

**HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI
DENGAN TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH
(5-6 TAHUN) DI TK MUSLIMAT NU 8 KOTA MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



Oleh:

Chandra Maslikha

NIM 185070209111032

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

MALANG

2019

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademik.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep Gawai.....	8
2.1.1 Pengertian Gawai.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Gawai.....	8
2.1.3 Dampak penggunaan gawai.....	9
2.2 Konsep Anak Prasekolah.....	12
2.3.1 Pengertian anak prasekolah.....	12
2.3.2 Karakteritis anak prasekolah.....	13
2.3.3 Pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah.....	13
2.3 Konsep Bermain.....	16
2.4.1 Pengertian Bermain.....	16
2.4.2 Fungsi dan Manfaat Bermain Pada Anak.....	16
2.4.3 Karakteristik Bermain pada Anak.....	19
2.4.4 Bentuk dan Jenis Permainan pada Anak.....	19
2.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Bermain.....	23





2.4.6 Syarat Bermain dan Permainan pada Anak.....	25
2.4.7 Pola Bermain Game.....	27
2.4 Konsep Kepercayaan Diri.....	30
2.4.1 Pengertian Kepercayaan Diri.....	30
2.4.2 Proses Pembentukan Kepercayaan Diri.....	31
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri.....	32
2.4.4 Karakteristik Kepercayaan Diri.....	33
2.4.5 Aspek-aspek Kepercayaan Diri.....	35
2.4.6 Jurnal yang Mendukung.....	35
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	38
3.1 Kerangka Konsep.....	38
3.2 Deskripsi Kerangka Konsep.....	39
3.3 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB IV METODE PENELITIAN.....	41
4.1 Desain Penelitian.....	41
4.2 Populasi dan Sampel.....	41
4.2.1 Populasi.....	41
4.2.2 Sampel.....	41
4.2.3 Teknik Sampling.....	41
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
4.4 Instrumen Penelitian.....	42
4.5 Uji Validitas.....	42
4.6 Uji Reliabilitas.....	43
4.7 Variabel dan Definisi Operasional.....	44
4.8 Prosedur Penelitian.....	45
4.9 Teknik Pengolahan Data.....	46
4.10 Analisa Data.....	48
4.11 Etika Penelitian.....	48
4.11.1 Respect for person.....	48
4.11.2 Beneficence dan Non Maleficence.....	49
4.11.3 Justice (Adil).....	50
4.12 Kerangka Kerja.....	51
BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA.....	52
5.1 Data Umum.....	52

5.1.1	Karakteristik Responden.....	52
5.1.2	Karakteristik Orang Tua Responden.....	53
5.1.3	Karakteristik pola bermain game responden.....	54
5.2	Data Khusus.....	55
5.2.1	Gambaran Kesesuaian Pola Bermain Game Anak.....	55
5.2.2	Gambaran Tingkat Kepercayaan Diri Anak.....	56
5.3	Hubungan Pola Bermain Game dan Tingkat Kepercayaan Diri Anak Usia Paskolah (5-6 tahun).....	57
BAB VI PEMBAHASAN.....		59
6.1	Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
6.1.1	Gambaran Pola Bermain Game.....	59
6.1.2	Gambaran Tingkat Kepercayaan Diri.....	61
6.1.3	Hubungan Pola Bermain Game dengan Tingkat Kepercayaan Diri Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun).....	63
6.2	Implikasi Terhadap Keperawatan.....	66
6.2.1	Manfaat bagi akademis.....	66
6.2.2	Manfaat bagi praktis.....	66
6.3	Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB VII PENUTUP.....		68
7.1	Kesimpulan.....	68
7.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		70



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian 44

Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....52

Tabel 5. 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Responden..... 53

Tabel 5. 3 Distribusi Karakteristik Pola Bermain Game 54

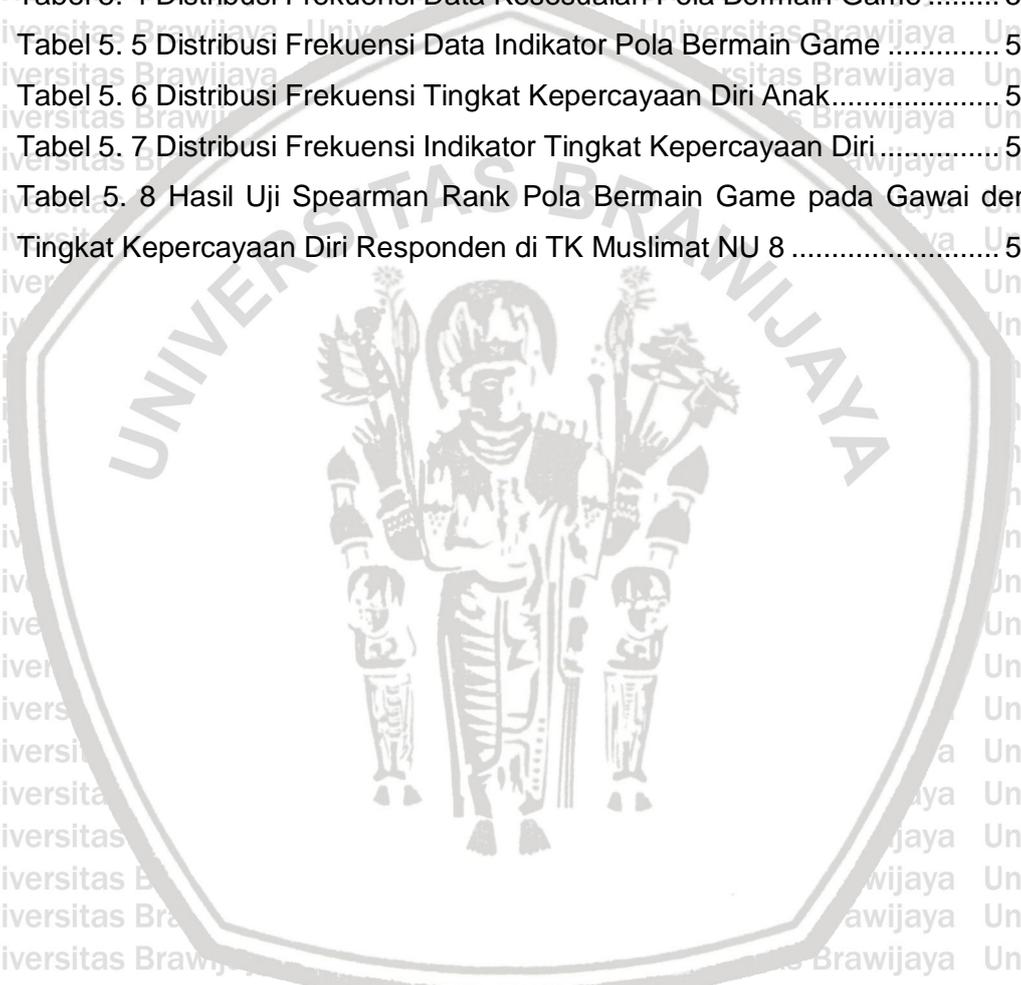
Tabel 5. 4 Distribusi Frekuensi Data Kesesuaian Pola Bermain Game 55

Tabel 5. 5 Distribusi Frekuensi Data Indikator Pola Bermain Game 56

Tabel 5. 6 Distribusi Frekuensi Tingkat Kepercayaan Diri Anak..... 56

Tabel 5. 7 Distribusi Frekuensi Indikator Tingkat Kepercayaan Diri 57

Tabel 5. 8 Hasil Uji Spearman Rank Pola Bermain Game pada Gawai dengan Tingkat Kepercayaan Diri Responden di TK Muslimat NU 8 57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep 38
Gambar 4. 1 Kerangka Kerja Prosedur Penelitian 51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penjelasan Mengikuti Penelitian	72
Lampiran 2 Pernyataan Persetujuan berpartisipasi dalam Penelitian	76
Lampiran 3 Kisi-kisi Kuesioner Pola Bermain Game	77
Lampiran 4 Lembar Kuesioner Pola Bermain Game	78
Lampiran 5 Kisi-kisi Kuesioner Kepercayaan Diri	87
Lampiran 6 Lembar Kuesioner Kepercayaan Diri	88
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reliabilitas	90
Lampiran 8 Uji Statistik	93
Lampiran 9 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing	97
Lampiran 10 Surat Keterangan Kelaiakan Etik	102
Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian	103
Lampiran 12 Surat Selesai Penelitian	104
Lampiran 13 Curriculum Vitae	105
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	106



HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI DENGAN TINGKAT
KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (5-6 TAHUN)
DI TK MUSLIMAT NU 8 KOTA MALANG**

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh:

CHANDRA MASLIKHA
NIM 185070209111032

Menyetujui untuk diuji

Pembimbing I/Penguji II

Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng.
NIP. 198109142006042001

Pembimbing II/Penguji III

Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M. Kep.
NIP. 19862082019032011



HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI DENGAN TINGKAT
KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (5-6 TAHUN)
DI TK MUSLIMAT NU 8 KOTA MALANG**

Oleh:
Chandra Maslikha
NIM 185070209111032

Telah diuji pada
Hari jum'at
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., M.Nq.
NIP. 198109142006042001

Penguji III/Pembimbing II

Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M. Kep.
NIP. 19862082019032011

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



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

ABSTRAK

Maslikha, Chandra.2019. *Hubungan Pola Bermain Game Pada Gawai Dengan Tingkat Kepercayaan Diri Anak Usia Prasekolah (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., M.Ng. (2) Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M. Kep.

Anak-anak usia prasekolah saat ini sudah terpapar gawai yang digunakan untuk bermain *game*. Bermain *game* menggunakan gawai merupakan permainan pasif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Desain penelitian menggunakan metode analitik observasional, dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik *total sampling* sehingga jumlah sampel dalam penelitian 57 responden. Pengambilan data menggunakan kuesioner pola bermain *game* dan kuesioner kepercayaan diri anak. Hasil analisa data menggunakan uji *spearman rank* diperoleh nilai *p value* 0,426 (*p value* > 0,005), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri. Rekomendasi: diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian lebih dalam mengenai pola bermain *game* dengan menganalisis faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak khususnya kepercayaan diri anak usia prasekolah.

Kata kunci: pola bermain *game*, gawai, kepercayaan diri, anak usia prasekolah.

ABSTRACT

Maslikha, Chandra.2019. *Correlation Between Playing Game Patterns of Gadget with The Self-Confidence of Preschooler Children (5-6 years old) in at kindergarten school of Muslimat NU 8 Malang. Tugas Akhir, Nursing Program, Faculty of Medicine, Universitas Brawijaya. Mentor: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng. (2) Ns. Muladefi Choiriyah, S.Kep., M. Kep.*

Preschoolers it is been now, make use of gadgets to play games. Playing games using gadgets is a passive play that can improve self confidence. The research to analyze the correlation between playing game patterns in gadget and the self-confidence in preschooler (5-6 years old) in at kindergarten school of Muslimat NU 8 Malang. The research used Observational analytic, with cross sectional method. Sampel were 57 respondents with total sampling method. Research instrumen used were playing game patterns and the level of self-confidence. Data analysis technique used Spearman Rank tes. The results showed p value 0.426 (p value > 0,005) which mean there was a no significant correlation between playing game patterns the level of self confidence. Recommendation: Further research is expected to be able to continue their research in the deferent of a playing game patterns with analyzing factors other affecting child development especially self confidence.

Keywords: playing game patterns, gadget, self-confidence, preschoolers.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin pesat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, maupun hiburan. Gawai merupakan suatu teknologi moderan yang digunakan oleh semua orang untuk berkomunikasi. Saat ini gawai tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan atau bermain untuk semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 54,68%. (143,26 juta jiwa dari total penduduk Indonesia). Berdasarkan jenis kelamin pengguna internet terbanyak adalah laki-laki yaitu 51,43% sedangkan pada perempuan 48,57%.

Banyak orang tua yang memberikan akses penggunaan gawai kepada anaknya, 86% anak menggunakan komputer dan 95% anak menggunakan *handphone* untuk bermain *game* (Chen, Goh, Bay, & Chen, 2015). Berbagai fitur dan aplikasi menarik yang terdapat pada gawai, seringkali dimanfaatkan oleh orang tua sebagai salah satu alternatif dalam pendamping dalam mengasuh anaknya. Orang tua memanfaatkan gawai untuk menemani anaknya agar orang tua dapat beraktifitas dengan tenang tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor-kotoran dan memberantakkan rumah yang membuat anak rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Orang tua sering beranggapan bahwa gawai mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam

pengawasan, sehingga peran orang tua sering tergantikan oleh gawai yang seharusnya menjadi teman bermain (Chusna, 2017).

Gawai memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak dimana didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi mulai dari aplikasi tentang pembelajaran, sosial media, video dan gambar maupun *game*, sering kali anak-anak menggunakan gawai untuk untuk bermain. Bermain merupakan kesempatan yang menyenangkan bagi anak-anak, dimana mereka dapat mengembangkan diri. Aktivitas bermain dapat merangsang dan mengembangkan perkembangan fisik maupun psikologis anak. Fungsi dan manfaat bermain meliputi berbagai aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan moral, perkembangan sosial dan emosional, perkembangan fisik dan perkembangan kreativitas (Elfiadi, 2016). Banyak permainan/*game* yang terdapat pada gawai yang bersifat mendidik, sehingga orang tua tidak memberikan aturan waktu dalam menggunakan gawai (Chen et al., 2015).

Penggunaan gawai pada anak usia prasekolah memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gawai diantaranya berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan membaca, matematika dan menyelesaikan masalah. Sedangkan dampak negatifnya meliputi penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan, menghambat kemampuan kognitif, menghambat kemampuan berbahasa dan mempengaruhi perilaku (Xing & Isaacowitz, 2006).

Berdasarkan ilmu kesehatan jiwa penggunaan gawai kurang disarankan untuk anak usia prasekolah, karena dapat membuat anak menjadi

ketergantungan dan dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak secara alami. Intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap perkembangan anak, dimana semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin besar pula peluang anak untuk mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan (Fajariyah, Suryawan, & Atika, 2018). Anak-anak dengan kecanduan gawai memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk mengalami masalah dalam perkembangan mental dan fisik. Masalah pada perkembangan mental anak meliputi ketidakstabilan emosional, defisit perhatian, depresi, kemarahan dan kurang kontrol. Perkembangan fisik yang juga mengalami masalah diantaranya gangguan indra penglihatan dan pendengaran, obesitas, ketidakseimbangan tubuh, dan otak kurang berkembang (Park & Park, 2014).

Secara umum ditemukan bahwa hubungan sosial anak dirangsang oleh teknologi digital. Teknologi digital digunakan untuk meningkatkan hubungan sosial dengan orang lain (Kardefelt-winter, 2017). Perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah berhubungan dengan kemampuan mandiri, berinteraksi dan bersosialisasi. Perkembangan personal sosial yang tidak terpenuhi akan menyebabkan anak menjadi pasif, takut, tidak percaya diri, kurang inisiatif, mudah marah, dan mudah menangis. Adanya interaksi dan komunikasi dengan lingkungan dapat menstimulus perkembangan bahasa dan perkembangan personal sosial anak. Anak yang aktif berinteraksi akan belajar untuk menirukan hal-hal disekitarnya dan melatih anak untuk memiliki rasa percaya diri (Fajariyah et al., 2018).

Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang akan kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan perilaku tertentu atau mencapai target tertentu.

Anak yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan merasa nyaman dengan

dirinya sendiri, cenderung mengetahui potensi yang ada pada diri, dapat bersosialisasi dan berkomunikasi secara baik dengan semua orang (Inge Pudjiastuti, 2010). Anak yang mempunyai indikasi kurang percaya diri akan menunjukkan sikap sering merengek, tidak mau mengerjakan tugas sendiri, tidak ingin berbaris, cenderung selalu diam, tidak merespon ketika ditanya, tidak bergaul dengan teman-temannya dan menangis jika tugasnya belum selesai (Hikmah, 2015).

Kegiatan bermain terdiri dari dua jenis permainan yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif seperti permainan ular tangga edukatif dapat mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya kepercayaan diri, dimana dalam permainan tersebut anak dibiasakan untuk tampil didepan kelas mengerjakan tugas dan menunjukkan kemampuannya dihadapan guru serta teman-temannya (Fadilah, 2016). Selain itu *math games* memiliki efek positif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia prasekolah. Dalam *math game* (permainan matematika) anak merasa tertantang sehingga akan memiliki sikap yakin yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak (Novellidianingrum & Sujana, 2016). Metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosialisasi pada anak, kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan membuat anak aktif sehingga mampu berbicara, bersosialisasi maupun kemandirian anak (Andriati, 2015).

Bermain pasif pasif seperti bermain *game* menggunakan gawai juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Chairine, 2018 di ruang perawatan anak, terapi bermain *game* berbasis *smartphone* dapat menurunkan perilaku tidak terkontrol, melawan, pemalu, tegang dan merengek. Hal tersebut dibuktikan dengan anak selalu menjawab

pertanyaan perawat dengan baik, mengungkapkan dan bercerita apa yang dirasakan kepada perawat dan dengan senang hati menerima setiap tindakan perawatan dengan baik dan antusias.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di TK Muslimat NU 08 dengan mewawancarai beberapa guru, didapatkan bahwa anak-anak usia prasekolah sudah terpapar gawai, anak-anak juga sering menggunakan gawai untuk bermain *game* dibandingkan penggunaan yang lainnya, selain itu juga terdapat beberapa anak yang menunjukkan perilaku agresif, tidak kooperatif, penakut, cengeng dan lain-lain. Terdapat peraturan jika di sekolah tidak boleh membawa gawai, namun terkadang ada anak yang masih membawa gawai ke sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Hubungan Pola Bermain *Game* pada Gawai dengan Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) 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 kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi pola bermain *game* pada gawai anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang
2. Mengidentifikasi tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang
3. Menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu keperawatan terutama di bidang keperawatan anak tentang bermain gawai dan tumbuh kembang anak, khususnya pada pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun).

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi subyek penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang dampak positif dan negatif bermain *game* menggunakan gawai dalam tumbuh kembang anak usia prasekolah.

2. Manfaat bagi tempat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

3. Manfaat bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran dan pengetahuan mengenai bermain game menggunakan gawai pada anak prasekolah dengan pengawasan orang tua.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Gawai

2.1.1 Pengertian Gawai

Gawai (*gadget*) adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu terutama untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia (Lewis dalam Sutrisno J, 2012). Gawai (*gadget*) merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Gawai (*gadget*) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Jati dan Herawati, 2014).

2.1.2 Jenis-jenis Gawai

Beberapa gawai yang sering digunakan di Indonesia, diantaranya sebagai berikut:

1. *Smartphone*

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2013). Di Indonesia banyak merk *smartphone* yang menggunakan sistem operasi berupa *Android*. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dikembangkan oleh *Android Inc* dan kemudian dibeli oleh *Google Inc*.

2. Tablet

Merupakan komputer portabel yang seluruhnya berupa layar sentuh datar. Bentuk tablet lebar seperti buku yang membuat tampilan tulisan, gambar maupun video terlihat lebih jelas. Dilengkapi dengan mini keyboard yang dapat digunakan untuk mengoperasikan *Microsoft Office*.

3. iPhone/iPad

Merupakan sebuah telepon yang dirancang dan dikeluarkan oleh perusahaan *Apple Inc* yang memiliki koneksi internet dan multimedia. *Ipad* serupa dengan komputer tablet yang memiliki bentuk tampilan serupa dengan *iPod Touch* dan *iPhone*, serta memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2013). *iPhone/iPad* menggunakan sistem operasi berupa *iOS Apple* yang hanya dimiliki dan dikembangkan oleh *Apple Inc*.

4. Leptop/Netbook

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan *notebook* dan internet (Irawan, 2013).

2.1.3 Dampak penggunaan gawai

Penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif, diantaranya:

1. Dampak positif

a. Menunjang pengetahuan

Gawai menyediakan sumber informasi yang tidak terbatas sehingga dapat menciptakan suatu proses pembelajaran secara luas dan integratif (Pratama H C, 2012).

b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Variasi dari permainan yang edukatif bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Sugianto V J, 2015)

c. Inovator

Dengan banyaknya waktu dan kesempatan, aplikasi yang terdapat pada gawai serta proses *peer mentoring* (saling mengajar dan belajar antar teman di dunia maya), generasi ini mendapatkan begitu banyak kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan menemukan banyak peluang untuk menghasilkan temuan yang lebih baru. Dari kebiasaan menggunakan fungsi gawai sesuai keinginan dan kebutuhannya, maka keterampilan seseorang menjadi inovator terasah tajam (Pratama, 2012).

d. Kreatif

Memulai berbagai permainan *games* dengan jenis permainan strategi ataupun rancangan bangunan, dapat mengembangkan kreatifitas anak di dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu (Pratama, 2012).

2. Dampak negatif

a. *Nomophobia*

Berdasarkan *Survey Secur Envoy* di Inggris pada tahun 2012, menemukan bahwa 66% pengguna gawai menderita *nomophobia* yaitu ketakutan berlebih yang muncul ketika seseorang tidak menggunakan gawai, misalkan akibat

baterai habis, tidak mendapat *signal* atau *charger* tertinggal (Suci A, 2014).

b. Kesehatan mata terganggu

Menurut Allon Barsanm konsultan ahli mata di Luton Dunstable University Hospital dalam Suci, A (2014) menyatakan bahwa anak-anak yang menatap layar gawai sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga lebih cepat membutuhkan bantuan kacamata.

c. Mengubah postur tubuh

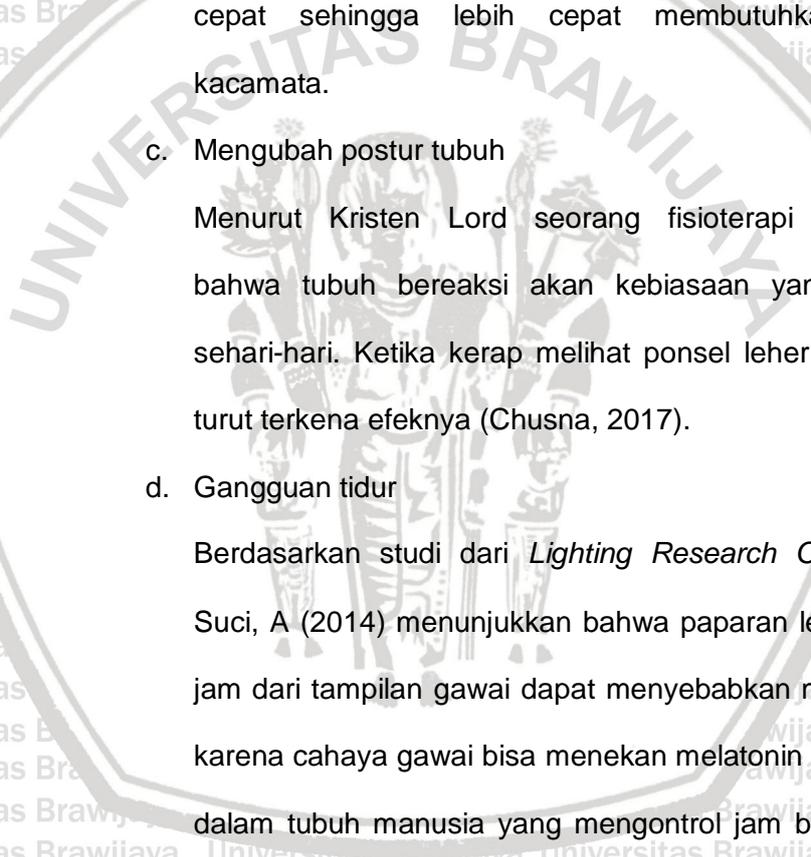
Menurut Kristen Lord seorang fisioterapi menyatakan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya (Chusna, 2017).

d. Gangguan tidur

Berdasarkan studi dari *Lighting Research Center* dalam Suci, A (2014) menunjukkan bahwa paparan lebih dari dua jam dari tampilan gawai dapat menyebabkan masalah tidur karena cahaya gawai bisa menekan melatonin (bahan kimia dalam tubuh manusia yang mengontrol jam biologis tubuh manusia).

e. Obesitas

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fajar S, Emy H dan Djauhar Ismail menunjukkan bahwa anak usia prasekolah dengan intensitas penggunaan gawai yang



tinggi memiliki peluang 2,1 kali lebih besar untuk mengalami obesitas dibandingkan dengan anak usia prasekolah intensitas penggunaan gawai rendah (Tanjung, Huriyati, & Ismail, 2017).

f. Suka menyendiri/introvert

Ketergantungan terhadap gawai pada anak-anak membuat mereka mengaggap bahwa gawai itu adalah segala-galanya bagi mereka. Sebagian besar waktu yang digunakan untuk bermain gawai berakibat kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, sehingga membuat anak cenderung introvert (Chusna, 2017).

2.2 Konsep Anak Prasekolah

2.3.1 Pengertian anak prasekolah

Menurut UU RI No. 23 tahun 2002, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun. Sedangkan menurut WHO batas usia anak adalah sejak di dalam kandungan sampai 19 tahun.

Anak prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Anak usia tersebut mengikuti program prasekolah atau taman kanak-kanak.

Pendidikan pada anak prasekolah diarahkan untuk mengembangkan potensi anak semaksimal mungkin sesuai tahap perkembangan melalui kegiatan bermain dan belajar (Nurmalitasari, 2015). Menurut Permendikbud no 84 tahun 2014, taman kanak-kanak atau yang disingkat TK merupakan salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4-6 tahun dengan prioritas usia 5 dan 6 tahun.

2.3.2 Karakteritis anak prasekolah

Berdasarkan wawancara dengan pakar ahli dalam bidang tumbuh kembang anak yang dilakukan oleh Delima, Arianti, & Pramudyawardani (2015) didapatkan informasi tentang karakteristik anak prasekolah (4-6 tahun) sebagai berikut:

1. Seorang anak prasekolah memiliki ketertarikan pada banyak hal
2. Anak prasekolah senang dengan semua aktivitas yang melibatkan dirinya secara aktif dan senang melakukan berbagai percobaan
3. Anak prasekolah sudah dikenalkan dengan konsep warna, angka, dan huruf.
4. Kemampuan konsentrasi anak prasekolah rata-rata 10-15 menit
5. Anak prasekolah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga menyukai permainan yang berisi tantangan.

2.3.3 Pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah

Menurut Wong dalam Hidayat, A (2008) pertumbuhan merupakan bertambah jumlah dan besarnya sel diseluruh bagian tubuh yang secara kuantitatif dapat diukur, sedangkan perkembangan merupakan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh yang dapat dicapai melalui tumbuh kematangan dan belajar.

Menurut Behrman dalam Hidayat, A (2008) pertumbuhan dan perkembangan pada anak dapat terjadi mulai dari pertumbuhan dan perkembangan secara fisik, intelektual maupun emosional. Pertumbuhan dan perkembangan secara fisik dapat berupa perubahan ukuran besar keilnya fungsi organ mulai dari tingkat sel hingga perubahan organ tubuh.

Pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak dapat dilihat dari

kemampuan secara simbolik maupun abstrak, serta berbicara, bermain, berhitung, membaca dan lain-lain. Pertumbuhan dan perkembangan secara emosional anak dapat dilihat dari perilaku sosial di lingkungan.

Menurut Hidayat, A (2008) terdapat aspek pertumbuhan pada anak prasekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Masa prasekolah dan sekolah akan terjadi penambahan berat badan setiap tahunnya kurang lebih 2-3 kg.
2. Pada masa prasekolah, khususnya diakhir usia 4 tahun terjadi penambahan tinggi badan rata-rata dua kali lipat dari tinggi badan pada waktu lahir dan mengalami penambahan setiap tahunnya kurang lebih 6-8 cm.

Menurut Hidayat, A (2008) aspek perkembangan pada anak prasekolah meliputi:

1. Perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik halus pada anak prasekolah dapat dilihat mulai dari anak memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepas objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain, menempatkan objek kedalam wadah, makan sendiri, minum menggunakan cangkir dengan bantuan, menggunakan sendok dengan bantuan, makan dengan jari, serta membuat coretan diatas kertas.

2. Perkembangan motorik kasar

Perkembangan motorik kasar pada anak prasekolah dapat

diawali dengan kemampuan untuk berdiri dengan satu kaki

selama 1-5 detik, melompat dengan satu kaki, berjalan

dengan tumit ke jari kaki, menjelajah, membuat posisi

merangkak dan berjalan dengan bantuan.

3. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa dapat diawali dengan adanya

kemampuan menyebutkan hingga empat gambar,

menyebutkan satu hingga dua warna, menyebutkan kegunaan

benda, menghitung, mengartikan dua kata, mengerti empat

kata depan, mengerti beberapa kata sifat dan jenis kata lain,

menggunakan bunyi untuk mengidentifikasi objek, orang dan

aktivitas, menirukan berbagai bunyi kata, memahami arti

larangan, serta merespon panggilan orang dan anggota

keluarga dekat.

4. Perkembangan perilaku/adaptasi sosial

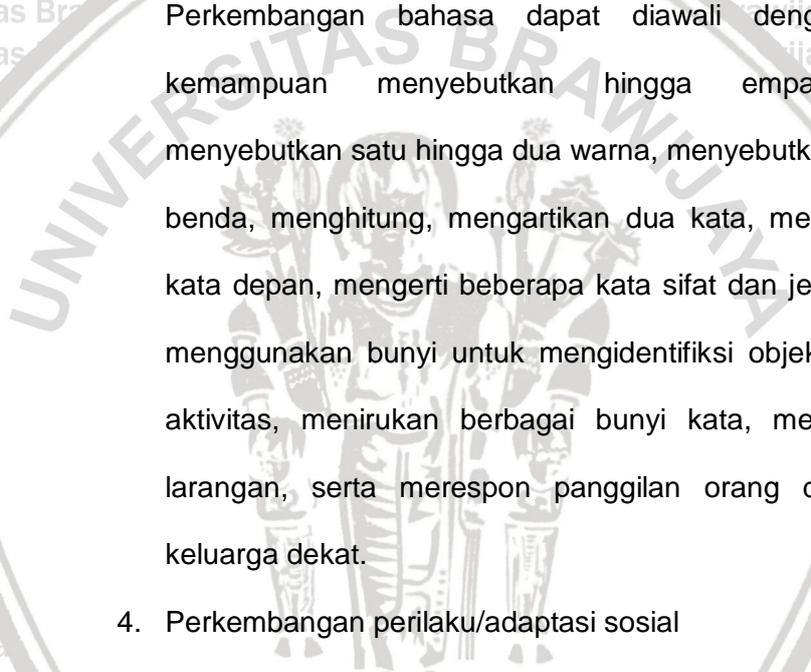
Perkembangan perilaku atau adaptasi sosial adalah adanya

kemampuan bermain dengan permainan sederhana,

menangis jika dimarahi, membuat permintaan sederhana

dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan

terhadap perpisahan serta mengenali anggota keluarga.



2.3 Konsep Bermain

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang santai dan menyenangkan, sehingga dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, emosi, nilai, bahasa dan sikap hidup (Elfiadi, 2016).

Menurut Pratiwi (2017) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela dengan tahap perkembangan dimulai dari tahap manipulatif, simbolis, eksprolasi, eksperimen dan tahap dapat dikenal. Keberadaan permainan mampu membuat anak mencurahkan perasaan dalam kehidupan sehari-hari seperti rasa senang, sedih, takut dan lain sebagainya (Novellidianingrum & Sujana, 2016).

2.4.2 Fungsi dan Manfaat Bermain Pada Anak

Fungsi dan manfaat bermain meliputi berbagai aspek perkembangan seperti:

1. Perkembangan kognitif

Kegiatan bermain yang meliputi konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah memungkinkan stimulasi perkembangan intelektual pada anak. Anak dapat belajar untuk memiliki kemampuan *problem solving* sehingga dapat mengenal dunia sekitar dan lingkungannya (Elfiadi, 2016).

2. Perkembangan bicara dan bahasa

Dalam bermain anak dituntut untuk belajar berkomunikasi, yaitu anak dapat mengerti dan sebaliknya mereka juga dapat mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain (Elfiadi, 2016). Melalui bermain anak belajar berkomunikasi, bagaimana membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut (Khobir, 2009).

3. Perkembangan moral

Bermain membantu anak untuk bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya (Elfiadi, 2016). Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggung jawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya (Khobir, 2009).

4. Perkembangan sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya (Elfiadi, 2016). Selain itu anak akan belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, memecahkan masalah, perkembangan bahasa dan bermain peran sosial (Zaviera, 2012).

5. Perkembangan emosional

Bermain sebagai upaya anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana relaksasi (Elfiadi, 2016).

6. Perkembangan fisik

Bermain yang melibatkan otot dan fisik seperti berlari, melompat dan menendang dapat menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak (Khobir, 2009). Aktivitas bermain seperti itu dapat membuat anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan (Elfiadi, 2016). Dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi sehat (Zaviera, 2012).

7. Perkembangan kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan (Elfiadi, 2016). Melalui eksperimen dalam bermain anak-anak menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Sehingga dapat mengalihkan minat kreatif ke situasi diluar dunia bermain (Khobir, 2009).

8. Perkembangan kepribadian

Bermain digunakan sebagai media pengenalan dan perkembangan diri, anak dapat mengetahui kelemahan dan kekurangannya maupun kelebihanannya dibandingkan dengan teman yang lain. Sehingga anak dapat mengembangkan konsep diri dengan lebih pasti dan nyata (Khobir, 2009). Dengan bermain berkelompok anak akan mampu mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri (Zaviera, 2012).

2.4.3 Karakteristik Bermain pada Anak

Menurut Zafiera, F (2012) ada 5 karakteristik bermain pada anak

yaitu:

1. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak
2. Bermain didasarkan motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan tersebut atas kemauannya sendiri
3. Bermain sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya
4. Bermain senantiasa memiliki peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental
5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain. Seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

2.4.4 Bentuk dan Jenis Permainan pada Anak

Menurut Elfiadi (2016) jenis permainan pada anak dapat dibagi menjadi dua macam permainan, yaitu:

1. Permainan aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, anak dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan motorik kasar dan motorik halus. Misalnya bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang

diinginkan melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama; bermain musik; mengumpulkan atau mengkoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

2. Permainan pasif

Permainan pasif merupakan permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halusnyanya. Permainan menghabiskan sedikit energi. Misalnya bermain dengan gawai atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi mengingat nama-nama benda adalah permainan tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Terdapat beberapa jenis permainan berdasarkan isi bermain, sebagai berikut yaitu:

1. *Sosial Affective Play*

Permainan ini adalah bentuk hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dengan orang lain. Salah satu permainan yang biasa dilakukan adalah ciluk ba, bercerita sambil tersenyum atau sekedar memberikan tangan pada bayi untuk menggenggamnya, tetapi dengan diiringi berbicara sambil tersenyum dan tertawa.

2. *Sense of Pleasure Play*

Jenis permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak biasanya mengasyikkan. Misalnya permainan ini menggunakan pasir, anak akan membuat gunung-gunung atau air dimasukkan ke dalam botol, bak atau tempat lain. Ciri khas dari permainan ini adalah akan makin lama makin asyik bersentuhan dengan alat permainannya sehingga susah dihentikan.

3. *Skill Play*

Permainan ini meningkatkan keterampilan anak, khususnya pada motorik kasar dan halus. Misalnya bayi akan terampil dalam memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain atau anak terampil bermain sepak bola. Keterampilan diperoleh dari permainan yang dilakukan. Semakin sering latihan, anak akan semakin terampil dalam permainan yang dilakukannya.

4. *Games* atau permainan

Games atau permainan merupakan jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau sektor. Permainan dapat dilakukan oleh anak itu sendiri maupun bermain dengan orang lain. Banyak jenis permainan ini mulai dari yang tradisional maupun modern. Misalnya puzzle, ular tangga, congklak dan lain-lain.

5. *Unoccupied Behaviour*

Permainan jenis ini, anak tidak menggunakan alat permainan atau menggunakan alat permainan tertentu. Anak hanya melakukan aktifitas yang menyenangkan bagi mereka contohnya dengan

berjalan sambil berjinjit, membungkuk, mondar-mandir, memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada disekelilingnya.

6. *Dramatic Play*

Pad permainan ini akan memainkan peran sebagai orang lain melakukan permainnya. Anak akan berceloteh atau berbicara meniru orang dewasa, misalnya gurunya, ibunya, ayahnya, kakaknya dan sebagainya yang ingin dia tiru. Bila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan diantara mereka tentang peran yang mereka tiru. Permainan ini penting dalam proses identifikasi anak terhadap peran tertentu.

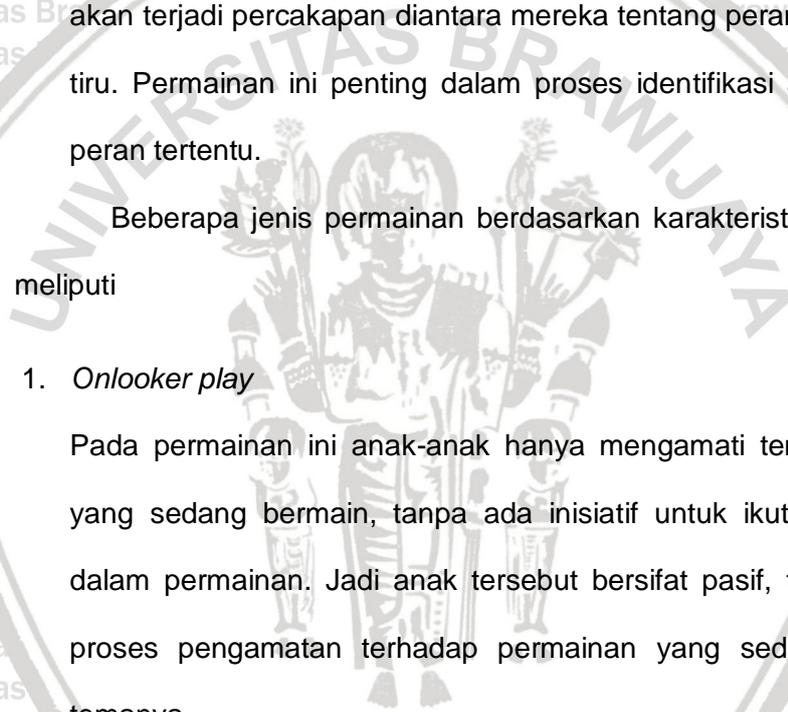
Beberapa jenis permainan berdasarkan karakteristik sosial, yaitu meliputi

1. *Onlooker play*

Pada permainan ini anak-anak hanya mengamati teman-temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Jadi anak tersebut bersifat pasif, tetapi terdapat proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temanya.

2. *Solitary play*

Pada permainan ini anak tampak berada di dalam kelompok permainan, akan tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerjasama ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.



3. *Parallel play*

Pada permainan ini anak bermain bersama-sama dan menggunakan alat permainan yang sama, akan tetapi antara anak yang satu dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga tidak ada sosialisasi antara sesama anak. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak toddler.

4. *Assosiative play*

Untuk permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak yang lain tetapi masih belum terorganisasi, tidak ada yang memimpin atau pemimpin dan tujuan permainan tidak jelas.

Contoh ini seperti bermain boneka, hujan-hujan dan masak-masakan.

5. *Cooperative play*

Aturan permainan dalam kelompok ini sudah jelas. Begitu juga dengan tujuan dan pemimpin dalam permainannya juga sudah jelas.

Anak yang memimpin permainan, akan mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Misalnya bermain sepak bola.

2.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi bermain pada anak yaitu:

1. Tahap perkembangan

Setiap perkembangan mempunyai potensi atau keterbatasan dalam permainan (Riyadi, 2009). Permainan pada anak diberikan sesuai dengan usianya karena tujuan bermain adalah untuk

memberikan stimulus terhadap perkembangan pertumbuhan anak (Supartini, 2004)

2. Status kesehatan

Sesuai dengan kondisi anak permainan yang diberikan pada anak yang sedang sakit dengan anak yang sehat sangat berbeda, sehingga perawat atau orang tua harus dapat membedakan mana permainan yang dapat diberikan ketika anak sakit atau sehat sesuai dengan kondisi kesehatan (Supartini, 2004). Pada anak yang sedang sakit kemampuan psikomotorik/kognitif terganggu. Sehingga ada saat-saat anak sangat ambisius pada permainannya dan ada saat-saat dimana anak sama sekali tidak punya keinginan untuk bermain (Riyadi, 2009).

3. Jenis kelamin

Permainan pada anak laki-laki dan perempuan berbeda karena adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari dalam media bermain (Supartini, 2004). Pada usia sekolah biasanya anak laki-laki malu bermain dengan perempuan, mereka sudah bisa membentuk komunitas sendiri, dimana anak perempuan bermain sesama perempuan. Tipe dan alat permainan akan berbeda (Riyadi, 2009).

4. Lingkungan

Lokasi dimana anak berada sangat mempengaruhi pola permainan anak, seperti pola bermain anak-anak di kota berbeda dengan bermain anak-anak di desa (Riyadi, 2009). Dalam bermain

pasti akan dipengaruhi oleh lingkungannya seperti nilai moral, budaya dan lingkungan fisik (Supartini, 2004).

5. Alat/jenis permainan yang sesuai:

Disesuaikan dengan tahap perkembangannya sehingga anak akan menjadi senang untuk menggunakannya (Riyadi, 2009).

2.4.6 Syarat Bermain dan Permainan pada Anak

Menurut Elfiadi, (2016) dalam merancang dan melaksanakan suatu permainan bagi anak, harus memperhatikan beberapa syarat bermain dan permainan untuk anak yaitu:

1. Waktu bermain

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia prasekolah merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan sebaiknya dilakukan pada pagi atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

2. Peralatan bermain

Jenis alat permainan harus dilakukan dengan usia anak dan tahap perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Aman bagi anak
- b. Berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- c. Dapat dimainkan secara bervariasi
- d. Sesuai kemampuan anak

- e. Mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak
- f. Menarik dari segi warna dan bentuk atau suara
- g. Alat permainan tahan lama
- h. Diterima oleh semua budaya
- i. Memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan tahap perkembangannya

3. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukannya. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah orang tua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya jika terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

4. Tempat bermain

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

5. Aturan bermain

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru atau orang tua. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dan anak akan mendapat

keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

2.4.7 Pola Bermain Game

Pola bermain game meliputi frekuensi, durasi dan jenis *game* yang digunakan untuk bermain. Frekuensi adalah seringnya kegiatan dilaksanakan dalam suatu periode waktu jadi dapat disimpulkan frekuensi dalam hal ini merupakan tingkat keseringan penggunaan game untuk bermain dalam setiap hari atau minggunya sedangkan durasi merupakan Durasi kegiatan diartikan sebagai seberapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan jadi dapat disimpulkan dalam hal ini durasi merupakan lamanya waktu seseorang dalam bermain *game* (Nuraini, 2011). Berikut indikator pola bermain *game* meliputi:

a. Durasi bermain

Durasi bermain diartikan sebagai seberapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan bermain. Pada indikator ini motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan. Aspek ini mempunyai arti penting karena menunjukkan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain gawai. Durasi tinggi dalam bermain gawai jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari bermain gawai antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam bermain gawai kurang dari 2 jam (Nuraini, 2011).

Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan batasan waktu penggunaan media berbasis layar untuk anak yaitu kurang dari 1 sampai 2 jam per hari, dan disarankan untuk mencegah paparan media berbasis layar pada anak-anak kurang dari 2 tahun (*American Academy of Pediatrics*, 2013). Batas waktu penggunaan komputer di Singapura yaitu 5 menit hingga 5 jam perhari dan yang paling umum 30 menit hingga 2 jam per hari (Chen et al., 2015).

b. Frekuensi bermain

Frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan bermain dilaksanakan dalam periode waktu. Merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek bermain gawai. Intensitas bermain gawai dengan frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, intensitas frekuensi bermain gawai dengan intensitas sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan intensitas bermain gawai dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya (Nuraini, 2011). Kapasitas penggunaan gawai pada anak 5 tahun rata-rata 1-2 kali per hari dengan lama 1-2 jam per hari (Sujiati, 2018).

c. Jenis game

Menurut heintz 2016 jenis-jenis game digital adalah sebagai berikut:

1. Action

Game yang menekankan intensitas dari aksi sebagai atraksi utama yang ditonjolkan dalam game. Contoh GTA, dan Crysis : ex Mortal Combat dan Tekken.

2. Adventure

Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa.

Contoh Kings Quest, dan Space Quest, Legend of Zelda, Dora the Explorer, Petualangan Billy & Tracy.

3. Simulation

Game jenis ini menggambarkan dunia didalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. Contohnya: Pou, The Sims, Microsoft flight simulator.

4. Strategy

Game yang mempunyai alasan dan cara menyelesaikan masalah dengan suatu strategy. Contohnya: Plants vs Zombie, Warcraft, Chess, Cooking dash.

5. Sport

Game ini merupakan adaptasi dari permainan olahraga dalam dunia nyata. Contohnya: Winning Eleven, NBA dan Dream League Soccer.

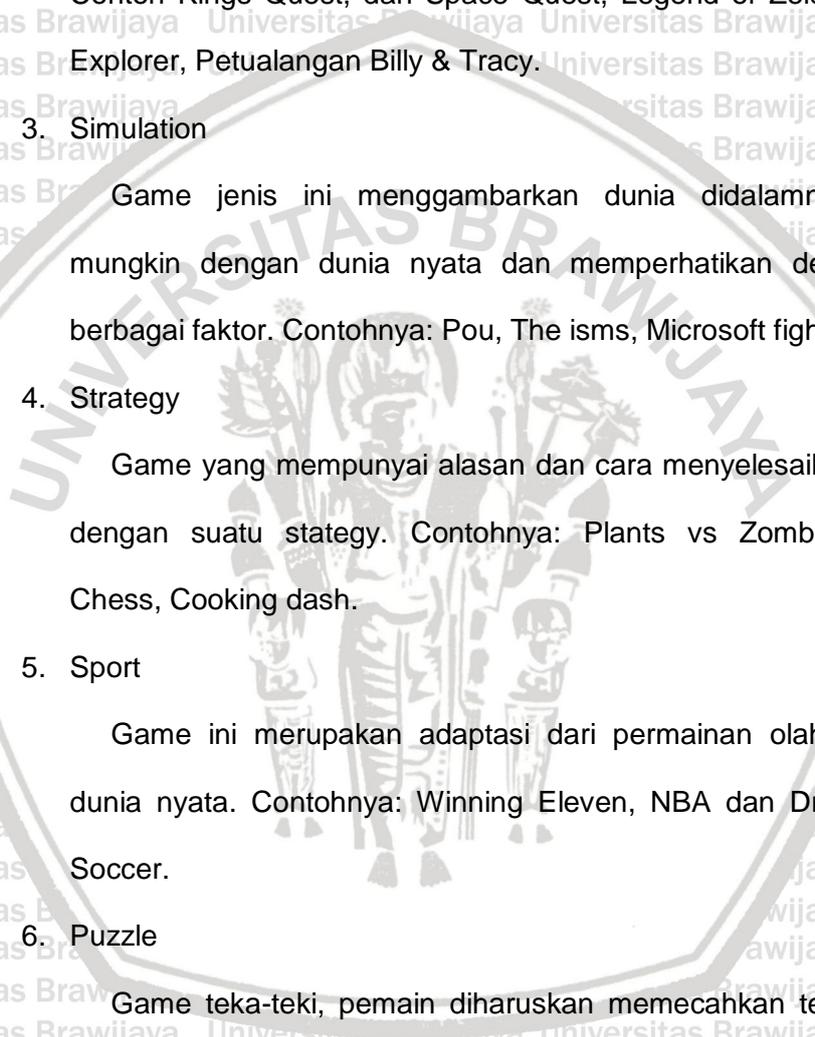
6. Puzzle

Game teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki atau masalah dan meliputi latihan logika, ingatan, memasangkan pola.

Contoh : Tetris, Lego, Pac-man, Lemmings.

7. Education atau edugames

Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, baik untuk mengajar, belajar mengenal warna untuk



balita, mengenal huruf dan angka, matematika sampai bahasa asing.

Contoh edugame, Talking tom, Pou, game asah otak.

2.4 Konsep Kepercayaan Diri

2.4.1 Pengertian Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleransi dan bertanggung jawab (Ghufron & Risnawati, 2010).

Kepercayaan diri adalah karakteristik pribadi seseorang yang didalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri dan mampu mengembangkan serta mengolah dirinya sesuai pribadi yang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik (Komara, 2016)

Kepercayaan diri adalah keyakinan terhadap kemampuan sendiri untuk mencapai target, keinginan dan tujuan untuk diselesaikan walaupun menghadapi tantangan dan masalah serta dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Kepercayaan diri merupakan sikap yakin dan percaya akan kemampuan diri yang dimiliki, sehingga seseorang tidak bergantung kepada orang lain dan mampu mengekspresikan diri seutuhnya (Syam, 2017).

Menurut Berk dalam Dariyo (2007) menjelaskan bahwa kepercayaan diri memiliki terkaitan dengan enam hal, yaitu:

- 1) Konsep diri (*self concept*) adalah gambaran diri sendiri yang bersifat menyeluruh terhadap keberadaan diri seseorang

- 2) Evaluasi diri (*self evaluation*) adalah suatu kemampuan individu untuk menganalisis, mengevaluasi dan menilai segi-segi kelebihan dan kelemahan yang ada dalam diri sendiri
- 3) Penerimaan diri (*self acceptance*) adalah suatu kemampuan individu untuk dapat melakukan penerimaan terhadap keberadaan diri sendiri
- 4) Harga diri (*self esteem*) adalah kemampuan seseorang untuk dapat melakukan penghargaan terhadap diri sendiri
- 5) Percaya diri (*self confidence*) adalah kemampuan individu untuk dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya
- 6) Efikasi diri (*self efficacy*) adalah keyakinan seorang individu yang ditandai dengan keyakinan untuk melakukan suatu hal dengan baik dan berhasil.

2.4.2 Proses Pembentukan Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri tidak muncul begitu saja akan tetapi ada proses yang membentuk rasa percaya diri pada seseorang. Menurut Hakim (2002), proses terbentuknya kepercayaan diri meliputi:

1. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan, yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu
2. Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu sesuai dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya

3. Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri
4. Pengalaman didalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunkan segala kelebihan yang ada pada dirinya.

2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Menurut Lauster dalam Ghufron (2010), kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga

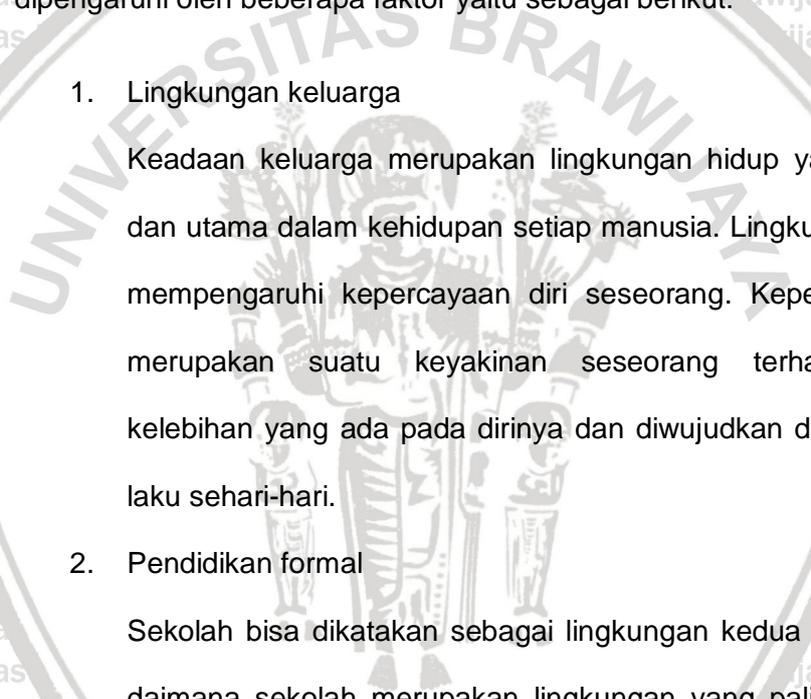
Keadaan keluarga merupakan lingkungan hidup yang pertama dan utama dalam kehidupan setiap manusia. Lingkungan sangat mempengaruhi kepercayaan diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari.

2. Pendidikan formal

Sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi individu dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan bagi individu setelah lingkungan keluarga di rumah. Sekolah memberikan keterampilan serta kemampuan individu dalam bidang tertentu adalah salah satu modal untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri.

3. Pendidikan non formal

Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal, karena lewat



keterampilan serta kemampuan individu dalam bidang tertentu adalah salah satu modal untuk bisa menjadi seorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri.

2.4.4 Karakteristik Kepercayaan Diri

Beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional, diantaranya adalah (Rosita, 2007):

- a. Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri
- b. Tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan, atau pun rasa hormat orang lain
- c. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok
- d. Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri
- e. Punya pengendalian diri yang baik (tidak *moody* dan emosinya stabil)
- f. Memiliki *internal locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan, serta tidak tergantung/mengharapkan bantuan orang lain)
- g. Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya
- h. Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

Beberapa ciri atau karakteristik individu yang kurang percaya diri, diantaranya adalah (Rosita, 2007)

- a. Berusaha menunjukkan sikap konformis, semata-mata demi mendapatkan pengakuan dan penerimaan kelompok
- b. Menyimpan rasa takut/kekhawatiran terhadap penolakan
- c. Sulit menerima realita diri (terlebih menerima kekurangan diri) dan memandang rendah kemampuan diri sendiri – namun di lain pihak memasang harapan yang tidak realistis terhadap diri sendiri
- d. Pesimis, mudah menilai segala sesuatu dari sisi negatif
- e. Takut gagal, sehingga menghindari segala resiko dan tidak berani memasang target untuk berhasil
- f. Cenderung menolak pujian yang ditujukan secara tulus (karena *undervalue* diri sendiri)
- g. Selalu menempatkan/memosisikan diri sebagai yang terakhir, karena menilai dirinya tidak mampu
- h. Mempunyai *external locus of control* (mudah menyerah pada nasib, sangat tergantung pada keadaan dan pengakuan/penerimaan serta bantuan orang lain).

Menurut Hesti (2012) karakteristik yang menggambarkan anak memiliki kepercayaan diri yaitu:

- a. Yakin dengan kemampuan yang dimiliki
- b. Melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipikirkannya
- c. Berpikir positif dalam kehidupan
- d. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan
- e. Memiliki potensi dan kemampuan.

2.4.5 Aspek-aspek Kepercayaan Diri

Menurut Lauster (2012) terdapat beberapa aspek kepercayaan diri, yaitu:

1. Keyakinan akan kemampuan diri yaitu sikap positif seseorang tentang dirinya bahwa dia mengerti sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya
2. Optimis yaitu sikap positif seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuan
3. Objektif yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya, bukan menurut kebenaran dirinya sendiri
4. Bertanggung jawab yaitu kesediaan seseorang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya
5. Rasional dan realistis yaitu analisa terhadap suatu masalah, suatu hal, suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataannya.

2.4.6 Jurnal yang Mendukung

Penelitian yang dilakukan oleh Patricia dan Don Edgar (2008) menyatakan di Australia justru video game digunakan di dalam kelas untuk membantu dalam proses pembelajaran, dimana permainan pendidikan berkualitas dikembangkan untuk anak-anak prasekolah seperti bentuk, warna angka, berhitung dan membaca. Sebagai contoh

permainan Nintendo Brain Age dan Big Brain Academy dianggap sebagai hiburan yang berkualitas karena mengembangkan keterampilan berbasis matematika, logika dan latihan visual game.

Terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolag (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel.

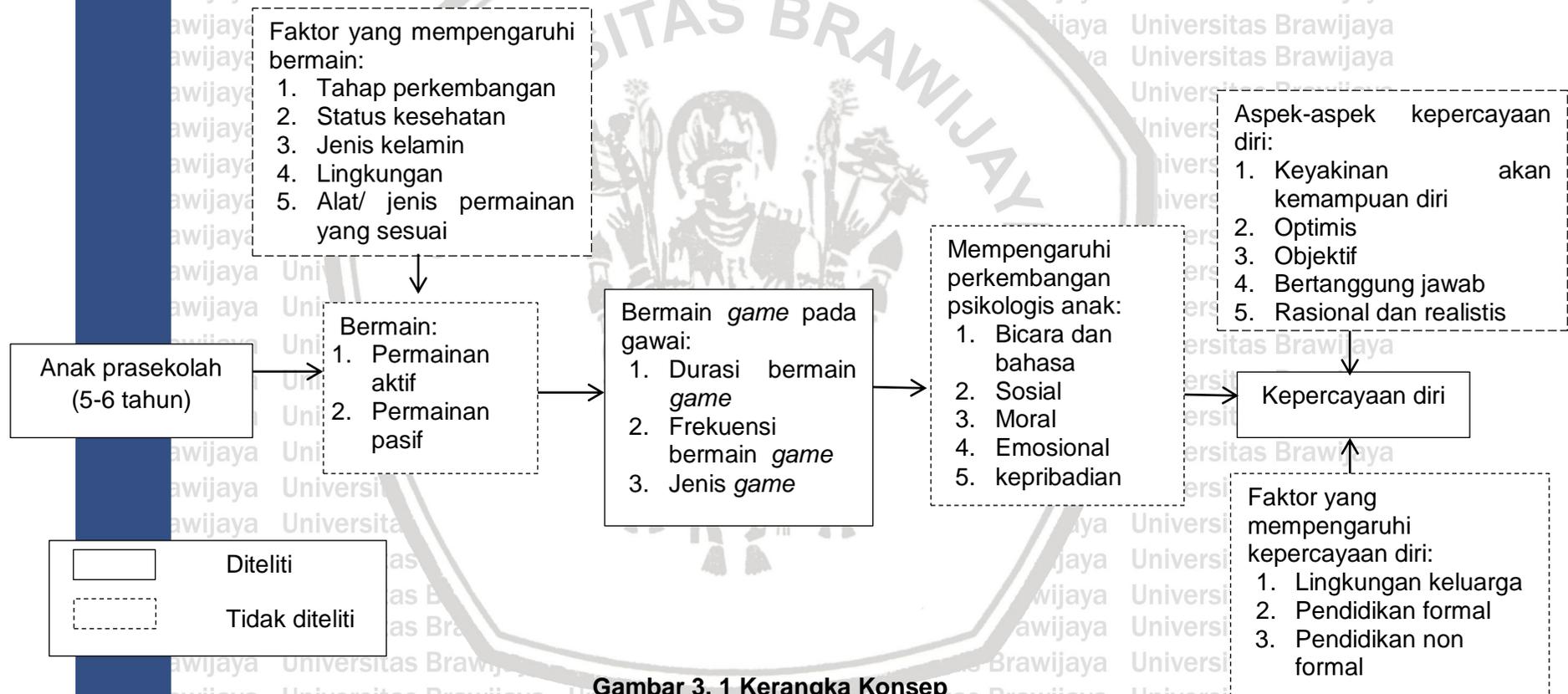
Hampir semua anak menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari untuk belajar dan bermain. Waktu yang digunakan untuk bermain game lebih banyak dibandingkan untuk belajar terlebih ketika anak-anak tidak didampingi oleh orang tua. Jika orang tua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi game yang kurang bermanfaat untuk anak. Berbeda jika orang tua yang kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada gawai anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang disukai tanpa memilih-milih aplikasi yang mengedukasi maupun tidak. Kemudian ketika paparan penggunaan gawai pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikososial anak.

WHO melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Tercatat 8-9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah berpisah dengan orang tua, anak sulit diatur dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak diantaranya yaitu gawai.

Penelitian yang dilakukan oleh Henry Bastian dan Khamadi pada tahun 2016 yang berjudul dampak digital *game* terhadap perkembangan sosial budaya masyarakat. Tujuan penelitian tersebut untuk memberikan pandangan baru tentang bagaimana fenomena tersebut terjadi. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan studi literatur terhadap pengguna aktif *game* selanjutnya dianalisis melalui pendekatan teori kebutuhan Maslow, teori interaksi sosial dan teori perkembangan budaya masyarakat modern.

Pada *game* simulasi atau *game* yang menyajikan avatar karakter oleh pemain secara *custom* seperti *game The Sims*, kebanyakan pemain akan merepresentasikan kehidupan yang diinginkan atau ingin dicapai seperti kebutuhan fisiologis (rumah, mobil dan sebagainya). Hal tersebut dapat memunculkan fenomena "*second self* atau *second life*" dalam permainan *game* yaitu pemain memiliki kepribadian atau kehidupan kedua setelah kehidupan nyata yang disebut kehidupan virtual. Pemain akan menjadi karakter *game* sesuai yang diinginkannya yang mungkin tidak bisa didapatkan di dunia nyata, dan akan membuat pemain sulit membedakan dunia nyata dengan dunia virtual dalam *gamenya*. Hal ini dapat membuat pemain merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam konflik keluarga yang tinggi dan memiliki *self esteem* yang rendah.

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep

3.2 Deskripsi Kerangka Konsep

Kerangka konsep pada penelitian ini menggambarkan tentang hubungan pola bermain *game* pada gawai terhadap tingkat kepercayaan diri anak prasekolah. Kerangka konsep pada penelitian ini terdiri dari variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah pola bermain *game* pada gawai anak usia prasekolah, sedangkan variabel independennya adalah tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah

Anak usia prasekolah merupakan fase dimana anak senang melakukan aktivitas bermain. Kegiatan bermain pada anak usia prasekolah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu: tahap perkembangan anak, status kesehatan anak, jenis kelamin anak, lingkungan dan alat/jenis permainan yang sesuai. Seiring perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan anak usia prasekolah menggunakan gawai sebagai alat/media untuk bermain. Jenis permainan terdiri dari permainan aktif dan permainan pasif.

Pola bermain *game* pada gawai setiap anak bervariasi dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan gawai, durasi penggunaan gawai dan jenis *game* atau aplikasi pada gawai. Kegiatan bermain *game* pada gawai dapat mempengaruhi perkembangan psikologis anak usia prasekolah yang meliputi perkembangan bicara dan bahasa, perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan perkembangan kepribadian.

Sehingga bermain *game* dengan menggunakan gawai dapat memupuk rasa kepercayaan diri pada anak. Aspek-aspek dalam kepercayaan diri meliputi keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

3.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep yang telah dirumuskan maka dapat disusun kerangka hipotesis sebagai berikut: terdapat hubungan antara pola bermain *game* pada gawai terhadap tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) yaitu semakin sesuai pola bermain *game* pada gawai maka akan meningkatkan kepercayaan diri.



BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analitik observasional, dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 yang berjumlah 60 anak untuk tahun ajaran 2019/2020.

4.2.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 yang pernah terpapar *game* pada gawai dengan jumlah 57 anak, karena terdapat 3 orang tua yang tidak menandatangani lembar persetujuan sebagai responden sehingga dinyatakan tidak bersedia menjadi sampel penelitian.

4.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Suatu teknik penetapan sampel dengan mengikutsertakan seluruh data populasi yang ada. Alasan menggunakan total sampling karena, menurut Sugiyono (2007)

jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah TK Muslimat NU 8 Kota Malang dan waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2019 setelah *Ethical Clearance*.

4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner pola bermain *game* dan kepercayaan diri.

Kuesioner pola bermain *game* pada gawai yang digunakan untuk menilai pola bermain *game* menggunakan gawai pada anak usia prasekolah yang diobservasi oleh orang tua. Kuesioner terdiri dari 9 pertanyaan.

Kuesioner kepercayaan diri yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah yang diobservasi oleh guru kelas yang berjumlah 4 orang guru kelas dan orang tua. Kuesioner ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan jumlah 18 pertanyaan.

4.5 Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan *person product moment* dengan tingkat signifikansi sebesar 5% dengan kriteria probabilitas lebih dari 0,05 maka instrumen dinyatakan valid (Arikunto, 2010).

Dalam melakukan uji validitas, peneliti menggunakan 20 sampel yang dilakukan di TK Muslimat NU 12 Malang, karena anak-anak disana sudah terpapar penggunaan gawai dan menggunakan sistem pembelajaran sentral, sehingga memiliki kesamaan karakteristik dengan tempat penelitian. Selanjutnya untuk melihat valid dan tidaknya instrumen penelitian, maka dilakukan perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel. Kuesioner penelitian yang digunakan oleh peneliti dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ sedangkan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka kuesioner tidak valid (Hidayat, 2007).

Hasil uji validitas yang dilakukan peneliti, untuk kuesioner gawai didapatkan 3 item soal dinyatakan valid sedangkan untuk kuesioner kepercayaan diri didapatkan hasil 18 item soal dinyatakan valid.

4.6 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat digunakan. Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana jawaban seseorang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach*. Apabila nilai perhitungan didapatkan kurang dari 0,6 maka dianggap memiliki reliabilitas kurang, dan jika nilai reliabilitas 0,7 maka dapat diterima dan jika nilai reliabilitas 0,8 maka dianggap baik. Hasil pengujian reliabilitas terhadap semua pertanyaan yang terdapat pada instrumen penelitian.

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan peneliti pada kuesioner gawai didapatkan hasil 0,710 maka dianggap reliabel dan pada kuesioner kepercayaan diri didapatkan hasil 0,859 maka dianggap reliabel..

4.7 Variabel dan Definisi Operasional

Variabel independen dalam penelitian ini adalah pola bermain *game* pada gawai. Sedangkan variabel dependennya adalah tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun).

Tabel 4. 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
1	Variabel dependen: Pola bermain <i>game</i> pada gawai	Pola bermain <i>game</i> adalah bermain <i>game</i> online maupun offline dengan menggunakan gawai minimal tiga bulan terakhir	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi bermain <i>game</i> pada gawai • Frekuensi bermain <i>game</i> pada gawai • Jenis <i>game</i> pada gawai • Pengawasan dan pendampingan orang tua ketika bermain <i>game</i> pada gawai • Kepemilikan gawai 	Kuesioner	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai= 4-8 • Tidak sesuai= 9-12 • Sangat tidak sesuai= 13-17
2	Variabel independen: Tingkat Kepercayaan Diri	Tingkat kepercayaan diri adalah keyakinan anak terhadap kemampuan yang dimiliki sehingga anak tidak bergantung kepada orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> • Berani dalam mengungkapkan perasaan • Yakin pada kemampuan sendiri • Menunjukkan kebanggaan pada kemampuan yang dimiliki • Berani mengungkapkan pendapat dan pertanyaan • Beraktivitas secara mandiri 	Kuesioner	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • Tinggi= 55-72 • Sedang= 37-54 • Rendah= 18-36

4.8 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan langkah-langkah dalam pengumpulan data:

1. Peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu kemudian peneliti membuat proposal penelitian sampai ujian proposal
2. Peneliti melakukan uji validitas kuesioner di TK Muslimat NU 12
3. Peneliti mengajukan permohonan izin penelitian dari institusi Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya ke sekolah TK Muslimat NU 8
4. Peneliti menyampaikan surat izin penelitian kepada pihak sekolah TK Muslimat NU 8 untuk melakukan penelitian ditempat tersebut
5. Memasukkan proposal penelitian ke *Ethical Clearance* Komisi Etik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
6. Setelah proposal penelitian dinyatakan lulus etik maka peneliti dapat melakukan penelitian
7. Peneliti ke TK Muslimat NU 8 melakukan konsultasi dengan Kepala Sekolah untuk melakukan kontrak waktu dan tempat pelaksanaan penelitian
8. 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 dan cara pengisian kuesioner
9. Peneliti memberikan *informed consent* dan mengisi lembar persetujuan kepada orang tua

10. Peneliti memberikan kuesioner pola bermain *game* pada gawai dan kuesioner tingkat kepercayaan diri kepada orang tua, peran orang tua dalam penelitian ini adalah membantu anak dalam mengisi kuesioner

11. Selanjutnya peneliti memberikan kuesioner tingkat kepercayaan diri kepada guru kelas sejumlah 4 guru, peran guru dalam penelitian ini adalah sebagai pembantu peneliti dalam melakukan penilaian kepada anak (enumerator), masing-masing guru akan menilai 16 anak

12. 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

13. Kemudian setelah semua lembar kuesioner terkumpul, kemudian akan dilakukan pengolahan data, analisis data dan dibuat laporan sampai dilakukan uji seminar hasil.

4.9 Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yaitu melakukan pengolahan data dengan tahap sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut sudah lengkap.

2. Coding

Setelah semua kuesioner diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan pengkodean atau *coding*, yaitu mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.

Selanjutnya dimasukkan dalam lembar tabel kerja untuk memudahkan *entry data*.

Berikut *coding* kuesioner pola bermain game dan kuesioner tingkat kepercayaan diri:

Pola bermain *game*

Tingkat kepercayaan diri

Sesuai = 1

Tinggi = 3

Tidak sesuai = 2

Sedang = 2

Sangat tidak sesuai = 3

Rendah = 1

3. Scoring

Setelah data terkumpul, pengolahan data dilakukan dengan memberikan skor penelitian.

4. Tabulating

Tabulating yaitu data yang telah dikumpulkan dikelompokkan sesuai dengan tujuan penelitian yang diinginkan oleh peneliti.

5. Entry Data

Entry data merupakan memasukkan data kuesioner yang telah dikumpulkan dari responden kedalam program atau *software* komputer.

6. Output

Output yaitu menampilkan hasil perolehan data dalam bentuk lembar cetak.

4.10 Analisa Data

Analisa data yang digunakan adalah :

1. Analisa univariat

Dilakukan pada setiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya analisa ini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel (Notoatmodjo, 2012).

2. Analisa bivariat

Dilakukan untuk menguji dan menjelaskan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen. Analisis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Spearman rank*. Uji ini memiliki $\alpha = 0,005$. Hubungan kemaknaan variabel independen dan dependen dari penelitian ini adalah

- Jika $p \text{ value} \leq \alpha$, maka terdapat hubungan yang signifikan.
- Jika $p \text{ value} > \alpha$, maka terdapat hubungan yang tidak signifikan.

4.11 Etika Penelitian

Peneliti telah mendapatkan persetujuan etik yang dikeluarkan oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan FKUB dengan No 312/ EC/ KEPK - S1 - PSIK/11/2019. Etika penelitian disusun untuk melindungi hak-hak responden, menjamin kerahasiaan responden dan peneliti dalam kegiatan penelitian

4.11.1 Respect for person

1. Otonomi

Dalam penelitian ini subyek mempunyai hak memutuskan apakah mereka bersedia menjadi subyek ataupun tidak dan boleh

berhenti menjadi subyek di tengah pengumpulan data tanpa adanya sanksi apapun.

2. *Informed Consent*

Dalam penelitian ini subyek diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai manfaat dan tujuan penelitian serta prosedur penelitian. Setelah diberikan petunjuk, subyek diberikan lembar *Informed Consent* yang ditanda tangani oleh orang tua dan guru kelas sebagai pernyataan tertulis bahwa bersedia atau tidak bersedia menjadi responden selama penelitian berlangsung.

3. *Anonimity*

Untuk menjaga kerahasiaan identitas subyek, peneliti tidak akan mencantumkan nama subyek pada lembar pengumpulan data yang diisi oleh subyek, lembar tersebut hanya akan diberi kode yang diketahui peneliti saja.

4. *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan oleh responden dijamin oleh peneliti. Informasi hanya diketahui oleh peneliti dan responden. Hanya kelompok tertentu saja yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

4.11.2 *Beneficence dan Non Maleficence*

Prinsip ini adalah manfaat suatu penelitian harus lebih besar dibandingkan dengan risiko yang mungkin akan dialami oleh subjek peneliti, dan harus dilakukan dengan metode yang benar secara ilmiah serta harus dilaksanakan oleh peneliti yang kompeten di bidangnya. Dalam penelitian ini tidak terdapat tindakan yang

dapat merugikan jiwa maupun kesehatan dan kesejahteraan.

Peneliti akan dengan penuh megawasi kegiatan dalam penelitian.

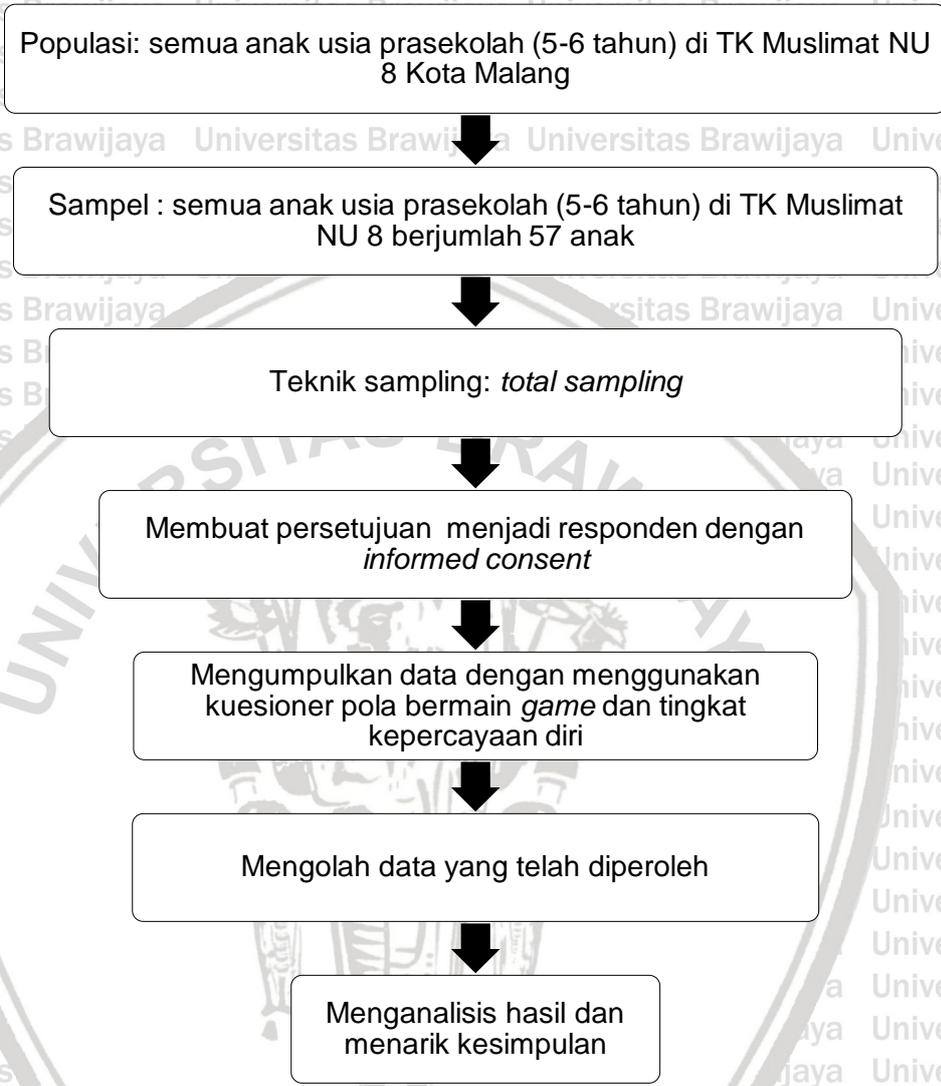
Tidak ada resiko dari penelitian ini, mungkin kerugian berupa tersitanya waktu responden untuk melakukan penelitian ini.

4.11.3 Justice (Adil)

Prinsip *justice* berupa perlakuan yang sama untuk orang-orang dalam situasi yang sama. Pada penelitian ini responden diberlakukan secara adil sejak sebelum, selama, hingga sesudah keikutsertaannya dalam penelitian. Penelitian ini diselenggarakan tanpa adanya diskriminasi.



4.12 Kerangka Kerja



Gambar 4. 1 Kerangka Kerja Prosedur Penelitian

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Pada bab ini dijelaskan hasil penelitian mengenai data umum terdiri dari karakteristik responden, karakteristik orang tua responden dan karakteristik pola bermain *game* responden. Data khusus terdiri dari gambaran pola bermain *game* dan gambaran tingkat kepercayaan diri anak. Serta hubungan antara pola bermain *game* dan tingkat kepercayaan diri anak

5.1 Data Umum

5.1.1 Karakteristik Responden

Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di TK Musimat NU 8

Karakteristik	Frekuensi (n=57)	Presentase (%)
Usia		
5 tahun	9	15,8
6 tahun	48	84,2
Jenis Kelamin		
Laki-laki	27	47,4
Perempuan	30	52,6

(Sumber: data primer, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui sebagian besar anak berusia 6 tahun sebanyak 48 orang (84,2%). Pada jenis kelamin diketahui sebagian besar anak perempuan sebanyak 30 orang (52,6%).

5.1.2 Karakteristik Orang Tua Responden

Tabel 5. 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Responden di TK Muslimat NU 8

Karakteristik	Frekuensi (n=57)	Presentase (%)
Usia		
17-25 tahun	1	1,8
26-35 tahun	33	57,9
36-55 tahun	23	40,4
Pendidikan		
SD	2	3,5
SMP	10	17,5
SMA	29	50,9
Akademi/PT	16	28,1
Pekerjaan		
IRT/tidak bekerja	33	57,9
PNS	3	5,3
Wiraswasta	5	8,8
karyawan swasta	16	28,1

(Sumber: Data Primer, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui usia orang tua paling banyak yaitu usia 26-35 tahun sebesar 33 orang (57,9%).

Pada pendidikan orang tua paling banyak yaitu SMA sebesar 29 orang (50,9%). Pada pekerjaan orang tua paling banyak yaitu ibu rumah tangga/tidak bekerja sebesar 33 orang (57,9%).

5.1.3 Karakteristik pola bermain game responden

Tabel 5. 3 Distribusi Karakteristik Pola Bermain Game Responden di TK Muslimat NU 8

Karakteristik	Frekuensi (n=57)	Presentase (%)
Usia Mulai Bermain Gawai		
1 tahun	3	5,3
2 tahun	4	7,0
3 tahun	18	31,6
4 tahun	14	24,6
5 tahun	18	31,6
Cara Bermain		
Sendiri	40	70,2
Bersama teman sebaya	2	3,5
Bersama orang tua	15	26,3
Cara mengakses Game		
Tersedia digawai	12	21,1
Diunduh anak sendiri	17	29,8
Diunduh orang tua	28	49,1
Jenis Game		
Offline	33	57,9
Online	5	8,8
Offline dan online	19	33,3
Pendampingan Orang tua		
Selalu	16	28,1
Jarang	35	61,4
Tidak Pernah	6	10,5
Waktu bermain		
Hari libur	36	63,2
Hari sekolah	3	5,3
Setiap hari	18	31,6
Frekuensi dan durasi		
1 jam (1x)	14	24,6
1 jam (2-3x)	16	28,1
1 jam (>3x)	4	7,0
2 jam (1x)	8	14,0
2 jam (2-3x)	3	5,3
2 jam (>3x)	5	8,8
3 jam (>3x)	1	1,8
3 jam (>3x)	1	1,8
3 jam (>3x)	5	8,8

(Sumber: Data Primer, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui anak mulai bermain gawai paling banyak pada usia 3 dan 5 tahun sebesar 18 orang (31,6%). Pada cara bermain *game* paling banyak yaitu bermain sendiri sebesar 40 orang (70,2 %). Pada cara mengakses *game* paling banyak yaitu *game* diunduh orang tua sebanyak 28 orang (49,1%). Pada jenis *game* paling banyak yaitu bermain offline sebanyak 33 orang (57,9%). Pada pendampingan orang tua paling banyak yaitu jarang didampingi orang tua sebesar 35 orang (61,4%). Pada waktu bermain *game* paling banyak yaitu dilakukan pada hari libur sebanyak 36 orang (63,2%). Pada frekuensi dan durasi paling banyak yaitu bermain 1 jam dengan frekuensi 2-3x sebanyak 16 orang (28,1%).

5.2 Data Khusus

5.2.1 Gambaran Kesesuaian Pola Bermain *Game* Anak

Tabel 5. 4 Distribusi Frekuensi Data Kesesuaian Pola Bermain *Game* Anak di TK Muslimat Nu 8

Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Sesuai	44	77,2
Tidak sesuai	6	10,5
Sangat tidak sesuai	7	12,3
Total	57	100

(Sumber: Data Primer, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pola bermain *game* pada gawai anak yaitu sesuai sebanyak 44 responden (77,2%).

Tabel 5. 5 Distribusi Frekuensi Data Indikator Pola Bermain Game

	Pola Bermain game					
	Sesuai		Tidak sesuai		Sangat tidak sesuai	
	F (n=57)	%	F (n=57)	%	F (n=57)	%
Jenis game	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)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator jenis game pada gawai yaitu sesuai 48 responden (84,2%) dengan frekuensi dan durasi yang sesuai 34 responden (59,6%).

5.2.2 Gambaran Tingkat Kepercayaan Diri Anak

Tabel 5. 6 Distribusi Frekuensi Tingkat Kepercayaan Diri Anak di TK Muslimat NU 8

Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	44	77,2
Sedang	8	14,0
Rendah	5	8,8
Total	57	100

(Sumber: Data Primer, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat kepercayaan diri anak yaitu tinggi sebanyak 44 responden (77,2%).



Tabel 5. 7 Distribusi Frekuensi Indikator Tingkat Kepercayaan Diri

	Tingkat Kepercayaan diri					
	Tinggi		Sedang		Rendah	
	F (n=57)	%	F (n=57)	%	F (n=57)	%
Mengungkapkan perasaan	37	64,9	19	33,3	1	1,8
Yakin	38	66,7	19	33,3	-	-
Bangga	32	56,1	22	38,6	3	5,3
Berani berpendapat	35	61,4	18	31,6	4	7,0
Aktivitas mandiri	38	66,7	14	24,6	5	8,8

(sumber: Data Primer, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki kepercayaan diri dilihat dari berbagai aspek seperti mengungkapkan perasaan 37 responden (64,9%), yakin 38 responden (66,7%), bangga 32 responden (56,1%), berani berpendapat 35 responden (61,4%) dan aktivitas mandiri 38 responden (66,7%).

5.3 Hubungan Pola Bermain Game dan Tingkat Kepercayaan Diri

Tabel 5. 8 Hasil Uji Spearman rank Pola Bermain Game pada Gawai dengan Tingkat Kepercayaan Diri Responden di TK Muslimat NU 8

Kategori		Kepercayaan Diri						p value	Koefisien korelasi
		Tinggi		Sedang		Rendah			
		F (n=57)	%	F (n=57)	%	F (n=57)	%		
Pola Bermain Game	Sesuai	35	61,4	7	12,3	2	3,5	0,426	-0,107
	Tidak Sesuai	3	5,3	1	1,8	2	3,5		
	Sangat Sesuai	6	10,5	0	0	1	1,8		
	Tidak Sesuai								

Sumber: Data Primer (2019)

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil analisa data diperoleh nilai sig. = 0,426, angka tersebut menunjukkan bahwa



nilai p value $> 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain game pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri.



BAB VI PEMBAHASAN

6.1 Pembahasan Hasil Penelitian

6.1.1 Gambaran Pola Bermain Game

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 57 responden anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, didapatkan mayoritas responden yaitu 48 responden (84,2%) berusia 6 tahun. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin memiliki jumlah yang hampir sama yaitu 30 responden (52,6%) perempuan dan 27 responden (47,4%) laki-laki. Permainan pada anak laki-laki dan perempuan berbeda karena adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari dalam media bermain (Supartini, 2004). Pada usia sekolah biasanya anak laki-laki malu bermain dengan perempuan, mereka sudah bisa membentuk komunitas sendiri, dimana anak perempuan bermain sesama perempuan. Tipe dan alat permainan akan berbeda (Riyadi, 2009).

Hasil penelitian pada pola bermain anak menunjukkan bahwa 44 responden (77,2 %) melakukan pola bermain *game* pada gawai yang sesuai. Pola bermain *game* pada gawai dikatakan sesuai karena pemilihan jenis *game* sudah tepat sesuai usianya, serta durasi 1 jam per hari dengan frekuensi tidak lebih dari 3 kali per hari dalam bermain *game*. Sesuai dengan yang direkomendasikan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP),

bahwa batasan waktu penggunaan media berbasis layar untuk anak yaitu kurang dari 1 sampai 2 jam per hari. Dengan kapasitas penggunaan gawai pada anak 5 tahun rata-rata 1-2 kali per hari dengan lama 1-2 jam per hari (Sujiati, 2018).

Selain melihat usia dan jenis kelamin anak, karakteristik responden juga dapat dilihat dari orang tua responden seperti tingkat pendidikan dan pekerjaan orang tua. Hasil penelitian didapatkan tingkat pendidikan orang tua responden sebagian besar yaitu SMA 29 responden (50,9%) dan Akademik/Perguruan tinggi 16 responden (28,1%). Pendidikan orang tua yang tinggi membuat mereka memiliki pengetahuan yang cukup tinggi tentang penggunaan gawai maupun jenis permainan, sehingga membuat mereka lebih selektif dalam memilihkan *game* untuk dimainkan anaknya. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia (2015) didapatkan bahwa sebanyak 55,8% orang tua memiliki pendidikan yang tinggi yaitu sarjana. Semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua, memiliki pengetahuan yang cukup tinggi tentang dampak yang ditimbulkan dari bermain gawai. Sehingga orang tua akan melakukan antisipasi dengan mengontrol dan mengawasi penggunaan gawai pada anak, selain itu orang tua lebih cerdas dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan anak.

Berdasarkan pekerjaannya, didapatkan sebagian hasil besar orang tua responden yaitu 33 responden (57,9%) tidak bekerja (ibu rumah tangga). Selain itu hasil penelitian didapatkan cara mengakses *game* sebagian besar yaitu *game* yang diunduh oleh

orang tua sebanyak 28 orang (49,1%). Pentingnya pengawasan orang tua dalam memilihkan permainan yang sesuai dengan anak dapat mengurnagi dampak negatif dari penggunaan gawai (Sujiati 2018).

6.1.2 Gambaran Tingkat Kepercayaan Diri

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 8 kepada 57 responden, menunjukkan bahwa 44 responden (77,2%) mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Tingkat kepercayaan diri yang tinggi ini diperoleh observasi perilaku anak selama di rumah maupun di sekolah. Hal ini sesuai dengan teori, menurut Lauster dalam Ghufron (2010) Kepercayaan diri yang tinggi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan keluarga, pendidikan formal dan pendidikan non formal.

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian didapatkan waktu bermain *game* paling banyak 36 responden (63,2%) dilakukan pada hari libur. Pada indikator kepercayaan diri didapatkan bahwa keyakinan anak terhadap kemampuannya sebanyak 38 anak (66,7%) dan mampu melakukan aktivitas mandiri 38 anak (66,7%). Penggunaan gawai yang hanya dilakukan pada hari libur, membuat anak lebih sering bermain aktif pada hari-hari sekolah. Selain itu di sekolah menerapkan metode pembelajaran berpusat pada anak atau pendekatan pembelajaran sentra yang merupakan alternatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

Terlihat sebagian besar anak memiliki keyakinan yang tinggi

terhadap kemampuan yang dimilikinya serta mampu melakukan aktivitasnya secara mandiri dengan penuh tanggung jawab.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Adhita (2013) didapatkan bahwa 5 dari 11 anak menunjukkan kepercayaan diri yang cukup tinggi, kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain aktif yang dilakukan disekolah dapat meningkatkan kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun). Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa pada indikator kemampuan dalam mengerjakan tugas secara mandiri dan keberanian tampil didepan umum, semua anak mampu menunjukkan kemampuannya dengan sangat baik. Sehingga metode pembelajaran sentra yang diterapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri anak usia prasekolah.

Tugas psikososial pada usia prasekolah adalah menguasai rasa inisiatif, anak berada dalam stadium belajar energik. Anak bermain, bekerja dan hidup sepenuhnya dalam aktivitas yang anak lakukan. Namun anak akan merasa bersalah jika tidak mampu melampui atau bertidak dengan benar sesuai harapan anak. Perasaan bersalah, cemas dan takut akan muncul ketika pikiran anak merasa berbeda dengan harapan anak (Wong, 2008).

Selain melihat waktu bermain anak, peran orang tua juga sangat penting dalam memantau perkembangan anak. Dari hasil penelitian didapatkan tingkat pendidikan orang tua sebagian besar yaitu SMA 29 responden (50,9%) dan Akademik/Perguruan tinggi

16 responden (28,1%). Tingkat pendidikan orang tua yang cukup tinggi, memiliki pengetahuan yang cukup baik dalam memantau pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sesuai pendapat Pangestu (2014) bahwa pengetahuan berkaitan dengan pendidikan dimana seseorang dengan pendidikan tinggi maka seseorang tersebut akan semakin luas pengetahuannya, begitu pula dalam memantau pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

6.1.3 Hubungan Pola Bermain Game dengan Tingkat Kepercayaan

Diri Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun)

Hasil uji statistik menggunakan *spearman rank*, didapatkan nilai *p value* = 0,426 (nilai *p value* > 0,05), artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8. Pola bermain *game* pada gawai yang sesuai memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi yaitu 35 anak (61,4%), tetapi pola penggunaan gawai yang sangat tidak sesuai juga memiliki kepercayaan diri yang tinggi yaitu 6 anak (10,5%).

Hal ini berarti bahwa tidak ada hubungan antara pola bermain *game* dengan tingkat kepercayaan diri, karena meskipun pola bermain *game* pada anak tidak sesuai tetapi masih memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujati (2018) bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara lama dan frekuensi penggunaan gawai dengan perkembangan anak prasekolah. Hal ini dipengaruhi oleh pola asuh keluarga yang mendukung

perkembangan anak, sehingga lebih selektif dalam memberikan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar anak mulai menggunakan gawai pada usia 3 tahun. Waktu bermain *game* banyak dilakukan pada hari libur dengan durasi 1 jam dengan frekuensi 2-3x. Jenis *game* paling banyak dipilih anak yaitu permainan *game* secara *offline*. Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan batasan waktu penggunaan media berbasis layar untuk anak yaitu kurang dari 1 sampai 2 jam per hari. Disarankan tidak memberikan gawai pada anak-anak kurang dari 2 tahun, untuk mencegah paparan media berbasis (America Academy of Pediatrics, 2013).

Berdasarkan penelitian diketahui dalam memilih *game* paling banyak diunduh oleh orang tua.. Pada saat bermain *game* sebagian besar dilakukan secara sendiri dan jarang mendapatkan pendampingan orang tua. Dalam merancang dan melaksanakan suatu permainan, terdapat beberapa syarat bermain dan permainan anak salah satunya yaitu teman bermain.

Anak harus merasa yakin bahwa mempunyai teman bermain jika memerlukan teman bermain ditentukan oleh anak sendiri apakah orang tua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri maka akan kehilangan kesempatan untuk belajar dari teman-temannya, akan tetapi jika anak terlalu banyak bermain dengan orang lain maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai

kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebahagiaannya sendiri (Elfiadi, 2016).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Okky (2015) didapatkan hasil bahwa penggunaan gawai yang tergolong kategori sedang, namun eksistensi permainan tradisional masih ada, dapat diartikan meskipun anak bermain gawai belum tentu anak tidak bermain atau melupakan permainan tradisional, karena anak masih bermain permainan tradisional dengan teman-temannya pada saat disekolah maupun hari libur sekolah. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan kepribadian dan sosial anak, karena anak belum dapat mengontrol dirinya sendiri. Sehingga perlu adanya kontrol dari orang tua supaya tidak terjadi kecanduan gawai pada anak (Cheol Park and Ye Rang Park, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan tingkat kepercayaan diri anak masuk dalam kategori tinggi, karena orang tua memiliki banyak waktu untuk berinteraksi bersama anak dan mendampingi anak saat bermain *game* membuat anak merasa diperhatikan sehingga anak mampu mencapai tahap perkembangannya. Hal ini didukung dengan banyaknya orang tua yang tidak bekerja/ ibu rumah tangga. Pemakaian gawai yang diimbangi dengan anak lebih bergaul dengan teman-temannya dan orang tua lebih banyak bersama anak dengan bermain,

bercerita maupun mendongeng, maka pengaruh gawai yang kuat bisa menjadi rendah dan sangat rendah bahkan sebagian tidak berpengaruh bila dalam pola asuh dan pola pendidikan yang tepat (Adek Diah, 2018). Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, Kota Malang.

6.2 Implikasi Terhadap Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, meskipun hasilnya tidak terdapat hubungan yang signifikan namun disarankan untuk tetap membatasi waktu bermain *game* dan memilihkan *game* yang sesuai. Manfaat terdiri dari manfaat bagi akademis dan bagi praktis.

6.2.1 Manfaat bagi akademis

Mengembangkan ilmu keperawatan anak khususnya pada perkembangan anak usia prasekolah melalui kegiatan bermain *game* pada gawai yang sesuai dan tetap mempertimbangkan waktu bermain.

6.2.2 Manfaat bagi praktis

Memberikan informasi bahwa bermain *game* pada gawai yang sesuai secara jenis, frekuensi dan durasi dapat memberikan dampak positif bagi anak. Selain itu kepercayaan diri anak usia prasekolah terbentuk melalui aktivitas bermain aktif maupun bermain pasif.

6.3 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini, yaitu:

1. Kuesioner yang terdiri dari 8 lembar (kuesioner pola bermain *game* dan kuesioner kepercayaan diri) membuat orang tua responden bingung dan bosan sehingga dalam mengerjakannya memerlukan waktu dan pendampingan yang berbeda-beda.
2. Pada penelitian ini hanya menilai kepercayaan diri anak disekolah dan dirumah, tidak mengidentifikasi faktor lingkungan keluarga, seperti komunikasi dan pola asuh orang tua yang dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri anak
3. Pada penelitian ini tidak mengidentifikasi jenis-jenis gawai yang digunakan anak untuk bermain *game*. Sehingga tidak dapat diketahui jenis-jenis gawai yang biasa digunakan anak-anak untuk bermain *game*.

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Hubungan Pola Bermain *Game* pada Gawai dengan Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pola bermain *game* pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, sebagian besar sudah sesuai
2. Tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8, sebagian besar tinggi
3. Korelasi antara pola bermain *game* dan tingkat kepercayaan diri berdasarkan uji *spearman rank* didapatkan hasil $p\ value > \alpha$ ($0,426 > 0,05$) yang artinya H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat kepercayaan diri anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8.

7.2 Saran

1. Bagi tempat penelitian

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pola bermain *game* yang sesuai dan tingkat kepercayaan diri yang tinggi dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah pola asuh orang tua, sehingga perlu adanya peran orang tua dalam mengawasi dan memilihkan

penggunaan gawai untuk bermain *game*, sehingga memberikan dampak yang baik untuk perkembangan anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan membantu penelitian sejenis terkait pola bermain *game*. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam mengenai pola bermain *game* dengan menganalisis faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak khususnya kepercayaan diri anak usia prasekolah, maupun menggunakan sampel yang lebih banyak dan juga dengan memberikan perlakuan.



DAFTAR PUSTAKA

America Academy of Pediatrics. (2013). Children, Adolescents, and the Media.

America Academy of Pediatrics

Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasik dengan Teknik Role

Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri

Chen, V. H., Goh, W. W. L., Bay, S., & Chen, V. H. (2015). Young school

children's use of digital devices and parental rules Telematics and

Informatics Young school children's use of digital devices and parental rules.

TELEMATICS AND INFORMATICS,

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter

Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial*

Keagamaan

Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan

Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6

Tahun. *Jutisi*

Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan. *Bermain Dan Permainan. Jakarta*

Fadilah, A. N. (2016). Peningkatan Percaya Diri Melalui Permainan Ular Tangga

Edukatif Pada Anak Kelompok B RA Krapyak

Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak Penggunaan Gawai

Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*

Kardefelt-winther, D. (2017). *How does the time children spend using digital*

technology impact their mental well-being, social relationships and physical

activity? An evidence-focused literature review. UNICEF.

Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum:*

Tarbiyah

Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi

Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *Psikopedagogia*

Novellidianingrum, R., & Sujana, Y. (2016). Efektivitas Math Games Terhadap

Kepercayaan Diri Anak Usia

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia

Prasekolah. *Buletin Psikologi*

Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction

among Early Childhood. *International Journal of Social Science and*

Humanity

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Journal Manajemen*

Pendidikan Islam

Syam, A. (2017). Pengaruh Kepercayaan diri (Self Confidence) Berbasis

Kaderisasi IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Biotek*

Tanjung, F. S., Huriyati, E., & Ismail, D. (2017). Intensitas penggunaan gadget

pada anak prasekolah yang kelebihan berat badan di Yogyakarta. *Berita*

Kedokteran Masyarakat

Xing, C., & Isaacowitz, D. M. (2006). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada

Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Motivation and Emotion*