Mengetahui
Ketua Program Studi Diploma 3
Kebidanan

PHUGI DA KEBIDANAN
(Bd. Desrini Sinaga, SST.,M. Keb)

Mengesahkan
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan

(Mestiana Br Kato, M. Kep.,DNSe)

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

vi



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Surbina Br Sitepu
Nim : 022022021
Program Studi : Diploma 3 Kebidanan
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan Hak Bebas Royalti No-eksklusif (*Non-exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Gambaran Pengentahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025**. Beserta yang ada (jika diperlukan).

Dengan hak bebas royalti *non-eksklusif* ini Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan, 2 Juli 2025

Yang menyatakan


(Surbina Br Sitepu)

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
vii



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

ABSTRAK

Surbina Br Sitepu

022022021

Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak
Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

Prodi D3 Kebidanan 2025

(xvii + 49 + Lampiran)

Latar Belakang : Perkembangan teknologi digital menyebabkan gadget menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pola pengasuhan anak usia dini. Anak usia 3–6 tahun berada pada masa pertumbuhan yang sangat penting, di mana paparan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan fisik, sosial, dan psikologis anak. Pengetahuan ibu sebagai pengasuh utama memiliki peran penting dalam menentukan pola penggunaan gadget yang tepat. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat pengetahuan ibu mengenai dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah usia 3–6 tahun di TK Prada Aulia Medan Deli tahun 2025, karakteristik umur, tingkat pendidikan, dan status pekerjaan. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei melalui kuesioner. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara accidental sampling dengan jumlah responden sebanyak 35 orang ibu. Analisis data dilakukan dengan menghitung frekuensi dan persentase. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan mayoritas ibu berada pada rentang usia 26–35 tahun (71,4%), berpendidikan SMA (65,8%), dan sebagian besar tidak bekerja (51,4%). Tingkat pengetahuan ibu tentang dampak penggunaan gadget terbagi menjadi kategori cukup (40%), baik (37,1%), dan kurang (22,9%). **Kesimpulan:** Sebagian besar ibu memiliki tingkat pengetahuan yang cukup mengenai dampak penggunaan gadget pada anak. Faktor usia, pendidikan, dan pekerjaan berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi yang berkelanjutan untuk meningkatkan kesadaran ibu dalam mengatur penggunaan gadget secara bijak demi mendukung tumbuh kembang optimal anak prasekolah.

Kata Kunci: Pengetahuan, Ibu, Dampak, Gadget, Prasekolah

Daftar Pustaka Indonesia (2016-2024)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

ABSTRACT

Surbina Br Sitepu
02202021

Overview of Mothers' Knowledge of the Impact of Gadget Use on Preschool Children Aged 3-6 Years at Prada Aulia Kindergarten, Medan Deli, in 2025

Midwifery Diploma Program 2025

(xvii + 50 + Attachment)

Background: The development of digital technology has made gadgets a part of everyday life, including in early childhood care patterns. Children aged 3-6 years are in a crucial period of development, where uncontrolled exposure to gadgets can negatively impact their physical, social, and psychological development. The knowledge of mothers, as primary caregivers, plays a crucial role in determining appropriate gadget use patterns. Objective: This study aims to describe the level of mothers' knowledge regarding the impact of gadget use on preschool children aged 3-6 years at Prada Aulia Kindergarten, Medan Deli, in 2025, including their age, education level, and employment status. Method : This study used a descriptive quantitative method with a survey approach using a questionnaire. The sampling technique was accidental sampling, with 35 mothers as respondents. Data analysis was performed by calculating frequencies and percentages. Results: The study showed that the majority of mothers were aged 26–35 (71.4%), had a high school education (65.8%), and were largely unemployed (51.4%). Mothers' knowledge of the impact of gadget use was categorized as adequate (40%), good (37.1%), and poor (22.9%). Conclusion : Most mothers had sufficient knowledge of the impact of gadget use on children. Age, education, and occupation influenced this level of knowledge. Therefore, ongoing education is needed to increase mothers' awareness of the importance of wisely managing gadget use to support the optimal growth and development of preschool children.

Keywords: Knowledge, Mother, Impact, Gadget, Preschool

Indonesian bibliography (2016-2024)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menuliskan Skripsi yang berjudul **“Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025”**. Skripsi ini dibuat sebagai persyaratan Laporan Tugas Akhir dalam penyelesaian pendidikan Di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan Program Studi Diploma 3 Kebidanan.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan baik isi maupun susunan bahasa dan masih jauh dari kata sempurna. Dengan hati terbuka dan lapang dada penulis mohon kiranya pada semua pihak agar dapat memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan laporan tugas akhir ini.

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan yang sangat berarti dari berbagai pihak, baik dalam bentuk moril, material, maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Mestiana Br. Karo, M.Kep., DNSc sebagai Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan Program Studi D3 Kebidanan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.
2. Ibu kepala sekolah TK Prada Aulia dan kepada ibu yayasan saya ucapkan terimakasih sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di TK Prada Aulia, terimakasih saya ucapkan sudah membantu saya untuk



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

melakukan penelitian dan terimakasih kepada ibu motivasi, nasehat yang sudah diberikan kepada saya.

3. Bd. Desriati Sinaga, SST., M.Keb sebagai Ketua Program Studi Diploma 3 Kebidanan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di STIKes Santa Elisabeth Medan.
4. Bd. Aprilita Sitepu, SST., M.K.M selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu sedia membimbing saya dalam proses belajar di perkuliahan dan dalam proses penelitian ini.
5. Bd. Merlina Sinabariba, SST., M. Kes selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bd. Anita Veronika, S. SiT., M.K.M selaku dosen penguji 1 proposal yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan masukan, kritik, dan saran terhadap proposal ini.
7. Bd. R. Oktaviance S, SST., M. Kes selaku dosen penguji 2 proposal yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan masukan, kritik, dan saran terhadap proposal ini.
8. Suster dan Ibu Asrama yang sudah menjaga dan membantu penulis selama 3 tahun diasrama Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

9. Kedua orangtua saya yang tersayang J. Sitepu dan R. Tarigan yang selalu memberikan motivasi, semangat, dukungan, materi dan doa serta nasehat kepada saya. Saya ucapkan terimakasih yang tak terhingga sudah membesarkan dan membimbing saya hingga dapat menjalani pendidikan dan laporan tugas akhir dan terimakasih kepada saudara laki-laki saya yang telah menasehati saya dengan kata-kata tidak mudah tinggal sendiri di kota orang dan ini yang selalu membunt saya kuat serta membuat saya mandiri, membantu saya dalam memberikan motivasi, semangat serta materi. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik bagi saya, nasehat, motivasi yang membuat saya kuat sampai pada hari ini meski terkadang saya mudah nangis, yang selalu menguatkan saya setiap saya mengeluh. Bertkat kedua orangtua dan saudara laki-laki saya berada di tempat ini dan di tahap ini
10. Suster dan Ibu Asrama yang sudah menjaga dan membantu penulis selama 3 tahun diasrama Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.
11. Rekan-rekan Mahasiswa D3 Kebidanan Angkatan 22 yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Medan, 2 Juli 2025

Penulis

(Surbina Br Sitepu)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENETAPAN PANITIA PENGUJI	v
PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xxvi
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Peneliti	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	 6
2.1 Pengetahuan	6
2.1.1 Definisi Pengetahuan	6
2.1.2 Tingkat Pengetahuan.....	6



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

2.1.3 Faktor yang mempengaruhi pengetahuan	8
2.3 Anak Prasekolah	9
2.3.1 Pengertian Anak Prasekolah	9
2.3.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah	10
2.3.3 Konsep Perkembangan	11
2.4 Konsep Ibu	11
2.4.1 Pengertian Ibu	11
2.4.2 Peran Ibu	11
2.5 Gadget	12
2.5.1 Pengertian Gadget	12
2.5.2 Fungsi Gadget	13
2.5.3 Jenis-jenis Gadget	15
2.5.4 Manfaat Gadget	16
2.5.5 Dampak Penggunaan Gadget	16
2.5.6 Lama Penggunaan Gadget yang Ideal	18
2.5.7 Kecanduan Gadget	18
2.5.8 Peran Orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget	20
BAB 3 KERANGKA KONSEP	21
3.1 Kerangka Konsep	21
BAB 4 METODE PENELITIAN	22
4.1 Rancangan Penelitian	22
4.2 Populasi dan Sampel	22
4.2.1 Populasi	22
4.2.2 Sampel	22
4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	23
4.4 Instrumen Penelitian	25
4.5. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
4.5.1 Lokasi Penelitian	26
4.5.2 Waktu Penelitian	26
4.6 Prosedur Pengambilan dan pengumpulan Data	26
4.6.1 Pengambilan Data	26
4.6.2 Teknik Pengumpulan Data	26
4.6.3 Uji Validitas dan Reabilitas	26
4.7 Kerangka Operasional	28
4.8 Analisis Data	29
4.9 Etika Penelitian	29
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
5.1 Gambaran Lokasi Penelitian	31
5.2 Hasil Penelitian	31
5.2.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Ibu Tentang Dampak	



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Penggunaan Gadget Pada Anakprasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	31
5.2.2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anakprasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli.....	32
5.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	33
5.3.1 Karakteristik Berdasarkan Umur, Pendidikan, Dan Pekerjaan Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	33
5.3.2 Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada AuliaMedan Deli Tahun 2025	36
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
6.1 Kesimpulan	45
6.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	50



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Definisi Operasional Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3–6 Tahun di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	24
Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Karakteristik Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3–6 Tahun di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	31
Tabel 5.2	Distribusi Frekuensi Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3–6 Tahun di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	32



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Konsep Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	21
Bagan 4.2 Kerangka Operasional Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak prasekolah yaitu anak berada dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun, sebuah periode yang sangat penting sebagai dasar bagi perkembangan anak di masa depan. Pada fase ini anak membutuhkan pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, serta kreativitas yang bersifat positif dan membangun, mencakup berbagai aspek penting pendidikan dapat membantu, membentuk perilaku anak menjadi lebih baik. Di usia ini anak prasekolah memiliki potensial intelektual yang tinggi, disertai rasa ingin tau yang lebih besar memiliki rasa ingin tau yang luar biasa serta kemampuan menyerap pengetahuan yang tinggi (Dr. Muhammad Yusuf, 2024).

Orangtua kebanyakan mengenalkan anak pada gadget, bahkan untuk anak yang belum memiliki kemampu berbicara dan membaca banyak anak diberikan tontonan yang dianggap menarik oleh orangtua. Hal ini biasanya dilakukan karena orangtua merasa konten tersebut sesuai untuk anak-anak atau sebagai cara untuk menenangkan anak saat mereka menangis, orang menenangkan anak dengan memberikan gadget dan karena terlalu sering diberikan anak lambat laun menjadi kecanduan untuk terus menggunakannya. Orangtua memberikan gadget kepada anak sebagai cara untuk menjaga agar anak tidak mengganggu aktivitas mereka atau mencegah anak bermain diluar rumah (Virdyra Tasril, 2023). Penggunaan gadget berlebihan dapat memberikan konsekuensi yang kurang menguntungkan pada tubuhnya. Kecanduan maka pada gadget bisa terjadi karena kurangnya pendamping dan control orangtua dalam penggunaan gadget, kesibukan orangtua

kurangnya pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget membuat anak secara tidak sadar mengalami kecanduan. Gadget kerap digunakan sebagai bentuk hiburan atau pengalihan perhatian bagi anak dalam situasi tertentu orangtua kesibukan dalam bekerja serta kurangnya pengawasan yang tepat saat anak menggunakan gadget.

Banyak orangtua memberikan keluasaan yang sebebasnya terhadap anak dengan melibatkan gadget sejak usia dini dilakukan dengan cara yang lebih aman agar memudahkan orangtua dalam mengawasi anak-anak saat bermain gadget, dibandingkan jika mereka bermain diluar rumah tanpa pengawasan. Namun, terdapat berbagai dampak negatif yang timbul, seperti gangguan pada kesehatan mata dan perubahan postur tubuh, mengganggu pendengaran.

Setianingsih dkk (2018), menemukan bahwa ketergantungan pada gadget dapat menghambat perkembangan otak anak. Orangtua sebagai pengasuh peran dalam membentuk karakter dan kepribadian anak menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam pendidikan anak. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, anak-anak usia dini sebaiknya tidak menggunakan gadget karena hal tersebut dapat menghambat perkembangan mereka secara alami.

Apabila gadget digunakan, akan mengeluarkan radiasi yang dipancarkan dari gadget itu sendiri, radiasi yang dikeluarkan gadget berbeda tergantung penggunaannya yang dapat merambat tanpa melalui medium perantara. Hasil penelitian Kurniawati (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perilaku anak, meningkatkan kecenderungan anak untuk menjadi mudah marah. Anak yang sering menggunakan

gadget akan cenderung kesal dan marah ketika aktivitas mereka dengan gadget terganggu. Selain dapat mengubah perilaku sosial, gadget juga dapat mempengaruhi status mental seperti menghindari bersosialisasi dalam lingkungan yang cenderung membentuk hubungan yang kurang positif dengan orangtua, mudah bosan dan tidak berkonsentrasi dalam beraktivitas.

Anak-anak sekarang yang lahir pada era digital tidak dapat dipungkiri bahwa sejak mereka lahir lebih dekat dan akrab dengan gadget. Di beberapa negara di dunia sudah membuat regulasi larangan menggunakan gadget pada anak, seperti perancis “mengharamkan” anak usia sekolah menggunakan gadget. Lebih unik di taiwan, ada aturan anak dibawah 2 tahun dilarang bersentuhan dengan gadget sedangkan untuk usia anak sekolah maksimal menggunakan gadget 30 menit setiap harinya. Jenis pola asuh sangat penting untuk membentuk perilaku serta perkembangan anak tentang penggunaan media elektronik. Selain itu, pemberian gadget oleh orangtua diharapkan dapat menjadi sarana untuk mendorong anak lebih termotivasi dalam meningkatkan semangat belajar sehingga proses pemahaman materi pembelajaran akan menjadi lebih mudah. Namun, pola asuh yang kurang tepat dalam memberikan akses gadget pada anak dikhawatirkan bisa memengaruhi perkembangan kemampuan bicara dan bahasa yang berisiko menyebabkan keterlambatan bicara (speech delay) (Wati, 2021). Orangtua seharusnya terlibat secara aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak saat menggunakan gadget baik dalam hal durasi penggunaan, frekuensi, maupun pemilihan permainan edukatif yang sesuai. Penelitian ini dilakukan di tk

prada aulia medan deli Tk A usia berjumlah 10 murid, dan Tk B berjumlah 86 murid

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini “Bagaimana Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3 - 6 Tahun Di Tk Prada Aulia Tahun 2025?”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran pengetahuan ibu tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di Tk Prada Aulia medan deli tahun 2025
- b. Untuk mengetahui karakteristik ibu menurut tingkat umur, pendidikan, pekerjaan

1.4 Manfaat Peneliti

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian secara teoritis dalam memberikan jawaban terhadap berbagai permasalahan yang muncul selama penelitian. Selain itu, asli penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi

dalam merancang studi lanjutan serta dalam melakukan pendekatan terhadap orangtua yang memiliki anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan DIII kebidanan serta memperluas pengetahuan dan pengalaman dalam proses penulisan pengetahuan orangtua dalam pemberian gadget terhadap gadget.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan dalam memperkaya ilmu serta menambah pemahaman dan perluasan perspektif, terutama dalam pada program studi kebidanan terkait dengan gambaran pengetahuan ibu dalam pemberian gadget terhadap anak.

c. Bagi Responden (orangtua)

Sebagai bahan informasi agar menambah wawasan pengetahuan ibu dalam dampak penggunaan gadget di Tk Prada Aulia

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan

2.1.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah pemahaman atau informasi tentang subjek yang anda dapatkan melalui pengalaman maupun studi yang diketahui baik oleh satu orang atau oleh orang-orang pada umumnya. (I Ketut Swarjana, 2022).

2.1.2 Tingkat Pengetahuan

Bloom membagi menjadi 6 tingkatan yang mencakup pengetahuan, pemahaman, palkasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1. Pengetahuan

Tingkat pengetahuan atau knowledge merupakan tingkatan tujuan kognitif yang paling bawah. Tingkatan tujuan pengetahuan ini umumnya terkait dengan kemampuan seseorang untuk mengingat hal-hal yang pernah dipelajarinya yang dikenal dengan recall (I Ketut Swarjana, 2022).

2. Pemahaman

Pemahaman atau comprehension diartikan sebagai kemampuan untuk memahami secara lengkap serta familier dengan situasi, fakta, dan lain-lain.

Pemahaman yang baik memungkinkan bagi seseorang untuk mampu menjelaskan objek atau sesuatu dengan baik. Memahami mencakup beberapa hal, di antaranya menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, membandingkan, dan menjelaskan (I Ketut Swarjana, 2022).

3. Aplikasi

Aplikasi atau application dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipahami atau dipelajari dalam situasi nyata untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi biasanya terkait dengan dua hal penting, yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan (I Ketut Swarjana, 2022).

4. Analisis

Analisis atau analysis adalah bagian dari aktivitas kognitif yang termasuk dalam proses untuk membagi materi menjadi beberapa bagian dan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat terhubung satu sama lainnya. Beberapa kata penting yang digunakan dalam analisis, misalnya, membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan (I Ketut Swarjana, 2022).

5. Sintesis

Sintesis atau synthesis atau pepaduan adalah kemampuan untuk menghimpun agar mampu menghubungkan bagian-bagian menjadi bentuk yang baru atau menyusun beberapa komponen penting sehingga secara keseluruhan menjadi formulasi yang baru. Kemampuan analisis dan sintesis merupakan hal penting yang dapat menciptakan inovasi (I Ketut Swarjana, 2022).

6. Evaluasi

Tingkatan kognitif tertinggi menurut Bloom adalah evaluasi atau evaluation. Evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu (I Ketut Swarjana, 2022).

2.1.3 Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

1. Umur

Pendapat mengenai jalannya perkembangan selama hidup yang sering dijumpai, semakin banyak hal yang dikerjakan. tidak dapat mengerjakan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena mengalami kemunduran fisik maupun mental. Dapat difikirkan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia. Khususnya ada beberapa kemampuan yang lain, misalnya: pengetahuan kosa kata dan pengetahuan umum, kiranya hanya sedikit pengaruhnya. Beberapa teoritis berpendapat bahwa ternyata IQ seseorang akan menurun cukup sejalan dengan umur (I Ketut Swarjana, 2022).

Peneliti membagi kelompok umur menjadi kategori seperti: 18-25 tahun, 26-35 tahun, 36-45 tahun. (Sulianta, 2024)

2. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian baik didalam dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup (I Ketut Swarjana, 2022).

Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

Tingkat pendidikan dapat dikelompokkan dalam 5 kelompok yaitu :

1. SD
2. SMP
3. SMA

4. DIII

5. S1

3. Penyuluhan/Informasi

Pendidikan yang diperoleh dari berbagai sumber mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang mendapat banyak informasi cenderung memiliki pengetahuan yang luas (I Ketut Swarjana, 2022).

4. Pekerjaan

Pekerjaan adalah suatu yang dilakukan untuk mencari nafkah, adanya pekerjaan memerlukan waktu dan tenaga untuk menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan yang masing-masing dianggap penting dan memerlukan perhatian (I Ketut Swarjana, 2022).

Bekerja merupakan kegiatan yang menyita waktu. (Sholikah et al., 2024)

2.3 Anak Prasekolah

2.3.1 Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun dimana anak mengalami masa sangat penting sebagai pondasi atau dasar untuk perkembangan masa depannya (Dr. Muhammad Yusuf, 2024). Anak merupakan Individu yang unik dengan karakteristik yang berbeda dari orang dewasa. Anak mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai mulai bayi, anak sekolah, dan remaja sampai akhirnya anak menjadi seorang individu dewasa. Ditinjau dari aspek pertumbuhan dan perkembangan, daya tahan tubuh anak tidak sama dengan orang dewasa mengingat pada masa kanak-kanak lebih rentan terkena penyakit karena daya tahan tubuhnya yang belum optimal (Muhibullah et al., 2021).

2.3.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah

Ciri-ciri anak usia prasekolah menurut mencakup aspek fisik (motorik), sosial dan kognitif. Keberhasilan tugas perkembangan anak prasekolah sangat penting untuk memperhatikan tugas yang telah mereka kuasai selama masa toddler.

1. Aspek fisik (motorik)

Perkembangan motorik ini merupakan perkembangan sensorik dan motorik pada korteks yang memungkinkan koordinasi lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dilakukannya, seperti mengancingkan bajudan menggambar yang melibatkan koordinasi mata, tangan dan otot kecil. Motorik anak usia prasekolah mampu memanipulasi objek kecil, menggunakan balok berbagai ukuran dan bentuk. (Dr. Muhammad Yusuf, 2024)

2. Aspek sosial

Aspek sosial anak usia prasekolah mampu menjalani sosial dengan orang-orang yang ada diluar rumah, sehingga anak mempunyai minat lebih untuk bermain dengan teman sebaya, orang-orang dewasa yang ada disekitarnya dan saudara kandung didalam keluarganya (Dr. Muhammad Yusuf, 2024).

3. Aspek kognitif

Usia prasekolah mampu berbahasa, sebagian dari mereka sering berbicara, dalam kelompoknya. Anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata tersebut, terutama konsep kanan kiri, sebab akibat, dan waktu (Dr. Muhammad Yusuf, 2024).

2.3.3 Konsep Perkembangan

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi secara bertahap dari tingkat yang paling rendah ke tingkat paling tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat sebagai hasil dari proses kematangan (Dr. Muhammad Yusuf, 2024). Perkembangan yang dialami anak merupakan rangkaian perubahan yang teratur dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikut, misal dari duduk, beridir, berjalan kemudian berlari. (Dr. Muhammad Yusuf, 2024)

2.4 Konsep Ibu

2.4.1 Pengertian Ibu

Menurut Joan, menjelaskan pengertian ibu sebagai wanita yang telah menikah menjalankan tanggung jawab mengurus kebutuhan-kebutuhan dirumah. Ibu wanita yang banyak menghabiskan waktunya dirumah dan mempersembahkan waktunya terebut untuk mengasuh dan mengurus anak anaknya menurut pola yang diberikan masyarakat umum (Liberty et al., 2023). Ibu terdapat peran serta membantu meningkatkan pendapatan keluarga dalam perekonomian.

2.4.2 Peran Ibu

Ibu memiliki peran penting sebagai berikut:

1. Peranan sebagai istri mencangkup sikap hidup yang mantap, mampu mendampingi suami dalam semua situasi yang disertai rasa kasih sayang, kecintaan, loyalitas dan kesetiaan pada partner hidupnya.

2. Fungsi sebagai ibu dan pendidik mampu menciptakan psikis yang baik, terciptalah suasana yang rumah tangga yang baik, dan bisa memberikan rasa aman, menyenangkan serta penuh kasih sayang.
3. Peranan wanita sebagai pengatur rumah tangga dalam hal pembagian kerja, suami bertindak sebagai pencari nafkah dan istri berfungsi sebagai pengurus rumah tangga (Liberty et al., 2023).

2.5 Gadget

2.5.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. gadget memiliki fitur terbaru yaitu; games, internet, video. Pada kemunculanya Gadget ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). Pendapat lain juga menyebutkan bahwa Gagdet merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). Pada awalnya penggunaan gadget hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di zaman modern ini gadget banyak juga digunakan pada anak-anak. Pengertian gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Penggunaan lain mengatakan pengertian gadget adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi

khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contohnya dari gadget diantaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry serta notebook(perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Keberadaan gadget saat ini, sangat membantu pekerjaan manusia termasuk bagi anak-anak. Namun, dibalik kecanggihannya yang ditawarkan juga menyimpan candu yang akan bisa menyebabkan kerusakan secara permanen baik pola sikap dan perilaku pada anak. Sebelum kerusakan itu terjadi perlu upaya yang serius dan sungguh-sungguh untuk mencegah dan mengatasinya.

2.5.2 Fungsi Gadget

Berbasarkan jenis-jenis gadget, adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:

1. Media Komunikasi

Fungsi gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop dan lainnya.

(Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

2. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

3. Media Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya iPod untuk mendengar musik dan dapat membuka video. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

4. Gaya Hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Jadi, boleh dikatakan bahwa gadget akan memengaruhi gaya hidup setiap penggunaannya. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

5. Menambah Wawasan

Dari beberapa fungsi gadget yang disebutkan diatas maka hal tersebut akan membuat para pengguna gadget akan semakin bertambah wawasannya. Meskipun gadget dapat mendorong produktivitas para penggunanya, namun tentu saja ada dampak negatif yang bisa terjadi. Misalnya, penggunaan gadget oleh anak-anak untuk menonton atau bermain game tanpa kontrol dari orangtuanya sehingga mengakibatkan mereka kecanduan. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

2.5.3 Jenis-jenis Gadget

1. Handphone

Handphone merupakan jenis gadget yang paling jamak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan handphone mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

2. Laptop/komputer

Komputer dan laptop merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

3. Tablet dan iPad

Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone, tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

4. Kamera Digital

Kamera digital juga masih termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan dari kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

5. Headset/Headphone

Headset atau headphone merupakan gadget yang sering digunakan untuk mendengar musik lebih jelas. Dengan bantuan gadget ini pengguna dapat menikmati suara musik atau video dengan lebih jelas tanpa harus mengganggu orang lain (Pudyastuti & Kariyadi, 2023).

2.5.4 Manfaat Gadget

Manfaat penggunaan gadget lainnya yaitu:

1. Menunjang pengetahuan

Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan akan memudahkan pelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Gadget dapat memberikan informasi yang sangat luas dan tidak terbatas yang dapat mengkondusifkan proses pembelajaran secara meluas dan integrative. (Sari et al., n.d.)

2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Banyaknya games edukatif yang terdapat di gadget dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Sari et al., n.d.)

3. Inovator

Dapat digunakan untuk bersosialisasi, saling mengajar dan belajar antar teman di dunia maya, menambah wawasan dan mendapatkan teman baru (Sari et al., n.d.)

4. Kreatif

Dengan berbagai macam games yang ada di dalamnya dengan genres strategi untuk bekerja gadget dapat mengasah kemampuan anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas secara maksimal (Sari et al., n.d.)

2.5.5 Dampak Penggunaan Gadget

➤ Dampak Negatif

Menurut Sinta (2018) dinyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu:

1. Bahaya terkena sinar radiasi jika gadget digunakan dalam waktu yang lama mengakibatkan berkurangnya kemampuan indra penglihatan karena terkena cahaya radiasi.
2. Menjadikan sebuah kebiasaan dalam keseharian anak gadget sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya anak hingga selalu dibawa kemana pun berada
3. Terlambat dalam memahami materi pembelajaran, pada saat pembelajaran berlangsung tidak fokus pada materi yang disampaikan guru karena sering mencari materi dalam gadget.

Didukung pendapat Hidayat (2016)

Menyatakan dampak negatif dari penggunaan gadget, yaitu:

1. Menjadi kecanduan gadget saat bermain dengan waktu lama bisa mengakibatkan kecanduan gadget anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.
2. Lebih mementingkan gadget dari pada perintah orangtua. Pada saat orangtua menyuruh anak untuk membeli sesuatu tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain gadget.

Anak yang menghabiskan waktunya dengan main gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu dan anak menjadi introvert jarang berkomunikasi dengan lingkungan (Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, 2022).

Penggunaan gadget berlebihan dapat memberi dampak negatif bagi kesehatan anak utamanya kesehatan mata, karena cahaya berlebihan yang

masuk pada mata anak, dapat menyebabkan perkembangan motorik kasar yang melambat dikarenakan minimnya aktivitas fisik pada anak yang kecanduan gadget, kurang berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya juga mempengaruhi kognisi sosial anak, kurang mampu berkomunikasi dan mengembangkan hubungan dengan orang sekitar (Wijayanti, n.d.).

2.5.6 Lama Penggunaan Gadget yang Ideal

Menurut hasil yang dilakukan oleh Wulandari dan Santoso menyatakan bahwa lama waktu yang aman penggunaan gadget pada anak hanya kurang dari 30 menit, lewat dari 30 menit sudah berisiko menimbulkan dampak negatif (Sari et al., n.d.)

Adanya penggunaan gadget lebih dari waktu yang ditentukan akan membawa beberapa efek negatif yaitu seseorang akan menjadi malas untuk bergerak, seseorang akan cenderung untuk lebih senang dengan gadgetnya sendiri dan tidak mau bersosialisasi (Rowman). Durasi waktu 30 menit sampai 1 jam pada anak merupakan waktu yang ideal dalam penggunaan gadget (Sari et al., n.d.)

2.5.7 Kecanduan Gadget

Menurut (Sotjipto, 2016) kecanduan yaitu bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, dimana tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Kecanduan gadget merupakan bentuk dari kecanduan teknologi, secara spesifiknya kecanduan ini bukan kecanduan antara mesin dan manusia. Kecanduan gadget serupa dengan judi dan internet yang telah dimasukkan ke dalam diagnostic statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)

sebagai kelainan dari kecanduan Haug, dkk, dalam (Emilda, 2020). Kecanduan gadget merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya. (Sari et al., n.d.)

Anak yang terus menerus melihat layar gadget dapat menyebabkan masalah pada penglihatan, kebanyakan duduk ketika bermain gawai dapat juga menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kekurangan aktifitas fisik dapat meningkatkan resiko kelebihan berat badan atau obesitas. Dengan dampak negatif dari penggunaan gawai, Manumpil, dkk(2015, hlm.5) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan, mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, dan obesitas (Radliya et al., 2017).

Saat ini tidak hanya orangtua dan orang dewasa yang menggunakan gadget, namun anak sejak usia dini juga banyak yang memanfaatkannya. Orangtua mengatakan bahwa pemberian media kepada anaknya bertujuan agar dapat diam dan tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan orangtua ataupun orang dewasa yang sekitar (Brooks, 2011). Selain untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas saat ini didalam gadget terdapat juga macam-macam permainan baik online maupun *offline* juga konten-konten vidio yang berbasis anak telah tersedia secara online diaplikasi *youtube*. Hal ini menjadi pertimbangan orangtua telah merasa lebih baik memberikan akses pemanfaatannya.

Disisi lain orangtua tidak mempertimbangkan bahaya pemanfaatan media digital yang semakin menghantui anak sehari-hari.

2.5.8 Peran Orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget

Anak yang sudah mampu untuk memencet tombol atau menonton video di komputer, laptop, tablet, atau handphone bukan berarti anak itu siap untuk menggunakan media elektronik. Anak harus mendapatkan pengawasan ketika dirinya sedang menggunakan media elektronik. Para orangtua disarankan untuk selalu mengawasi dan terlibat saat anaknya menggunakan media elektronik (Omas Salaudin, 2021).

Tujuan adalah agar anak menerima paparan yang seimbang dengan orangtuanya dan juga dengan media elektronik. Terlalu banyak waktu anak dengan media elektronik tanpa pengawasan orangtua dapat membuat waktu anak dengan orangtua berkurang. Keterlibatan orangtua saat anak menggunakan media elektronik juga sebagai cara untuk membantu anak belajar. Orangtua dapat menanyakan hal-hal yang terdapat pada aplikasi konten permainan, menunjukkan cara masuk keluar aplikasi dan sebagainya. Dengan, begitu orangtua juga mengetahui sudah sejauh mana perkembangan si anak. Yang harus diingat oleh para orangtua adalah orangtua sebagai contoh bagi anak-anaknya, begitu juga dalam hal penggunaan gadget. Jika orangtua membatasi anak menggunakan gadget, sebaiknya juga begitu pada dirinya sendiri. Orangtua harus pintar membagi waktu bersama anak-anaknya dan ketika bersama anak sebisa mungkin sebaiknya orangtua tidak memegang gadget (Omas Salaudin, 2021).

BAB 3

KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep yaitu hasil pengembangan yang di rancang pada literatur. Kerangka konsep berfungsi sebagai gambaran visual hubungan antara variabel-variabel peneliti dalam menjelaskan konsep yang akan di teliti. Kerangka konsep peneliti juga dapat diartikan sebagai struktur yang menggambarkan keterkaitan konsep yang akan di analisis atau di observasi dalam suatu penelitian.

Dari rumusan masalahnya, peneliti ingin memperluas kerangka konsep yang “Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025”.

Bagan 3.1 Kerangka Konsep Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

<p style="text-align: center;">Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025</p> <p style="text-align: center;">Untuk mengetahui karakteristik ibu menurut tingkat umur, pendidikan, pekerjaan</p>
--

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah bagian yang paling penting dalam suatu penelitian. Penelitian ini memiliki sifat deskriptif yang didasarkan pada “Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025”.

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Ishaq (2017) mengatakan bahwa diadakan sampel adalah untuk mengetahui jumlah individu yang diambil dari populasi serta untuk membatasi cakupan hasil penelitian. Jika seluruh populasi menjadi objek penelitian, maka istilah yang lebih tepat digunakan adalah subjek penelitian.

Populasi penelitian ini terdiri dari ibu yang memiliki anak prasekolah usia 3-6 tahun TK Prada Aulia yang populasi berjumlah 96 murid.

4.2.2 Sampel

Pengumpulan sampel dilakukan secara accidental sampling keadaan yang ditemukan secara langsung di TK Prada Aulia dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah usia 3-6 tahun medan deli tahun 2025, sampel yang diambil 35 responden.

Pengumpulan sampel dilakukan secara accidental sampling yang dimana ditemukan keadaan secara langsung di TK Prada Aulia Medan Deli. Banyaknya anak usia 3-6 tahun kecanduaan main gadget yang bisa mengakibatkan dampak

kerusakan pada bagian mata sehingga kurangnya daya konsentrasi saat belajar bagi anak yang berusia 3-6 tahun.

1. Kriteria Inklusi

Ciri-ciri inklusi adalah mencakup, melibatkan atau mengikut sertakan semua orang atau kelompok, tanpa memandang perbedaan. Dalam penelitian ini ialah peneliti memilih responden ibu yang memiliki anak 3-6 tahun dan ibu yang datang ke Tk prada aulia, ibu yang datang bersama anaknya ke Tk parada aulia medan deli kusioner diberikan kepada ibu kecuali bapak atau saudara ibu yang datang ke TK prada aulia .

2. Kriteria Eksklusif

Ciri-ciri eksklusif adalah membatasi, memisahkan atau mengecualikan sebagian orang atau kelompok tertentu. Dalam penelitian ini ialah peneliti mengecualikan ibu yang memiliki anak di bawah umur 3 tahun dan umur di atas 6 tahun dikarenakan peneliti fokus pada ibu yang memiliki anak prasekolah usia 3-6 tahun dan apabila bapak atau saudara ibu tersebut yang datang maka tidak di berikan kusioner.

4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel adalah karakteristik dari hasil pengukuran yang diteliti dan nilainya bervariasi (Nur Anita et al., 2023).



TABEL 4.1 Definisi Operasional Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025.

Variabel	Definisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Pengetahuan	Pengetahuan orangtua mengenai dalam pemberian gadget pada anak	Menjawab pernyataan dengan pilihan jawaban baik, cukup, kurang	Kuesioner	Ordinal	Baik 80-100% Cukup 60-79% Kurang <60% (I Ketut Swarjana, 2022)
Umur	Umur adalah usia yang terhitung mulai dari lahir sehingga umur mempengaruhi pengetahuan orangtua dalam pemberian gadget pada anak	KTP dan KK	Kuisisioner	Ordinal	18-25 tahun 26-35 tahun 36-45 tahun (Sulianta, 2024)
Pendidikan	Pendidikan adalah untuk mengembangkan kepribadian baik didalam dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup	Ijazah	Kusioner	Ordinal	SD SMP SMA D3 S1 (A. Subagyo, n.d.)
Pekerjaan	Kegiatan yang dilakukan untuk mencari nafkah, adanya pekerjaan yang memerlukan waktu dan tenaga menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan	KTP dan KK	Kusioner	Nominal	1. Bekerja 2. Tidak bekerja (Sholikah et al., 2024)

4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu metode yang digunakan dalam penelitian untuk pembuktian hipotesis. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dengan jawaban benar dan salah. Pernyataan dibuat 30 dan yang valid 25 pernyataan, pernyataan yang positif 25, bila di jawab benar maka skor = 1, jika pernyataan negatif dijawab salah maka skor = 0.

Apabila responden dapat menjawab dengan benar maka skor = 1. Namun apabila responden menjawab salah maka skor = 0. Pengisian kuesioner ceklis (✓) pada jawaban yang dipilih dari lembar kuesioner yang disediakan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Bloom membagi tingkatan menjadi tiga, yaitu pengetahuan baik, pengetahuan cukup, dan pengetahuan kurang. (I Ketut Swarjana, 2022)

- a. Pengetahuan baik skor 80-100% (jika responden bisa menjawab 20-25 kuesioner maka yang didapat baik)
- b. Pengetahuan cukup skor 60-79% (jika responden bisa menjawab 15-19 kuesioner maka yang didapat cukup)
- c. Pengetahuan kurang <60% (jika responden bisa menjawab -14 kuesioner maka yang didapat kurang)

4.5. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.5.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Tk Prada Aulia Kecamatan Medan Deli Tahun 2025.

4.5.2 Waktu Penelitian

Penelitian dijadwalkan pelaksanaan yang akan dilakukan dari bulan April-Juni.

4.6 Prosedur Pengambilan dan pengumpulan Data

4.6.1 Pengambilan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan merupakan data primer. Data diperoleh melalui survey lapangan dengan menggunakan metode observasi.

4.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyon (2016:193) Merupakan suatu tindakan yang dianggap strategis dalam teknik pengumpulan data penelitian karena tujuan utama untuk mendapatkan (Fachri Firdaus et al., 2021)

Penelitian menggunakan kuesioner yang dirancang dengan pernyataan dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini.

4.6.3 Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2019) validitas yaitu alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur pertanyaan atau pernyataan dari kuesioner. Dalam

melakukan uji valid dapat digunakan rumus pearson product moment yaitu: (Dr. Ruslan Abdul Gani & Tedi Purbangkara, 2023).

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

R = Indeks korelasi

X = Nilai tertentu

Y = Nilai total

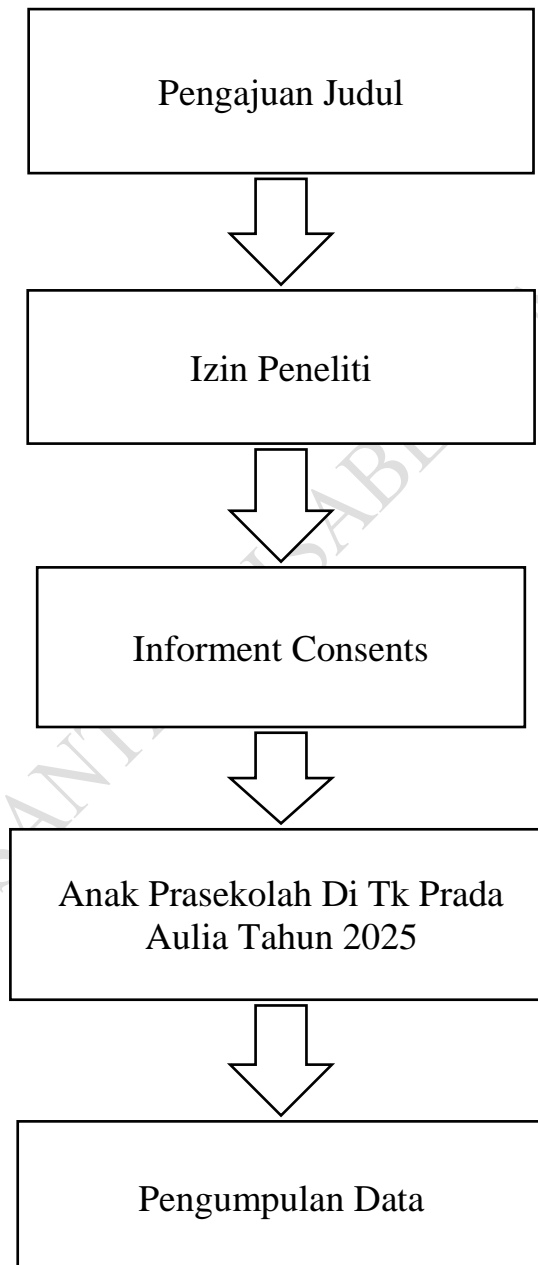
N = Jumlah responden

2. Hasil Uji Valid Reliabilitas

Konsep reliabilitas berkaitan dengan kestabilan hasil suatu pengukuran dan bebas dari kesalahan pengukuran (*measurement error*). Secara umum, uji reabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi variabel melalui pertanyaan atau pernyataan yang diajukan. Pengukuran yang memiliki reabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa hasilnya konsisten dan dapat dipercaya menghasilkan data yang reabilitas. Rumus digunakan adalah rumus Alpha Cronbach (Darma, 2021 n.d.)

4.7 Kerangka Operasional

Bagan 4.2 Kerangka Operasional Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anakprasekolah 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025.



4.8 Analisis Data

Analisa data adalah suatu keinginan untuk mengorganisasi, menyusun urutan, dan merangkum data agar lebih mudah dibaca dan dipahami pekatan ;ain, analisis data mentah yang telah dikumpulkan perlu dikelompokkan atau dibagi ke dalam beberapa kategori dan diringkas demikian sehingga dta tersebut dapat memberikan jawaban atas permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat digunakan untuk menguji hipotesis (Conference, n.d.)

4.9 Etika Penelitian

1. Menghormati Orang (Respect the Person)

Prinsip etika penelitian yang pertama adalah menghormati individu, yaitu memberi penghargaan kepada setiap orang yang terlibat dalam kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan. Prinsip ini mencakup 2 hal yang harus diperhatikan :

- a. Peneliti secara cermat mempertimbangkan potensi bahaya dan penyalahgunaan yang dapat timbul dari penelitian (hasil penelitian)
- b. Pada subjek peneliti rentan pada risiko yang muncul dalam penelitian harus dihadapi dengan pemberian perlindungan. Kegiatan dan hasil penelitian sebaiknya tidak menimbulkan kerugian bagi manusia (Sukmawati et al., 2023).

2. Manfaat (Beneficence)

Prinsip etik penelitian kedua adalah manfaat atau benefience. Prinsip utamanya adalah bahwa kegiatan dan memiliki kerugian harus diminilkan

sebanyak mungkin, sehingga manfaat penelitian dapat diperoleh secara optimal dengan risiko yang seminimal mungkin (Sukmawati et al., 2023).

3. Tidak Membahayakan Subjek Penelitian (Non Maleficence)

Prinsip etika ketiga dalam penelitian adalah menjamin bahwa subjek penelitian tidak mengalami bahaya. Dengan kata lain, pelaksanaan penelitian harus memastikan keselamatan dan kesehatan subjek tetap terjaga (Sukmawati et al., 2023).

4. Keadilan (Justice)

Prinsip etika terakhir dalam suatu penelitian adalah menjunjung nilai keadilan, yang mengandung makna adanya keseimbangan dan keadilan pada semua aspek penelitian (Sukmawati et al., 2023).

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Tk Prada Aulia Pasar IV Jalan Pancing No. 11 Lk. 7, Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara. Tk Prada Aulia memiliki ruang kepala sekolah 1, dan memiliki 5 kelas 2 kelas di depan dan 3 kelas di belakang, Kelas A berjumlah 10 orang, Kelas B berjumlah 86 murid jumlah seluruh siswa 96 murid, Tk Prada Aulia memiliki kelas pagi mulai jam 07.30-09.45, kelas siang 10.00-12.15, Tk A 4-5 tahun dan Tk B 5-6 tahun. Lingkungan Tk Prada Aulia memiliki permainan.

5.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan Dengan Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025.

5.1 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

No	Pengetahuan	Frekuensi (f)	Presentase(%)
1.	Baik	13	37,1
2.	Cukup	14	40
3.	Kurang	8	22,9
Total		35	10

Sumber : Data primer 2025

Tabel 5.1 dapat dilihat bahwa responden yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 14 orang (40%), baik sebanyak 13 orang (37,1%), dan kurang sebanyak 8 orang (22,9%).

5.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase(%)
1. Umur			
	18-25 tahun	1	2,8
	26-35 tahun	25	71,4
	36-45 tahun	9	25,8
Total		35	100%
2. Pendidikan			
	SD	1	2,9
	SMP	6	17,1
	SMA	23	65,8
	D3	2	5,7
	S1	3	8,5
Total		35	100%
3. Pekerjaan			
	Bekerja	17	48,6
	Tidak bekerja	18	51,4
Total		35	100%

Tabel 5.2 Menunjukkan bahwa berdasarkan umur jumlah keseluruhan responden berumur 26-35 tahun berjumlah 25 orang (71,4%), umur 36-45 tahun berjumlah 9 orang (25,8%) dan 18-25 tahun berjumlah 1 orang (2,9%).

Berdasarkan pendidikan responden memiliki pendidikan terakhir SMA berjumlah 23 orang (65,8%), pendidikan terakhir SMP berjumlah 6 orang (17,1%), pendidikan terakhir D3 berjumlah 2 orang (5,7 %), pendidikan S1 berjumlah 3 orang (8,5% %) dan pendidikan SD berjumlah 1 orang (2,9%).

Berdasarkan pekerjaan responden yang tidak bekerja 18 orang (51,4 %) dan yang bekerja berjumlah 17 orang (48,6%).

5.3 Pembahasan Hasil Penelitian

5.3.1 Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Penggunaan Gadget Pada Anakprasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

Berdasarkan hasil penelitian bahwa berdasarkan pengetahuan cukup 14 orang (40%), pengetahuan baik 13 orang (37,1%) dan pengetahuan kurang 8 orang (22,9%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni & Fajrah, 2022) dengan judul “Pengetahuan Dan Sikap Orangtua Tentang Bahaya Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Otak Balita Usia 3-5 Tahun Di Desa Dambalemo Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong”. Dimana hasil penelitian memiliki pengetahuan yang cukup tentang bahaya penggunaan gadget dalam perkembangan otak balita sebanyak 23 orang (51,1%), pengetahuan yang kurang 17 orang (37,8%), dan pengetahuan yang baik sebanyak 5 orang (11,1%).

Menurut asumsi wahyuni tingkat pendidikan turut menentukan mudah atau tidaknya seseorang dalam memahami dan menyerap suatu pengetahuan atau informasi yang mereka dapatkan dari berbagai sumber, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin baik juga dalam memahami informasi yang mereka dapatkan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lubis, 2022) dengan judul “Pengetahuan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) Di Wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru.” Dimana hasil penelitian memiliki pengetahuan cukup 45 orang (61,6%), pengetahuan yang baik 20 orang (27,4%), dan pengetahuan yang kurang 8 orang (11,0%). Menurut asumsi Desi Lubis pengetahuan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah cukup tinggi yaitu tentang pola pemberian gadget yang benar pada anak usia prasekolah dan responden kurang memiliki pengetahuan tentang pengertian gadget dimana orangtua diharapkan dapat mengawasi atau mendampingi anaknya dalam menggunakan gadget dan juga mengatur jadwal atau batasan waktu untuk bermain gadget pada anak.

Penelitian ini tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (AsriDewi*, 2022) dengan judul “Pengetahuan Orangtua Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah”. Dimana hasil penelitian memiliki pengetahuan baik 60 orang (68.2), pengetahuan cukup 22 orang (25%), dan pengetahuan kurang 6 orang (6,8%). Menurut asumsi asridewi ibu yang dengan pengetahuan tinggi cenderung mendapatkan cara-cara menarik saat mendampingi anak dalam menggunakan gawai atau gadget seperti dengan ikut bermain gawai atau gadget

bersama-sama anak serta ikut mengarahkan mengakses kontens untuk mendukung pembelajaran, serta membuat aturan atau batasan waktu penggunaan gadget sehingga membantu stimulasi anak memiliki kemampuan literasi dan pengetahuan bagi anak usia prasekolah.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, 2024) dengan judul “Analisis Pengetahuan Orangtua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan “S”. Dimana hasil penelitian memiliki pengetahuan kurang 34 orang (41,5%), pengetahuan cukup 27 orang (32,9%), dan pengetahuan baik 21 orang (25,6%). Asumsi suryani 2024 dapat mengakibatkan pengawasan dan cenderung membebaskan anak untuk menggunakan gadget.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang terjadi setelah melakukan penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, atau perabaan terhadap suatu objek. Pengetahuan ini nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan melakukan tindakan terhadap permasalahan yang ada. (Suhaid et al., 2022).

Menurut asumsi ibu dengan pengetahuan baik cenderung memiliki pemahaman menyeluruh tentang dampak gadget, seperti kecanduan, gangguan perilaku, dan keterlambatan bicara, serta lebih selektif dalam mengatur konten dan waktu penggunaan gadget. Ibu dengan pengetahuan cukup umumnya menyadari sebagian dampak tetapi masih kurang disiplin dalam penerapan batasan. Ibu dengan pengetahuan kurang biasanya memberikan gadget sebagai alat hiburan utama tanpa pertimbangan risiko jangka panjang.

5.3.2 Karakteristik Berdasarkan Umur, Pendidikan, Dan Pekerjaan Di Tk

Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

Berdasarkan hasil penelitian bahwa berdasarkan umur 26-35 tahun berjumlah 25 orang (71,4%), umur 36-45 tahun berjumlah 9 orang (25,8%), dan umur 18-25 tahun berjumlah 1 orang (2,8%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, 2024) dengan judul “Analisis Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan “S”. Dimana hasil penelitian mengenai umur 20-35 59 orang (72,0%), umur >35 tahun 13 orang (15,9%), dan umur >20 tahun 10 orang (12,2%). Menurut asumsi suryani 2024 umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikir seseorang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aprianingrum, 2023) dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita I Tempurejo”. Dimana hasil penelitian mengenai umur <36 tahun 20 orang (60,6%) dan ≥ 36 tahun 13 orang (39,4%). Menurut asumsi Aprianingrum ibu usia dewasa muda lebih modern dan terbuka untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga bisa dengan mudah menerima informasi baru yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wahyuni & Fajrah, 2022) dengan judul “ Pengetahuan Dan Sikap Orang tua Tentang Bahaya

Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Otak Balita Usia 3-5 Tahun Di Desa Bambalemo Kecamatan Parigi Kabupataen Parigi Moutong”. Dimana hasil penenlitan mengenai umur 26-35 25 orang (55,6%), umur 36-45 11 orang (24,4), umur 21-25 8 orang (17,8%), dan umur 46-55 1 orang (2,2%). Menurut asumsi wahyuni umur ibu juga sangat berpengaruh pada pengetahuan, karena semakin tinggi umur seseorang, maka tingkat kematangan dalam berfikir akan lebih baik. Tetapi berbeda dengan umur yang masih tergolong muda karena mereka masi berfikir kurang dewasa dalam menanggapi bahay penggunaan gadget pada seperti beranggapan bahwa penggunaan gadget saat berada dimeja makan tidak masalah untuk menemani anak saat makan dengan alasan dapat meningkatkan nafsu makan anak sambil bermain gadget.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zahida, 2020) dengan judul “Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Ra Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. Dimana hasil penelitian mengenai umur <20 tahun 33 orang (51,6%), umur >35 tahun 16 orang (25%), dan umur 20-35 tahun 15 orang (23,4%). Menuru asumsi zahida menyebabkan kurangnya pengalaman ibu tersebut, belum matang dalam berfikir, serta tidak aktifnya ibu dalam bertanya, kurang mendapatkan informasi dari petugas kesehatan, media cetak maupun media elektronik dan masyarakat serta kurang rajinnya ibu untuk menghadiri berbagai penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget.

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi di perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Pertumbuhan fisik secara garis besar ada

empat kategori perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru. (Puji Setya Rini & Maya Fadlilah, n.d.)

Menurut asumsi peneliti ibu berusia 26–35 tahun berada pada masa produktif dan matang dalam berpikir. Mereka sudah cukup memiliki pengalaman pengasuhan dan pemahaman tentang pengaruh teknologi terhadap anak. Ibu usia ini lebih adaptif terhadap teknologi sehingga lebih mampu menyeleksi konten, tetapi masih memerlukan edukasi tentang batasan waktu yang aman bagi anak. Ibu usia 18–25 tahun cenderung belum stabil secara psikososial dan pengalaman parenting masih minim, sehingga berisiko dalam pengambilan keputusan pengasuhan berbasis gadget. Ibu usia 36–45 tahun memiliki pengalaman lebih dalam mengasuh anak, namun bisa saja kurang update terhadap perkembangan teknologi, sehingga pemahamannya perlu diperkuat dengan informasi terbaru.

Berdasarkan pendidikan, hasil penelitian yang dilakukan bahwa responden berdasarkan pendidikan mayoritas SMA berjumlah 23 orang (65,7%), SMP berjumlah 6 orang (17,1%), pendidikan terakhir S1 berjumlah 3 orang (8,5%), pendidikan D3 berjumlah 2 orang (5,7%), dan pendidikan minoritas SD berjumlah 1 orang (2,9%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anes Patria Kumala¹*, 2024) dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di Tk Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur”. Dimana hasil penelitian mengenai tingkat pendidikan dapat dilihat bahwa ibu berpendidikan SMA berjumlah 22 orang (52,3%), PT 14 orang (33,3%), SMP 4 orang (9,6%), SD 2 orang. Menurut asumsi anes patria, 2024

pendidikan tidak memiliki yang menyebabkan masih kurangnya pengetahuan dan informasi tentang bahaya penggunaan gadget bagi tumbuh kembang anak sehingga membiasakan anak menggunakan gadget.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Faridah & Indrawati, 2022) dengan judul “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Dimana hasil penelitian mengenai tingkat pendidikan dapat dilihat bahwa ibu berpendidikan SMA berjumlah 21 orang (66%), SMP 5 orang (16%), Perguruan tinggi 4 orang (12%), SD 2 orang (6%). Menurut asumsi faridah, 2022 bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka akan memiliki lebih banyak mendapatkan informasi yang didapat, termasuk informasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, 2024) dengan judul “Analisis Pengetahuan Orangtua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan S”. Dimana hasil penelitian mengenai tingkat pendidikan dapat dilihat bahwa ibu berpendidikan SMA 32 orang (39,0%), SMP 21 orang (25,6%), D3 sebanyak 18 orang (22,0%), SD 7 orang (8,5%), PT 4 orang (4,9%). Menurut asumsi Suryani, 2024 berpendapat bahwa tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek tidak selalu ditentukan oleh tingkat pendidikan, hal ini sesuai dengan teori memiliki pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang selanjutnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (AsriDewi*, 2022) dengan judul “Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah”. Dimana hasil penelitian mengenai tingkat pendidikan dapat

dilihat bahwa ibu berpendidikan SMA berjumlah 47 orang (52,4%), PT berjumlah 38 orang (44,2%), SD berjumlah 2 (2,3%), dan SMP berjumlah (1,1%). Menurut asumsi AsriDewi semakin tinggi jenjang pendidikan yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pengalaman dan luas informasi yang didapatkan, termasuk pengetahuan dalam penggunaan gadget.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aprianingrum, 2023) dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita I Tempurejo”. Dimana hasil penelitian mengenai tingkat pendidikan dapat dilihat bahwa ibu berpendidikan SD 14 orang (42,4%), SMA 10 orang (30,3%), PT 6 orang (18,2%), SMP 3 orang (9,1%). Menurut asumsi aprianingrum pendidikan ibu juga berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak karena ibu yang berpendidikan tinggi akan memiliki lebih banyak pengetahuan dalam mengurus domestik rumah tangga saja tanpa memberikan stimulasi kepada anak, maka tumbuh kembang anak juga tidak akan optimal.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zahida, 2020) dengan judul “ Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Ra Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya”. Dimana hasil penelitian mengenai tingkat pendidikan dapat dilihat bahwa ibu berpendidikan SD dan SMP berjumlah 31 orang (48,4%), SMA berjumlah 20 orang (31,3%), dan PT berjumlah 13 orang (20,3%). Menurut asumsi zahida daya tangkap terhadap suatu materi yang didapatkan hanya mampu diserap dalam kategori belum baik.

Menurut asumsi peneliti ibu dengan pendidikan SMA/SMK memiliki akses yang cukup terhadap informasi, namun kemampuan analisis terhadap informasi tersebut masih terbatas, sehingga pengetahuannya cenderung dalam kategori *cukup*. Ibu dengan pendidikan lebih tinggi (D3/S1) cenderung memiliki literasi teknologi dan kesehatan yang lebih baik serta kemampuan berpikir kritis yang lebih tajam, sehingga berpotensi memiliki pengetahuan lebih baik tentang risiko gadget. Ibu dengan pendidikan SMP/SD kemungkinan besar memiliki keterbatasan dalam mengakses dan memahami informasi kesehatan anak, sehingga rentan dalam membuat keputusan yang kurang tepat dalam penggunaan gadget.

Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju impian atau cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan agar tercapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi berupa hal hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Menurut YB Mantra yang dikutip oleh Notoatmodjo, pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku akan pola hidup terutama dalam mudah menerima informasi. (Puji Setya Rini & Maya Fadlilah, n.d.)

Berdasarkan pekerjaan, hasil penelitian yang dilakukan bahwa responden berdasarkan pekerjaan tidak bekerja 18 orang (51,4%) dan yang bekerja 17 orang (48,6%).

Menurut Thomas yang kutip oleh Nursalam, pekerjaan adalah suatu keburukan yang harus dilakukan demi menunjang kehidupannya dan kehidupan

keluarganya. Pekerjaan tidak diartikan sebagai sumber kesenangan, akan tetapi merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang, dan memiliki banyak tantangan. Sedangkan bekerja merupakan kegiatan yang menyita waktu. (Puji Setya Rini & Maya Fadlilah, n.d.)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Iis Suwanti, 2024) dengan judul “Transfer Iptek Pengaruh Terhadap Gadget Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Preschool”. Menunjukkan bahwa responden dilihat dari pekerjaan, paling banyak responden yang tidak bekerja sebanyak 20 orang (76,9%) dan yang bekerja sebanyak 6 orang (23,1%). Menurut asumsi iis suwanti ibu yang tidak bekerja lebih responsif dan terlibat dalam kegiatan edukatif, sehingga berpotensi meningkatkan pengetahuan lebih baik dibanding ibu yang bekerja.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, 2024) dengan judul “Analisis Pengetahuan Orangtua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan S”. Menunjukkan bahwa responden dilihat dari pekerjaan, paling banyak responden yang tidak bekerja sebanyak 47 orang (57,3%) dan yang bekerja sebanyak 35 orang (42,7%). Menurut asumsi Rikky gita hilmawan pekerjaan merupakan aktivitas pokok yang dilakukan terutama untuk menunjang kehidupan dan kehidupan keluarga. Seseorang yang bekerja diluar ruma memiliki ruang lingkup sosial yang lebih luas. Dengan memiliki pekerjaan responden berinteraksi dengan lingkungan sekitar, memperoleh informasi mengenai penggunaan gadget. Artinya orang yang

memiliki pekerjaan dimana ia dapat memperoleh informasi dari lingkungan kerjanya karena memiliki hubungan sosial yang lebih luas.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aprianingrum, 2023) dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita I Tempurejo”. Menunjukkan bahwa responden dilihat dari pekerjaan, paling banyak responden yang tidak bekerja 23 orang (69,7%) dan yang bekerja 10 orang (30,3%). Menurut asumsi aprianingrum ibu bekerja tetapi memiliki pengetahuan pekerjaan ibu juga memiliki hubungan dengan perkembangan anak. Ibu yang tidak bekerja memiliki banyak waktu untuk memberikan stimulasi kepada anak dengan optimal serta dapat mengatur pola makan yang sehat bergizi.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nababan et al., 2021) dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Kematangan Sosial Anak Prasekola”. Dimana hasil penelitian mengenai pekerjaan dapat dilihat bahwa ibu bekerja 106 orang (54,4%) dan tidak bekerja 89 orang (45,6%). Menurut asumsi nababan tidak adanya hubungan pekerjaan dengan tingkat kematangan sosial anak prasekolah di kelurahan X disebabkan oleh ibu yang bekerja bukannya satu-satunya hal yang bisa menghambat perkembangan sosial anak, jika ibu bekerja namun tetap memantau dan menstimulus perkembangan sosial anaknya di sela-sela rutinitas pekerjaannya dengan baik anak akan tetap berkembang dengan baik.

Penelitian ini tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Zahida, 2020) dengan judul “Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak

Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Ra Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya”. Dimana hasil penelitian mengenai pekerjaan dapat dilihat bahwa ibu bekerja 39 orang (60,9%) dan tidak bekerja 25 orang (39,1%). Menurut asumsi zahida ibu yang bekerja tetap akan berusaha mencari nafkah dan tidak begitu memperhatikan anaknya dalam menggunakan gadget yang positif.

Menurut asumsi peneliti ibu yang tidak bekerja memiliki waktu yang lebih banyak bersama anak, sehingga peluang untuk mengawasi anak lebih besar. Namun, tidak semua ibu memanfaatkan waktu tersebut untuk memberikan pengawasan yang tepat, karena bisa jadi mereka kurang memiliki akses informasi yang memadai. Ibu yang bekerja cenderung memiliki jaringan sosial dan akses terhadap informasi lebih luas, seperti dari tempat kerja atau media digital, sehingga berpeluang memiliki pengetahuan lebih baik. Namun, keterbatasan waktu bisa menjadi tantangan dalam mengontrol penggunaan gadget anak secara langsung.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 35 responden ibu di TK Prada Aulia Medan Deli, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar ibu memiliki tingkat pengetahuan yang cukup mengenai dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah usia 3–6 tahun. Karakteristik ibu yang dominan adalah berusia 26–35 tahun, berpendidikan SMA, dan tidak bekerja. Tingkat pengetahuan ibu terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu cukup (40%), baik (37,1%), dan kurang (22,9%). Faktor usia, tingkat pendidikan, dan status pekerjaan diketahui memengaruhi tingkat pengetahuan ibu. Semakin tinggi pendidikan dan luasnya akses informasi (seperti pada ibu bekerja), maka semakin baik pula pengetahuan mereka mengenai dampak gadget terhadap tumbuh kembang anak.

6.2 Saran

1. Bagi Ibu

Disarankan agar lebih meningkatkan pengetahuan dan kesadaran dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Pengawasan terhadap durasi, jenis konten, dan waktu penggunaan gadget sangat penting untuk mencegah dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti gangguan perilaku, sosial, dan keterlambatan bicara.

2. Bagi Pihak Sekolah (TK Prada Aulia)

Diharapkan dapat mengadakan penyuluhan atau kegiatan edukatif secara rutin bagi orangtua mengenai penggunaan gadget yang bijak dan sesuai usia. Kerja

sama antara guru dan orangtua penting dalam memantau perkembangan anak, baik di sekolah maupun di rumah.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar atau pendekatan kualitatif untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai sikap dan perilaku ibu dalam penggunaan gadget pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anes & Nita. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di TK Bina Putera Kecamatan Ciraca Jakarta Timur. Jakarta Timur: *Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan & Kandungan*.
- Aprianingrum dkk. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita I Tempurejo. Malang: *Journal Of Midwifery*, 5(2): 76–83.
- Asri Dewi dkk. (2022). Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah. Denpasar: *Jurnal Keperawatan*.
- Iqbal. (2022). *Problematisa Kesehatan, Ekonomi Dan Pendidikan Di Era New Normal*. Sumatera Utara: Penerbit PT. Radja Intercontinentl Publishing.
- Budi Darma. *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2)*. DKI Jakarta: Penerbit Guepedia
- Dr. Muhammad Yusuf. (2024). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Sumatra Utara : Umsu Press.
- Dr. Ruslan Abdul Gani & Tedi Purbangkara. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: uwais inspirasi indonesia.
- Fachri Firdaus, M. P dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Faridah & Indrawati. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Pedukuhan Glondong Kabupaten Bantul. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 175–182.
- I Ketut Swarjana. (2022). *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan – Lengkap Dengan Konsep Teori, Cara Mengukur Variabel, Dan Contoh Kuesioner*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Iis Suwanti. (2024). Transefr Iptek Pengerauh Gadget Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Preschool. Iii(Table 10), 4–6. Mojokorto : *Jurnal Masyarakat mandiri Berdaya*
- Liberty dkk. (2023). *Monograf Risiko Transmisi COVID-19 pada Ibu Rumah Tangga*. Jawa Tengah: Penerbit PT Natasya Expanding Management

- Lubis, D. A. (2022). Gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah kecamatan padangsidiempuan hutaimbaru. Sumatra Utara: *Jurnal Keperawatan Program Sarjana*
- Muhibullah dkk. (2021). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Sumatra Utara: Umsu Press
- Anju Nababan & Susilo (2021). Dampak Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Kematangan Sosial Anak Prasekolah. In Wiraraja Medika: *Jurnal Kesehatan* (Vol. 11, Issue 1, pp. 30–35).
- Nur Anita dkk. (2023). *Biostatistik Dasar*. Bandung: Penerbit Kaizen Media Publishing.
- Omas Salaudin dkk. (2021). *Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak?* Jakarta: Alineaku.
- Rita Rena. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak Lombok Tengah*: Penerbit Pusat Pengembangan Pendidikan
- Puji & Maya. *Tingkat Pengetahuan Perawat Tentang Penerapan Prinsip Enam Tepat Dalam Pemberian Obat Di Ruang Rawat Inap*. Jawa Tengah: Penerbit Wawasan Ilmu
- Sari dkk. *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Jawab Barat: Penerbit Adab.
- Siti dkk. (2024). *Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Kehamilan Risiko Tinggi*. Jawa Barat: Penerbit NEM.
- Ahmad Subagyo. *Studi Kelayakan Teori dan Aplikasi* .Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Dewi Novitasaro Suhaid dkk. (2022). *Pengantar Promosi Kesehatan*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka.
- Anastasia dkk. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: Penerbit PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Feri Sulianta. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa: Penerbit Feri Sulianta
- Suryani, I. S. (2024). Analisis Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan “S.” Jawa Barat: In *Journal of Pharmacopolium* (Vol. 7, Issue 1).



- Viridya Tasril dkk. (2023). *Dengan Pendekatan Lean Ux*. Jakarta: Penerbit Cv. Azka Pustaka.
- Wahyuni dkk (2022). Pengetahuan dan Sikap Orang Tua Tentang Bahaya Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Otak Balita Usia 3-5 Tahun di Desa Bambalemo Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong. Parigi Moutong: *Jurnal Ilmiah Kesmas IJ (Indonesia Jaya)*, 22(2), 7–13.
- Dyah Rohma (2021). Gadget dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini: Literature Review Gadgets and Their Effect On Speech Delay In Early Children:Literature Review. Jawa Tengah: *Jurnal Kesehatan Tujuh Belas (Jurkes 17)*, 2(2), 228–233.
- Astuti Wijayanti dkk. *Sharing Parenting: Kumpulan Pengalaman Bunda Hebat*. Yogyakarta: Penerbit Jejak Pustaka.
- Yuli Kurniawati dkk (2022). *Dinamika Emosi Anak Usia Dini: Kajian Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19 (Jilid 1)*. Jawa Tengah: PT Penerbit Nasya Expanding Management
- Farwa dkk. (2020). Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Ra Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. Tasikmalaya: *Jurnal Kesehatan Stikes Muhammadiyah ciamis*, 7(1), 49–62.



Lampiran

INFORMEND CONSENT
(Persetujuan Keikutsertaan Dalam Penelitian)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Tanggal :

Nama/Inisial :

Umur :

Dengan ini saya bersedia menjadi responden pada penelitian dengan judul
“Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak
Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Tk Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025.

Menyatakan bahwa bersedia/tidak bersedia menjadi responden dalam
pengambilan data untuk ini dengan catatan bila suatu waktu saya merasa
dirugikan dalam bentuk apapun, maka saya berhak untuk membatalkan
persetujuan ini.

Saya percaya bahwa apapun yang saya informasikan dan sampaikan
dijamin kerahasiaannya.

Medan, Juni 2025

Responden

()



LEMBAR KUSIONER

**GAMBARAN PENGETAHUAN IBU TENTANG DAMPAK
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH**

DI TK PRADA AULIA TAHUN 2025

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah soal dengan benar dan teliti sebelum menjawab
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang anda anggap benar

1. Data Responden

Nama :

Umur :

Alamat:

Pekerjaan :

Pendidikan : SD ☐ SMP ☐ SMA ☐ D3 ☐ S1 ☐

Daftar pernyataan

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Gadget dapat menyebabkan kecanduan pada anak		
2.	Gadget dapat menyebabkan radiasi pada anak jika penggunaannya dalam waktu yang lama		
3.	Anak harus diawasi oleh orangtua saat menggunakan gadget		



4.	Penggunaan gadget harus dibatasi oleh orangtua pada anak		
5.	Orangtua harus memantau penggunaan gadget pada anak		
6.	Gadget dapat membuat anak semakin emosional		
7.	Gadget dapat menyebabkan anak menjadi malas		
8.	Anak menggunakan gadget kurang dari 30 menit		
9.	Orangtua harus menjadi contoh yang baik dalam menggunakan gadget bagi anak		
10.	Gadget dapat menyebabkan anak sulit untuk diperintah		
11.	Gadget menyebabkan anak semakin tidak mau bersosialisasi		
12.	Anak bermain gadget sering marah apabila ada yang mengganggu		
13.	Ibu harus memilih aplikasi yang baik dan tepat pada anak		
14.	Gadget memiliki banyak dampak negatif kepada anak		
15.	Anak yang menggunakan gadget terlalu		



	sering dapat berdampak sakit pada leher		
16.	Gadget membuat anak semakin malas untuk melakukan kegiatan setiap harinya		
17.	Sering menggunakan gadget dapat mengurangi kemampuan anak untuk bermain kreatif secara mandiri		
18.	Penggunaan gadget dapat menyebabkan dampak negatif pada anak prasekolah		
19.	Penggunaan gadget dapat menyebabkan gangguan tidur pada anak		
20.	Orangtua lebih baik memberikan gadget pada anak dari pada bermain bersama temannya diluar		
21.	Gadget dapat menyebabkan keterlambatan memahami materi pada anak pada saat belajar		
22.	Gadget yaitu barang elektronik yang digunakan untuk komunikasi satu dengan yang lainnya		
23.	Kebiasaan menggunakan gadget dapat membuat anak tidak terlepas dari genggamannya yang selalu dibawa kemana-mana		
24.	Penggunaan gadget terlalu berlebihan dapat		



	menyebabkan anak susah tidur		
25.	Pendidikan tentang penggunaan gadget pada anak dapat membantu ibu memilih aplikasi yang sesuai dengan usia anak		

JAWABAN:

1. Benar
2. Benar
3. Benar
4. Benar
5. Benar
6. Benar
7. Benar
8. Benar
9. Benar
10. Benar
11. Benar
12. Benar
13. Benar
14. Benar
15. Benar
16. Benar
17. Benar
18. Benar
19. Benar



20. Benar

21. Benar

22. Benar

23. Benar

24. Benar

25. Benar

Positif 25 soal

STIKES SANTA ELISABETH MEDAN



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

56

SURAT IJIN PENELITIAN



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang
Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509, Whatsapp : 0813 7678 2565 Medan - 20131
E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 09 Mei 2025

Nomor: 632/STIKes/TK-Penelitian/V/2025

Lamp. : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:

Kepala Sekolah TK Prada Aulia Medan Deli

di-

Tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian studi pada Prodi D3 Kebidanan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, melalui surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa tersebut di bawah ini, yaitu:

No	Nama	NIM	Judul
1	Surbina Sitepu	022022021	Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.



Hormat kami,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan

Mestiane Br Karo, M.Kep., DNSc
Ketua

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip



SURAT BALASAN PENELITIAN

SURAT BALASAN



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
"PRADA AULIA"
Jl. Pancing No.11 Link. VII Pasar 4 Kelurahan Mabur Hilir
Kecamatan Medan Deli - 20242
Email : pradaauliamedan@gmail.com
Telp: 081362305554 / 081223937093

SURAT KETERANGAN

Nomor : 08/S.KET/PAUD-PA/VI/2025
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
di
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat Saudra Nomor : 632/STIKes/TK-PenelitianTK-Penelitian/V/2025 tanggal 9 Mei 2025 perihal permohonan izin penelitian dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan Prodi D3 Kebidanan di PAUD Prada Aulia Medan, maka sehubungan dengan hal tersebut maka bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : SURBINA SITEPU
NIM : 022022021
Judul Penelitian : Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun di TK Prada Aulia Medan Deli Tahun 2025

Atas nama mahasiswa tersebut diatas telah mendapat izin dan telah menyelesaikannya penelitian tersebut dengan baik.

Demikian surat ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 5 Juni 2025
Kepala PAUD Prada Aulia

Ria Wulan Dayanti, M.Pd

HASIL EXCEL UJI VALID



Nomor Responden	Nama	Umur	Pekerjaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	TOTAL		
1	Ny.Z	35 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	26	
2	Ny.J	29 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
3	Ny.F	36 tahun	IRT	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	18	
4	Ny.D	28 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
5	Ny.S	35 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
6	Ny.Y	36 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
7	Ny.N	32 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
8	Ny.N	38 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
9	Ny.M	31 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
10	Ny.L	30 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
11	Ny.N	30 tahun	Karyawati swast	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
12	Ny.N	35 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
13	Ny.R	48 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
14	Ny.S	42 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
15	Ny.A	32 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
16	Ny.T	35 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
17	Ny.H	33 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
18	Ny.S	37 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
19	Ny.E	36 tahun	IRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
20	Ny.S	30 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
21	Ny.A	30 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
22	Ny.S	30 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
23	Ny.R	30 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
24	Ny.E	30 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29	
25	Ny.B	34 tahun	Karyawati swast	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	
26	Ny.A	26 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
27	Ny.K	30 tahun	Karyawati swast	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	
28	Ny.C	38 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
29	Ny.A	32 tahun	Vinsawasta	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	21	
30	Ny.Y	35 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
31	Ny.A	33 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
32	Ny.Y	37 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	
33	Ny.S	30 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
34	Ny.Z	37 tahun	Vinsawasta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	25	
35	Ny.N	41 tahun	Karyawati swast	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	21

HASIL OUT POUT SPSS

HASIL RELIABILITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	a	0	.0
	Total	35	100.0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.846	30



HASIL MASTER DATA

Nomor Responden	Nama	Umur	Pendidikan	Pekerjaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	TOTAL			
1	Ny. M	30 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	15	ukup	
2	Ny. E	32 tahun	SMP	Bekerja	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	14	kurang	
3	Ny. C	33 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	ukup	
4	Ny. D	39 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	baik	
5	Ny. Y	35 tahun	SMP	Bekerja	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	ukup
6	Ny. P	28 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	baik	
7	Ny. E	27 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	baik	
8	Ny. N	36 tahun	SMA	Bekerja	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	ukup
9	Ny. A	35 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	17	ukup	
10	Ny. S	35 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	ukup
11	Ny. O	43 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23	baik	
12	Ny. R	30 tahun	SMA	Bekerja	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	ukup
13	Ny. W	29 tahun	D3	Tidak bekerja	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	ukup
14	Ny. N	28 tahun	SMP	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	19	ukup
15	Ny. F	32 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20	baik
16	Ny. D	44 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	22	baik	
17	Ny. H	26 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	22	baik	
18	Ny. S	24 tahun	SMP	Bekerja	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	12	kurang
19	Ny. A	30 tahun	SI	Bekerja	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11	kurang
20	Ny. W	28 tahun	SI	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	baik	
21	Ny. I	38 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	baik	
22	Ny. S	42 tahun	SMP	Bekerja	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	19	ukup
23	Ny. A	35 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	17	ukup
24	Ny. S	40 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	baik	
25	Ny. P	27 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	14	kurang	
26	Ny. W	29 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	baik	
27	Ny. F	33 tahun	SI	Bekerja	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	14	kurang
28	Ny. Y	31 tahun	D3	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	baik	
29	Ny. N	30 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	18	ukup
30	Ny. I	42 tahun	SMA	Tidak bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	baik	
31	Ny. F	32 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	kurang
32	Ny. Y	27 tahun	SMA	Bekerja	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	13	kurang
33	Ny. S	30 tahun	SMP	Bekerja	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	ukup
34	Ny. S	28 tahun	SMA	Tidak bekerja	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18	ukup
35	Ny. K	40 tahun	SD	Bekerja	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	14	kurang	



LEMBAR KONSULTASI SETELAH PROPOSAL

Nama : Sumbina Br Sitepu
Nim : 022022021
Judul : Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Pradita Aulia Medan Deli Tahun 2025

No	Tanggal	Metode Konsultasi	Hasil Konsultasi	Dosen	Paraf
1.	20 Maret 2025	Tatap muka	Bab 1-4 - Perbaiki tulisan - Tambahkan materi di bab 2 - Bab 1 sudah diperkuat	Bd. Merlina Sinahariba, SST., M.Kes	
2.	21 Maret 2025	Tatap muka	Bab 1-4 - Perbaiki tulisan dan dibaca-baca lagi - Konsul ke penguji	Bd. Merlina Sinahariba, SST., M.Kes	
3.	22 Maret	Via Wa	Bab 1-4	Bd. Anita	

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan					
63					
2025			<ul style="list-style-type: none">- Tujuan khusus buat kalimat yg jelas dan mudah dipahami artinya- Bab III dari kerangka konsep yg kamu buat, apakah nanti ada analisis bivariat?- Bab IV berapa jumlah populasi- Bab IV sampel jelaskan kriterianya	Veronika, S.SiT., M.K.M	
4.	24 April 2025	Tatap muka	Bab 1-4 <ul style="list-style-type: none">- Bab 1 tujuan khusus- Bab IV	Bd. Anita Veronika, S. SiT., M.K.M	



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan					
			instrumen penelitian dibuat berapa baik, cukup, dan kurangnya		
5.	25 April	Tatap muka	ACC kembali ke pembimbing	Bd. Anita Veranika, S.SIT., M.K.M	
6.	23 April 2025	Via wa	ACC	Bd. R. Oktaviance S,SST., M.Kes	
7.	14 Juni 2025	Tatap muka	<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki tulisan dan lihat lagi baca-baca- Kirim filenya dengan ibu	Bd. Merlina Sinabariba, SST.,M.Kes	
8.	17 Juni 2025	Tatap muka	Bab 5 <ul style="list-style-type: none">- Masukkan uji valid ke skripsi- Melihat bab 5 umur, pendidikan, pekerjaan,	Bd. Merlina Sinabariba, SST.,M.Kes	



65

			pengolahan jumlahnya ditambah		
9.	18 Juni 2025	Tatap muka	<ul style="list-style-type: none">- Melihat di bab 5 masukkan jumlah yang banyak dan yang tidak sejalan- Melihat kusiner dan mencocokkan ke excel	Bd. Marlina Sinabariba, SST., M.Kes	MS
10.	19 Juni 2025	Tatap muka	ACC	Bd. Marlina Sinabariba, SST., M.Kes	MS
11.	30 Juni 2025	Tatap muka	Mengirimkan skripsi yang terbaru	Bd. Marlina Sinabariba., SST., M.Kes	MS
12.	1 Juli	Tatap muka	ACC	Bd. Marlina Sinabariba, SST., M.Kes	MS

LEMBAR KONSULTASI SETELAH SIDANG

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan

66

1.	5 Juli 2025	Tatap muka	Musakan ahsema, Tulisan TK huruf besar, sampel, populasi, ditambahkan kriteria eksklusif dan inklusif, yang disampaikan oleh penguji 1 dan 2 diperbaiki dan silahkan ke penguji	Bd. Merlina Sinabariha, SST., M.Kes	Mu
2.	7 Juli 2025	Tatap muka	Sudah bagus di kriteria eksklusif dan inklusif lihat lagi punya teman, Tulisan TK huruf besar	Bd. Anita Veronika, S.SIT., M.K.M	dt
3.	8 Juli 2025	Via Wa	Kirim dan tandai mana yang suda diperbaiki	Bd. Anita Veronika, S.SIT., M.K.M	dt
4.	9 Juli 2025	Tatap muka	TK huruf besar semua, sampel berapa dan populasi, cari buku dimana letak kriteria eksklusif dan inklusif	Bd. Anita Veronika, S.SIT., M.K.M	dt

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan

67

5.	11 Juli 2025	Tatap muka	Instrumen penelitian dibuat benar dan salah, buat pernyataan negatif dan positif	Bd. Anita Veronika, S.SiT., M.K.M	
6.	14 Juli 2025	Via Wa	ACC kembali ke pembimbing	Bd. R.Oktaviance, SST., M.Kes	
7.	15 Juli 2025	Via wa	ACC kembali ke pembimbing	Bd. Anita Veronika, S.SiT., M.K.M	
8.	17 Juli 2025	Tatap muka	Sudah di perbaiki dari penguji 1 dan 2, lanjutkan turnitin	Bd. Merlina Sinabariba, SST., M.Kes	
7.	05 Agustus 2025	Tatap muka	ACC abstrak	Amanda Sinaga, S.Pd., M.Pd	



ABSENSI

Nomor	Nama	Umur	Pendidikan	Pekerjaan
1	Melisa	30 tahun	SMA	Wiraswasta
2	Evvy	32 tahun	SMP	Wiraswasta
3	Citra Anggraini	33 tahun	SMA	IRT
4	Dedek	39 tahun	SMA	IRT
5	Yulia	35 tahun	SMP	Wiraswasta
6	Puput	28 tahun	SMA	Karyawan swasta
7	Erni	27 tahun	SMA	IRT
8	Nina angriana	36 tahun	SMA	Wiraswasta
9	Ayu ningsih	35 tahun	SMA	Wiraswasta
10	Susanti zein	35 tahun	SMA	IRT
11	Oni	43 tahun	SMA	IRT
12	Rina	30 tahun	SMA	Wiraswasta
13	Wita	29 tahun	D3	IRT
14	Nita	28 tahun	SMP	IRT
15	Feny	32 tahun	SMA	IRT
16	Dahniar	44 tahun	SMA	IRT
17	Hedri yenisofina	26 tahun	SMA	IRT
18	Siti	24 tahun	SMP	Wiraswasta
19	Ayu	30 tahun	S1	Karyawan swasta
20	Winda	28 tahun	S1	IRT
21	Ida wati	38 tahun	SMP	IRT
22	Sulastri	42 tahun	SMP	Wiraswasta
23	Aisyah	35 tahun	SMA	Wiraswasta
24	Siti lubis	40 tahun	SMA	IRT
25	Pratiwi	27 tahun	SMA	Karyawan swasta
26	Wulan	29 tahun	SMA	IRT
27	Fenny	33 tahun	S1	Karyawan swasta
28	Yeni afrida	31 tahun	D3	IRT
29	Nita pratiwi	30 tahun	SMA	IRT
30	Ima	42 tahun	SMA	IRT
31	Fitrah	32 tahun	SMA	Wiraswasta
32	Yunanda triani	27 tahun	SMA	Karyawan swasta
33	Sarah santri lubis	30 tahun	SMP	Wiraswasta
34	Siti	28 tahun	SMA	IRT
35	Kasiani	40 tahun	SD	Wiraswasta