HUBUNGAN POLA BERMAIN *GAME* PADA GAWAI DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK MUSLIMAT NU 8 KOTA MALANG

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan

Ani Juwita

NIM. 185070209111027

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG
2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi petunjuk, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Hubungan Pola Bermain *Game* pada Gawai Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Pada Anak Prasekolah (Usia 5-6 Tahun) Di TK Muslimat NU 8 Kota Malang". Ketertarikan penulis akan topik ini didasari oleh banyaknya penggunaan gawai pada anak. Salah satu dampak penggunaan gawai pada anak adalah menurunnya kemampuan konsentrasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan membuktikin bahwa penggunaan gawai yang tidak sesuai dapat menurunkan kemampuan konsentrasi belajar pada anak.

Dengan selesainya penyusunan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. dr. Sri Andarini, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang
2. Dr. Ahsan, S.Kp., M.Kes, selaku Ketua Jurusan Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya Malang
3. Ns. Tony Suharsono,S.Kep.,M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Dr. Ns.Laily Yuliatun,S.Kep.,M.Kep selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam penelitian ini.
5. Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., MNg selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dalam

memberikan arahan dan masukan, semangat serta motivasi yang luar biasa dalam penyusunan tugas akhir ini.

6. Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M.Kep selaku dosen pembimbing kedua yang telah mendampingi, memberikan arahan serta masukan sehinga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Segenap anggota tim tugas akhir FKUB yang telah banyak memfasilitasi kelengkapan sarana penyelesaian tugas akhir ini.
8. Kepala sekolah, segenap guru dan murid-murid di TK Muslimat NU 8 Malang yang telah memberikan ijin dan membantu pelaksanaan penelitian.
9. Keluarga, Bapak-Ibu Mertua dan Suami yang selalu memberikan do'a, semangat dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan SAP Tubel angkatan 2018 yang telah memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Penulis membuka diri atas segala saran dan kritik yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat

Malang, 27 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
DAFTAR TABEL xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan 6
1.3.1 Tujuan Umum 6
1.3.2 Tujuan Khusus 6
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.4.1 Manfaat Akademik 7
1.4.3 Manfaat Praktis 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1 Konsep Anak Prasekolah 8
2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah 8
2.1.2 Ciri-Ciri Anak Usia Prasekolah 9
2.1.3 Prinsip-Prinsip Tumbuh Kembang Anak Prasekolah .. 10
2.2 Konsep Bermain 12
2.2.1 Definisi Bermain 12
2.2.2 Klasifikasi Bermain……..... 12
2.2.3 Fungsi Bermain 15
2.2.4 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain 17
2.3 Konsep Gawai 18
2.3.1 Definisi 18
2.3.2 Jenis gawai 18
2.3.3 Faktor-faktor penggunaan gawai pada anak……..... 20

2.3.4 Dampak Penggunaan gawai……. 22
2.4 Konsep Pola Bermain *game*… 25
2.5 Konsep Tingkat Konsentrasi Belajar 28
2.5.1 Pengertian Konsentrasi belajar..... 28
2.5.2 Faktor –faktor pendukung dan penghambat Konsentrasi belajar 29
2.5.3 Ciri-ciri anak yang berkonsentrasi belajar..... 34
2.5.4 Dampak Konsentrasi terhadap prestasi belajar 35
2.5.5 Cara Meningkatkan Konsentrasi belajar..... 36
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN..... 39
3.1 Kerangka Konsep 39
3.2 Hipotesa Penelitian..... 40
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN..... 41
4.1 Rancangan Penelitian..... 41
4.2 Populasi dan Sampel… 41
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian ….. 42
4.4 Variabel Penelitian….. 42
4.5 Definisi Operasional….. 43
4.6 Instrumen Penelitian…..... 45
4.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas….. 46
4.8 Alur Penelitian…… 46
4.9 Prosedur Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data…..... 47
4.10 Pengolahan dan Analisa Data…. 48
4.10.1 Pengolahan Data..... 48
4.10.2 Analisa Data..... 50
4.11 Etika Penelitian……. 51
BAB V HASILPENELITIAN dan ANALISA DATA 54
5.1 Data umum 54
5.1.1 Kararteristik Responden 54
5.1.2 Karakteristik Orangtua Responden..... 55
5.1.3 Karakteristik Pola Bermain *game* pada gawai 56
5.2 Data khusus 57
5.2.1 Pola Bermain *game* pada gawai..... 57
5.2.2 Tingkat Konsentrasi Belajar..... 59

5.2.3 HubunganPola Bermain *game* pada gawai dan tingkat konsentrasi belajar 60
BAB VI PEMBAHASAN 61
6.1 Pembahasan Hasil Penelitian 61
6.1.1 Pola bermain *game* pada gawai 61
6.1.2 Konsentrasi belajar anak usia prasekolah 64
6.1.3 HubunganPola Bermain *game* pada gawai dan tingkat konsentrasi belajar..... 67
6.2 Implikasi Keperawatan..... 69
6.3 Keterbatasan Penelitian..... 70
BAB VII PENUTUP 71
7.1 Kesimpulan 71
7.2 Saran 71
DAFTAR PUSTAKA ……..... **74**

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar4.8. Alur Penelitian 55
Gambar 5.1. Pola bermain game 61
Gambar 5.2. Tingkat konsentrasi 62

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Pernyataan keaslian tulisan..... 80
Lampiran 2. Penjelasan untuk mengikuti penelitian 81
Lampiran 3. Pernyataan Persetujuan Berpartisipasi dalam Penelitian 84
Lampiran 4. Coding data 85
Lampiran 5. Kisi-Kisi Kuisioner 86
Lampiran 6. Kuisioner 88
Lampiran 7. Lembar Tes Konsentrasi Belajar Anak 93
Lampiran 8. Uji validitas dan reabilitas..... 94
Lampiran 9. Tabulasi data 101
Lampiran 10. Lembar Konsul 105
Lampiran 11. Surat Penelitian 110
Lampiran 12. Curikulum vitae 113
Lampiran 13 Jadwal Penelitian 114
Lampiran 14. Dokumentasi kegiatan..... 115

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.5 Definisi Operasional Penelitian..... 44
Tabel 5.1 Karakteristik Responden 54
Tabel 5.2 Karakteristik Orangtua Responden 55
Tabel 5.3 Karakteristik Pola bermain game pada gawai..... 56
Tabel 5.4 Indikator pola bermain..... 57
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi dan Durasi..... 58
Tabel 5.6 Indikator konsentrasi belajar 59
Tabel 5.7 Analisis statistik 60

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

HUBUNGAN POLA BERMAIN *GAME* PADA GAWAI DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR ANAK PRASEKOLAH USIA 5-6 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU 8 KOTA MALANG

Oleh:

Ani Juwita

NIM. 185070209111027

Telah diuji pada

Hari : Jumat

Tanggal 27 Desember 2019

Dan dinyatakan lulus oleh:

Penguji-I

Dr.Ns.Laily Yuliatun,S.Kep.,M.Kep
NIP. 197707112005012001

Penguji-II/Pembimbing-I,

Ns.Septi Dewi Rachmawati,S.Kep,MNg
NIP. 198109142006042001

Penguji-III/ Pembimbing-II,

Ns.Muladefi Ghoiriyah, S.Kep,M.Kep
NIP. 198602082019032011

Mengetahui,
Ketua Program studi Ilmu Keperawatan

Ns.Tonyi Suharsono,S.Kep,M.Kep
NIP. 198009022006041003

ABSTRAK

Juwita, Ani (2019). **Hubungan Pola Bermain *Game* pada Gawai dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU 8 Kota Malang**. Tugas Akhir, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati,S.Kep.MNg (2) Ns. Muladefi Choiriyah,M.Kep.

Penggunaan gawai dibawah usia 12 tahun menyebabkan anak memiliki gangguan kognitif seperti mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi saat belajar. Meskipun pengggunaan gawai bukan satu-satunya penyebab anak mengalami masalah tumbuh kembang namun studi membuktikan penggunaan gawai pada usia dini berkontribusi terhadap berbagai gangguan fisik dan psikis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah analitik observasonal dengan pendekatan *cross sectional.* Besar sampel dalam penelitian ini sejumlah 57 responden. Pengambilan data menggunakan kuesioner dan lembar *observasi*. Uji statistic yang digunakan adalah *spearman rank.* Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai signifikansi 0,507 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Rekomendasi pada peneliti selanjutnya untuk menganalisis faktor- faktor yang yang mempengaruhi pola bermain *game* pada gawai atau yang mempengaruhi konsentrasi belajar anak.

Kata kunci: Pola Bermain, Gawai, Tingkat Konsentrasi Belajar

ABSTRAK

Juwita, Ani (2019). ***Relationship of game patterns in devices with the level of consentration in preschooler learning age 5-6 year in kindergarden Muslimat NU 8 Malang.*** *Reseach, course of study nusing, medical schools brawijaya university. Advisor of (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati,S.Kep.MNg (2) Ns. Muladefi Choiriyah,M.Kep.*

The use of devices gadgets under the age 12 years causes to have cognitive problems such as learning difficulties when learning. Although the incorporation of devices is not the only cause of children developing developmental problems, studies have not proven that use of devices at an early age contributes to various physical and psychological disorders. This study to analyze the relationship of game patterns in devices with the level of consentration in preschooler learning. The purpose of this research are to analyze the playing game on the level concentration of gadet with learning a preschool. The research method using analytic observasional with by discussing cross sectional. The sample in this study amounted to 57 respondens. The assessment device uses questionnaire and analysis observation. The statistical test used was spearman rank. The results showed a significance value of 0,507 so that it can be conculuded that there was no significant relation between game patterns in the gadgets with the level of concentration of learning for preschoolers 5-6 years at TK Muslimat NU 8 Malang. Recommendations in future studies to analyze factors that effect the game patterns in the device or that affect the concentration of children's learning.

Keywords: Play Pattern, Gawai, Level of Learning Concentration

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi menciptakan perubahan dan pembaharuan setiap harinya. Hal ini didukung dengan melesatnya pertumbuhan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi yang marak digunakan saat ini adalah Gawai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 2016 gawai diartikan sebagai “acang” atau alat, yang dalam hal ini dijelaskan sebagai suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut Karomah (2016) gawai terdiri dari berbagai perangkat seperti *smartphone, laptop, notebook dan tablet pc.* Saat ini penggunaan gawai mencapai 90% dari total populasi dunia (Sanou, 2014).

Hasil survey yang dilakukan *The asian parent insight* di asia tenggara pada tahun 2014 menggungkapkan 98% responden anak-anak diasia tenggara telah menggunakan gawai atau perangkat seluler. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun 67% diantaranya menggunakan gawai miliki orangtuanya, 18% milik saudara atau keluarga dan 14 % milik sendiri (Dewi, 2017). Menurut Emarketer (2014) jumlah pengguna perangkat seluler meningkat dari tahun ke tahun, pada tahun 2014 pengguna perangkat seluler mencapai 1,64 milyar pengguna sedangkan pada tahun 2015 mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya yakni mencapai 1,91 milyar pengguna. Di Indonesia sendiri sebanyak 80% dari seluruh anak-anak telah

menggunakan gawai jenis *computer* (69%), *laptop* (34%), *smartphone* 52% (Keminfo, 2014). Penelitian serupa juga dilakukan oleh Maulia (2016) di TK NU 8 Kota malang, dari hasil penelitian tersebut didapatkan sebanyak 72% anak terpapar oleh gawai bahkan saat usia anak masih dibawah 5 tahun. Hal tersebut menunjukan bahwa pengguna gawai saat ini tidak hanya mendominasi pada orang dewasa namun juga sudah banyak digunakan oleh anak-anak.

Mulai bergesernya Indonesia pada industry 4.0 juga mendukung perubahan dalam berbagai aspek. Tidak hanya dalam bidang industri saja, namun juga pada bidang pendidikan. Berbagai tingkatan pendidikan saat ini sudah mulai mengapplikasikan gawai dan internet sebagai kemudahan dalam memperoleh informasi dan peningkatan mutu pendidikan. Hal ini yang kemudian membuat anak-anak menjadi terpapar teknologi sejak dini. Meskipun begitu fasilitas tersebut tetap diberikan oleh orangtua dengan alasan agar anak bisa mengenal teknologi atau tidak ketinggalan perkembangan teknologi.

Pengenalan teknologi pada anak usia prasekolah akan mempengaruhi rangsangan pertumbuhan sel otak anak. Hal tersebut dijelaskan oleh hasil penelitian dibidang neurologi yang dilakukan oleh benyamin S. Bloom dari Universitas Chicago Amerika serikat (Diktentis, 2003) dalam (Wulandari, 2016) yang mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80% yang artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak berkembang secara optimal. Rangsangan yang ditimbulkan akibat penggunaan gawai tidak selamanya

membawa pengaruh *positive*, Menurut (Karomah, 2016) penggunaan gawai pada anak bisa memberikan dampak positif dan negative tergantung pada cara penggunanya. Penggunaan gawai harus dengan batasan dan sesuai dengan kebutuhan anak tersebut (Mintoro, 2014).

Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan dampak *positive* dan *negative* penggunaan gawai pada anak. Salah satunya dampak negative gawai terhadap konsentrasi belajar pada anak yang dijelaskan oleh (Roman, 2010) penggunaan gawai dibawah 12 tahun akan membawa dampak *negative* yang menyebabkan anak memiliki gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif serta kurang kemampuan dalam mengendalikan diri. Berdasarkan analisis data ditemuan sekitar 69% anak suka menggunakan gawai dimalam hari sebelum tidur dan 53% dari anak-anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama dikelas atau dirumah saat belajar (Hedge, 2018). Dalam penelitian (Suman, 2018) mencatat 53% orang tua melaporkan adanya penurunan drastis pada nilai sekolah anak-anak mereka, dan kurang konsentrasi di kelas atau di rumah saat belajar akibat dari peggunaan gawai. *American academy of paediatrics* pada tahun 2016 menyarankan orangtua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media *electronic* agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik, dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter&Perry, 2009).

Meskipun penggunaan gawai bukan satu-satunya penyebab anak mengalami masalah tumbuh kembang, namun studi membuktikan penggunaan gawai elektronik pada usia dini berkontrubusi signifikan terhadap berbagai gangguan mental dan fisik. Hal tersebut didukung oleh pernyataan (Hedge, 2018) bahwa segala bentuk interaksi dengan dunia luar

mempengaruhi mental, fisik, kognitif dan psikolgis pada anak. Maka dari itu pengawasan penggunaan gawai pada anak diera virtual teknologi dan globalisasi sangat dibutuhkan agar tetap berada pada pertumbuhan yang sehat.

Pengawasan penggunaan gawai yang perlu diperhatikan oleh orangtua mencakup pada frekuensi, durasi serta jenis penggunaan gawai. Pusat Pengendlian Penyakit Amerika Serikat dan pencegahan (2012) menyatakan bahwa rata-rata anak-anak menghabiskan sekitar 8 jam sehari menonton layar electronik. *Amerikan Otometric Association* (AOA) pada tahun 2015 menyatakan bahwa kelebihan waktu layar digital dapat menyebabkan ketegangan mata, kemerahan pada mata, mata gatal atau lelah, sakit kepala, kabur atau pengelihatan ganda, dan sakit leher. Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit AS menyoroti peluang terjadinya miopoa yang lebih tinggi pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari 8 jam setiap hari untuk penggunaan gawai. Tingginya resiko gangguan kesehatan yang diakibatkan dari penggunaan gawai akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak serta akan menghambat proses belajarnya disekolah.

Konsentrasi merupakan salah satu faktor dalam mendukung proses pembelajaran pada anak. Menurut Santrock (2008) Konsentrasi belajar merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian yang erat kaitannya dengan memori (ingatan). Konsentrasi memegang peranan penting bagi seorang anak untuk mengingat, merekam, melanjutkan, dan mengembangkan materi pelajaran yang diperoleh di sekolah. Kemampuan untuk mengingat, merekam, dan mengembangkan materi pelajaran yang

baik memungkinkan anak memperoleh prestasi yang optimal. Konsentrasi sangat penting dan dibutukan bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasainya. Menurut Slameto (2013), konsentrasi memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar, jika seseorang mengalami kesulitas dalam konsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia karna informasi yang diperoleh tidak mampu disimpan oleh memori otak dengan baik. Dengan kata lain konsentrasi merupakan prasyarat bagi anak agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajarannya.

Internasional Journal Of Neuroscience pada tahun 2012 menerangkan bahwa *gawai* dapat menganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak (Sarwar,2013). Kondisi tersebut akhirnya berdampak pada penurunan konsentrasi pada anak serta rendahnya antusiasme anak dalam proses pembelajaran. Menurut Aisyah (2014) untuk anak usia lima tahun yang terlalu terobsesi dengan game dan aplikasi diperangkat gawai ini juga akan mempengaruhi fokus belajar mereka saat dikelas. Anak pada setiap tahapan usia, memiliki rentang perhatian berbeda yang menentukan sejauhmana dia bisa berkonsentrasi dalam beraktivitas termasuk saat belajar. Penyesuaian aktivitas dengan rentang perhatian yang dimiliki anak perlu diperhatikan, dengan begitu anak akan mampu mengasah *konsentrasi* dengan tepat sejak masa emas pertumbuhan anak.

Peneliti memilih TK Muslimat NU 8 Kota Malang sebagai tempat penelitian karena tempat tersebut memiliki kurikulum belajar modern dengan menggunakan gawai (*computer dan laptop*) sebagai media dalam belajar, Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, guru menyatakan rata-rata

siswanya sudah terpapar penggunaan gawai bahkan memiliki gawai pribadi. Dari data-data tersebut peneliti tertarik untuk menggali lebih lanjut mengenai hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Dengan lebih banyak penelitian diharapkan akan menghasilkan bukti empiris yang akan memberi manfaat bagi masyarakat luas terutama pada anak usia prasekolah yang menggunakan gawai sebagai media belajar dan bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: Adakah Hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui pola bermain *game* pada anak prasekolah
2. Mengetahui tingkat konsentrasi belajar pada anak prasekolah
3. Menganalisis hubungan pola bermian *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber bahan kajian tambahan dalam lingkup keperawatan anak untuk mendalami tentang penggunaan gawai dan konsentrasi belajar pada anak prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai :

a. Bagi Penulis

   Dapat menambah wawasan serta sebagai bahan masukan dalam memberikan KIE (Komunikasi, Informasi dan Edukasi) pada klien atau keluarga dengan anak prasekolah.

b. Bagi Orangtua atau Keluarga

   Penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan orangtua dalam memberikan pengasuhan pada anak sehingga dapat membantu dan mengarahkan anak dalam menggunakan gawai yang tepat.

c. Bagi institusi pendidikan

   Sekolah dapat turut berpartisipasi dalam memberikan dukungan dan pengawasan dalam penggunakan gawai yang bijak agar konsentrasi dalam belajar pada anak tidak terganggu.

d. Bagi institusi kesehatan

   Penelitian ini diharapkan menjadi sumber bahan kajian tambahan dalam lingkup keperawatan anak dalam membahas penggunaan gawai pada anak. Serta dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti aspek yang sama secara mendalam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Berdasarkan undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, anak diartikan sebagai seorang yang belum memasuki usia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Menurut Arifin (2015) anak merupakan individu yang masih bergantung pada orang dewasa dan lingkungan sekitarnya, yang artinya anak memerlukan lingkungan yang mampu memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan dasarnya. Menurut (Soetijoningsih, 2012) tahap tumbuh kembang anak dibagi menjadi lima yaitu masa prenatal (konsepsi-lahir), masa bayi (lahir-12 bulan), masa toddler (1-3 tahun), masa prasekolah (3-6 tahun) dan masa sekolah (6-20 tahun).

Anak usia prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Masa prasekoah disebut juga sebagai awal pada masa kanak-kanak. Masa tumbuh kembang anak prasekolah merupakan suatu masa dimana awal dalam membentuk pembelajaran bagi anak. Pembelajaran yang dimaksudkan merupakan pembelajaran dalam perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan yang diciptakan oleh anak ketika berada dalam lingkungan sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya (Moeslichatoen, 2009). Pada usia ini anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, atau biasaya disebut dengan golden age

karna pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dimana anak akan dapat menyerap informasi dengan tepat dan cepat.

2.1.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah

Ciri-ciri anak prasekolah menurut Padmonodewo (2003) dalam Wardani (2016) meliputi aspek fisik, social, emosi dan kognitif anak;

a. Ciri Fisik

Penampilan anak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya. Anak umumnya sangat aktif, mereka telah memiliki kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dilakukan sendiri. Pada anak usia prasekolah akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yan melambat dan stabil. Tinggi badan tetap bertambah dengan perpanjangan tungkai dibandingkan dengan batang tubuh. Pada perkembangan motorik anak mengalami peningkatan kekuatan dan penghalusan ketrampilan yang sudah dipelajari sebelumnya seperti berjalan, berlari dan melompat.

b. Ciri social

Anak prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya pada tahap ini anak memiliki satu atau dua sahabat yang cepat berganti. Biasanya dapat menyesuaikam diri secara social dengan bermain bersama temanya.

c. Ciri Emosional

Anak prasekolah cenderung mengekspresika emosinya dengan bebas dan terbuka. Pada usia ini anak berperilaku lebih agresif dan lemah dalam kontrol diri. Menurut Martorel (2012) perkembangan psikososial anak prasekolah berada pada fase *initiative versus guiltry* dimana anak banyak melakukan aktivitas-aktivitas eksplorasinya untuk membentuk inisiatifnya. Biasanya pada fase ini muncul konflik ketika rencana aktivitas yang dibuat anak tidak dapat dilaksanakan, hal ini akan menimbulkan stress.

d. Ciri kognitif

Pada anak paseolah umumnya sudah terampil berbahasa. Menurut Martorel (2012) perkembangan kognitif anak pada usia prasekolah berada pada fase preoperasional dimana pada fase ini terdapat keterbatasan seperti munculnya sifat egosentris dan tidak memahami konservasi. Egosentris berarti anak memandang segala sesuatu berpusat pada dirinya, sehinga pada usia ini anak selalu merasa benar.

Anak usia prasekolah pada perkembangan kognitif mempunyai tugas yang lebih banyak dalam mempersiapkan anak mencapai kesiapan. Pemikiran anak akan lebih kompleks pada usia ini.

2.1.3 Prinsip-Prinsip Tumbuh Kembang Anak Prasekolah

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia prasekoah yaitu (Kemenag RI, 2015):

a. Perkembangan aspek fisik, social, emosionaldan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain

b. Perkembangan fisik/motorik, emosi, social, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan
c. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi
d. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak
e. Perkembangan anak berlangsung kearah yang makin komplek, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi
f. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan social
g. Anak adalah pembelajaran aktif yang berusaha menbangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social dan pengetahuan yang diperolehnya
h. Perkembangan dan pembelajaran merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan social
i. Bermain merupakan sarana pentig bagi perkembangan social, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak
j. Perkembangan anak mengalami percepatan bila anak berkesampatan untuk mempraktikan berbagai ketrampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya
k. Anak memiliki modilitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu hingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlibatkan hal-hal yang diketahuinya.

l. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya dan aman secara fisik dan fisiologisnya

2.2 Konsep Bermain

2.2.1 Definisi Bermain

Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain aspek perkembangan pada anak akan ditumbuhkan sehingga anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas (Adriana, 2016). Dengan mengajak anak-anak bermain pada usia prasekolah telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Permainan merupakan stimulasi yang sangat tepat bagi anak dimana daya pikir anak akan terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, social serta fisiknya.

2.2.2 Klasifikasi Bermain

Menurut Adriana (2016) Ada beberapa jenis permaianan ditinjau dari isi permainan dan karakter sosialnya) :

a. Berdasarkan isi permaianan

1. *Sosial Affectif Play*

   Merupakan permainan yang melibatkan hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misalkan “ciluk ba”, berbicara sambil tertawa.

2. *Sense Pleasure play*

   Permainan yang menggunakan alat permainan yang menyenangkan pada anak. Misalnya dengan menggunakan air, anak akan memindah-mindahkan air ke botol, bak atau tempat lain. Ciri khas dalam permainan ini anak akan semakin lama semakin asik bersentuham dengan alat permainan ini sehingga susah untuk dihentikan.

3. *Skill play*

   Permainan ini dapat meningkatkan ketrampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Ketrampilan tersbut diperoleh dari pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Misalnya memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain.

4. *Games*

   Games merupakan jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang digunakan untuk perhitungan atau skor.

5. *Unoccupied Behavior*

   Anak tidak memainkan alat permainan tertentu, melainkan alat-alat yang ada disekitarnya sehingga anak tampak senang, gembira dan asyik dengan lingkungan sekitarnya.

6. *Dramatic play*

   Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permaiananya. Anak akan meniru peran orang tersebut dan memainkannya dalam permaianan. Permaianan ini berfungsi sebagai proses identifikais anak terhadap peran tertentu.

b. Berdasarkan Karakter social

1. *Social Omlocker play*

   Pada permainan ini anak hanya akan mengamati temanya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisispasi dalam permaianan. Anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permaianan yang sedang dilakukan temanya.

2. *Solitary play*

   Solitary play merupakan permainan dimana anak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temanya, tidak ada kerjasama atau komunikasi dengan teman sepermainanya.

3. *Parallel play*

   Parallel play adalah permainan dimana anak menggunakan permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain.

4. *Associative play*

   Permainan ini terjadi komunikasi antara anak satu dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada yang memimpin permainan dan tujuan permainan tidak jelas. Contoh bermain boneka, masak-masakan, hujan-hujanan.

5. *Cooperative play*

   Pada permainan ini terdapat aturan permainan dalam kelompok, tujuan serta pemimpin permainan. Pemimpin bertugas mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permaianan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan. Misalnya bermain bola.

2.2.3 Fungsi bermain

Menurut Adriana (2016) bermain memiliki beberapa fungsi diantaranya:

a. Perkembangan sensori motorik

   Merupakan komponen utama bermain pada semua usia. Permainan aktif penting untuk perkembangan otot dan bermanfaat untuk melepaskan kelebihan energi. Melalui stimulasi taktil, auditorius, visual dan kinestatik.

b. Perkembangan intelektual

   Melalui eksplorasi dan manipulasi anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur dan fungsi objek-objek. Ketersediaan permainan dan kualitas keterlibatan orang tua adalah variable terpenting yang terkait dengan perkembangan kognitif selama masa bayi dan prasekolah.

c. Sosialisasi

   Perkembangan sosialisasi pada anak ditandai dengan kemempuan berinteraksi dengan lingkunganya. Melalui bermain anak belajar membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan masalah, belajar saling

memberi dan menerima, menerima kritikan serta belajar pola perilaku dan sikap yang diterima masyarakat.

d. Kreativitas

Anak akan bereksperimen dan mencoba ide mereka saat bermain. Kreativitas merupakan hasil aktivitas tunggal meskipun berpikir kreatif sering kali ditingkatkan dalam kelompok. Anak akan merasa puas ketika menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

e. Kesadaran diri

Melalui bermain anak mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuan diri dan membandingkannya dengan orang lain, kemudian menguji kemampuanya dengan mencoba berbagai peran serta mempelajari dampak dari perilaku mereka pada orang lain.

f. Nilai moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkunganya melalui aktivitas bermain anak memperoleh kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehinga dapat diterima dilingkunganya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada dalam lingkunganya. Anak akan belajar membedakan yang benar dan salah, serta tanggungjawab dari tindakan yang dilakukanya.

g. Manfaat terapeutik

Bermain memberikan sarana untuk melepaskan diri dari ketegangan dan stress yang dihadapi dilingkungan. Dalam bermain anak dapat

mengekspresikan emosi dan melepaskan implus yang tidak dapat diterima dalam cara yang dapat diterima masyarakat.

2.2.4 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain

Menurut Adriana (2016) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain, diantaranya;

a. Energi ekstra/tambahan

   Bermain memerlukan energi tambahan, apabila anak mulai lelah atau bosan maka dia akan menghentikan permainan.

b. Waktu

   Anak harus memiliki waktu yang cukup untuk bermain.

c. Alat permainan

   Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembanganya

d. Ruangan untuk bermain

   Ruangan diperlukan sebagai tempat anak dalam melakukan aktivitas bermain.

e. Pengetahuan cara bermain

   Anak belajar bermain melalui moncoba-coba sendiri, meniru teman-temanya atau diberi tahu caranya.

f. Teman bermain

   Teman bermain diperlukan anak dalam mengeksplor kemampuanya dari teman-temanya.

g. Reward

Memberikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak apabila berhasil melakukan sebuah permainan

2.3 Konsep gawai

2.3.1 Definisi

Gawai dalam bahasa inggris disebut juga sebagai *gadget*, Menurut Kuncoro (2009) *gadget* atau gawai adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. Iswidhamanjaya (2014) juga mengatakan bahwa gawai merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Gawai tersebut mengacu pada perangkat elektronik portable yang terdiri dari berbagai perangkat, seperti smartphone, laptop, notebook dan tablet.

2.3.2 Jenis- Jenis Gawai

Menurut Iswidhamanjaya (2014) ada beberapa jenis gawai yang sering digunakan:

a. Smartphone

Smartphone merupakan telepon genggam dengan fitur dan fungsi yang lebih maju dari telepon genggam biasa. Menurut Maulia (2016) *smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh *International Business Machines Corporation* (IBM) di Amerika, pada saat ini *smartphone* telah banyak di kembangkan hingga popular seperti Nokia,

Samsung, Blackberry, dsb. Sarwar & Soomoro (2013) menyatakan bahwa saat ini *smartphone* telah memiliki fitur yang lebih canggih dengan dilengkapi kamera, pemutar musik dan video, menyimpan foto, bermain games, mengirim e-mail dan mengakses internet.

b. *Laptop dan Notebook*

Notebook dan Laptop merupakan istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang diartikan sebagai computer pribadi dalam bentuk portable. Notebook merupakan computer potable mini hasil perkembangan dari laptop berukuran layar kurang lebih 13,1 inchi hingga 18 inchi sedangkan *laptop* memiliki ukuran layar 18 inchi keatas. Menurut Maulia (2016) penemu laptop pertama kali adalah Alan Kay dengan ide tambahan *software* oleh Adam Osbome selanjutnya *laptop* mulai dipasarkan pada tahun 1981. *Laptop* dalam dunia pendidikan digunakan sebagai media belajar dan mengeksplore pembelajaran. Menurut Karomah (2016) *laptop* tidak hanya digunakan untuk keperluan strategi pembelajaran dan mentransfer pengetahuan, dari *laptop* juga dapat digunakan sebagai fokus aktivitas pelajar dalam menyelesaikan tugas, pengaplikasian startegi belajar, berinteraksi dengan orang lain tentang pekerjaan, memecahkan masalah dalam menyelesaikan projek tertentu sehingga dapat melatih berfikir kritis dan menemukan informasi.

c. *Tablet PC*

Tablet pc merupakan computer pribadi portable yang dilengkapi dengan layar sentuh sebagai perangkat input utama dan dirancang untuk

dioperasikan dan dimiliki oleh seorang individu. Menurut Maulia (2016) *tablet pc* ditemukan pertama kali oleh Elsa Grey dimana saat itu *tablet* hanya berfungsi sebagai pengenal tulisan tangan, kemudian pada tahun 2000-an bill gates mengembangkanya hingga hasilnya disebut *pc tablet* atau sering disingkat menjadi *tablet.* Peggunaan *tablet PC* untuk pendidikan yang lebih tinggi biasanya digunakan bersamaan dengan perangkat wireless.

d. Vidio game

Penemu game pertama kali adalah Steven Russel pada tahun 1962, mulai tahun itu kemudian muncul beberapa produksi permainan terkenal seperti *Star Wars,* game Pong, Pacman dan lain sebaginya. Kemudian tahun 2000-an seiring perkembangan teknologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak berubah lebih realistik. Selain itu juga munculnya mesin game seperti *Playstation* atau X-box bahkan saat ini game sudah dapat dimainkan melalui *smartphone, tablet* ataupun *laptop.*

2.3.3 Faktor – Faktor Penggunaan gawai

Menurut Efendi (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi anak bermain gawai antara lain :

a. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua

Sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga, dampaknya anak menyalurkan perhatiannya dengan bermain gawai. Anak merasa gawai sebagai alat untuk menyalurkan keluh kesahnya, media yang dapat menjadi sahabat dan menghibur diri. Semakin kurang perhatian dan komunikasi orang tua terhadap anak akan berdampak dengan meningkatnya intensitas anak bermain *gawai*.

b. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak

Hal tersebut tentu saja membuat anak semau sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan orang tua. Anak akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orang-tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan. Karena kurangnya pengawasan orang tua, anak akan lebih bebas untuk mengakses situs *game online* bahkan *game* yang bertema kekerasan atau anak menjadi lebih bebas menonton film atau iklan yang kurang pantas pada media gawai. Dengan kata lain semakin berkurang pengawasan orang tua maka semakin tinggi intensitas anak dalam bermain *gawai* dan berdampak pada kerusakan otak.

c. Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak

Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Sikap – sikap orang tua yang seperti di atas sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri anak. Anak yang terlalu dimanja atau diberi kebebasan

menimbulkan anak yang kurang kontrol dan dapat meningkatkan intensitas anak. anak bermain *gawai.* Anak yang terlalu dikekang, dicurigai, atau bahkan didiamkan juga menyebabkan anak merasa tidak dihargai sehingga kepercayaan anak terhadap orang tua menurun. Anak akan lebih memberontak dan memanfaatkan waktu untuk bermain *gawai* sebagai pelampiasan kekecewaan mereka terhadap orang tua. Sehingga pola asuh seperti ini dapat memicu meningkatnya intensitas anak bermain *gawai*.

d. Kejenuhan/merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton

Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurangnya aktivitas bermain bersama anak dapat menimbulkan perasaan bosan terhadap aktivitas sehari hari. Media *online* seperti gawai dinilai anak lebih menarik perhatian dengan konten aplikasi yang bermacam-macam dan menarik. Anak akan lebih senang menghabiskan waktu bermain bersama *gawai* sebagai hiburan penghilang rasa bosan. Sehingga intensitas bermain *gawai* dapat meningkat.

2.3.4 Dampak Penggunaan Gawai

a. Dampak positif penggunaan gawai diantaranya :

- Menunjang pengetahuan

  Penggunaan gawai dalam dunia pendidikan akan memudahkan pelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Menurut Nurmasari (2016) Gawai dapat memberikan informasi yang sangat luas

dan tidak terbatas yang dapat mengkondusifkan proses pembelajaran secara meluas dan integrative. Hal ini akan dapat membantu guru dan pelajar dalam berkolaborasi pada saat proses pembelajaran.

- Meningkatkan motivasi dan minat belajar

  Banyaknya games edukatif yang terdapat di gawai dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Sugianto dalam Nurmasari, 2016).

- Inovator

  Dapat digunakan untuk bersosialisasi, saling mengajar dan belajar antar teman di dunai maya. menambah wawasan dan mendapatkan teman baru (Pratama dalam Nurmasari, 2016).

- Kreatif

  Dengan berbagai macam games yang ada di dalamnya dengan genre strategi untuk bekerja gawai dapat mengasah kemampuan anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas secara maksimal (Pratama dalam Nurmasari, 2016).

b. Dampak negatif gawai

- Menjadi pribadi yang tertutup

  Menurut Anggraini (2013) sejak menggunakan gawai ketika dirumah anak menjadi sulit untuk diajak berkomunikasi, terkesan tidak peduli dan kurang berespon pada orang tua saat diajak berbicara.

- Kesehatan mata terganggu

  Anak-anak yang menatap layar gawai sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga berpotensi membutuhkan bantuan alat penglihatan seperti kacamata (Suci, 2014)

- Kesehatan tulang terganggu

  Kristen lord seorang fisioterapis mengatakan bahwa gawai dapat mengubah struktur tulang manusia. Terutama pada leher dan bahu akibat posisi kepala yang menjorok ke depan. Hal itu terjadi karena posisi dalam penggunaan tidak berubah dalam waktu yang lama sehingga dapat menyebabkan gangguan tulang (Suci, 2014).

- Gangguan tidur

  Studi dari *Lighting Research Center* menunjukan bahwa paparan lebih dari dua jam dapat menyebabkan masalah gangguan tidur karena cahaya gawai dapat menekan melatonin. Melatonin merupaka senyawa kimia didalam tubuh yang berfungsi untuk mengontrol jam biologis tubuh manusia (Suci, 2014). Tidak hanya itu penggunaan fitur mengirim pesan, media social, bermain games dan menonton channel pada gawai dapat menyebabkan konsentrasi belajar dapat terdistraksi saat berada didalam kelas (Sarwar & Soomro, 2013).

- Terpapar radiasi

  Radiasi berbahaya bagi kesehatan dikarenakan gelombang radio frekuenci yang dapat menimbulkan radiasii elektromagnetik. Radisi RF pada level yang tinggi berpotensi merusak jaringan tubuh karena tubuh

tidak dilengkapi dengan sistem antisipasi berlebih yang diakibatkan radiasi oleh RF (nurmasari, 2016).

- Obesitas

  Gawai dapat menyebabkan orang mengalami obesitas karena jarang bergeran akibat dari bermain dengan gadgetnya tanpa melakukan kegiatan fisik (Nurmasari, 2016).

2.4 Konsep Pola Bermain *Game*

Pola bermain menjelaskan mengenai beberapa indicator yang termuat dalam kegiatan bermain game yang dilakukan pada anak, indicator tersebut meliputi frekuensi, durasi dan jenis game yang digunakan untuk bermain (Schell, 2008). Indikator Pola Bermain *Game* menurut Pramudawardani (2016) diantaranya adalah;

a. Durasi kegiatan diartikan sebagai seberapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Pada indicator ini motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan. Aspek ini mempunyai arti penting karena menunjukan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain gawai.

   Kategori hitungan berdasarkan jam/hari

   - Pengguna berat > 2 jam/hari
   - Pengguna sedang < 2 jam/hari
   - Pengguna Ringan dibawah 1 jam/hari

b. Frekuensi Kegiatan

Frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan dilaksanakan dalam periode waktu. Merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek bermain gawai.

- Pengguna berat >7 kali/hari
- Pengguna sedang < 7 kali/hari
- Pengguna ringan < 2 kali/hari

c. Jenis – jenis game

Menurut Heintz (2016) jenis-jenis genre game digital meliputi :

- *Action*

  Game yang menekankan intensitas dari aksi sebagai atraksi utama yang ditonjolkan dalam game seperti : *GTA, Crysis, Mortal Kombat dan Tekken.*

- *Adventure*

  Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visul, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa seperti : *King Quest, Space Quest, Legend of Zelda, Dora the explorer, petualangan billy dan tracy.*

- *Simulation*

  Game ini menggambarkan dunia didalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai factor seperti *Pou, The sims, Microsoft Fight Simulator.*

- *Strategy*

  Game yan mempunyai alas an dan cara menyelesaikan masalah dengan suatu strategi seperti *Plants vs Zombie Warcraft, Cookng Dash 2016.*

- *Sport*

  Game ini merupakan adaptasi dari permainan olahraga dalam dunia nyata seperti *winning eleven dan NBA, Dream League Soocer*.

- *Puzzle*

  Game teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki atau masalah dan meliputi latian logika, ingatan, memasang pola seperti *tetris, Minesweeper dan Bejeweled, Lemmings, Lego, Boulder Dasg, Pac-Man.*

- *Education*

  Game yang dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, baik untuk belajar mengenal warna, huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Game ini bertujuan untuk mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkanya. Game ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain sehinga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran, juga untuk merangsang daya piker termasuk meningkatkan konsentrasi dan memevahkan masalah seperti game budaya, game pintar bahasa inggris, game asah otak, *wedding salon, Barbie* dan *my talking tom.*

2.5 Konsentrasi Belajar

2.5.1 Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi berasal dari kata *Consentrate* yang berarti memusatkan. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran pada satu hal dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan. Menurut Surya (2009) Konsentrasi adalah pemusatan daya pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan menghalau atau menyisihkan segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajari. Konsentrasi juga diartikan sebagai pemusatan pikiran, perhatian dan paca indra pada suatu objek, dengan kata lain saat berkonsentrasi perhatian dan panca indra harus terfokus dan tidak boleh memperhatikan hal-hal lain.

Dalam proses pembelajaran konsentrasi belajar menjadi salah satu aspek yang dapat meningkatkan prestasi anak. Hal ini juga diungkapkan oleh Kintari (2014) yaitu konsentrasi belajar secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar anak di kelas. Proses belajar mengajar di sekolah mengharuskan siswa untuk duduk di dalam kelas dan mendengarkan penjelasan dari guru. Melalui penjelasan oleh guru tersebut, anak dapat menyerap informasi dan mempelajarinya dengan baik. Secara tidak langsung apabila anak dapat menyerap informasi dengan baik, maka ia juga memiliki prestasi akademik yang unggul. Apabila anak tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, maka anak akan tidak dapat menikmati proses belajar yang

dilakukannya. Hal tersebut akan menyebabkan gagalnya anak dalam menyelesaikan tugas tumbuh kembangnya.

2.5.2 Faktor –Faktor Pendukung dan Penghambat Konsentrasi Belajar

Menurut Sunawan (2009) faktor konsentrasi belajar pada anak dipengaruhi oleh 2 faktor yakni:

a. Faktor Internal

1) Kondisi Fisik

Kondisi fisik ini meliputi kondisi badan yang sehat bebas dari penyakit, anak cukup tidur dan beristirahat, makanan yang dikonsumsi memenuhi standar gizi, seluruh panca indra berfungsi dengan baik.

2) Kondisi Psikis

Kondisi ini mencakup kondisi kehidupan sehari-hari cukup tenang, tidak sedang menghadapi masalah yang berat, tidak emosional, memiliki rasa percaya diri, memiliki motivasi dan minat dalam belajar

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan

Terbebas dari berbagai suara yang keras dan bising, udara disekitar harus cukup nyaman bebas dari polusi dan bau yang mengganggu.

2) Penerangan

Penerangan atau cahaya harus cukup dan tidak mengganggu pengelihatan.

3) Lingkungan sekitar

Orang-orang yang berada dilingkungan belajar cukup tenang dan kondusif.

Faktor faktor yang mempengaruhi konsentrasi menurut (Slameto,2013);

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam tubuh, terdiri dari

- Faktor jasmaniah

  Faktor jasmaniah adalah sesuatu yang mempengaruhi fisik. Faktor jasmaniah terbagi menjadi dua, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor kesehatan sangat berpengaruh dalam konsentrasi belajar. Apabila kesehatan seseorang terganggu maka proses belajar dan mengajar akan ikut terganggu (olivia, 2010). Menjaga kesehatan badan merupakan salah satu cara untuk mempertahankan konsentrasi belajar yaitu dengan istirahat, tidur, makan, ibadah dan rekreasi. Cacat tubuh seperti buta, tuli, patah tangan dan patah kaki akan menganggu pada saat proses belajar dan mengajar (Slameto, 2013).

- Inteligensi

  Inteligensi adalah kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk tertarik dan mengerjakan suatu hal (Sukadiyanto, 2012). Inteligensi besar pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar. Pada saat proses belajar dan mengajar siswa dengan inteligensi yang tinggi akan berhasil mengikuti proses belajar dari pada siswa yang inteligensinya rendah (Slameto, 2013).

- Perhatian

  Mahasiswa diharuskan mempunyai perhatian terhadap objek yang akan diperlajari. Jika objek yang akan diperlajari tidak menjadi perhatian maka akan mengakibatkan kebosanan, yang menyebabkan mahasiswa tidak konsentrasi lagi pada saat belajar (Slameto, 2013).

- Minat

  Minat adalah dorongan dari dalam diri untuk memperhatikan suatu objek tertentu, seperti pelajaran dan pekerjaan. Minat akan menambah semangat untuk belajar dan memudahkan dalam belajar.

- Bakat

  Bakat merupakan hal terpenting untuk menempatkan siswa pada saat belajar sesuai dengan bakatnya. Apabila objek yang akan dipelajar sesuai bakat, maka hasil konsentrasinya akan baik jika mahasiswa senang sehingga akan lebih giat dalam belajar (Slameto, 2013).

- Kesiapan

  Kesiapan merupakan kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Pentingnnya kesiapan pada saat proses belajar akan menimbulkan konsentrasi yang baik pada saat menerima informasi baru (Slameto, 2013).

- Kelelahan

  Kelelahan terdiri dari dua jenis yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani adalah respon objektif yang di alami oleh tubuh manusia, bisa dilihat dari lemahnya tubuh dikarenakan darah kurang lancar pada bagian tertentu sehingga menyebabkan kurang konsentrasi pada saat proses

belajar dan mengajar. Kelelahan rohani bisa dilihat dengan adanya kebosanan, sehingga menurunkan minat dan konsentrasi belajar (Slameto, 2013).

- Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri mahasiswa yang akan memberikan arahan untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dijadikan sebagai penggerak dalam diri untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi yang tinggi akan menghasilkan semangat yang optimal untuk belajar (Sunadi, 2013).

- Insomnia

Insomnia adalah salah satu gangguan tidur dimana seseorang merasa sulit untuk memulai tidur. Hasil penelitian Munir (2015), menjelaskan bahwa dampak dari insomnia berupa kelelahan, sulit untuk berkonsentrasi, mengantuk saat beraktivitas disiang hari, penurunan motivasi dan performa sosial yang buruk.

b.Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar tubuh, terdiri dari :

- Keluarga

Keluarga merupakan media pendidikan paling utama. Orang tua sering sekali menginginkan anaknya mencapai prestasi yang sangat baik, sehingga anak dituntut menjadi sempurna. Hal tersebut menimbulkan ketakutan terhadap objek yang akan dipelajari.

- Sarana dan Prasarana

  Kelengkapan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses belajar dan mengajar. Apabila sarana dan prasarana di suatu instansi memadai akan menciptakan konsentrasi yang baik pada saat belajar (Olivia, 2010). Instansi pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana yang meliputi peralatan pendidikan, media pembelajaran, buku dan sumber belajar lainnya untuk mendukung proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang baik akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan komunikasi yang baik antara pengajar dan mahasiswa (Fadhilah, 2014).

- Lingkungan

  Kondisi lingkungan dapat mempertahankan konsentrasi siswa pada saat proses belajar dan mengajar (Olivia, 2010). Lingkungan yang baik sangat mempengaruhi semangat seseorang dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai. Lingkungan yang kurang baik seperti suasana kelas yang terlalu ramai akan mengganggu konsentrasi dan ketidaknyamanan dalam belajar (Ariwibowo, 2012) .

- Media pembelajaran

  Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan pengajar untuk meningkatkan konsentrasi belajar sehingga memudahkan tujuan yang ingin dicapai mahasiswa. Media pembelajaran terdiri dari buku, foto, televisi, komputer, film dan slide. Penggunaan media belajar sangat membantu dalam menjelaskan materi yang tidak dapat dijelaskan dengan

lisan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan dapat meningkat (Sukanti, 2012).

- Metode mengajar yang kurang tepat

  Metode mengajar yang kurang tepat akan mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses belajar dan mengajar. Selain itu penggunaan metode belajar yang kurang tepat akan menyebabkan siswa mengantuk, cepat merasa bosan dan lebih memilih berbincang dengan temannya (Aviana & Hidayah, 2015).

2.5.3 Ciri-ciri anak yang berkonsentrasi belajar

Klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui anak berkonsentrasi belajar sebagai berikut menurut (Purwanto, 2010);

a. Perilaku Kognitif

   Perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku ini anak yang memiliki konsentrasi belajar ditandai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul saat diperlukan, komperhensif dalam menangkap informasi, mampu mengaplikasi serta melakukan analisis pengetahuan yang diperoleh.

b. Perilaku afektif

   Perilaku dan sikap apersepsi yang ditandai dengan adanya penerimaan yaitu tingkat perhatian tertentu, respon untuk menaggapi,

mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.

c. Perilaku psikomotor

Perilaku ini ditandai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk. Serta menunjukan komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.

d. Perilaku Bahasa

Anak yang memiliki konsentrasi belajar aktivitas berbahasanya akan terkoordinasi dengan baik dan benar.

2.5.4 Dampak Konsentrasi terhadap prestasi belajar

Konsentrasi belajar besar pengaruhnya terhadap proses belajar dan mengajar. Terdapat dua dampak konsentrasi terhadap prestasi belajar yaitu dampak positif dan dampak negative. Konsentrasi yang baik akan mempengaruhi seseorang dalam berpikir dan dengan mudah menerima pembelajaran kedalam memori otak serta dalam dikeluarkan pada saat dibutuhkan (Ikawati, 2016). Konsentrasi yang baik juga akan menimbulkan semangat yang besar dalam belajar sehingga mempermudah untuk mencapai pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Malawi (2013) menjelaskan bahwa apabila seseorang dapat berkonsentrasi dengan baik maka akan meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam proses belajar sehingga akan meningkatkan prestasi belajar yang baik juga. Kemampuan berpikir kritis

dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti mengaplikasi, menganalisa dan melakukan evaluasi dalam pembelajaran. Semakin sering seseorang melatih konsentrasi belajar maka akan meningkatkan prestasi belajarnya.

Dampak negative apabila anak tidak memiliki konsentrasi dalam belajar, maka akan menimbulkan proses belajar yang tidak optimal (Slamet, 2013). Dari hasil penelitian wismandari (2013) berkurangnya konsentrasi akan menyebabkan pemahaman terhadap pembelajaran berkurang, tidak memperhatikan materi yang disampaikan, tidak perduli dengan keadaan sekitar dan tidak memperhatikan tugas yang diberikan.

2.5.5 Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar

Menurut Slamet (2013) cara meningkatkan konsentrasi dibagi menjadi beberapa cara diantaranya yakni;

a) Mempunyai metode belajar

Setiap anak memiliki gaya yang berbeda pada saat konsentrasi. Menentukan metode balajar salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar karena didalamnya berisi cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam belajar (Slameto, 2013).

b) Meditasi

Hasil penelitian Ningsih, Suranata & Daharsana (2014), mediatasi digunakan untuk meningkatkan konsentrasi. Meditasi adalah duduk diam dan membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk relaksasi pelepasan

pikiran yang menarik, membebani dan mencemaskan dalam hidup sehari hari. Meditasi bertujuan untuk mengontrol aspek jasmani dan rohani agar tetap seimbang.

c) Sarapan pagi

Sarapan pagi merupakan pasokan *energy* terbesar untuk otak. Ketika bangun pagi gula darah dalam tubuh rendah, tanpa sarapan yang cukup, otak akan sulit berkonsentrasi (Arifin, 2015). Hasil penelitian Winata (2015) bahwa terdapat hubungan bermakna sarapan pagi terhadap konsentrasi belajar. Manfaat sarapan pagi dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan mempermudah memahami materi sehingga prestasi belajar lebih baik.

d) Nyamankan pikiran

Sebelum memulai proses belajar dan mengjar hendaknya membuat pikiran nyaman terlebih dahulu dengan cara menghilangkan rasa marah, sedih, bingung dan stres yang berlebihan (Manis, 2010).

e) Suasana belajar yang baik

Pada saat proses belajar dan mengajar sering sekali tidak fokus terhadap objek yang dipelajari. Hal tersebut dikarenakan suasana disekitar kita yang kurang kondusif seperti bising, lalu lintas, percakapan orang lain dan suara ponsel. Oleh karena itu sebelum memulai proses belajar dan mengajar hendaknya mempersiapkan suasana belajar yang baik agar menciptakan konsentrasi yang baik (Manis, 2010).

f) Relaksasi

Relaksasi merupakan usaha untuk menciptakan kondisi tubuh tanpa beban apapun sehingga tubuh dapat berisitirahat sejenak dari rutinitas sehari-hari (Iswantoro, 2013). Relaksasi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan musik klasik atau instrumental. Relaksasi dengan menggunakan musik klasik dan instrumental dapat menimbulkan menenangkan jiwa, mengurangi stres dan meningkatkan konsentrasi belajar (Fitri, 2014).

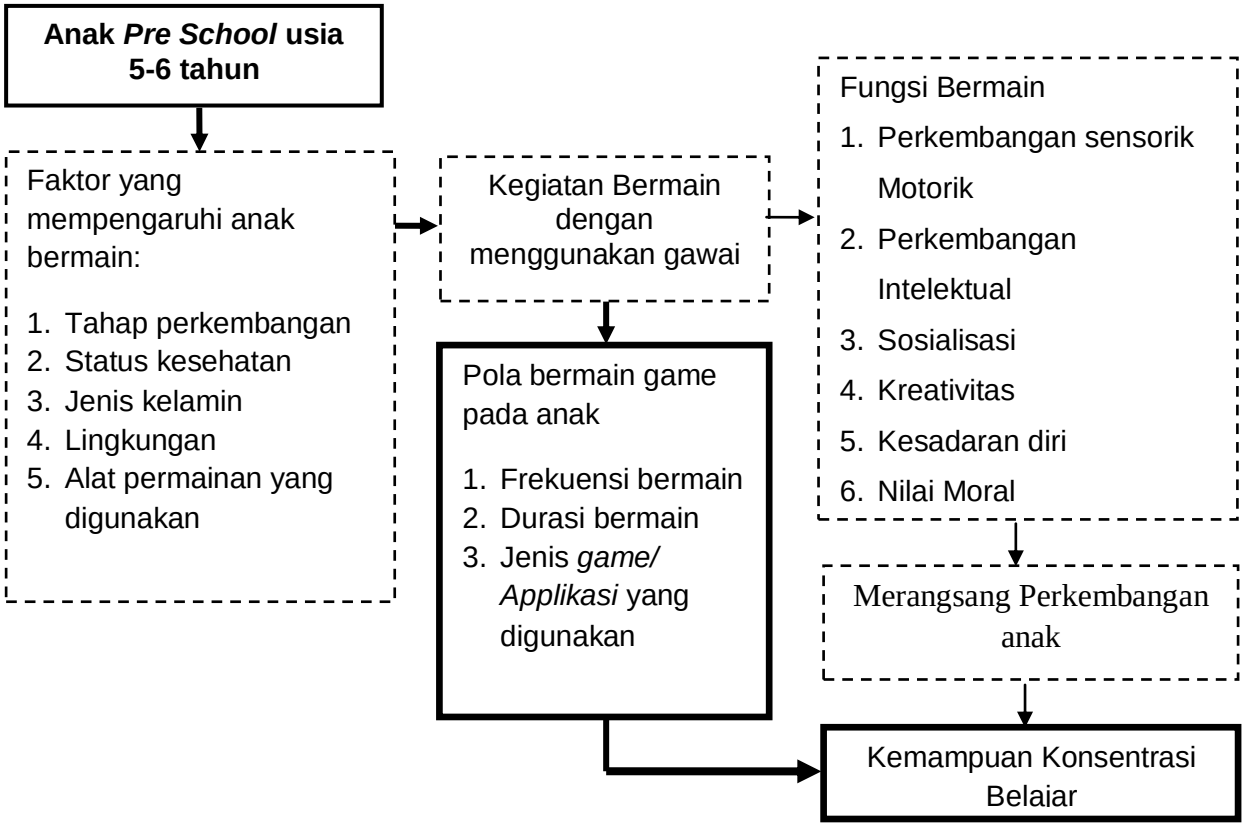
g) Penerapan konseling kognitif dengan teknik pembuatan kontrak (*Contingency Contracting*)

Hasil penelitian Aprilia, Suranata & Harsana (2014), bahwa *Contingency Contracting* mampu memberikan dampak yang signifikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar. *Contingency Contracting* memberikan pemahaman terkait kemampuan seseorang dalam berfikir sehingga memiliki pedoman dalam meningkatkan konsentrasi belajar yang cepat.

BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN

3.1. Kerangka Konsep



Keterangan gambar:

= diteliti

= tidak diteliti

Tabel 3.1 Bagan kerangka konsep hubungan penggunaan gawai dengan tingkat konsentrasi belajar pada anak usia prasekolah 5-6 tahun

Penjelasan Kerangka Konsep

Dari kerangka konsep diatas dapat dijelaskan bahwa anak pada usia pra-sekolah (5-6) sangat erat kaitannya dengan kegiatan bermain. Seriring dengan perkembangan teknologi kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan gawai (*Smartphone, Laptop/Pc,* Notebook). Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak memiliki beberapa fungsi diantaranya mempengaruhi perkembangan sensorik motorik anak, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri serta nilai moral anak. Fungsi tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak kearah yang positf atau negative bergantung pada pola bermain *game* yang dalam hal ini mencakup frekuensi, durasi serta jenis game yang digunakan oleh anak. Dari Pola bermain game ini peneliti ingin melihat rangsangan yang diberikan dalam kemampuan konsentrasi belajar anak.

3.2. Hipotesis Penelitian

Semakin sesuai pola bermain *game* pada gawai maka akan meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia prasekolah.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian metode analitik observasional. Pendekatan yang digunakan adalah *Cross Sectional*, yang berarti pengukuran variabel independen pola bermain *game* pada gawai dan variabel dependen tingkat tingkat konsentrasi belajar, dimana peneliti melakukan observasi atau pengukuran variable pada waktu yang sama.

4.2. Populasi dan Sampel

4.2.1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah semua anak prasekolah yang bersekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang yang berumur 5-6 tahun siswa pada tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 60 orang.

4.2.2. Sampel Penelitian

1. Sampel

Sampel merupakan perwakilan populasi yang diambil dari anggota populasi yang akan menjadi unit observasi. Sampel penelitian ini adalah anak TK Muslimat NU 8 Kota Malang tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 60 orang. Namun dalam proses pengambilan data terdapat 3 orangtua yang menolak untuk dilakukan pengambilan data, sehingga sampel yang diperoleh sejumlah 57 orang.

2. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling* dimana sampel yang akan diambil dengan cara mengikutsertakan seluruh populasi yang ada (Sawono, 2010). Alasan kenapa menggunakan sampel ini karena jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya (Sugiyono, 2017).

4.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 8 Kota Malang .

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada selama 1 minggu mulai tanggal 2-7 desember 2019 di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Waktu yang dibutuhkan kepada masing-masing anak ±15 menit. Sedangkan pada orangtua ±20 menit.

4.4. Variable Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah Pola bermain *game* pada gawai.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah tingkat konsentrasi belajar.

4.5. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut. Karakteristik yang dapat diamati (diukur) merupakan kunci definisi operasional. Dapat diamati artinya memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu obyek atau fenomena, kemuadian dapat diulangi lagi oleh orang lain. Definisi operasional memberikan deskripsi lengkap mengenai metode dengan konsep yang akan diteliti.

No.	Variable	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Hasil Ukur
1.	Independen : Pola bermain *game* pada gawai	Pola bermain *game* pada gawai merupakan aktivitas bermain *game* yang dilakukan oleh individu dengan menggunakan fasilitas gawai (*smartphone, laptop, tablet, computer* atau *notebook*)	- Frekuensi - Durasi - Jenis *game* yang digunakan	Kuesioner	Ordinal	Pola Bermai *game* pada gawai 1. Skor 4-8 : Pola bermain sesuai sesuai 2. Skor 9-12: Pola Bermain tidak sesuai 3. Skor 13-17 : Pola Bermain sangat tidak sesuai
2.	Dependen : Tingkat Konsentrasi Belajar	Tingkat Konsentrasi Belajar adalah kemampuan sesorang dalam memusatkan perhatian, pemikiran, serta kemampuannya dalam menganalisis informasi yang dibutuhkan atau tidak dibutuhkan dalam kegiatan belajar	Aspek afektif Aspek psikomotor Aspek kognitif	*observation sheet atau observation schedule*	Ordinal	Pada lembar konsentrasi akan diberi nilai 3(dilakukan secara mandiri, 2 dengan bantuan dan1 apabila tidak dilakukan sama sekali kemudian dikategorikan ; 1.Skor 10-16 :Rendah 2.Skor 17-24 :Sedang 3.Skor 25-30 :Tinggi

Tabel 4.5. Definisi Operasional Hubungan Pola Bermain *game* pada Gawai dengan Tingkat Konsentrasi Belajar anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 8 Kota Malang

4.6. Instrumen penelitian

1. Instrumen Pola Bermain *game* pada Gawai

Pada instrument ini peneliti membuat kuesioner sendiri. Kuesioner pola bermain *game* pada gawai akan diberikan kepada orangtua anak. Kuesioner yang digunakan berisi pertanyaan tentang frekuensi, durasi dan jenis game yang digunakan oleh anak saat bermain gawai. Pada kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup yaitu dengan menggunakan pendekatan skala Gutman, dimana nanti responden akan menjawab pertanyaan yang ada dikuesioner kemudian peneliti baru memberikan skor dan dikategorikan.

Kuesioner terdiri dari data umum dan data khusus. Data umum terdiri dari data responden meliputi Nama, jenis kelamin, usia, mulai kapan menggunakan gawai, dengan siapa anak bermain, dan cara anak mengakses permainan. Selain itu terdapat pula data umum orangtua responden meliputi nama, usia orangtua, pekerjaan serta pendidikan terakhir. Pada data khusus terdiri dari 8 soal, data khusus ditampilkan dalam bentuk tabel. Didalam tabel berisi 3 indikator utama pola bermain *game* pada gawai seperti jenis permainan, durasi dan frekuensi bermain. Selain itu didalam tebel juga menyajikan beberapa data seperti pendampingan orangtua, jenis game dan waktu bermain.

Tiga indicator utama yang telah disi orangtua akan diberikan bobot penilaian 1=sesuai, 2=tidak sesuai,3= sangat tidak sesuai. Sedangkan data yang lain hanya dilakukan peng*coding*-an. Setelah bobot skor

ditentukan kemudian skor dijumlah dan dikategorikan. Data pola bermain akan dikategorikan menjadi tiga kelas dengan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 17. Kemudian diukur dengan menggunakan rumus statistika (Sudjana,2009).

$$P=\frac{Rentang}{Banyak\ kelas}$$

Keterangan:

P : Panjang Kelas

Rentang : Nilai tertinggi dikurangi nilai terendah

Banyak kelas : Jumlah kategori kelas

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh skor 4-8 kategori sesuai, skor 9-12 kategori tidak sesuai dan skor 13-17 dalam kategori sangat tidak sesuai.

2. **Instrumen Tingkat Konsentrasi Belajar**

Pada instrument ini peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi atau panduan pengamatan (*observation sheet atau observation schedule*) yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Lembar tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana konsentrasi anak ketika guru melakukan demonstrasi saat pembelajaran. Lembar ini diadobsi dari hasanah (2014). Aspek yang dinilai dalam observasi ini meliputi 3 aspek yakni aspek afektif, aspek psikomotor dan aspek kognitif. Pada instrument ini peneliti memberikan uji standart kompetensi TK dan RA yang dibuat oleh Depdiknas tahun 2003, selanjutnya guru akan menjelaskan cara mengerjakan soal kompetensi

pada anak. Selama proses pengerjaan guru akan melakukan observasi sesuai dengan lembar observasi. Dalam penelitian ini terdapat 4 guru yang dilibatkan dalam observasi konsentrasi belajar anak. Pada Setiap kelas akan dipegang oleh 1 guru penanggung jawab kelas.

Lembar observasi terdapat 10 indikator yang harus dinilai, indikator tersebut menjelaskan aspek afektif, psikomotor, kognitif yang terdapat dalam konsentrasi belajar. Setiap indicator akan diberikan nilai ; 3 untuk nilai anak yang melakukan secara mandiri, 2 untuk anak yang melakukan dengan bantuan guru atau stimulasi dari luar, 1 untuk anak yang tidak mampu melakukan sama sekali. Skor yang diperoleh akan diklasifikasikan dengan menggunakan rumus rentang kelas statistika (Sudjana,2009).

$$P=\frac{Rentang}{Banyak\ kelas}$$

Keterangan:

P : Panjang Kelas

Rentang : Nilai tertinggi dikurangi nilai terendah

Banyak kelas : Jumlah kategori kelas

diklasifikasikan menjadi 3 yakni apabila Skor 10-16 = Konsentrasi Belajar Rendah, Skor 17-24 = Konsentrasi Belajar Sedang dan Skor 25-30 =Konsentrasi Belajar Baik.

4.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dan Reabilitas pada penelitian ini dilakukan pada orangtua dan siswa TK Muslimat NU 12 Kota Malang yang berjumlah 15 responden.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu tes untuk mengukur sejauh mana alat tes itu dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, dan makin tinggi validitas alat tes, makin mengenai sasaran. Valid tidaknya suatu instrumen dapat diketahui dengan cara membandingkan indeks korelasi *product moment pearson*, dengan taraf kepercayaan 95% atau level signifikasi 5% (p=0,05). Butir pernyataan instrumen dinyatakan valid jika R hitung lebih besar dari R tabel.

Uji validitas dilakukan pada 15 responden. Didapatkan hasil bahwa r tabelnya adalah 0.4821. Kuisioner dinyatakan valid jika r hitung > r tabel. Pada lembar kuesioner pola bermain *game* pada gawai diperoleh r hitung berada pada rentang 0,725-0,767 dan untuk kuesioner konsentrasi belajar berada pada rentang 0,521-0,856. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuisioner penelitian valid untuk digunakan.

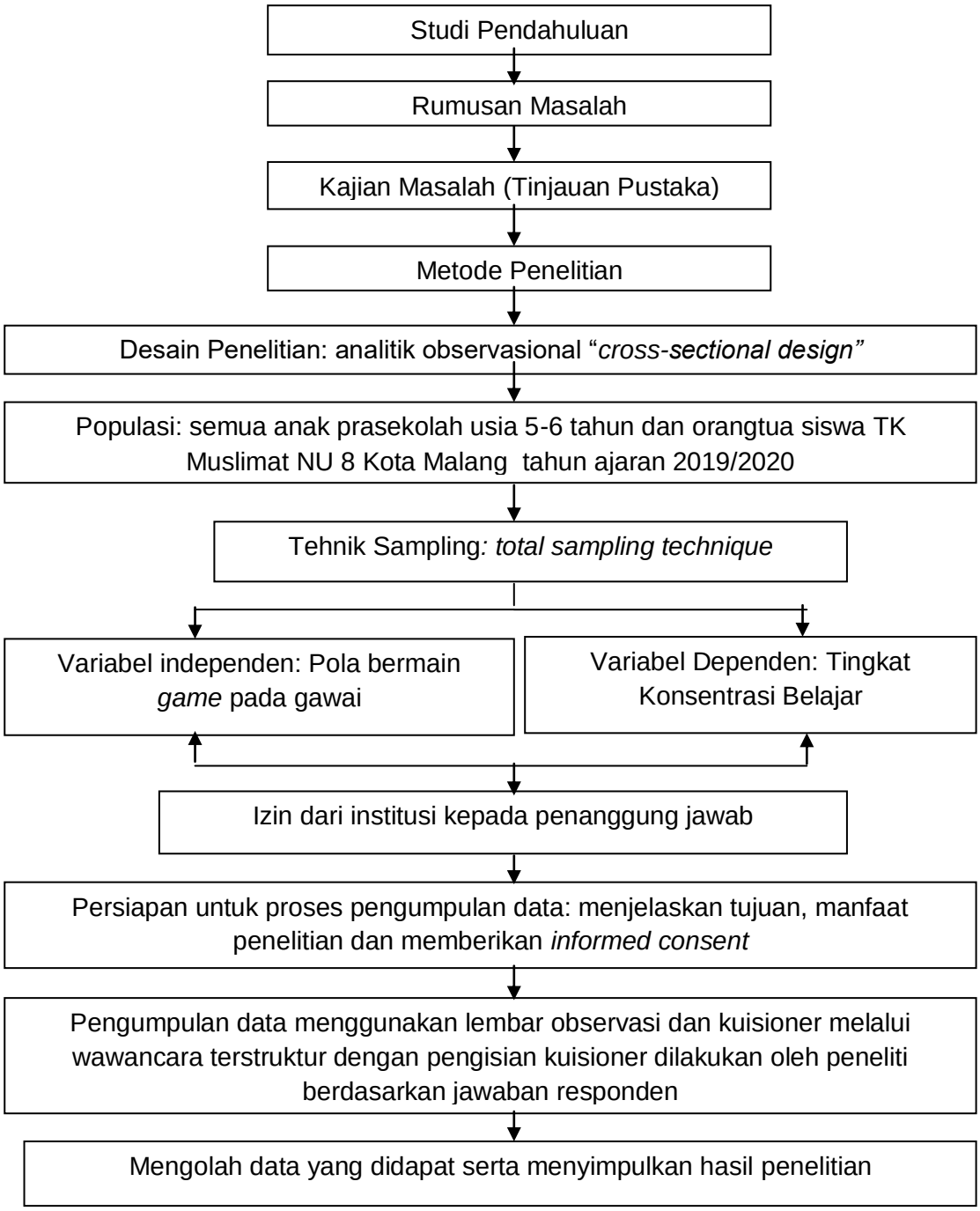
2. Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian ini dilihat menggunakan metode *alpha cronbach* yang dibantu aplikasi statistik SPSS 16 *for windows*, dimana alpha yaitu 0,8085 dan 0,9069. Suatu instrument dapat dikatakan ajeg dan andal (reliable) apabila koefisien korelasi lebih besar dari nilai kritis

atau apabila nilai alpha >0,6 maka dapat dikatakan bahwa instrumen telah reliable.

Uji reabilitas akan dilakukan pada 15 responden orangtua dan anak prasekolah yang berada di TK muslimat NU 12 Kota Malang yang tidak menjadi sampel penelitian. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan diketahui bahwa kuisioner pola bermain *game* pada gawai dan kosentrasi belajar sangat reliable untuk digunakan dengan nilai reliabilitas pola bermain *game* pada gawai 0,908 dan pada konsentrasi belajar 0,710.

4.8. Alur Penelitian



Gambar 4.8. Alur penelitian

4.9. Prosedur Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Prosedur penelitian dilakukan peneliti sesuai dengan rancangan yang ada didalam proposal, langkah-langkah dalam pengumpulan data yaitu;

a. Peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu kemudian peneliti membuat proposal penelitian sampai ujian proposal
b. Peneliti melakukan uji validitas kuesioner di TK Muslimat NU 12
c. Peneliti mengajukan permohonan izin penelitian dari institusi Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya ke sekolah TK Muslimat NU 08 Malang
d. Peneliti menyampaikan surat izin penelitian kepada pihak sekolah TK Muslimat NU 08 Malang untuk melakukan penelitian ditempat tersebut
e. Memasukkan proposal penelitian ke *Ethical Clearance* Komisi Etik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
f. Setelah proposal penelitian dinyatakan lulus etik maka peneliti kemudian melakukan penelitian
g. Peneliti ke TK Muslimat NU 08 Malang melakukan konsultasi dengan Kepala Sekolah untuk melakukan kontrak waktu dan tempat pelaksanaan penelitian
h. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan responden, orang tua dan guru kelas didalam ruang kelas dan melakukan kontrak waktu ±30 menit peneliti akan menjelaskan kepada orang tua dan guru kelas responden mengenai prosedur penelitian serta cara pengisian kuesioner dan lembar observasi
i. Peneliti memberikan *inform consent* dan mengisi lembar persetujuan kepada orang tua

j. Peneliti memberikan kuesioner pola bermain *game* pada gawai kepada orang tua
k. Selanjutnya peneliti memberikan lembar observasi tingkat konsentrasi belajar kepada guru kelas sejumlah 4 guru, peran guru dalam penelitian ini adalah sebagai pembantu peneliti dalam melakukan observasi kepada anak (enumerator). Masing-masing guru akan melakukan observasi pada 16 anak.
l. Setelah orang tua dan guru kelas selesai mengisi kuesioner, peneliti mengumpulkan semua lembar kuesioner dan memeriksa kembali kelengkapan jawaban. Selanjutnya peneliti mengucapkan terimakasih atas partisipasi responden, orang tua dan guru kelas dalam penelitian
m. Kemudian setelah semua lembar kuesioner terkumpul, kemudian akan dilakukan pengolahan data, analisis data dan dibuat laporan sampai dilakukan uji seminar hasil.

4.10. Pengolahan dan Analisa Data

1. Pengolahan Data

a. Pengkoreksian (*editing*)

Editing berfungsi untuk meneliti kembali apakah isian dalam lembar kuesioner sudah lengkap. *Editing* dilakukan ditempat pengumpulan data, sehingga apabila masih terdapat kuesioner yang pengisian yang tidak sesuai dengan petunjuk, tidak relevan jawaban dengan pertanyaan data dapat segera dilengkapi dengan meminta responden untuk mengisi kuesioner yang masih belum lengkap. Dalam hal ini peneliti mengecek atau mengkoreksi data kuesioner mengenai kuisioner yang masih belum diisi,

atau pengisian yang tidak sesuai dengan petunjuk, serta kelengkapan identitas responden.

b. Pengkodean (*coding*)

Pengkodean/*coding* adalah klarifikasi bentuk jawaban- jawaban yang ada didasarkan dengan jenis-jenisnya, kemudian diberi kode sesuai dengan karakter masing- masing yang berupa angka untuk memudahkan dalam pengolahan data. Penulis mengubah identitas responden dengan memberikan pengkodean berupa angka. Pada kuesioner pola bermain *game* gawai jawaban responden akan diberi kode 1 apabila pola bermain sesuai, 2 apabila pola bermain tidak sesuai dan 3 apabila pola bermain sangat tidak sesuai. Sedangkan pada lembar observasi konsentrasi belajar jawaban responden akan diberi kode 3 apabila dilakukan secara mandiri, 2 apabila dilakukan dengan bantuan dan 1 apabila petunjuk tidak dilakukan sama sekali oleh anak.

c. Penilaian (*scoring*)

Scoring yaitu pemberian nilai berupa angka pada jawaban pertanyaan untuk memperoleh data kuantitatif. Dalam penelitian ini urutan pemberian skor berdasarkan tingkatan jawaban yang diterima dari responden. Pada Pola Bermai *game* pada gawai akan dikategorikan menjadi 3 yakni;

- Pola bermain sesuai sesuai Apabila Skor 4-8
- Pola Bermain tidak sesuai Apabila Skor 9-12
- Pola Bermain sangat tidak sesuai Apabila Skor 13-17

Sedangkan Pada lembar konsentrasi dikategorikan menjadi;

- Konsentrasi Belajar Rendah Apabila memperoleh Skor 10-16
- Konsentrasi Belajar Sedang Apabila memperoleh Skor 17-24
- Konsentrasi Belajar Tinggi Apabila memperoleh Skor 25-30

d. *Entry Data*

Dengan memasukkan data ke dalam program pengolahan data untuk kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan program statistik dalam komputer yaitu *Software SPSS 16.0 for Windows*. Setelah melakukan pengkodean, peneliti memasukkan data ke dalam program pengolahan data statistik.

e. *Tabulating*

Yaitu membuat tabel-tabel data agar mudah dijumlahkan, disusun untuk disajikan dan dianalisa.

2. Analisa Data

a. Univarat

Analisa ini bertujuan untuk menjelaskan atau mendiskripsikan karakteristik variabel penelitian dimana untuk mengetahui pola bermain *game* pada gawai dan tingkat konsentrasi pada anak prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang yang kemudian menggambarkan frekuensi dari seluruh variabel yang diteliti tersebut. Peneliti akan mengolah data tersebut menjadi bentuk presentase dalam tabel.

b. Bivariat

Dilakukan untuk mencari dan mengetahui hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar pada anak prasekolah, dilakukan uji statistik menggunakan *Spearman Rho* Pengolahan data dan analisis statistik mengunakan alat bantu komputer *SPSS 16.0 for Windows*. Dengan level signifkan α = 0,05 dan untuk mengetahui derajat hubungan atau kekuatan antar variabel diukur dengan koefisien korelasi dengan derajad kemaknaan p< 0,05. Bila p>0,05 maka H_0 diterima, berarti tidak terdapat hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar pada anak prasekolah. Jika p <0,05 maka H_0 ditolak, berarti terdapat hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar pada anak prasekolah.

4.11. Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian, Peneliti telah mendapatkan surat layak Etik dari Komisi Etik FKUB dengan No.313/EC/KEPK-S1-PSIK/11/2019. peneliti kemudian mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah TK Muslimat NU 8 Kota Malang untuk mendapatkan persetujuan. Kemudian dilakukan penelitian dengan memperhatikan masalah etika yang meliputi:

a. *Respect For Person* (Menghormati Harkat dan Martabat Manusia)

Pada penelitian ini peneliti menghormati harkat dan martabat manusia, karena pada penelitian ini subjek penelitian diberikan

penjelasan mengenai tujuan, manfaat, prosedur pelaksanaan penelitian, dampak yang mungkin terjadi selama dan sesudah penelitian, hak-hak responden dan kesediaan menjadi responden serta tidak ada paksaan dari pihak manapun. Dalam menghormati harkat dan martabat manusia terdiri dari *informed consent, autonomy,* dan *confidentiality*.

Bagi responden yang bersedia maka diberikan lembar kesediaan (*informed consent*) menjadi subjek penelitian. Bagi responden dalam penelitian ini juga memiliki hak dalam memutuskan apa yang diinginkan seperti responden memiliki hak untuk mengundurkan diri atau menolak untuk menjadi responden dalam penelitian. Sedangkan untuk *autonomy* dan *confidentiality* artinya selama kegiatan penelitian ini, peneliti tidak akan mencantumkan nama dari responden, namun yang dicantumkan dala instrument penelitian adalah nomor kode dan inisial nama responden dan untuk data dari responden peneliti akan menjaga kerahasiaan semua informasi yang dimiliki oleh responden.

b. *Benefience* (Manfaat) dan *Non Malefience* (Tidak merugikan)

Merupakan prinsip etika penelitian untuk melakukan hal yang baik, memberikan manfaat dan tidak merugikan orang lain. Penerapan prinsip etika dalam penelitian ini adalah peneliti memperlakukan responden dan keluarga dengan baik dan sopan. Peneliti menjelaskan pada responden mengenai manfaat yang didapatkan dengan mengikuti penelitian dan juga menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan ini tidak memberikan kerugian baik bagi anak maupun keluarga. Hasil pengumpulan data tidak

dipergunakan dalam hal-hal yang dapat merugikan reponden. Sebagai ucapan terimakasih peneliti memberikan *reward* kepada responden.

c. *Justice* (Keadilan)

Setiap responden berhak dilakukan secara adil tanpa diskriminasi selama keikutsertaanya dalam proses penelitian. Peneliti memberikan perilaku sama pada setiap responden yang diteliti.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Bab ini membahas hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram, table dan narasi. Penyajian hasil penelitian meliputi Data umum berupa karakteristik responden dan karakteristik orangtua responden serta Data khusus berupa pola bermain *game* pada gawai, tingkat konsentrasi belajar dan analisis keduanya.

5.1 Data Umum

Distribusi Karakteristik responden dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yakni data karakteristik responden, karakteristik orangtua responden dan data karakteristik responden dalam pola bermain *game* pada gawai.

5.1.1 Karakteristik Responden

Dari hasil penelitian, karakteristik responden disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik responden

Karakteristik	Hasil	
	N (57)	Frekuensi (%)
Usia anak		
5Tahun	9	15,8 %
6 Tahun	48	84,2%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	27	47,4%
Perempuan	30	52,6%

(Sumber : Data primer,2019)

Dari tabel 5.1 diatas dapat diketahui bahwa karakteristik responden sebagaian besar berusia 6 tahun sebanyak 48 responden (84,2%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 30 responden (52,6%),

5.1.2 Karakteristik Orangtua responden

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik orangtua responden

Karakteristik	Hasil	
	N (57)	Frekuensi (%)
Usia Orangtua		
17-25 tahun	1	1,8 %
26-35 tahun	33	57,9%
36-55 tahun	23	40,4%
Pekerjaan		
Ibu Rumah tangga	33	57,9%
PNS	3	5,3%
Wiraswasta	5	8,8%
Karyawan swasta	16	28,1%
Pendidikan		
Sederajat	2	3,5%
SMP/Sederajat	10	17,5%
SMA/Sederajat	29	50,9%
Akademi/PT	16	28,1%

(Sumber: Data primer, 2019)

Dari table 5.2 diatas dapat diketahui bahwa karakteristik orangtua responden berusia 26-35 tahun sebanyak 33 orang (57,9%), rata-rata orangtua responden bekerja sebagai ibu rumah tangga sebanyak 33 orang (57,9%) dan pendidikan terakhir orangtua responden paling banyak adalah tamat SMA/Sederajat sebanyak 29 orang (50,9%).

5.1.3 Karakteristik Pola bermain *game* pada gawai

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Karakteristik pola bermain *game* pada gawai

Karakteristik	Hasil	
	N (57)	Frekuensi (%)
Mulai menggunakan gawai		
1 Tahun	3	5,3 %
2 Tahun	4	7%
3 Tahun	18	18%
4 Tahun	14	14%
5 Tahun	18	18%
Pendampingan orangtua		
Selalu	16	28,1 %
Jarang	35	61,4 %
Tidak Pernah	6	10,5 %
Cara akses permainan		
Tersedia di gawai	12	21,1 %
Diunduh anak sendiri	17	29,8%
Diunduh Orangtua	28	49,1%
Waktu Bermain		
Hari Libur	36	63,2 %
Hari Sekolah	3	5,3 %
Setiap Hari	18	31,6%
Jenis game		
Offline	33	57,9%
Online	5	8,8%
Offline dan Online	19	33,3%

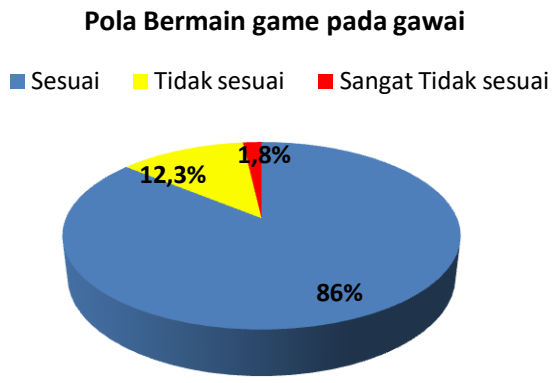
(Sumber: Data primer,2019)

Dari tabel 5.3 diatas dapat diketahui bahwa anak mulai dikenalkan gawai pada umur 3 dan 5 tahun sebanyak 18 anak (18%), Orangtua juga jarang melakukan pendampingan saat anak bermain sebanyak 35 anak (61,4%) namun akses permainan paling banyak diunduhkan oleh orangtua sebanyak 28 anak (49,15), waktu bermain paling banyak dipilihkan pada waktu libur sebanyak 36 anak (63,2%) dan jenis game yang paling banyak di mainkan adalah *game offline* sebanyak 33 anak (57,9%).

5.2 Data Khusus

5.2.1 Pola bermain game pada gawai

Gambaran Pola bermain *game* pada gawai responden disajikan pada diagram dibawah ini:



(Sumber: Data primer,2019)

Diagram 5.1 distribusi frekuensi pola bermain *game* pada gawai

Dari diagram 5.1 Berdasarkan distribusi pola bermain *game* pada gawai dapat diketahui bahwa anak dalam kategori pola bermain yang sesuai sebanyak 49 anak (86%). Pola bermain yang sesuai dapat dilihat melalui jenis permainan, durasi dan frekuensi bermain seperti yang ditampilkan pada table dibawah ini;

Tabel. 5.4 Indikator pola bermain *game* pada gawai (N=57)

	Pola bermain *game* pada gawai					
	Sesuai		Tidak sesuai		Sangat Tidak sesuai	
	F	%	F	%	F	%
Jenis Permainan	48	84,2%	8	14,0%	1	1,8
Frekuensi dan durasi	34	59,6%	16	28,1%	7	12,3

(Sumber:Data Primer,2019)

Tabel. 5.5 Distribusi Frekuensi dan Durasi (N=57)

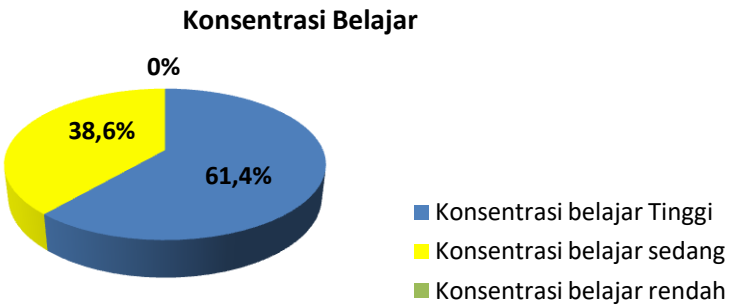
Karakteristik Frekuensi x Durasi	Hasil	
	N (57)	Frekuensi (%)
Sesuai		
1 kali dan <1 jam	14	24,6%
2-3 kali dan <1jam	16	28,1%
>3kali dan <1 jam	4	7,0%
Tidak sesuai		
1 kali dan >2-3jam	8	14,0%
2-3 kali dan >2-3jam	3	5,3%
>3kali dan >2-3jam	5	8,8%
Sangat Tidak Sesuai		
1 kali dan >3jam	1	1,8%
2-3kali dan > 3jam	1	1,8%
>3kali dan >3jam	5	8,8%

(Sumber:Data Primer,2019)

Dari tabel diatas dapat kita ketahui pola bermain *game* pada gawai berada pada kategori sesuai karena Jenis permainan, frekuensi dan durasi yang dimainkan anak sesuai dengan rate umur dan batasan waktu bermainya. Rata-rata anak bermain main *game* 2-3 kali selama <1jam perhari sebanyak 16 anak (28,1%).

5.2.2 Tingkat Konsentrasi Belajar Anak

Gambaran Tingkat konsentrasi belajar anak disajikan pada diagram dibawah ini:



(Sumber: Data primer,2019)

Diagram 5.2 distribusi frekuensi tingkat konsentrasi belajar responden

Dari diagram 5.2 diatas menunjukan gambaran konsentrasi belajar pada anak dalam kategori konsentrasi belajar tinggi. Berikut gambaran frekuensi konsentrasi belajar berdasarkan indokator

Tabel 5.6 Indikator konsentrasi belajar

	Tingkat Konsentrasi Belajar			
	Konsentrasi Sedang		Konsentrasi Tinggi	
	F	%	F	%
Afektif	21	36,8%	36	63,2%
Psikomotor	22	38,6%	35	61,4%
Kognitif	28	349,1%	29	50,9%

(Sumber: Data Primer,2019)

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa anak yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi dapat dilihat melalui 3 aspek yakni aspek afektif, aspek psikomotor dan aspek kognifit. Semakin bagus penilaian

pada 3 komponen tersebut akan semakin bagus juga tingkat konsentrasi belajar pada anak.

5.2.3 Hubungan Pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak

Untuk mengetahui adanya hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar, maka dilakukan pengujian statistik. Hasil uji hubungan kedua variabel disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 5.7 Analisis statistik spearman antara pola bermain *game* dengan tingkat konsentrasi belajar

Pola Bermain game	Tingkat Konsentrasi Belajar				Total		P Value
	Konsentrasi Sedang		Konsentrasi Tinggi				
	F	%	F	%	F	%	
Sesuai	18	31,6	26	45,6	44	77,2%	0,507
Tidak sesuai	2	3,5	4	7,0	6	10,5%	
Sangat Tidak sesuai	2	3,5	5	8,8	7	12,3%	
Total	22	36,6	35	61,4	57	100%	

(Sumber: Data primer,2019)

Berdasarkan table 5.3 diatas dapat diketahui bahwa dari 44 (77,2%) Pola bermain *game* pada gawai yang sesuai, sebanyak 26 anak (45,6%) memiliki konsentrasi belajar yang tinggi sedangkan 18 anak (31,6%) memiliki konsentrasi belajar yang sedang. Berdasarkan hasil analisis dengan *spearman* pada signifikan (α= 0,05) dan diperoleh hasil nilai signifikansi 0,507 yang berarti nilai (α >0,050) nilai Correlation Coefficient didapatkan hasil 1.000 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

BAB VI

PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu mengenai hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota malang. Hasil selanjutnya dilakukan pengolahan data, interpretasi dan analisis data sesuai variable yang diteliti.

6.1 Pembahasan Hasil Penelitian

6.1.1 Pola bermain *game* pada gawai anak usia prasekolah

Pola bermain *game* pada gawai dalam penelitian ini menilai dari 3 indikator yaitu jenis permainan, frekuensi bermain dan durasi bermain dalam satu hari. Gawai yang digunakan dapat berupa *handphone, tablet, PC* atau yanglainya. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa seluruh anak usia prasekoalah umur 5-6 tahun yang menjadi responden memiliki pola bermain *game* pada gawai diperoleh hasil pola bermain sesuai sebanyak 44 responden (77,2 %), pola tidak sesuai sebanyak 6 responden (10,5%), pola sangat tidak sesuai sebanyak 7 responden (12,3%). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pola bermain *game* pada gawai anak prasekolah dalam kategori sesuai.

Pola bermain *game* yang sesuai dilihat dari beberapa indikator seperti durasi bermain, frekuensi bermain dan pemilihan jenis permainan sesuai dengan usia anak (Pramudawardani, 2016). Hasil peneltian pola bermain *game* pada gawai menunjukan sebanyak 48 responden (84,2%) memilih jenis permainan yang sesuai dan 34 reponden (59,6%) berada pada frekuensi dan durasi bermain yang sesuai. Pada anak usia prasekolah 5-6 tahun jenis permainan yang sesuai

adalah jenis permaianan rating 3+, menurut *Internasional age rating coalition* jenis permainan ini baik untuk semua umur karna dalam permaianan ini beberapa konteks komikal atau fantasi dapat diterima. Rata-rata anak dalam penelitian memainkan permainan edukasi seperti *doctor* panda, belajar huruf hijaiyah, *my talking* tom, *candy cursh* dll. Menurut pramuwardani (2016) *game* tersebut merupakan *game education, game* ini bertujuan untuk mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkanya. *game education* juga dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah, Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian vitianingsih (2016) *game education* memiliki pola, instruksi dan *tools* untuk merangsang anak mengenali informasi melalui permainan sehingga dapat memperkaya pengetahuan anak. Hal ini menunjukan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif .

Meskipun demikian pola bermain *game* yang sesuai tidak hanya didukung oleh jenis *game* saja tetapi juga dari pengaturan frekuensi dan durasi bermain. Menurut Pramuwardani (2016) Frekuensi bermain *game* pada gawai tidak lebih dari 1 kali/hari, sedangkan durasi dalam 1 kali bernain tidak lebih dari 1 jam. Menurut *Amerikan Otometric Association* (AOA) pada tahun 2015 anak yang kelebihan waktu bermain dilayar digital dapat menyebabkan ketegangan mata, kemerahan pada mata, mata gatal atau lelah, sakit kepala, kabur atau pengelihatan ganda, dan sakit leher. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Setyaningrum (2017) yang menyatakan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain *game* maka semakin rendah prestasi belajar, sebaliknya semakin rendah frekuensi bermain game maka semakin tinggi pula tingkat prestasi belajar. Hal ini disampaikan oleh (Nuhan, 2016) bahwa frekuensi bermain game yang berlebihan akan mengorbankan aktivitas belajar sehinga menyebabkan

rendahnya prestasi belajar anak. Maka dari itu pembatasan penggunaan gawai saat anak bermain *game* terlebih pada usia 5-6 tahun sangat diperlukan.

Berdasarkan gambaran data pendukung yang diperoleh sebagian besar anak mulai menggunakan gawai pada usia 3 dan 5 tahun yakni sebanyak 36 responden (36%). Hal tersebut sesuai dengan anjuran *Australia Academy of Pediatric* yang menyarankan penggunaan gawai pada anak lebih dari usia 2 tahun (Sweetser.,et al., 2012). Pendampingan orangtua ketika anak bermain gawai juga mendukung pola bermain game pada gawai yang sesuai, dari hasil penelitian didapatkan sebanyak 35 orangtua (61,4%) jarang melakukan pendampingan kepada anak meskipun begitu 28 orangtua (49,1%) memberikan akses permainan kepada anak dengan cara diunduhkan dari orangtua. Menurut (Kaiser, 2012) pendampingan orang tua ketika anak bermain sangat penting meskipun anak mampu menggunakan gawai sendiri tanpa bantuan oranglain. Menurut Soetijoningsih (2010) Pola asuh orangtua yang baik adalah dengan memberi kebebasan pada anak untuk berkereasi dan mengeksploasi berbagai hal sesuai dengan kemampuan anak dengan sensor batasan dan pengawasan yang baik dari orangtua. Dengan kata lain anak tetap diperkenankan menggunakan gawai untuk bermain dengan pengawasan yang baik.

Dalam penelitian ini orangtua memilihkan waktu bermain anak hanya pada hari libur sebanyak 36 responden (63,2%). Hal ini sesuai dengan saran *American academy of paediatrics* (2016) yang menyatakan orangtua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media *electronic* agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik, dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter&Perry, 2009). Menurut Elfiadi (2016) Agar suatu kegiatan bermain dapat memiliki fungsi dan kebermanfaatan bagi perkembangan anak, bermain harus mememuhi waktu yang cukup. Pada hari libur anak terbebas dari segala

kegiatan sekolah, sehingga bermain di waktu libur menjadi kegiatan yang menyanangkan bagi anak.

Dari paparan di atas menunjukan bahwa rangsangan yang ditimbulkan akibat penggunaan gawai tidak selamanya membawa pengaruh *negatif*, Menurut (Karomah, 2016) penggunaan gawai pada anak bisa memberikan dampak positif tergantung pada cara penggunanya. Penggunaan gawai harus dengan batasan dan sesuai dengan kebutuhan anak tersebut (Mintoro, 2014). Dalam hasil penelitian ini didapatkan bahwa pola bermain *gawai* pada anak sudah sesuai dan orangtua melakukan peranya secara aktif dalam memilihkan jenis permainan, menentukan durasi, frekuensi, melakukan pendampingan serta mengatur waktu anak dalam bermain.

6.1.2 Konsentrasi Belajar anak usia prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa anak usia prasekoalah umur 5-6 tahun yang menjadi responden memiliki konsentrasi belajar tinggi sebanyak 35 responden (61,4 %), konsentrasi sedang sebanyak 22 responden (38,6%). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki konsentrasi belajar yang tinggi. Konsentrasi merupakan pemusatan daya pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan mengahalau atau menyisihkan segala hal yang tidak ada hubunganya dengan objek yang dipelajari (Surya, 2009). Dalam proses pemebelajaran konsentrasi belajar menjadi salah satu aspek yang dapat meningkatkan prestasi anak. Menurut Kintari (2014) konsentrasi belajar secara signifikan dapat meningkatkan prestasi anak. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Slameto (2013) yang menyatakan bahwa konsentrasi memeliki pengaruh yang besar terhadap belajar, kesulitan konsentrasi akan menyebabkan informasi yang diperoleh tidak mampu disimpan oleh memori otak dengan baik.

Secara tidak langsung apabila anak tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, maka anak tidak dapat menyerap proses pembelajaran yang dilakukannya.

Perilaku belajar dapat digunakan untuk mengetahui anak berkonsentrasi dalam belajar. Menurut Purwanto (2010) anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat dari 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dari hasil penelitian didapatkan anak yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi dilihat dari aspek afektif sebanyak 63,2 % (36 Responden), aspek psikomotor sebanyak 61,4 % (35 Responden) dan aspek kognitif sebanyak 50,9% (29 Responden). Hal ini menunujukan perilaku anak dalam konsentrasi belajar memiliki aspek afektif, kognitif dan psikomor yang baik.

Aspek kognitif merupakan perilaku anak dalam konsentrasi belajar dengan kesiapan pengetahuan, komperhensif dalam menangkap informasi, mampu menganalisis serta melaukan analisis pengetahuan yang diperoleh (Purwartoro, 2010). Dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif anak usia prasekolah dapat dilakukan melalui media bermain. Menurut Adriani (2016) Ketersediaan permainan yang sesuai merupakan variable terpenting yang terkait dengan perkembangan kognitif selama masa pasekolah. Dalam penelitian warsinah (2012) juga menyatakan bahwa permainan yang milibatkan proses pembelajaran seperti menghitung, membaca, mengenal warna dan bentuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan kata lain Perkembangan kognitif anak usia dini juga dapat berkembang melalui permainan edukatif. Menurut pramuwardani (2016) Pemilihan permainan *educative* sangat bagus digunakan untuk mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkanya. Permainan *educative* juga dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Selain aspek kognitif, aspek psikomor dan afektif juga mempengaruhi dalam konsentrasi belajar. Menurut Purwanto (2010) perilaku afektif anak dalam

belajar dapat dilihat melalui adanya penerimaan yaitu tingkat perhatian atau respon untuk menanggapi dan mengemukanan suatu keyakinan ide dan sikap. Sedangkan perilaku psikomotor ditantai melalui gerakan anggota badan yang sesuai dengan petunjuk serta meunjukan komunikasi non verbal dan gerakan-gerakan penuh arti. Permainan merupakan bagian mutlak dari kehidupan integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Menurut Freman (2009) menyatakan bahwa permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional. Melalui bermain aspek psikomotor dan afektif anak menjadi berkembang,

Selain perilku diatas konsentrasi belajar anak usia prasekolah dipengaruhi oleh faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik. Menurut Sunawan (2009) Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh kondisi fisik dan psikis anak, di mana hal tersebut tergambar dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari kondisi tubuhnya yang sehat bebas dari penyakit, cukup tidur dan istrirahat, makanan yang dikonsumsi memenuhi standar gizi serta secara emosional cukup tenang, percaya diri dan memiliki minat terhadap belajar. Menurut Mahendra (2016) kondisi fisik mempunyai pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Salah satu tolak ukur keberhasilan anak dalam berkonsentrasi dapat dilihat dari prestasi belajar yang diraihnya.Menurut purwanto (2010) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya.Sehingga dapat dikatakan bahwa anak yang memilki konsentrasi belajarnya yang tinggi. akan menghasilkan prestasi belajar bagus.

Selain itu dukungan keluarga juga berpengaruh teradap konsentrasi belajar anak. Menurut Olivia (2013) Keluarga merupakan media pendidikan paling utama karna anak akan pertama kali memperoleh pendidikan. Lingkungan yang baik dalam keluarga sangat mempengaruhi semangat seseorang dalam

belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai. Dari hasil penelitian rata-rata orangtua responden paling banyak adalah tamat SMA/Sederajat sebanyak 29 orang (50,9%) hal ini memungkinkan orangtua memilki pengetahuan yang cukup. Latar belakang pendidikan orangtua secara tidak langsung akan mempengaruhi lingkungan belajar anak. Dalam penelitian Rini (2012) menyakatan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tingkat pendidikan orangtua dam prestasi belajar anak. Dengan kata lain konsentrasi belajar pada anak tidak hanya dilihat melalui faktor instrinsik anak tetapi juga dari faktor ekstrinsik seperti dukungan keluarga.

6.1.3 Hubungan Pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah

Berdasarkan hasil analisis dengan *spearman* pada signifikan (α= 0,05) dan diperoleh hasil nilai signifikansi 0,090 yang berarti nilai (α >0,050) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Pola bermain gawai yang sesuai memiliki konsentrasi belajar yang tinggi yakni sebanyak 26 anak (45,6%) sedangkan pada pola penggunaan gawai sangat tidak sesuai tidak menggambarkan adanya anak yang memiliki konsentrasi belajar yang rendah. Hal ini berarti antara keduanya tidak memiliki hubungan yang signifikan, karna meskipun dalam pola bermain sangat tidak sesuai tidak temukan anak memiliki konsentrasi belajar yang rendah.

Konsentrasi belajar pada anak dipengaruhi oleh banyak hal. Menurut Slameto (2013) Konsentrasi belajar pada anak juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti dukungan keluarga, sarana dan prasarana belajar serta metode belajar disekolah. TK Muslimat NU 8 Kota Malang menggunakan media belajar

sentra, Menurut DEPDIBUT (2017) Model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang dalam prosesnya dilakukan dalam *circle time* dan sentra bermain. Hasil penelitian yang dilakukan Milasari (2019) metode pembelajaran sentra memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perkembangan kemampuan anak prasekolah. Melalui pembelajaran sentra ini anak dapat memaksimalkan semua aspek perkembangan baik fisik, kognitif maupun sosial.

Selain itu dukungan keluarga juga berpengaruh teradap konsentrasi belajar anak. Menurut Olivia (2013) Keluarga merupakan media pendidikan paling utama karna anak akan pertama kali memperoleh pendidikan. Lingkungan yang baik dalam keluarga sangat mempengaruhi semangat seseorang dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai. Dari hasil penelitian rata-rata orangtua responden paling banyak adalah tamat SMA/Sederajat sebanyak 29 orang (50,9%) hal ini memungkinkan orangtua memilki pengetahuan yang cukup. Latar belakang pendidikan orangtua secara tidak langsung akan mempengaruhi lingkungan belajar anak. Dalam penelitian Rini (2012) menyakatan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tingkat pendidikan orangtua dam prestasi belajar anak. Salah satu tolak ukur keberhasilan anak dalam berkonsentrasi dapat dilihat dari prestasi belajar yang diraihnya.Menurut purwanto (2010) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya.Sehingga dapat dikatakan bahwa anak yang memilki konsentrasi belajarnya yang tinggi. akan menghasilkan prestasi belajar bagus.

Hasil penelitian dibidang neurologi yang dilakukan oleh benyamin S. Bloom mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 mencapai 50% artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak berkembang secara optimal

(Wulandari, 2016). Dari paparan diatas dapat diketahui bahwa rangsangan perkembangan konsentrasi belajar anak tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gawai akan tetapi juga dari sarana pembelajaran disekolah dan dukungan orangtua. Hal ini juga diterangkan oleh sunawan (2009) bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh beberapa hal seperti kondisi fisik, kondisi psikis, Lingkungan belajar, Intelegensi, Motivasi dalam belajar, Keluarga, sarana prasarana belajar serta metode pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini peneliti hanya mengamati mengenai dukungan keluarga dan metode pembelajaran yang digunakan sehinga kurang menggambarkan fariasi dari konsentrasi belajar dan hal-hal yang mempengaruhinya.

6.2 Implikasi Keperawatan

Implikasi penelitian ini terhadap bidang keperawatan adalah sebagai masukan bagi perawat dalam melakukan asuhan keperawatan secara holistic pada klien untuk meningkatkan kualitas layanan utamanya dalam bidang pediatric. Dalam upaya deteksi dini tumbuh kembang anak, perawat perlu mengetahui tugas perkembangan anak sesuai dengan umurnya. Pada anak usia 5-6 tahun anak memiliki tugas perkembangan dalam belajar sehingga dengan diketahuinya hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar diharapkan perawat mampu memberikan arahan kepada orangtua dalam monitoring tumbuh kembang anak dirumah. Hal yang dapat dilakukan orangtua seperti monitoring jenis permainan yang sesuai dengan umur anak, menentukan frekuensi yang tidak lebih dari 1x/hari serta durasi bermain yang tidak lebih dari 1jam/hari. Melalui bermain yang tepat diharapkan anak mampu belajar melalui media yang menyenangkan.

6.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang dapat dijadikan acuan atau saran untuk memperbaiki penelitian berikutnya:

Penelitian ini menggunakan lembar kuesioner pola bermani *game* yang terdiri dari 8 lembar dan berisi bermacam-macam jenis permainan dalam proses pengisian membuat orangtua responden jenuh dan bosan sehingga dalam mengerjakanya membutuhkan waktu dan pendampingan yang berbeda-beda.

BAB 7

PENUTUP

Pada bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah (5-6tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

7.1 Kesimpulan

7.1.1 Anak prasekolah yang di teliti di TK Muslimat NU 8 Kota Malang memiliki pola bermain game pada gawai yang sesuai yaitu sebanyak 49 responden (86%) sehinga dapat disimpulkan bahwa pemilihan jenis permainan, durasi dan frekuensi bermain sudah sesuai dengan rentang usia anak.

7.1.2 Anak prasekolah yang di teliti di TK Muslimat NU 8 Kota Malang sebagian besar memiliki konsentrasi belajar yang tinggi yaitu sebanyak 35 responden (61,4%).

7.1.3 Hubungan Pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar anak prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang memperoleh nilai signifikansi 0,090 (>0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat konsentrasi belajar.

7.2 Saran

7.2.1 Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan bagi para guru di TK Muslimat NU 8 Kota Malang untuk memberikan edukasi kepada orangtua agar anak dapat menggunakan gawai dengan bijak. Mengarahkan orangtua untuk memberikan pengawasan atau pendampingan kepada anak ketika

menggunakan gawai dengan cara memilihkan jenis permainan yang sesuai serta mengatur frekuesi dan durasi saat bermain. Sehingga anak tetap dapat bermain dan belajar melalui permainan yang dimainkan.

7.2.2 Bagi Orangtua atau Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui pola bermain *game* pada gawai memiliki hubungan terhadap konsentrasi belajar anak prasekolah, sehingga dari hasil ini diharapkan orangtua atau keluarga dapat menentukan pola bermain *game* pada gawai yang sesuai dengan rentang umur anak. Setelah mengetahui hasil yang dilakukan peneliti pada anak, orang tua menjadi dapat memberikan pola asuh yang benar melalui monitoring saat bermain serta deteksi perkembanganya dalam belajar.

7.2.3 Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga kesehatan terutama Perawat diharapkan mampu memberikan edukasi kepada orangtua tentang upaya deteksi dini pertumbuhan dan perkembangan anak karna pada usia prasekolah 5-6 tahun anak memiliki tugas perkembangan untuk mulai belajar dan konsentrasi merupakan komponen yang penting untuk hal tersebut. Adanya gangguan dalam konsentrasi belajar akan membuat anak kesulitan untuk menjalankan tugas perkembangannya. Melalui penelitian ini perawat dapat memberikan masukan kepada orangtua mengenai pola bermain *game* pada gawai yang sesuai untuk mendukung konsentrasi belajar anak,

7.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selajutnya diharapkan untuk turut melakukan penelitian terkait dengan factor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan konsentrasi belajar baik itu yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar maupun yang dapat menurunkan konsentrasi belajar.

Hasil penelitian ini hanya berlaku dalam satu kali waktu saja karena peneliti menggunakan metode *cross sectional* sehinga disarankan peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode lain yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana,D. 2016. Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak. Jakarta: Salemba Medika.

American academy of pediatrics. 2011. *Policy statement: media use by children younger than 2 years*. Pediatrics,128:1040-1045.

Aprilia S, Suranata A, Harsana I. 2014. Penerapan konseling kognitif dengan teknik pembuatan kontrak (contingency contracting) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X TKRI SMK Negeri 3 Singaraja. e-journal Undiksa.

Arifin L.A dan Prihanto J.B. 2015. Hubungan Sarapan Pagi dengan Konsentrasi Anak di Sekolah.*Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1): 203–207.

Arikunto,S. 2010. Prosedur Penelitian Praktik. Jakarta:Rineka Cipta

Ariwibowo, S.M. 2012. *Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PPKn Angkatan 2008/2009 Universitas Ahmad Dahlan Semester Ganjil Tahun Akademik 2010/2011*. *Jurnal Citizenship,* Vol. 1 No. 2, Januari 2012. Diakses 26 Desember 2016. www.jogjapress.com/index.php/Citizenship/article/download/928/472

Aviana, R., & Hidayah, F. F. 2015. Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Daya Pemahaman pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30-33.

Dewi, R.R. 2017. Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1 Nomor 2 Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya).

https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/3136/2203

Dewi,N.P. 2014. Hubungan antara intensitas bermain game online denga interaksi social remaja. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta; Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Depdikbud. 2017. Penggunaan pembelajaran sentra.http://www.researchgate.net

Emarketer. 2014*. Smartphone Users Worldwide will Total 1.75 Billion in 2014*. Diperoleh dari emarketer: http://www.emarketer.com/Article/*Smartphone*-Users-Worldwide-Will-Total-175-Billion-2014/1010536 diakses pada 18 Mei 2014

Fadhilah,N. 2014. *Peranan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Guna Menunjang Hasil Belajar Siswa Di SD Islam Al Syukro Universal*. Skripsi Jurusan Manajemen Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Fitri,I. 2014. *Pengaruh Metode Relaksasi Terhadap Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Fatimah Tahun 2013/2014*. Naskah Publikasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hasanah,N. 2014. Konsentrasi belajar pada kegiatan origami dengan menggunakan metode demonstrasi pada anak kelompok b di tk aba gedongkiwo kecamatan mantrijeron Yogyakarta. (Skripsi tidak diterbitkan). Yogjakarta: UNY.

Hegde,,M Dkk. 2019. Effect Of Electronic Gadgets On The Behaviour, Academic Performance And Overall Health Of School Going Children- A Descriptive Study. Http//:Journal Of Advanced Medical And Dental Sciences Research

Heintz,S. 2016. *Digital Educational Games: Metodologi for Evaliating the Impact of game type. Leicester: university of Leicester.*

Ikawati, M.P.D. 2016. Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa KMS (Kartu Menuju Sejahtera) Menggunakan Konseling Kelompok bagi Siswa. *Psikopedagogia*, Vol. 5, No.1, 2016.

Imron,R. 2017. Hubungan penggunaan gawai dengan perkembangan social dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan.

Iswantoro,G. 2013.*Mengolah Mata Hati Melalui Ralaksasi, Meditasi, Hipnosis*. Yogyakarta: Tugu Publisher

Iswidhamanjaya,D. 2014. Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gedged. Bisakimia: Jakarta.

Kintari,F. 2014. *Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Kreativitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2013/2014*.Skripsi UMS : tidak diterbitkan.

Karomah,S.M. 2016. Hubungan Pola bermain gadget dengan kemampuan berfikir kreatif pada anak prasekolah usia 5-6 tahun. Tugas akhir.tidak diterbitkan FK UB

KBBI. 2016. Http://kbbi.kemendikbud.go.id

Kementrian informasi dan informatika republic Indonesia. 2014. Siaran pers tentang riset keminfo dan unicef. Mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet.

Kuncoro,E. 2009. Life on Blackberry. Yogjakarta: Multikom

Malawi,I.,dan Tristiar,AA. 2013. Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Manisrejo I Kabupaten Magetan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol 3, No. 2, 2013.

Manis,H. 2010. *Learning is Easy Tip dan Panduan Praktis agar Belajar jadi Asyik, Efektif, dan Menyenangkan.* Jakarta: Gramedia

Maulia, I.K. 2016. Hubungan Paparan Gedget terhadap kondisi mental emosional pada anak prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Tugas akhir tidak diterbitkan. FK UB

Mintorogo,J.M., dkk. 2014. Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alfabet berbasis alat permainan edukasi untuk anak usia 2-4 tahun. Surabaya; prodi desain komunikasi visual fakultas seni dan desain universitas Kristen petra.

Moeslichatoen,R. 2009. *Metode pengajaran di taman kanak – kanak*. Jakarta: pt asdi mahasatya

Munir, B. 2015. Neurologi Dasar. Jakarta: Sagung Seto.

Ningsih,P.A.Y.,Suranata,K.,Dharsana,K. 2014. Penerapan Konseling Eksistensial Humanistik Dengan Teknik Meditasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Kelas X TITL 3 SMK Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling*, 2(1).

Nuhan, M.Y.G. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game OnlineDengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul YOGJAKARTA. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar Edisi 6.

Olivia,F. 2010. *Mendampingi Anak Belajar.* Jakarta: PT. Elex Media Komputerindo.

Potter, P.A., and Perry,A.G. 2009*. Fundamental of Nursing. Eight adition,* Mosby: Elvolve elseveir.

Pramudawardani,A.P. 2016. Pengaruh intensitas penggunaan jejaring sosial facebook dan twitter terhadap prestasi belajar Mahasiswa pendidikan ips. Skipsi tidak diterbitkan: universitas negeri yogjakarta.

Purwanto,S dan Aryati,N. Efectivitas brain gym dalam meningkatkankonsentrasi belajar pada anak ejournal Surakarta : faskultas psikologi um 2010

Rohmawati, E.D dan Sukanti. 2012. "*Pengaruh Cara Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ips Sma Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012*". Jurnal. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sanou,B. 2014. ict data and statistic devision telecommucation development breau. International telecommunication union.switzerland

Santrock,J.W. 2008.Perkembangan Anak Edisi 11. Jakarta: Erlangga.

Santrock,J.W. 2008. Adolescence, Eleventh Edition. McGraw-Hill Companies, Inc Remaja,Edisi kesebelas.Widyasinta, Benedictine.2007.Penerbit Erlangga; Jakarta.

Sarwar, M.S. 2013. Impact Smartphone's on Society. European Journal of Scientific Research ISSN 1450-216X/ 1450-202X vol 98 no 2 march,2013.pp.216-226

Sarwono, J. 2010.*Statistik Itu Indah*.Yogyakarta: CV Andi Offset.

Setyaningrum,A. 2017. Pengaruh Pengawasan Orang tua terhadap persepsi efek Negatif Televisi Pada anak. Semarang; Skripsi Universitas Diponegoro.http://ejournal-S1.undip.ac.id

Soetijoningsih. 2012. dasar-dasar tumbuh kembang anak dalamtumbuh kembang anak edisi 2. Soetijoningsih.,Ranuh.IGN Gde(Editor).EGC. Jakarta.

Sunadi, L. 2013. *Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA uhammadiyah 2 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya. Diakses dari laman :https://www.google.co.id/search?q=unesa+adalah&oq=Unesa&aqs=chrome.4.69i57j69i60l3j0l2.5463j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Sunawan. 2009. Diagnosa Kesulitan Belajar. Semarang:UNNES.

Supriadi,V.S. 2018. hubungan penggunaan gadged dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia.

Suryawan,A.,dkk. 2018. Dampak Penggunaan gawai terhadap perkembangan anak. Surabaya; Departemen Ilmu Kesehatan Anak, Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga.

Surya, H. 2004. *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.

The Asian Parent Insights. 2014. Mobile Device Usage Among Young kids. http:// https://issuu.com/theasianparent/docs/tap_survey_report-110917

Wardani, P. 2016. *Hubungan pola komunikasi orang tua terhadap kejadian temper tantrum pada anak usia prasekolah di paud x baturraden.* Bachelor thesis, universitas muhammadiyah purwokerto.

Winata, H.Y. 2015. *Hubungan Perilaku Sarapan denga Konsentarasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.* Karya Tulis Ilmiah strata satu, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.

Wismandari, F.Y. 2012, *Konsentrasi Belajar Mahasiswa*. Skripsi tidak dipublikasikan: Jogja

Wulandari, S.M. 2016. Hubungan pola bermain *game online* dengan daya ingat

Wulandari,P.Y. 2016 . Anak Asuhan Gawai. http:ejournal.health.com/read

pada remaja (usia 12-14 tahun) di SMP Brawijaya *Smart School* Malang.

Veronica,N. 2018. Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini

Vitaningsih,A.V. 2016. Game Edukasi sebagai media pembelajran pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal INFORM Vol I,No 1