



# **PROSIDING HEFA**

## **(Health Events for All)**

***Karya Ilmiah untuk Peningkatan Kesehatan Bangsa***

**Kudus, 1 Agustus 2018**

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan  
Cendekia Utama Kudus  
Tahun 2018**

## **PROSIDING HEFA (*Health Events for All*)**

**Karya Ilmiah untuk Peningkatan Kesehatan Bangsa**

**P ISSN 2581 - 2270**

**E ISSN 2614 - 6401**

### **Pengarah**

Ketua STIKES Cendekia Utama Kudus

### **Penanggung Jawab**

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)  
STIKES Cendekia Utama Kudus

### **Editors**

Eko Prasetyo, S.KM, M.Kes  
David Laksamana Caesar, S.KM, M.Kes  
Ns. Sholihul Huda, S.Kep, M.N.S  
Ns. Sri Hartini, S.Kep, M.Kes  
Ns. Anita Dyah Listyarini, M.Kep, Sp.Kep.Kom  
Sri Hindriyastuti, S.Kep, Ns, M.Ng  
Rohmatun Nafi'ah, S.Pd, M.Sc  
Susan Primadevi, S.Si, M.Sc  
Dessy Erliani Mugitasari, M.Farm, Apt

### **Sistem Informasi dan Teknologi**

Susilo Restu Wahyuno, S.Kom

### **Sekretariat :**

LPPM SIKES Cendekia Utama Kudus  
Jl. Lingkar Raya Kudus – Pati Km. 5 Desa Jepang, Mejobo, Kudus  
Telp (0291) 4248655, Fax (0291) 4248657  
Email : [lppm.stikescendekiautama@yahoo.com](mailto:lppm.stikescendekiautama@yahoo.com)  
[www.stikescendekiautamakudus.ac.id](http://www.stikescendekiautamakudus.ac.id)

Prosiding HEFA (Health Event for All) merupakan Terbitan berkala ilmiah seminar hasil-hasil penelitian dan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan setiap tahun dua kali oleh LPPM STIKES Cendekia Utama Kudus

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Dewan Redaksi .....	ii
Kata Pengantar Ketua LPPM .....	iii
Daftar Isi.....	iv

Penulis	Judul Artikel	Halaman
Achmad Wildan	Pengunaan Kombinasi Fotokatalis TiO <sub>2</sub> dan Bentonit Untuk Pengolahan Limbah Farmasi	1
Agus Suprijono, Unik Dianita, Hesti Wulan	Perbedaan Kemampuan Pengikatan Logam Fe Ekstrak Teh Hitam ( <i>Camellia Sinensis</i> o.k Var <i>Asamica</i> (mast.)) yang Diekstraksi Secara Infus, Digesti dan Maserasi	9
Ahmad Riyanto, Anita Dyah Listyarini	Hubungan Perilaku PHBS Rumah Tangga dengan Kejadian ISPA pada Balita di Desa Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kudus	17
Alvin Irawan, Ervi Rachma Dewi	Strategi Promosi Kesehatan tentang Skabies di Pondok Pesantren Yanbu'ul Qur'an Kudus	24
Amalia Fikadilla Aprisia	Gambaran Pengetahuan Siswi tentang Keputihan di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak	29
Aprilia Kurniawati, Biyanti Dwi Winarsih	Studi Deskriptif Penambahan Berat Badan Bayi dengan Riwayat BBLR di Kecamatan Pucakwangi	36
Ariyanti Ariyanti, Eni Masruriati, Nita Fajaryanti, Rima Angguntari	Efektifitas Gel Ekstrak Etanol Kulit Buah Jambu Merah Terhadap Luka Bakar	45
Ayudian Roviah Burano	Analisis Sistem Pengelolaan Limbah Pabrik Tahu Terhadap Badan Air di Kabupaten 50 Kota	53
Bagus Yulianto, Annik Megawati	Uji efektivitas Penurunan Kadar Glukosa Darah Ekstrak Etanol Bunga Rosella ( <i>Hibiscus sabdariffa</i> l.) pada Tikus Putih Jantan Galur Wistar yang Diinduksi Sukrosa	64
Yuyun Mariati AS, Baik Heni Rispawati, Danul Ari Setiawan	The Effect of Family Education to Decrease of Anxiety Level in Patient Post Catarak Surgery in BKMM NTB	71
Baiq Nurul Hidayati, Maelina Ariyanti, Anna Layla Salfarina	Efektifitas Gerakan Sholat Duha terhadap Penurunan Tekanan Darah pada Lansia Hipertensi	80
Dewi Saidatul Munadhifah, Sri Hartini	Hubungan Dukungan Keluarga dengan Kemandirian Oral Hygiene Anak Tuna Grahitadi Sekolah Luar Biasa Negeri Kaliwungu Kudus	89
Dewi Leny, David Laksamana Caesar	Studi Deskriptif Higiene Sanitasi Kantin Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Pati	101
Dewi Naela Rohmah, Risna Endah Budiati	Perilaku Pencegahan Penularan HIV/AIDS dari Ibu ke Bayi	109
Dian Arsanti Palupi, Tri Mutmainah	Analisis Peresepan Obat Antihipertensi pada Pasien BPJS di Apotek Sana Farma Kabupaten Kudus Bulan Oktober – Desember 2017	119

Diana, Sri Hartini	Hubungan Tingkat Penggunaan Aplikasi Game pada Gadget terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Sekolah	127
Izara Oktami, Eka Adithia Pratiwi, Fitri Romadonika	Pendidikan Kesehatan terhadap Pengetahuan Anak Usia Pra Sekolah tentang Kekerasan Seksual di KB Diniyah Islamiyah Al-Khair Mataram	134
Faiza Munabari, Kartika Ikawati	Pengaruh Pemberian Sari Kacang Hijau terhadap Kadar Kolesterol	144
Faudiyah Ayu Lestari, Erna Sulistyawati	Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Karies Gigi pada Anak Usia Pra-Sekolah (3-6 tahun)	151
Fiktina Vifri Ismiriyam, Endang Susilowati, Mukhamad Musta'in	Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 18-24 Bulan	157
Fiqiansyah Maulana Rifki	Hubungan Riwayat ISPA dengan Status Gizi pada Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Jepang Kudus	163
Hana Nurul Ina, Sri Wahyuningsih	Manajemen Gizi di Pondok Pesantren Ma'hadul Aitham Wa Dhuafa	171
Ita Rahmawati, Lailatul Mustaghfiroh	Perbedaan Tekanan Darah Ibu Hamil Trimester I Antara Ibu Hamil yang Bekerja di Pabrik Rokok dan Non Pabrik Rokok di Puskesmas Kaliwungu Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus	179
Kartika Ikawati, Faiza Munabari	Gambaran Jumlah Absolut dan Jenis Leukosit pada Petani yang Terpapar Pestisida di Desa Glonggong Kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes Jawa Tengah	187
Kiki Yuni Rahmawati, Ricka Islamiyati	Uji Aktivitas Ekstrak Etanol Daun Srikaya ( <i>Annona squamosa</i> L.) terhadap Penurunan Kadar Glukosa Darah pada Mencit yang Diinduksi Fruktosa	197
Laily Himawati, Amelia Nur Hidayanti, Mun Aminah	Hubungan antara Karakteristik Responden dengan Tingkat Kecemasan Ibu dalam Menghadapi Persalinan	204
Lilis Sugiarti, Luthfiana Nurulin Nafi'ah	Potensi Antibakteri Sediaan Gel Handsanitizer Ekstrak Buah Parijoto ( <i>Medinilla speciosa</i> Blume) terhadap Bakteri Patogen <i>Escherichia coli</i> dan <i>Staphylococcus aureus</i>	211
Luluk Hidayah, Devi Rosita	Pelaksanaan Kelas Ibu Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Godong I	220
Noor Ayu Fitriyaningrum, Sri Hindriyastuti	Fenomena Pengalaman Ibu yang Memiliki Anak Penyandang Autis di Slb Negeri Jepara	227
Nur Amni Kholidah, Eko Prasetyo	Implementasi Penerapan Budaya 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin) dalam Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada Pekerja Unit Ekologi PT. Pura Barutama Kudus	236
Rahmatul Delima Prahasiwi, Ema Dwi Hastuti	Formulasi Gel Antioksidan Ekstrak Etil Asetat Tangkai Buah Parijoto ( <i>Medinilla Speciosa</i> Blume) dengan Basis Carbopol dan Uji Aktivitas Antioksidan dengan Metode DPPH	242

Risca Purwo Choirunnisa Aprilliani, Yulia Pratiwi	Evaluasi Pengelolaan Obat pada Tahap Perencanaan Obat di Puskesmas Karanganyar I Kab. Demak pada Tahun 2017	251
Royyan Maryam Mardiani, Rohmatun Nafi'ah	Analisis Makronutrien dan Kadar Glukomanan pada Tepung Iles-Iles ( <i>Amorphophallus variabilis</i> BI) di Kajar Kudus	258
Shofa'ul Mawaddah, David Laksamana Caesar	Analisis Karakteristik Kondisi Lingkungan Fisik Ruang Rawat Inap di Rumah Sakit Umum Nurussyifa Kudus	267
Sri handayani, Kismi Mubarokah	<i>Health Literacy</i> pada Ibu Hamil Di Wilayah Kerja Puskesmas Kota Semarang	277
Sri Lestari, Emma Setiyo Wulan	Hubungan Mekanisme Koping dengan Tingkat Kecemasan Keluarga Pasien di Ruang ICU RSUD RAA Soewondo Pati	284
Wahyu Noor Suciani	Hubungan antara Pengetahuan Ibu Hamil dengan Kepatuhan Pelaksanaan Antenatal Care di Puskesmas Dawe Kabupaten Kudus	291
Wiwik Widiyanti, Heriyanti Widyaningsih	Hubungan Pengetahuan Perawatan Kehamilan terhadap Kunjungan ANC pada Ibu Hamil di Desa Sambung Wilayah Puskesmas Undaan Kudus Tahun 2018	297
Nur Hayati, Sholihul Huda	Hubungan Antara Interaksi Sosial dengan Tingkat Depresi Pada Lansia di Desa Purworejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak	304
Yayuk Fatmawati, Yuni Astuti, Reni Purwo Aniarti	Gambaran Pengetahuan Perawat dalam Pelaksanaan Pijat Bayi di RSUD KRT Setjonegoro Wonosobo	311

Lampiran

Pedoman Penulisan Artikel HEFA .....	317
Ucapan Terimakasih dan Penghargaan .....	320

## HUBUNGAN TINGKAT PENGGUNAAN APLIKASI GAME PADA GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO- EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH

Diana<sup>1</sup>, Sri Hartini<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>STIKES Cendekia Utama Kudus  
dianabintimuhudi@gmail.com

### ABSTRACT

*In this modern era gadget is used by among people including the children. Gadgets that have many benefits are very helpful to human work. One of the functions of gadgets is to make use of social interaction, and the children often use gadgets to play game application, but the use of games applications in children continuously will have an adverse effect for the behavior patterns of children in their daily lives, the children more often playing game application on gadget rather than learning and interacting with the environment. The purpose of this research is to know the relationship between usage level of gaming application on gadget with the socio-emotional development school-age children in SDN 1 Sendangharjo Karangrayung district, Grobogan regency. This research type is descriptive correlation with cross schema design. The number of samples in this study were 75 respondents with purposive sampling technique, bivarial analysis using spearman rank. Usage level of gaming application on gadget mostly is low as much as 32 (72,7%) of respondents. The socio-emotional development of school-aged children is mostly sufficient as much as 9 (75%) of respondents. There is a relation between usage level of game application on gadget to socio-emotional development of school-age p value 0,002 ( $p < 0,05$ ). There is a relation between usage level of gaming application on gadget to socio-emotional development of school-age children in SDN 1 Sendangharjo Karangrayung district, grobogan regency.*

**Keywords:** *gaming application on gadget, socio-emotional development, school children*

### INTISARI

Diera modern ini gadget digunakan oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Gadget yang mempunyai banyak manfaat sangat membantu pekerjaan manusia. Salah satu fungsi gadget adalah untuk melakukan interaksi sosial, dan anak-anak sering mengguakan gadget untuk bermain aplikasi game, namun penggunaan aplikasi game pada anak-anak secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak salah satunya perkembangan sosio-emosionalnya dalam kesehariannya, anak lebih sering bermain aplikasi game pada gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan penelitan ini mengetahui hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di sdn 1 sendangharjo kecamatan karangrayung kabupaten grobogan. Jenis penelitian ini adalah deskriptif korelasi dengan rancangan *cross scctional*. Jumlah sampel 75 responden dengan tehnik *purposive sampling*, analisa bivarat menggunakan *rank spearman*. Tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget sebagian besar adalah rendah yaitu sebanyak 32 (72,7%) responden. Perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah sebagian besar adalah cukup sebanyak 9 (75 %) responden. Ada hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkmbangan sosio-emosional anak usia sekolah p value 0,002 ( $p < 0,05$ ). Ada hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap

perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di sdn 1 sendangharjo kecamatan karangrayung kabupaten grobogan.

**Kata Kunci:** aplikasi game pada gadget, perkembangan sosial emosional, anak usia sekolah

## LATAR BELAKANG

Kemajuan zaman dibidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya, salah satu alat teknologi modern adalah gadget yang memiliki berbagai macam manfaat dan aplikasi (Al-Ayouby, 2017).

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja, dewasa dan orang tua, tetapi juga anak-anak pun memiliki gadget, bahkan anak-anak yang seharusnya belum layak menggunakan gadget sudah memilikinya (Novitasari dan Khotimah, 2016). Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya, salah satunya adalah aplikasi game pada gadget yang disukai anak-anak. Namun penggunaan aplikasi game pada anak-anak secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan aplikasi game gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain aplikasi game pada gadget dari padabelajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahanan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan aplikasi gamen pada gadget untuk anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua (Al-Ayouby, 2017).

Pengenalan aplikasi game pada gadget terlalu dini untuk anak dapat memberikan dampak positif, dimana dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi, selain itu terdapat beraneka ragam permainan-permainan kreatif dan menantang yang pada umumnya disukai oleh anak-anak. Hal ini memberikan pengaruh besar terhadap tingkat kreatifitas anak (Almeiola & Nugraha, 2013). Seperti pengalaman bunda dua anak bernama Tere. Di rumah, si kecil yang berusia 3 dan 5 tahun, juga keponakannya yang kebetulan tinggal seataap sudah main gadget. Tayangan yang disaksikan si kecil berupa video anak-anak dengan bahasa Inggris di YouTube, sehingga anaknya mahir berbahasa asing (Sukmasari, 2017).

Apabila pengawasan orang tua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak, dapat menimbulkan sisi

negatif meskipun banyak manfaatnya, penggunaan aplikasi game pada gadget juga mempunyai dampak negatif bagi anak yang belum layak menggunakannya. Dampak negatif nya adalah: 1. Menjadi pribadi tertutup, 2. Kesehatan otak terganggu, 3. Mengganggu kesehatan mata dan tangan, 4. Gangguan tidur (Insomnia), 5. Isolasi diri / suka menyendiri, 6. Ancaman kriminalisasi, 7. Terpapar radiasi, 8. Perilaku kekerasan, 9. Ancaman cyberbullying, dan masih banyak lagi dampak negatif yang terjadi akibat penggunaan Gadget pada anak (Iswidharmanjaya, 2014) .

Data awal didapatkan dan dengan cara wawancara di dalam kelas berjumlah 92 siswa, 44siswa dari kelas V dan 48 siswa dari kelas IV, didapatkan hasil wawancara 26 siswa menggunakan gadget tetapi dadget meminjam orangtua dan 66 siswa memiliki gadget sendiri, Tanggal 21 januari 2018 di SD N 1 Sendangharjo Grobogan, hasil dari survey awal tersebut 10 siswa, 5 dari kelas V dan 5 dari kelas IV menyatakan bahwasetiap harinya mereka bermain aplikasi game pada gadget sepulang sekolah dan waktu istirahat dirumah yang seharusnya digunakan untuk belajar, tanpa pengawasan orang tua. Hasil dari survey di SD N 1 Sendangharjo tahap awal 2(20%) dari siswa tampak menyendiri dari teman-temannya, 3(30%)tampak melakukan adegan seperti yang ada digame gadget ( adegan perang), 5(50%) yang melakukan *bullying* terhadap teman sekelas dan tidak menurut dengan teguran para guru.

Data tersebut di perkuat dengan hasil wawancara pada tanggal 23 januari 2018 dengan 5 orang tua murid, 3(60%) mengatakan anaknya kalau sudah main gadget lupa akan lingkungan sekitar, pada saat interaksi langsung dengan orangtua anak-anak cenderung tidak fokus dan lebih fokus ke gadget , dan tidak mau main ke luar rumah bersama teman sebayanya, jika ditegur orangtua tidak pernah didengarkan, 2(40%) orangtua menyatakan bahwa sepulang sekolah anaknya bermain gadget (handphone) tanpa pengawasan orangtua. Orang tua juga mengatakan anaknya lupa waktu jika sudah main gadget dan tidak peduli dengan sekitarnya, tetapi jika ditegur mereka masih mau mendengarkan. Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif korelasi dengan rancangan *cross sectional* (Notoatmojo, 2012) . Jumlah populasi 92 responden dan jumlah sampel 75 responden dengan tehnik sampling *purposive sampling* (Nursalam,2011). penelitian ini dilakukan pada tanggal 18-21 januari 2018 di SDN 01 Sendangharjo analisa bivariate menggunakan *rank spearman*.

## HASIL PENELITIAN

**Tabel 1**  
**Distribusi Frekuensi Tingkat Penggunaan Aplikasi Game Pada Gadget**

Tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	12	16,0
Sedang	19	25,3
Rendah	44	58,7
<b>Total</b>	<b>75</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget adalah tinggi sebanyak 12 (16,0%) responden, sedang sebanyak 19 (25,3%) responden, sedangkan yang rendah sebanyak 44 (58,7%) responden.

**Tabel 2**  
**Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosio-Emosional Anak**

Perkembangan Sosio-Emosional	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	44	58,7
Cukup	29	38,7
Kurang	2	2,7
<b>Total</b>	<b>75</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa perkembangan sosio-emosional baik sebanyak 44 (58,7%) responden, cukup sebanyak 29 (38,7%) responden, sedangkan kurang sebanyak 2 (2,7%) responden.

**Tabel 3**  
**Hubungan Tingkat Penggunaan Aplikasi Game Pada Gadget Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak**

Tingkat Penggunaan Aplikasi Game Gadget	Perkembangan Sosio-Emosional						Total		Spearman Rank	P Value
	Baik		Cukup		Kurang		F	%		
	F	%	F	%	f	%	F	%		
<b>Tinggi</b>	3	25	9	75	0	0	12	100	0,353	002
<b>Sedang</b>	9	47,4	9	47,4	1	5,3	19	100		
<b>Rendah</b>	32	72,7	11	25	1	2,3	44	100		
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>58,7</b>	<b>29</b>	<b>38,7</b>	<b>2</b>	<b>2,7</b>	<b>75</b>	<b>100</b>		

Berdasarkan uji spearman rank diperoleh nilai spearman rank= 0,353 dan p value= 0,002 dengan  $\alpha= 0.05$ . Diketahui bahwa p value <  $\alpha$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di SDN 01 Sendangharjo Karangrayung Grobogan.

**PEMBAHASAN**

Hasil uji Rank Spearman hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di SDN 01 Sendangharjo Karangrayung Grobogan, nilai spearman rank= 0,353 dan p value= 0,002 dengan  $\alpha= 0.05$ . Diketahui bahwa p value <  $\alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di SDN 01 Sendangharjo Karangrayung Grobogan.

Hasil penelitian tersebut ada yang menunjukkan hasil bahwa tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget tinggi sedangkan perkembangan sosio-

emosionalnya baik 3 (25%) hal tersebut dikarenakan responden yang tingkat penggunaan aplikasinya tinggi perkembangan sosio-emosional nya baik responden menggunakan aplikasi game yang mendidik atau edukasi seperti belajar bahasa melalui video di youtube. Seperti pengalaman bunda dua anak bernama Tere. Di rumah, si kecil yang berusia 3 dan 5 tahun, juga keponakannya yang kebetulan tinggal secepat sudah main gadget. Tayangan yang disaksikan si kecil berupa video anak-anak dengan bahasa Inggris di YouTube, sehingga anaknya mahir berbahasa asing (Sukmasari, 2017).

Tingkat penggunaan aplikasi rendah tetapi perkembangan sosio-emosionalnya kurang 1 (2,3%) hal tersebut dapat dilihat dari faktor yang mempengaruhi perkembangan sosio-emosional anak tidak hanya bermain/permainan saja, salah satunya yaitu pola asuh orangtua/keluarga karena keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan sosio-emosional. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh (Widyastuti & Widyani, 2000) bahwa proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga dan etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga. Jika pola asuh keluarga kurang/menyimpang maka perkembangan anak juga kurang/menyimpang.

Dari hasil penelitian diatas sebagian besar responden tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget yaitu rendah sebanyak 32 (72,7%), sedangkan perkembangan sosio-emosional sebagian besar adalah cukup sebanyak 11 (25 %). Hal tersebut dapat dilihat dari distribusi frekuensi jawaban responden yang menunjukkan mereka meniru adegan seperti yang ada di game gadget (adegan perang) (28,0%), dan ada beberapa yang lebih suka bermain sendiri di rumah dibandingkan bermain diluar bersama teman-teman (30,7%).

Novitasari dan Khotimah (2016) juga mengemukakan dari hasil penelitiannya bahwa pengenalan aplikasi game pada gadget terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain aplikasi game pada gadget, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan games yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video yang dapat membuat anak asyik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulia (2015) dalam Asif & Rahmadi (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan psikososial anak. Pada saat menggunakan gadget, waktu mereka terbuang untuk terus bermain game. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif begitupun dengan kecanduan terhadap gadget. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada gadget tersebut.

Sedangkan penelitian lain yang hampir sama oleh Gunawan (2017) Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto, Banyumanik dengan judul nilai *Chi-Square*

( $p=0,000$ ) yang berarti  $p\text{ value} < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya adahubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik.

Terkait hasil penelitian di atas, kesimpulan yang didapat adalah ada hubungan antara tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di SDN 01 Sendangharjo Karangrayung Grobogan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Novitasari dan Khotimah (2016), Yulia (2015) dalam Asif & Rahmadi (2017) dan Gunawan (2017) yang masing-masing menyebutkan ada hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan anak. Hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa semakin sering seorang anak bermain gadget maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget sebagian besar adalah rendah yaitu sebanyak 32 (72,7%) responden.
2. Perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah sebagian besar adalah cukup sebanyak 9 (75 %) responden.
3. Ada hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah di SDN 01 Sendangharjo, Karangrayung, Grobogan  $p\text{ value} 0,002$  ( $p < 0,05$ ).

### Saran

1. Bagi Responden  
Responden yang memiliki tingkat penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosio-emosional cukup untuk tetap mempertahankannya. Dan untuk responden yang tingkat penggunaan game pada gadget tinggi, hendaknya lebih mengontrol waktu untuk bermain bersama teman sebaya agar tidak mengalami masalah dalam perkembangan terutama perkembangan sosio-emosional.
2. Bagi Orang Tua Responden  
Perlu adanya pengawasan dari orang tua dari kebiasaan anak bermain aplikasi game pada gadget. Sehingga anaknya dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam aspek perkembangan sosio-emosionalnya.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Perlu adanya penelitian lebih dalam lagi mengenai tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak yaitu membandingkan responden dengan aplikasi game edukasi dan non-edukasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-ayoubi hafiz 2017, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. Diterbitkan. Lampung: Progam Pasca Sarjana UNIVERSITAS LAMPUNG
- Ameliola & Nugraha 2013, *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Disajikan dalam Prosiding The 5th

- International Conference on Indonesian Studies: “Ethnicity and Globalization”, Fakultas Pertanian Universitas Brawijaya Malang
- Asif R A & Rahmadi A F. 2017, *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.*(Online) jurnal kedokteran diponegoro volume 6, nomor 2, april 2017
- Gunawan, 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto, Banyumanik.* Diterbitkan. Semarang : Progam Pasca Sarjana UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG
- Iswidharmanjaya, E 2014. “Bila Si Kecil Bermain Gadget: *Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.*(e-book)Diakses pada tanggal 12 januari 2018 dari (<https://www.hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak/>)
- Notoatmodjo, S 2012, *Metodologi Penelitian Kesehatan.* PT Rineka Cipta: Jakarta
- Novitasari. W & Khotimah, N 2016, *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.*Jurnal PAUD teratai. Volume 5, nomor (3):hal 182–186.
- Nursalam. 2011, *Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan.* Salemba Medika: Jakarta
- Sukmasari R.N 2017, *Saat Batita Bisa Berbahasa Inggris karena Main Gadget .* di akses pada tanggal 23 januari 2018 dari (<https://www.haibunda.com/aktivitas/d-3695243/saat-batita-bisa-berbahasa-inggris-karena-main-gadget>)
- Widyastuti D & Widyani, R 2000, *Panduan Perkembangan Anak 0-1 Tahun*(e-book).Diakses pada tanggal 15 februari 2018 dari [https://books.google.co.id/books?id=E67c-No\\_IdQC&pg=PR4&dq=Panduan+Perkembangan+Anak+0-1+Tahun&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiJ78-6uN7ZAhVBQI8KHUTBBtMQ6AEIKjAA#v=onepage&q=Panduan%20Perkembangan%20Anak%200-1%20Tahun&f=false](https://books.google.co.id/books?id=E67c-No_IdQC&pg=PR4&dq=Panduan+Perkembangan+Anak+0-1+Tahun&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiJ78-6uN7ZAhVBQI8KHUTBBtMQ6AEIKjAA#v=onepage&q=Panduan%20Perkembangan%20Anak%200-1%20Tahun&f=false)

**PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL PEMAKALAH  
SEMINAR KESEHATAN “HEALTH EVENTS FOR ALL”  
LPPM STIKES CENDEKIA UTAMA KUDUS**

**A. Ketentuan Artikel**

Artikel disusun sesuai format baku terdiri dari: Judul Artikel, Nama Penulis, Abstrak (bahasa Inggris), Intisari (bahasa Indonesia), Latar Belakang, Metode, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran, Daftar Pustaka.

Naskah maksimal 8 halaman, tulisan Times New Roman ukuran 12 font, ketikan 1 spasi, diketik dalam 1 kolom, jarak tepi 3 cm, dan ukuran kertas A4. Naskah menggunakan bahasa Indonesia baku, setiap kata asing diusahakan dicari padanannya dalam bahasa Indonesia baku, kecuali jika tidak ada, tetap dituliskan dalam bahasa aslinya dengan ditulis italic.

**B. Format Penulisan**

**Judul Naskah**

Judul ditulis secara jelas dan singkat dalam bahasa Indonesia yang menggambarkan isi pokok/variabel, maksimum 20 kata. Judul diketik dengan huruf Book Antique, ukuran font 13, bold UPPERCASE, center, jarak 1 spasi.

**Nama Penulis**

Meliputi nama lengkap penulis utama tanpa gelar dan anggota, disertai nama institusi/instansi, alamat institusi/instansi, kode pos, PO Box, dan e-mail penulis. Data Penulis diketik dengan huruf Times New Roman, ukuran font 11, center, jarak 1 spasi.

**Abstrak dan Intisari**

Ditulis dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, dibatasi 250-300 kata dalam satu paragraf, bersifat utuh dan mandiri. Tidak boleh ada referensi. Abstrak terdiri dari: latar belakang, tujuan, metode, hasil analisa statistik, dan kesimpulan. Disertai kata kunci/keywords.

Intisari dalam Bahasa Indonesia diketik dengan huruf Times New Roman, ukuran font 11, jarak 1 spasi. Abstrak Bahasa Inggris diketik dengan huruf Times New Roman, ukuran font 11, italic, jarak 1 spasi.

**Latar Belakang**

Berisi informasi secara sistematis/urut tentang: masalah penelitian, skala masalah, kronologis masalah, dan konsep solusi yang disajikan secara ringkas dan jelas.

**Metode Penelitian**

Berisi tentang: jenis penelitian, desain, populasi, jumlah sampel, teknik sampling, karakteristik responden, waktu dan tempat penelitian, instrumen yang digunakan, serta uji analisis statistik yang digunakan disajikan dengan jelas.

**Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian hendaknya disajikan secara berkesinambungan dari mulai hasil penelitian utama hingga hasil penunjang yang dilangkapi dengan

pembahasan. Hasil dan pembahasan dapat dibuat dalam suatu bagian yang sama atau terpisah. Jika ada penemuan baru, hendaknya tegas dikemukakan dalam pembahasan. Nama tabel/diagram/gambar/skema, isi beserta keterangannya ditulis dalam bahasa Indonesia dan diberi nomor sesuai dengan urutan penyebutan teks. Satuan pengukuran yang digunakan dalam naskah hendaknya mengikuti sistem internasional yang berlaku.

#### **Simpulan dan Saran**

Kesimpulan hasil penelitian dikemukakan secara jelas. Saran dicantumkan setelah kesimpulan yang disajikan secara teoritis dan secara praktis yang dapat dimanfaatkan langsung oleh masyarakat.

#### **Ucapan Terima Kasih (apabila ada)**

Apabila penelitian ini disponsori oleh pihak penyandang dana tertentu, misalnya hasil penelitian yang disponsori oleh KEMENRISTEK DIKTI, DINKES, dsb.

#### **Daftar Pustaka**

Sumber pustaka yang dikutip meliputi: jurnal ilmiah, skripsi, tesis, disertasi, dan sumber pustaka lain yang harus dicantumkan dalam daftar pustaka. Sumber pustaka disusun berdasarkan sistem Harvard. Jumlah acuan minimal 10 pustaka (diutamakan sumber pustaka dari jurnal ilmiah yang uptodate 10 tahun sebelumnya).

Nama pengarang diawali dengan nama belakang dan diikuti dengan singkatan nama di depannya. Tanda “&” dapat digunakan dalam menuliskan nama-nama pengarang, selama penggunaannya bersifat konsisten. Cantumkan semua penulis bila tidak lebih dari 6 orang. Bila lebih dari 6 orang, tulis nama 6 penulis pertama dan selanjutnya dkk.

Daftar Pustaka diketik dengan huruf Times New Roman, ukuran font 12, jarak 1 spasi.

### **C. Tata Cara Penulisan Naskah**

**Anak Judul** : Jenis huruf Times New Roman, ukuran font 12, Bold UPPERCASE

**Sub Judul** : Jenis huruf Times New Roman, ukuran font 12, Bold, Italic

**Kutipan** : Jenis huruf Times New Roman, ukuran font 10, italic

**Tabel** : Setiap tabel harus diketik dengan spasi 1, font 11 atau disesuaikan. Nomor tabel diurutkan sesuai dengan urutan penyebutan dalam teks (penulisan nomor tidak memakai tanda baca titik “.”). Tabel diberi judul dan subjudul secara singkat. Judul tabel ditulis di atas tabel. Judul tabel ditulis dengan huruf Times New Roman dengan font 11, bold (awal kalimat huruf besar) dengan jarak 1 spasi, center. Antara judul tabel dan tabel diberi jarak 1 spasi. Bila terdapat keterangan tabel, ditulis dengan font 10, spasi 1, dengan jarak antara tabel dan keterangan tabel 1 spasi. Kolom didalam tabel tanpa garis vertical. Penjelasan semua singkatan tidak baku pada tabel ditempatkan pada catatan kaki.

**Gambar** : Judul gambar diletakkan di bawah gambar. Gambar harus diberi nomor urut sesuai dengan pemunculan dalam teks. Grafik maupun

diagram dianggap sebagai gambar. Latar belakang grafik maupun diagram polos. Gambar ditampilkan dalam bentuk 2 dimensi. Judul gambar ditulis dengan huruf Times New Roman dengan font 11, bold (pada tulisan “gambar 1”), awal kalimat huruf besar, dengan jarak 1 spasi, center. Bila terdapat keterangan gambar, dituliskan setelah judul gambar.

**Rumus :** ditulis menggunakan Mathematical Equation, diketik center