

***THE RELATIONSHIP OF GADGET USE WITH CHARACTER
DEVELOPMENT IN LATE CHILDHOOD CHILDREN:
LITERATURE REVIEW***

**Rita Dwi Pratiwi^{1*}, Susi Dewi Asih Kusumawati¹, Maelia Unayah¹,
Utari Kusumawati², Riris Andriati¹**

¹Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang,
Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

²Mahasiswa Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada
Tangerang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

*korespondensi author: ritadwipratiwi@wdh.ac.id

ABSTRACT

Excessive use of gadgets in children can affect the stages of development, including character development. In fact, childhood, such as late childhood (age 6-12 years) is a time when children should be able to develop their positive emotional character with adaptive and supportive environmental and social influences. The purpose of this study was to investigate the relationship between gadget use and character development in late childhood children based on various previous studies. This research uses a literature study method. After identifying ten articles that met the criteria, it was found that there was a relationship between the use of gadgets and the character development of late childhood children. Of the ten articles, four articles were identified that showed a relationship between the use of gadgets and the character development of late childhood children. It is hoped that pediatric nurses can explore more about parenting patterns when finding character development problems in late childhood children.

Keywords: Character Development, Gadget, Late Childhood

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN KARAKTER PADA ANAK
LATE CHILDHOOD: STUDI LITERATUR**

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak dapat memengaruhi tahapan perkembangan, termasuk perkembangan karakternya. Padahal, pada masa anak, seperti tahap *late childhood* (usia 6-12 tahun) merupakan masa dimana anak seharusnya mampu mengembangkan karakter emosi positifnya dengan pengaruh lingkungan dan sosial yang adaptif serta suportif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan karakter pada anak *late childhood* berdasarkan berbagai riset sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Setelah mengidentifikasi sepuluh artikel yang sesuai dengan kriteria, ditemukan bahwa adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan karakter anak *late childhood*. Dari sepuluh artikel teridentifikasi empat artikel yang menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan karakter anak *late childhood*. Diharapkan perawat anak dapat mengeksplorasi lebih lanjut tentang pola asuh orang tua ketika menemukan masalah perkembangan karakter pada anak *late childhood*.

Kata Kunci: *Gadget, Late Childhood, Perkembangan Karakter*

PENDAHULUAN

Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat progresif, terarah, dan terpadu/koheren. Progresif mengandung arti bahwa perubahan yang terjadi mempunyai arah tertentu dan cenderung maju kedepan, tidak mundur kebelakang (Soetjiningsih, 2015). Pada usia 6-12 tahun, dunia sosial anak meluas keluar dari dunia sosial keluarga, anak bergaul dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya. Pada usia tersebut keingintahuan anak menjadi sangat kuat dan hal itu berkaitan dengan perjuangan menjadi berkemampuan (*competence*). Memendam *insting* seksual yang sangat penting karena anak akan memakai energinya untuk mempelajari teknologi dan budaya serta interaksi sosial. Krisis psikososial pada tahap ini adalah antara ketekunan dengan perasaan inferior (*industry-inveriority*), dari konflik ketekunan dengan *inferioritas*, anak mengembangkan kekuatan dasar: kemampuan (*competency*) (Nurchayati, 2016).

Gadget memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik dan berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang yang baru (Chusna, 2017). Studi yang telah dilakukan oleh kominfo menemukan bahwa 98 % dari anak remaja yang telah disurvei mengetahui tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya merupakan pengguna internet. Sekitar 20% responden tidak menggunakan internet alasan utama mereka adalah tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau mereka dilarang oleh orangtua untuk menggunakan internet (Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014).

Masa anak *late childhood* di mulai dari usia 6 tahun sampai usia 12 tahun atau sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa kanak-kanak terjadi perubahan fisik yang menonjol dan hal ini juga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai-nilai, dan perilaku. Menjelang berakhirnya periode ini anak mempersiapkan diri secara fisik dan psikologi untuk memasuki masa remaja.

Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan karakter *late childhood* sangat berpengaruh besar, karena pengguna *gadget* tidak hanya para orang dewasa saja melainkan anak-anak pada masa pembentukan karakter. Usia kanak-kanak dibagi menjadi dua (dua) periode yaitu usia pra sekolah dan usia sekolah, atau masa anak sekolah ini berlangsung dari umur 6 tahun sampai umur 12 tahun. Selanjutnya Kohnstam menanamkan masa kanak-kanak akhir atau masa anak sekolah ini dengan masa intelektual, dimana anak-anak telah siap untuk

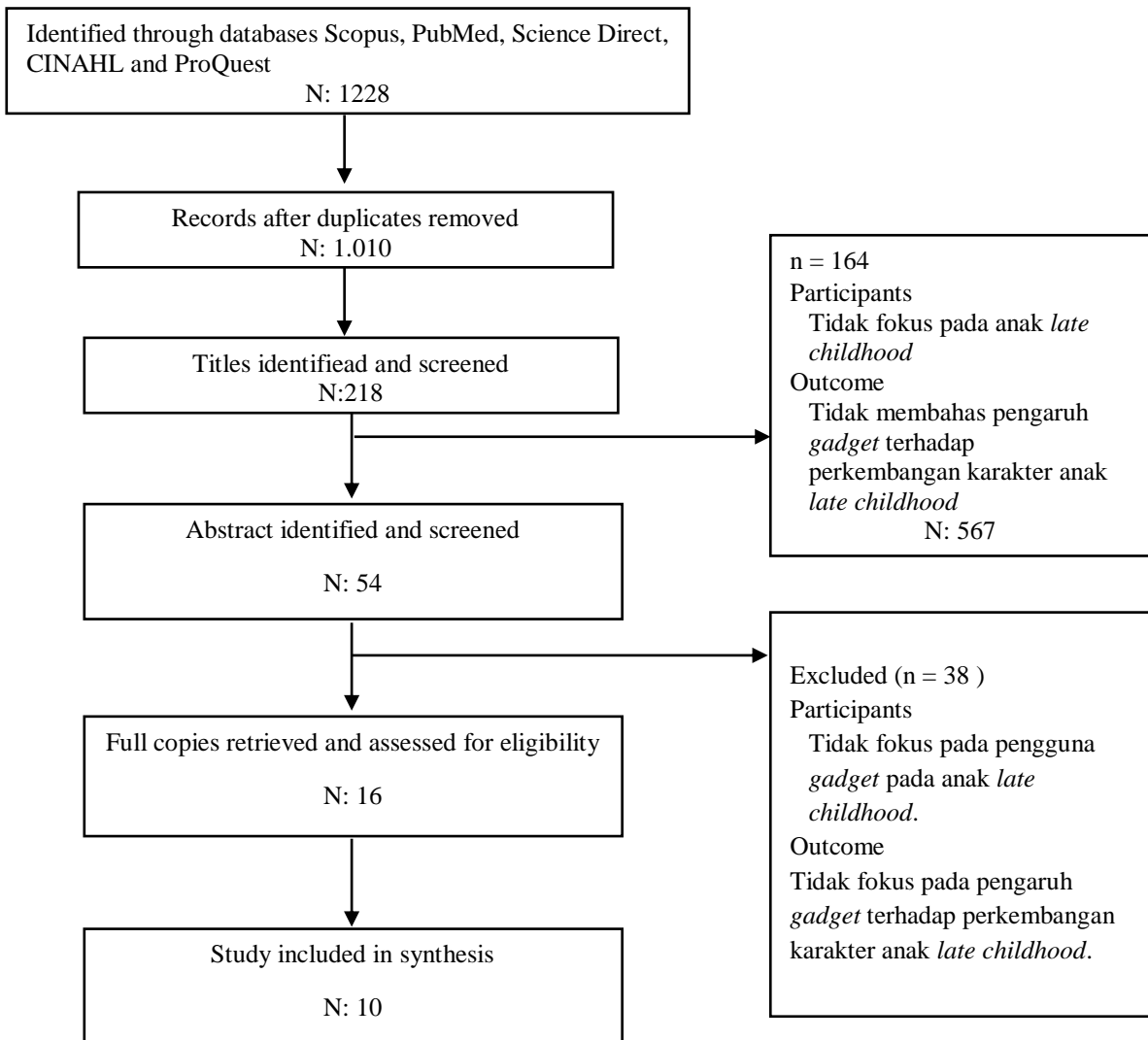
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik studi dengan studi literatur. Analisis kualitas metodologi dalam setiap studi menggunakan *Critical appraisal* untuk menilai studi yang memenuhi syarat dilakukan oleh para peneliti

dengan JBI (*Joanna Brings Institute*). Pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan empat *database* yaitu Scopus, PubMed, CINAHL, dan ProQuest.

HASIL

Berdasarkan hasil pencarian literatur melalui publikasi di empat *database* dan menggunakan kata kunci yang sudah disesuaikan dengan MeSH, peneliti mendapatkan 1.228 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Hasil pencarian yang sudah didapatkan kemudian diseleksi. Proses seleksi menghasilkan 1.010 artikel yang sama sehingga dikeluarkan dan tersisa 218 artikel. Peneliti kemudian melakukan skrining berdasarkan judul (n = 218), abstrak (n = 54) dan full text (n = 10) yang disesuaikan dengan tema. Penilaian yang dilakukan berdasarkan kelayakan terhadap kriteria inklusi dan eksklusi didapatkan sebanyak sepuluh artikel yang bisa dipergunakan dalam studi ini.



Bagan 1. Diagram Alir Proses Seleksi Artikel

Artikel penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi akan dikumpulkan dan dibuat ringkasan artikel meliputi nama peneliti, tahun, judul, desain studi, sampel, instrumen, analisis, faktor yang didapat sesuai dengan tema penelitian dan hasil penelitian. Artikel penelitian yang dilakukan *review* oleh peneliti secara singkat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pencarian Artikel

No	Penulis dan Tahun	Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, dan Analisis	Outcome of Analisis Factors	Hasil
1	Nahak dkk (2020)	Desain: Cross Sectional Sampel: 244 siswa SD Variabel: Gadget, kecerdasan anak Analisis: Chi square	Pengaruh <i>gadget</i> terhadap kecerdasan intelektual, emosional, spiritual serta sosial anak usia sekolah	Variabel kecerdasan intelektual P = 0,042, kecerdasan emosional P = 0,044, kecerdasan spiritual P = 0,069 dan kecerdasan sosial P = 0,021. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial tetapi tidak ada hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan kecerdasan spiritual. Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi buah hati Ketika menggunakan <i>gadget</i> .
2	Arlinda Wahyuni, dkk (2019)	Desain: Cross Sectional Sampel: 103 siswa SD Variabel: Gadget, mental emosional siswa SD Analisis: Chi square	Hubungan lama bermain gadget dengan mental emosional siswa SD	Berdasarkan penelitian didapatkan hasil kategori normal mental emosional berdasarkan frekuensi penggunaan gadget dalam seminggu adalah 1-3 hari seminggu sebesar 60%. Mental-emosional dengan kategori borderline berdasarkan frekuensi penggunaan gadget dalam seminggu paling banyak adalah 4-5 hari seminggu sebanyak 42,1%. Mentalitas emosional tidak dalam kategori normal berdasarkan frekuensi penggunaan gadget dalam seminggu yaitu paling banyak 6-7 hari sebanyak 51,5% dengan nilai P = 0,001, menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara mental, emosional dan frekuensi bermain gadget.

No	Penulis dan Tahun	Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, dan Analisis	Outcome of Analisis Factors	Hasil
				Mental emosional dalam kategori normal berdasarkan jumlah jam penggunaan gadget dalam seminggu paling banyak adalah < 5 jam seminggu pada 70,3%, kategori paling borderline adalah 6-10 jam seminggu 51,4%, kategori abnormal berdasarkan jam penggunaan gadget terbanyak dalam seminggu adalah > 10 jam seminggu sebesar 55,2% (p-value = 0,0001)
3	Frahasini dkk (2018)	Desain: <i>Qualitative Research</i> Sampel: 6 anak usia sekolah Variabel: <i>Gadget</i> , anak usia sekolah Analisis: <i>Phenomenology</i>	Penggunaan <i>gadget</i> oleh anak usia sekolah, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan <i>gadget</i> dan dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku social anak	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> pada anak sekolah dasar dominan untuk tujuan hiburan. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial anak adalah anak diterima di masyarakat, sikap ramah ketika saling menyapa di sekitar orang, sikap bergaul anak melalui kegiatan silaturahmi terutama dengan teman sebaya, serta timbul rasa simpatik anak saat mengobrol satu sama lain.
4	Dewi (2020)	Desain: <i>Cross Sectional</i> Sampel: 124 siswa SD Variabel: <i>Media social</i> , karakter anak Analisis: <i>Chi-Square</i>	Pengaruh sosial media, pembentukan karakter.\	Aplikasi media sosial memiliki hubungan dalam pembentukan karakter anak, maka aplikasi yang ada di dalam <i>smarthphone</i> harus disesuaikan dengan kebutuhan anak agar dapat membantu proses belajar anak.
5	Nurchayati (2016)	Desain: <i>Qualitative Research</i> Sampel: 30 siswa Variabel: <i>Gadget</i> , anak dibawah umur, komunikasi keluarga dalam pembentukan keluarga. Analisis:	Pengaruh perkembangan teknologi dalam pembentukan karakter pada anak	Hasil penelitian bahwa pembentukan karakter pada siswa sebanyak 83% anak dipengaruhi oleh perkembangan atau kemajuan ilmu teknologi informasi seperti penggunaan <i>gadget</i> . Adapun 17% karakter anak usia sekolah di pengaruhi oleh

No	Penulis dan Tahun	Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, dan Analisis	Outcome of Analisis Factors	Hasil
		<i>Chi-Square</i>		keluarga, lingkungan, sekolah dan pergaulan.
6	Aristina Halawa dkk (2018)	Desain: <i>Korelasional</i> Sampel: 73 siswa Variabel: Media elektronik, anak usia sekolah Analisis: Stratified Random Sampling	Penggunaan <i>gadget</i> , perkembangan sosial anak sekolah	Dari 73 responden didapatkan sebanyak 63 responden (86,3%) menggunakan <i>gadget</i> pada tingkat sedang dan sebanyak 64 responden (87,7%) memiliki perkembangan sosial yang baik. Hasil uji statistik dengan <i>Spearman</i> = p : 0,000 dengan nilai kemaknaan p < 0,005 yang berarti ada hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak usia sekolah.
7	Nasser (2019)	Desain: <i>Text and Opinion</i> Sampel: - Variabel: <i>Electronic gadgets; young children; growth and development</i> Analisis: <i>Literature review</i>	Efek elektronik pada pertumbuhan dan perkembangan anak anak.	Temuan penelitian mengenai pengaruh <i>gadget</i> elektronik terhadap tumbuh kembang anak beragam. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak mungkin mendapat manfaat dari <i>gadget</i> , namun, penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> mungkin berdampak negatif efek pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Disimpulkan bahwa perkembangan <i>gadget</i> dari hari ke hari membuat anak-anak semakin kecanduan teknologi.
8	Sundus (2018)	Desain: <i>Text and Opinion</i> Sampel: - Variabel: <i>Gadget, anak</i> Analisis: <i>Literature review</i>	Dampak positif dan negatif pada <i>gadget</i> .	Dampak <i>gadget</i> pada anak ada yang positif dan negatif. Penelitian telah dilakukan bagaimana <i>gadget</i> berdampak pada keterampilan kognitif dan motorik anak-anak. Orang tua juga dapat memantau anak-anak mereka dengan membatasi waktu penggunaan <i>gadget</i> mereka. Karena <i>gadget</i> meningkat dari hari ke hari, hal itu menyebabkan kecanduan teknologi di kalangan anak-anak.

No	Penulis dan Tahun	Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, dan Analisis	Outcome of Analisis Factors	Hasil
9	Agung, dkk (2019)	Desain: <i>Text and Opinion</i> Sampel: 120 siswa Variabel: <i>Gadget, students learning, Psychosocial, Socio-Emotional, Self-Reliance, Responsibility.</i> Analisis: <i>Purposive random</i>	Mediasi yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, <i>gadget</i> berpengaruh signifikan terhadap perkembangan psikososial, sosial emosional, kemandirian, tanggung jawab.	Hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa yang tergabung dalam organisasi komite sekolah. Khususnya angket, sebelum dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas menggunakan uji product moment dari Pearson dan Cronbach Alpha dengan bantuan program SPSS versi 24.0. Kriteria validitas minimal untuk uji validitas adalah = 0,361, dan uji reliabilitas 0,6 (Soegiyono, 2010). Dari hasil tes diperoleh bahwa sebagian besar butir pernyataan atau pertanyaan dalam penelitian terbukti
10	M. Subarkah (2019)	Desain: <i>Qualitative Research</i> Sampel : - Variabel: <i>Gadget, pengaruh, perkembangan anak</i> Analisis: <i>Purposive random</i>	Peran orang tua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan <i>gadget</i> yang mereka punya. <i>Gadget</i> memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan.	Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Banyak dampak negatif yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak (Pre-Frontal Cortex), dan dapat ketergantungan terhadap <i>gadget</i> (Introvert). Sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik.

PEMBAHASAN

1. Analisis Gambaran Penggunaan Gadget pada Anak Late Childhood

Menurut beberapa studi literature anak yang terlalu sering diberikan *gadget* maka akan mempengaruhi perkembangan karakter anak baik dilihat dari sisi positif maupun negatifnya. Adapun dampak negatif dan dampak positif yang ditimbulkan saat anak terlalu sering bermain gadget adalah sebagai berikut:

Dampak Negatif menggunakan gadget

Pada masa era digital saat ini tingkat penggunaan gadget pada anak-anak usia 6-12 tahun semakin banyak. Menurut Nurchayati (2016) menyatakan bahwa hampir 83% anak-anak usia 6-12 th ini merupakan pengguna gadget aktif. Mereka menggunakan gadget untuk bermain video game, menonton youtube, bahkan sudah bermain media social yang seharusnya anak usia 6-12 tahun ini tidak terlalu aktif di media social, karena banyak dampak negatif yang ditimbulkan dalam bermain gadget seperti sulit dan malas untuk berkomunikasi dengan siapapun termasuk dengan keluarganya, kurang komunikatif saat di ajak berinteraksi, kurangnya disiplin, malas untuk belajar. Adapun artikel terkait menurut Aristina Halawa dkk (2016), Sundus M (2018), Iskandar Agung dkk (2019), Erni Ratna Dewi (2020) membahas tentang dampak negatif dari gadget, dari 4 artikel tersebut dapat ditarik kesimpulan dampak negatif dari gadget mengalami keterlambatan bicara, sulit mengendalikan perilaku, susah focus pada suatu hal, malas untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mudah cemas, lupa akan nilai-nilai moral, kurangnya sopan santun terhadap orang tua.

Artikel lain menjelaskan dalam penelitian M.Subarkah (2019) dengan judul “*Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*” perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Banyak dampak negatif yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak (*Pre-Frontal Cortex*), dan dapat ketergantungan terhadap *gadget* (*Introvert*). Sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik.

Berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan, pengaruh yang diberikan gadget pada anak *late childhood* adalah anak-anak menjadi malas untuk beraktifitas diluar rumah, perkembangan otak yang melambat, kurangnya bersosialisasi di lingkungan sekitar, sulit konsentrasi, sulit mengontrol emosi mereka. pernyataan tersebut di dapat dari 10 artikel di lakukan analisa ada 6 artikel yang terkait dengan gambaran dampak negatif penggunaan gadget pada *anak late childhood*.

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Gadget tidak hanya memiliki dampak negatif saja tapi juga ada dampak positif yang ditimbulkan oleh gadget, seperti yang dibahas di artikel yang ditulis oleh Sundus M (2018)

dengan judul “*The Impact Of The Use Of Gadgets In School Of School Age Towards Children’s Social Behavior In Semata Village*” bahwa dampak positif dari gadget anak memiliki keterampilan motorik yang lebih baik, peningkatan keterampilan kognitif, mengurangi resiko terluka pada anak. Ada pun artikel Abdullah Nasser dkk (2019) dengan judul “*The effect of electronics on the growth and development of young children : A Narrative Review*” menyatakan bahwa gadget dapat membantu anak untuk meningkatkan keterampilannya, penggunaan gadget secara konstruktif dapat menyebabkan pikiran menjadi lebih sehat dan efisien, studi ini menemukan efek campuran gadget pada hasil anak seperti efek positif untuk keterampilan kognitif dan motorik anak dan efek negatif pada karakter dan masalah belajar anak. Sehingga dari 10 artikel di lakukan analisa oleh peneliti, ada 2 artikel yang terkait dengan gambaran dampak positif penggunaan *gadget* pada *anak late childhood*.

2. Analisis Gambaran Perkembangan Karakter Anak *Late Childhood*

Nilai Moral

Berdasarkan penelitian dari frahasini dkk (2018) menunjukkan bahwa gadget yang digunakan oleh anak-anak, termasuk di kalangan anak usia sekolah, menyebabkan pergeseran nilai-nilai lokal dalam perilaku. sosial yang memunculkan nilai-nilai baru. Pergeseran nilai yang terjadi menimbulkan kerusakan positif yang memungkinkan anak mengakses informasi baru dan mempermudah komunikasi. Namun di sisi lain dapat menimbulkan perilaku sosial yang negatif melalui gadget yang digunakan seperti membuka situs yang tidak pantas untuk diketahui anak seperti situs porno dan situs lainnya yang merusak perilaku anak. Selain itu, aplikasi lain yang membuat ketagihan, salah satunya adalah game online. Oleh karena itu perlu adanya kerjasama dari lingkungan seperti orang tua, masyarakat sekitar, dan pihak sekolah.

Psikososial

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget cenderung mempengaruhi psikososial individu, seperti artikel yang di kemukakan oleh Agung dkk (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap psikososial, sosial, emosional, kemandirian dan tanggung jawab siswa. Selanjutnya keempat variabel tersebut juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dampak positif atau negatif yang ditimbulkan terhadap hasil belajar siswa ditentukan oleh definisi gadget apa yang digunakan oleh siswa. Jika gadget lebih banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan bermain game seharian oleh siswa, misalnya, waktu belajar juga akan tersita dan berujung pada pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan. Jika penggunaan gadget lebih bertanggung jawab, memunculkan inisiatif kemandirian dan kreativitas, mendorong penyesuaian diri dan sikap kolaboratif.

Sosial-emosional

Perilaku social menurut artikel Frahasini dkk (2018) segala aktivitas manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan, bentuk dan perilaku social seseorang juga dapat di

tunjukkan oleh sikap sosialnya. Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial meliputi sifat diterima dan ditolak oleh orang lain dalam lingkungan sehari-hari, bersikap sosial dan tidak sosial, ramah dan tidak ramah, simpatik dan tidak simpatik. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan lingkungan sekitar kehidupannya. Emosional berkaitan dengan perasaan atau pikiran seperti yang di kemukakan oleh Agung dkk (2019) menyatakan perkembangan social emosional anak sangat penting, karena berkaitan dengan kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, terutama dalam hubungan teman sebayanya.

Kognitif

Menurut Sundus M (2019) Keterampilan kognitif adalah kemampuan mengolah informasi, menalar, mengingat dan menghubungkan objek dengan objek lain. Keterampilan ini berhubungan langsung dengan memori, dan bahasa. Sekarang teknologi sehari membantu pengembangan keterampilan kognitif yang lebih cepat dan lebih baik pada anak-anak. Permainan yang dulunya mereka mainkan entah itu teka-teki atau mencoret-coret di buku gambar semuanya sekarang bisa dilakukan di perangkat elektronik. Seperti aplikasi interaktif, video game, berbagai tantangan dan program edukatif yang tersedia di berbagai jenis perangkat. Produk semacam itu akan selalu meningkatkan keterampilan kognitif anak. Gadget modern membantu mengembangkan keterampilan belajar mereka lebih cepat karena mereka lebih tertarik pada gadget daripada buku.

Bahasa

Menurut artikel Sundus M (2018) Dengan menggunakan alat skrining, peneliti mempelajari bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan anak-anak di ponsel pintar, tablet dan permainan elektronik dan perangkat genggam lainnya, semakin besar kemungkinan anak mengalami keterlambatan dalam berbicara ekspresif. Anak akan belajar berbicara dan berkomunikasi melalui interaksi dengan orang lain. Ini adalah cara bagaimana mereka akan belajar berkomunikasi dengan baik jika mereka tidak berkomunikasi, mereka tidak belajar.

Sedangkan menurut Zulin Nurchayati (2016) bahwa Komunikasi Keluarga dari siswa, Penggunaan gadget bagi anak usia sekolah atau siswa menurut hasil survey pada anakanak usia sekolah sebanyak 78 % dapat menyebabkan kurang komunikatifnya hubungan anak dengan keluarga atau orang tua. Sedangkan sisanya yang 22% anak-anak usia sekolah atau siswa dapat memanfaatkan gadget sesuai dengan kebutuhan dan dapat menunjang pengembangan dan peningkatan di bidang akademik karena faktor kesadaran anak sendiri, pengaruh nasehat atau dampingan oleh orang tua, arahan dan pengawasan yang ketat di sekolah oleh bapak dan ibu guru, serta budaya di lingkungan atau teman pergaulan anak.

Berdasarkan hasil dari 10 artikel penelitian yang di analisis tentang perkembangan karakter yang di jelaskan beberapa artikel di atas menyebutkan bahwa tempramen yang memberikan sebuah definisi yang menekankan unsur psikososial yang di kaitkan dengan Pendidikan konteks lingkungan. Pada akhirnya usia *late childhood* merupakan usia yang sangat membutuhkan perhatian ekstra dari orang tua dan lingkungan nya. hal ini di dapat dari 4 dari 10 artikel yang peneliti analisis menggambarkan pengaruh *gadget* untuk membentuk karakter anak *late childhood*, untuk membentuk karakter anak anak usia 6-12 tahun, tidak bisa hanya di bebaskan bermain *gadget* terus menerus tanpa batasan dan pengawasan. Orang tua harus menyempatkan waktu untuk bermain dan belajar bersama anak anaknya, agar dapat mengetahui perkembangan dan bagaimana karakter asli anak tersebut.

3. Analisis Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Karakter Anak *Late Childhood*

Artikel dari Lenny Maria Nahak dkk (2020) dengan judul “*Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual, Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di SDK ST. Theresia Atambua IP*” menyampaikan kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial tetapi tidak ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan spiritual. Adapun artikel dari Erni Ratna Dewi (2020) dengan judul “*Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak*” Hasil penelitian menemukan media sosial ditentukan oleh aplikasi, konten dan efek yang ditimbulkan dalam pembentukan karakter anak. Aplikasi media sosial memiliki hubungan dalam pembentukan karakter anak. Aplikasi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan anak seperti aplikasi yang bisa membantu proses belajar anak, meningkatkan pengetahuannya dan sosialisasinya. Konten media sosial memiliki hubungan dalam pembentukan karakter anak. Konten tersebut disesuaikan dengan kebutuhan anak yang harus menjadi perhatian orang tua untuk memberikan pengawasan apa saja yang anak lakukan dengan gadget. Efek media sosial memiliki hubungan dalam pembentukan karakter anak. Ini menunjukkan media sosial secara keseluruhan memiliki efek yang kurang baik dalam pembentukan karakter anak. Hal ini dikarenakan media sosial tidak hanya memiliki nilai positif, tetapi juga negatif tergantung pada aplikasi dan konten yang dimiliki Dalam artikel yang lain Arlinda Sari Wahyuni dkk (2019) menyampaikan hasil penelitiannya menemukan hubungan antara durasi bermain gadget terhadap mental-emosional siswa SD. Selain itu Arlinda menjelaskan ada hubungan yang signifikan antara mental emosional dengan durasi bermain gadget dengan frekuensi penggunaan gadget siswa sekolah dasar. Sementara artikel dari Aristina halawa dkk (2016) dengan judul “*Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gadget) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah*” menjelaskan ada hubungan antara penggunaan media elektronik *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah. Di sisi lain hasil publikasi penelitian yang dilakukan oleh Rita Dwi Pratiwi dkk (2022) disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan psikososial development antara

anak yang kecanduan smartphone dengan yang tidak kecanduan. Sehingga peneliti menyimpulkan berdasarkan hasil penelusuran *literature review* dari 11 artikel yang peneliti telaah di dapatkan 5 artikel yang menyatakan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan karakter pada anak *late childhood*.

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* pada anak *late childhood* memiliki dampak negatif yang ditimbulkan, yaitu anak menjadi cenderung untuk untuk berkomunikasi dengan siapapun termasuk dengan keluarganya, kurang komunikatif saat di ajak berinteraksi, kurangnya disiplin, dan malas untuk belajar. Adapun gambaran dampak positif penggunaan *gadget* pada anak *late childhood* antara lain: anak memiliki keterampilan motorik yang lebih baik, peningkatan keterampilan kognitif, dan mengurangi risiko terluka pada anak. Berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan, dapat diidentifikasi 4 dari 10 artikel menunjukkan terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan karakter anak *late childhood*. Perawat anak diharapkan dapat menggali dan memerhatikan pola asuh orang tua dalam pemberian asuhan keperawatan ketika menemukan kasus pada anak *late childhood* yang memiliki masalah perkembangan karakter.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan studi literatur ini.

REFERENSI

- Christiana hari, soetjningsih. (2018). sesi psikologis perkembangan. perkembangan anak sejak pembuahan sampai kanak kanak. In suwito (Ed.), *kencana* (pertama, c). https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_Anak_Sejak_Pembuahan_Sampai/y_q2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=perkembangan anak&pg=PP1&printsec=frontcover&bsq=perkembangan anak
- Dwi Pratiwi, R., Handoyo, L., Novy Romlah, S., & Rohaeti, T. (2022). Psychosocial Development of Children Addicted Versus Not Addicted to Smartphones. *KnE Life Sciences*, 7(2), 354–361. <https://doi.org/10.18502/cls.v7i2.1032>
- Koesoema, A. D. (2007). *pendidikan karakter* (A. Nusantara (ed.)). PT. Grasindo. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_karakter/uOuNtchMbhwC?hl=id&gbpv=1&dq=perkembangan karakter anak&pg=PR4&printsec=frontcover&bsq=perkembangan karakter anak
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310. <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52>

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Artikel Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Artikel Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- M, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Nasser, A., Sagr, A., Abdullah, N., & Sagr, A. (2020). The effect of electronics on the growth and development of young children : A Narrative Review. *Journal of Health Informatics in Developing Countries*, 14(1), 1–13.
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Artikel Kebidanan*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Heni, H., & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah. *Artikel Keperawatan Silampari*, 2(1), 330–342. <https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>
- Sulistya Oktaviana, Juhrotun Nisab, U. B. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Artikel Kebidanan*, 03(02), 44–51. <https://www.ejr.stikesmuhkudus.ac.id/index.php/ijb/article/view/738>
- Ii, A. (2015). PENDAHULUAN Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil dari semakin berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola kehidupan manusia . TI memberikan beberapa kemudahan yang dapat digunakan untuk menyelesaika. *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia*, 16.
- Triastutik, Y. (2018). Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan “Insan Cendekia Medika” Jombang*, 1–105.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Artikel Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The relationship between the duration of playing gadget and mental emotional state of elementary school students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), 148–151. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.037>
- Calorina, L., Pawito, & Prasetya, H. (2020). The Effect of Gadget Use on Child Development: A Path Analisis Evidence from Melawi, West Kalimantan. *Journal of Maternal and Child Health*, 5(1), 110–119.
- Frahasini, F., Astuti, T. M. P., & Atmaja, H. T. (2018). The impact of the use of gadgets in school of school age towards children’s social behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies*, 7(2), 161–168.

- Dewi, E. R. (2020). Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 41–49. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.586>
- Nurchayati, Z. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Bawah Umur Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter. *SOSIAL: Artikel Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(September).
- Halawa, A., & Palan, M. Y. K. I. (2016). Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gadget) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Artikel Keperawatan*, 5(2), 48–56. <https://doi.org/10.47560/kep.v5i2.164>