

ISSN 2356-265X

# JURNAL KEPERAWATAN

Volume 13. No. 2. Desember 2021

**Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Dengan Motivasi Peningkatan Jenjang Karir Perawat Rawat Inap di Lantai IV RS JIH Yogyakarta**  
*Erma Rahmawati, Widuri, Jennifa*

**Pengalaman Orangtua Dalam Memberikan Pendidikan Kesehatan Reproduksi Pada Remaja Dengan Disabilitas Netra di Yogyakarta**  
*Dewi Kusumaningtyas, Budi Wahyuni, Elsi Dwi Hapsari, Venny Diana*

**Pengaruh Edukasi Keluarga Tentang Manajemen Hipertensi Terhadap Self Management Hipertensi di Desa Ringinharjo, Bantul, Yogyakarta**  
*Rahmita Nuril Amalia, Tri Arini, Rr. Viantika Kusumasari, Christiana Endang Daruwati*

**Literature Review: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak**  
*Anwar Priadi, Tenang Aristina, Nunung Rachmawati, Yayang Harigustian*

**Evaluasi Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Kepuasan Belajar Mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Akper YKY Yogyakarta**  
*Dwi Wulan Minarsih*

**Literature Review: Dukungan Keluarga Terhadap Tingkat Depresi Pada Remaja**  
*Eddy Murtoyo, Kirnantoro*

**Hubungan Mekanisme Koping Terhadap Perilaku Pencegahan Seks Bebas Pada Remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta**  
*Dwi Juwartini, Tri Yuni Rahmanto*

Jurnal  
Keperawatan

Volume 13

Nomer 02

Desember 2021

ISSN : 2356-265X

Diterbitkan oleh Pusat PPM  
Akademi Keperawatan "YKY" Yogyakarta

# JURNAL KEPERAWATAN

Volume 13, No. 2, Desember 2021

## Daftar Isi

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Dengan Motivasi Peningkatan Jenjang Karir Perawat Rawat Inap di Lantai IV RS JIH Yogyakarta</b>               | <b>49</b> |
| <i>Erma Rahmawati, Widuri, Jennifa</i>  |           |
| <b>Pengalaman Orangtua Dalam Memberikan Pendidikan Kesehatan Reproduksi Pada Remaja Dengan Disabilitas Netra di Yogyakarta</b>                  | <b>57</b> |
| <i>Dewi Kusumaningtyas, Budi Wahyuni, Elsi Dwi Hapsari, Venny Diana</i>   |           |
| <b>Pengaruh Edukasi Keluarga Tentang Manajemen Hipertensi Terhadap <i>Self Managemen</i> Hipertensi di Desa Ringinharjo, Bantul, Yogyakarta</b> | <b>66</b> |
| <i>Rahmita Nuril Amalia, Tri Arini, Rr. Viantika Kusumasari, Christiana Endang Daruwati</i>   |           |
| <b><i>Literature Review</i> : Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak</b>  | <b>75</b> |
| <i>Anwar Priadi, Tenang Aristina, Nunung Rachmawati, Yayang Harigustian</i>   |           |
| <b>Evaluasi Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Kepuasan Belajar Mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Akper YKY Yogyakarta</b>                        | <b>83</b> |
| <i>Dwi Wulan Minarsih</i>   |           |
| <b><i>Literature Review</i>: Dukungan Keluarga Terhadap Tingkat Depresi Pada Remaja</b>   | <b>90</b> |
| <i>Eddy Murtoyo, Kirnantoro</i>   |           |
| <b>Hubungan Mekanisme Koping Terhadap Perilaku Pencegahan Seks Bebas Pada Remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta</b>                              | <b>95</b> |
| <i>Dwi Juwartini, Tri Yuni Rahmanto</i>   |           |

**SUSUNAN PENGELOLA  
JURNAL KEPERAWATAN  
AKPER “YKY” YOGYAKARTA**

**Penasihat:**

Direktur Akper YKY Yogyakarta

**Penanggung jawab:**

Kepala Pusat Penelitian & Pengabdian Masyarakat

**Pimpinan Redaksi:**

Dewi Kusumaningtyas, S.Kep, Ns., M.Kep

**Administrasi & IT:**

Rahmadika Saputra, S.Kom

**Bendahara:**

Sri Sutanti Lestari

**Editor :**

Tri Arini, S.Kep., Ns., M.Kep

(Akper “YKY” Yogyakarta)

Dewi Murdiyanti PP, M.Kep., Ns., Sp. KMB (Akper

“YKY” Yogyakarta)

Dwi Wulan M, S.Kep., Ns., M.Kep

(Akper “YKY” Yogyakarta)

Rahmita Nuril A, S.Kep., Ns., M.Kep

(Akper “YKY” Yogyakarta)

Yayang Harigustian, S.Kep., Ns., M.Kep (Akper

“YKY” Yogyakarta)

Venny Diana, S.Kep., Ns., M.Kep

(Akper “YKY” Yogyakarta)

Tenang Aristina, S.Kep., Ns., M.Kep

(Akper “YKY” Yogyakarta)

Dr. Sri Handayani, S.Pd., M.Kes

(STIKes YO Yogyakarta)

Widuri, S.Kep, Ns., M.Med., Ed

(STIKes Guna Bangsa Yogyakarta)

**Alamat Redaksi**

Jl. Patangpuluhan Sonosewu Ngestiharjo

Kasihan Bantul Yogyakarta

Telp (0274) 450691 Fax (0274) 450691

Email: akper\_yky@yahoo.com

Website :

[www.ejournal.akperkyjogja.ac.id/index.php/yky](http://www.ejournal.akperkyjogja.ac.id/index.php/yky)

**Jurnal Keperawatan** mempublikasikan artikel hasil karya ilmiah dalam bidang keperawatan yang meliputi sub bidang keperawatan dasar, keperawatan dewasa, keperawatan anak, keperawatan maternitas, keperawatan gerontik, keperawatan jiwa, keperawatan komunitas, manajemen keperawatan dan pendidikan keperawatan. Jenis artikel yang diterima redaksi adalah hasil penelitian dan ulasan tentang iptek keperawatan (tinjauan kepustakaan dan lembar metodologi).

**Naskah atau manuskrip** yang dikirim ke Jurnal Keperawatan adalah karya asli dan belum pernah dipublikasi sebelumnya. Naskah yang telah diterbitkan menjadi hak milik redaksi dan naskah tidak boleh diterbitkan lagi dalam bentuk apapun tanpa persetujuan dari redaksi. Naskah yang pernah diterbitkan sebelumnya tidak akan dipertimbangkan oleh redaksi.

**Naskah** harus ditulis dalam bahasa Indonesia, dengan judul dan abstrak dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan format seperti yang tertuang dalam panduan ini. Penulis harus mengikuti panduan di bawah ini untuk mempersiapkan naskah yang akan dikirim ke redaksi. Semua naskah yang masuk akan disunting oleh dua mitra bestari.

**Format Manuskrips:**

1. Manuskrip ditulis tidak melebihi 2500-3000 kata, jenis huruf Times New Roman dalam ukuran 11 pt dengan 1,25 spasi, ukuran kertas A4, batas tulisan pada margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, bawah 3 cm
2. Nomor halaman ditulis pada pojok kanan bawah
3. Panjang artikel minimal 8 halaman dan maksimal 15 halaman
4. Setiap halaman diberi nomor secara berurutan dimulai dari halaman judul sampai halaman terakhir.
5. Naskah diketik dan disimpan dalam format RTF (RichText Format) atau Doc

## PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL BAGI PENULIS JURNAL KEPERAWATAN

- **Judul.**
  - ✓ Berisi judul artikel dan tidak menggunakan singkatan,
  - ✓ Judul tidak boleh lebih dari 14 kata
  - ✓ Judul ditulis dengan huruf besar pada awal kalimat
  - ✓ Nama latin dan istilah yang bukan bahasa Indonesia ditulis dengan huruf miring.
- **Data Penulis.**
  - ✓ Nama lengkap penulis (tanpa singkatan dan tanpa gelar), lembaga dan alamat lembaga penulis (termasuk kode pos).
  - ✓ Untuk korespondensi penulis lengkapi dengan nomor telepon dan alamat e-mail.
- **Abstrak.**
  - ✓ Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia
  - ✓ Jumlah kata tidak melebihi 200 kata, tidak ada rujukan
  - ✓ Dengan kalimat pendahuluan yang jelas terdiri atas dua atau tiga kalimat yang menjelaskan latar belakang penelitian.
  - ✓ Selanjutnya diikuti dengan uraian mengenai masalah atau tujuan riset dan metode.
  - ✓ Hasil yang ditulis adalah hasil penelitian yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian secara langsung.
  - ✓ Tuliskan satu atau dua kalimat untuk mendiskusikan hasil dan kesimpulan.
  - ✓ Penyunting mempunyai hak untuk menyunting abstrak dengan alasan untuk kejelasan naskah.
- **Kata Kunci.**
  - ✓ Kata kunci berisi maksimal 5 kata yang penting atau mewakili isi artikel.
  - ✓ Dapat digunakan sebagai kata penelusuran (searching words)
- **Pendahuluan.**
  - ✓ Tulislah latar belakang penelitian dan jelaskan penelitian terkait yang pernah dilakukan.
  - ✓ Nyatakan satu kalimat pertanyaan (masalah penelitian) yang perlu untuk menjawab seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan penulis.
- **Metode.**
  - ✓ Pada bagian ini penulis perlu menjelaskan secara rinci agar penyunting dapat menjawab beberapa pertanyaan berikut : (i) apakah penelitian ini eksperimental atau eksplorasi, (ii) apakah metode diuraikan dengan cukup rinci sehingga penelitian dapat direplikasi, (iii) jika penelitian anda menggunakan metode penelitian sebelumnya, uraikanlah metode tersebut secara ringkas. Jika anda membuat modifikasi, uraikanlah bagian yang anda modifikasi, (iv) tuliskan jumlah sampel dan berikan penghargaan dari mana anda memperoleh sampel tersebut, (v) uraikan mengenai etika pengambilan data dan informed consent bila menggunakan data atau sumber dari manusia
- **Hasil**
  - ✓ Nyatakan hasil yang diperoleh berdasarkan metode yang digunakan
  - ✓ Jangan menuliskan rujukan pada bagian hasil
  - ✓ Semua data yang diberikan pada bagian hasil harus ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik
  - ✓ Judul tabel diletakkan di atas tabel, sedangkan judul gambar diletakkan di bagian bawah gambar
  - ✓ Tabel diberi nomor urut sesuai urutan penampilan, begitu pula gambar.
- **Pembahasan**
  - ✓ Buatlah uraian pembahasan dari hasil riset dengan cara membandingkan data yang diperoleh saat ini dengan data yang diperoleh pada penelitian sebelumnya
  - ✓ Berikan penekanan pada kesamaan, perbedaan ataupun keunikan dari hasil yang anda peroleh. Jelaskan mengapa hasil riset anda seperti itu
  - ✓ Akhiri pembahasan dengan menggunakan riset yang akan datang yang perlu dilakukan berkaitan dengan topik tersebut.
- **Simpulan dan Saran**
  - ✓ Simpulan dan saran ditarik dari hasil dan bahasan dengan mengacu pada tujuan penelitian
- **Ucapan Terima Kasih (bila perlu).**
  - ✓ Dapat dituliskan nama instansi atau perorangan yang berperan dalam pelaksanaan penelitian
- **Rujukan.**
  - ✓ Rujukan hanya memuat artikel yang telah dipublikasi dan dipilih yang paling relevan dengan masalah naskah.
  - ✓ Cara penulisan rujukan mengikuti gaya pengutipan "nama-nama" (APA Style).
  - ✓ Semua rujukan yang tertulis dalam daftar rujukan harus dirujuk di dalam naskah.
  - ✓ Penulis harus dirujuk di dalam kurung menggunakan format : (Potter & Perry, 2006) atau Potter & Perry (2006).
  - ✓ Gunakan nama penulis pertama "et al", bila terdapat lebih dari enam penulis

## **Literature Review : Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak**

**Anwar Priadi<sup>1</sup>, Tenang Aristina<sup>2</sup>, Nunung Rachmawati<sup>3</sup>, Yayang Harigustian<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Akademi Keperawatan YKY Yogyakarta

Jl. Patangpuluhan, Sonosewu, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, DI. Yogyakarta. Telp/Fax : (0274) 450691  
rachmawa84@gmail.com

### **Abstrak**

**Latar Belakang :** Kesehatan mental merupakan komponen mendasar dari definisi kesehatan. Kesehatan mental yang baik adalah kondisi ketika batin kita beradab dalam keadaan tenang dan damai. *World Health Organization* melaporkan bahwa diseluruh dunia 10-15% anak-anak mengalami gangguan kesehatan mental seperti cacat perkembangan, depresi, kecemasan dan gangguan perilaku. Sedangkan 5% dari 10-15% disebabkan karena penggunaan gadget berlebihan. **Tujuan :** Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak. **Metode :** Penelusuran data pada penelitian ini menggunakan dua data base yaitu *Google Scholar* dan PubMed dengan kata kunci gadget, kesehatan mental (*mental health*), anak (*children*). Artikel yang digunakan 10 tahun terakhir dari tahun 2011-2021. **Hasil :** Dari data base PubMed tidak ditemukan artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan dari database *Google Scholar* ditemukan 3 artikel yang sesuai kriteria inklusi. Hasil review ketiga artikel menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget berlebih terhadap kesehatan mental anak. **Kesimpulan :** Penggunaan gadget berlebih dapat berpengaruh terhadap kesehatan mental anak.

**KataKunci:** Anak, gadget, kesehatan mental

## **Literature Review: The Effect of Excessive Gadget Use on Children's Mental Health**

### **Abstract**

**Background :** Mental health is a fundamental component of the definition of health. Good mental health is a condition when our mind is in a calm state. The World Health Organization reports that worldwide 10-15% of children experience mental health disorders such as developmental disabilities, depression, anxiety and behavioral disorders. Meanwhile, 5% of 10-15% are caused by excessive use of gadgets. **Objective :** To identify and analyze the effect of excessive use of gadgets on children's mental health. **Methods :** Search data in this study using two database, namely *Google Scholar* and PubMed with the keywords gadget, mental health and children. **Articles used in the last 10 years from 2011-2021.** **Results :** From the Pubmed database, there were no articles that matched the inclusion criteria and from the *Google Scholar* database, 3 articles were found that matched the inclusion criteria. The results of the review of the three articles state that there is an effect of excessive use of gadgets on children's mental health. **Conclusion :** Excessive use of gadgets can affect children's mental health.

**Keywords :** Children, gadgets, mental health

## **PENDAHULUAN**

Kesehatan mental merupakan komponen mendasar dari definisi kesehatan. Kesehatan mental yang baik adalah kondisi ketika batin kita berada dalam keadaan tenang dan damai. Seseorang yang bermental sehat mempunyai kemampuan atau potensi diri secara maksimal dalam dirinya menghadapi tantangan hidup,

serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sebaliknya orang yang kesehatan mental terganggu akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berfikir, serta kendali emosi dan pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk (Kementerian Kesehatan, 2018).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa, kesehatan

jiwa didefinisikan sebagai kondisi dimana seorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial. Individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya. Anak yang sehat secara mental mempunyai kemampuan untuk berkembang secara psikologis, emosional, kreatif, intelektual dan spiritual (Suryanto, 2017).

Menurut data (*World Health Organization*, 2017) melaporkan bahwa diseluruh dunia 10-15% anak-anak mengalami gangguan kesehatan mental seperti cacat perkembangan, depresi, kecemasan dan gangguan perilaku 5% dari 10-15% disebabkan karena penggunaan gadget berlebihan. Data nasional mengenai gangguan kesehatan mental pada anak belum memiliki angka prevalensi yang cukup jelas.

Menurut Kementerian Kesehatan (2017) menyebutkan sekitar 7% anak mengalami gangguan kesehatan mental seperti gangguan keterlambatan perkembangan (motorik halus, kasar pendengaran, dan emosional). Dari data diatas diperkirakan 3% gangguan kesehatan mental pada anak disebabkan karena penggunaan gadget berlebih.

Survei di Indonesia menurut Riset Kominfo dan *United Nations Children's Fund* (2014) penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari pada anak muda di Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Selain itu, masih sedikit orang tua yang mengawasi anak-anak mereka ketika mengakses internet atau bermain media layar.

Gadget merupakan salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Industri gadget terus menerus membuat suatu inovasi baru dengan menintegrasikan teknologi-teknologi pendukung pada gadget. Melalui gadget manusia dapat

berinteraksi antara satu dengan lainnya, sehingga gadget menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat. Berbagai fitur-fitur canggih pada gadget memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat pesat dan mudah (Ramadhan 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan Profesor Sonia Livingstone dari *London School of Economic* didapatkan sebanyak 47% dari orang tua mengungkapkan bahwa anak mereka banyak menghabiskan waktu seharian di depan layar gadget ada yang membuka *youtube*, *game*, bahkan ada yang menggunakan sebagai sarana belajar seperti *coloring* dan lainnya. Sedangkan sebanyak 43% lainnya mengaku bahwa anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat *mobile* yang dimiliki seperti menangis, marah jika gadget mereka diambil. Rata-rata anak, dari survei itu, menghabiskan waktu rata-rata lebih dari tiga jam untuk berkutat di depan layar gadget dalam sehari.

Biasanya mereka bermain games, melihat video atau *Youtube*, dan berinteraksi di sosial media (DepkesRI, 2013). Keadaan di atas mendasari peneliti untuk melakukan *literature review* tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *literatur review*. *Literatur review* merupakan ikhtisar komprehensif tentang penelitian yang sudah dilakukan mengenai topik yang spesifik untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang sudah diketahui tentang topik tersebut dan apa yang belum diketahui, untuk mencari rasional dari penelitian yang sudah dilakukan atau untuk ide penelitian selanjutnya (Denney & Tewksbury, 2013). *Literatur review* adalah sintesis tematik disusun dari sumber-sumber yang dapat digunakan oleh pembacanya untuk mendapatkan ringkas teori dan temuan-temuan empiris yang

terbaru dengan sesuai dengantopiknya (Cisco, 2014).

### **Kriteria Inklusi & Eksklusi**

Kriteria inklusi dalam tinjauan sistematis ini adalah artikel atau hasil penelitian maksimal 10 tahun terakhir, yaitu dari tahun 2011 sampai tahun 2021, bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, artikel yang membahas mengenai pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak, artikel dengan jenis penelitian korelasional, dan artikel yang diambil *fulltext*. Sedangkan kriteria eksklusi dalam tinjauan sistematis ini adalah artikel dengan metode *literature review*, artikel dengan hanya memuat abstrak, artikel penelitian yang lebih dari 10 tahun atau dibawah tahun 2011, artikel atau hasil penelitian yang tidak membahas pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak.

### **Strategi Penelusuran Literatur**

Peneliti menentukan topik yaitu pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak, penetapan kata kunci yaitu, gadget (*gadgets*), kesehatan mental (*mental health*), dan anak (*children*). Menentukan database yang telah dilakukan minimal 2 meliputi Google Scholar, dan Pubmed, memasukan kata kunci ke database, serta memasukan logika Boolean (AND, OR, atau NOT) di antara kata kunci yang dimasukkan. Selanjutnya dilakukan penyaringan artikel dengan memperhatikan limitasi mesin meliputi tahun, full text, original text, bahasa Indonesia untuk artikel nasional, dan bahasa Inggris untuk artikel internasional, lalu melakukan pencatatan jumlah artikel yang ditemukan yang sesuai dengan kriteria yang dimasukkan, setelah itu melakukan pengunduhan serta penyaringan artikel dengan memasukan kriteria yang belum masuk ke dalam limitasi mesin.

### **Metode Analisis Data**

Artikel penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi kemudian dikumpulkan dan dibuat ringkasan meliputi nama peneliti artikel, tahun terbit artikel, tujuan penelitian, negara penelitian, desain, instrumen, metode analisa, jumlah sample, teknik sampling, ringkasan hasil atau temuan dan aspek penelitiannya, artikel penelitian tersebut dimasukkan ke dalam tabel diurutkan sesuai alfabet meliputi: nama peneliti artikel, tahun terbit artikel, tujuan penelitian, negara penelitian, desain, instrumen, metode analisa, jumlah sample, teknik sampling, ringkasan hasil atau temuan dan aspek penelitiannya dengan kriteria inklusi yang sudah ditetapkan, agar lebih jelas analisis abstrak dan *full text* artikel dibaca dan dicermati, ringkasan artikel tersebut kemudian dilakukan analisis terhadap isi yang terdapat dalam tujuan tersebut kemudian dilakukan analisis terhadap isi yang terdapat dalam tujuan penelitian dan hasil temuan penelitian, metode analisis yang digunakan menggunakan analisis isi tiga studi artikel, kemudian dilakukan koding terhadap isi artikel yang direview menggunakan kategori aspek gadget dan kesehatan mental anak.

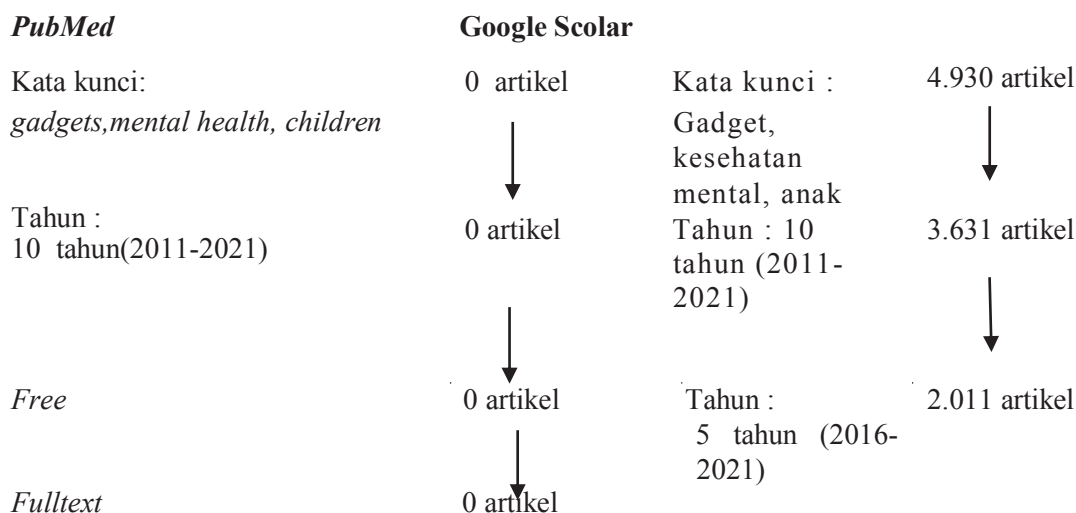
### **Metode Sintesis Data**

Data disintesa berdasarkan metode penelitian dan cara pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode naratif dengan mengelompokkan data – data hasil ekstraksi yang sejenis sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan, data yang sudah terkumpul kemudian dicari persamaan dan perbedaannya, persamaan dan perbedaan tersebut dapat memberikan pemahaman tentang pengaruh penggunaan gadget berlebih terhadap kesehatan mental anak, dari hasil yang didapatkan muncul ide baru yang berguna sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

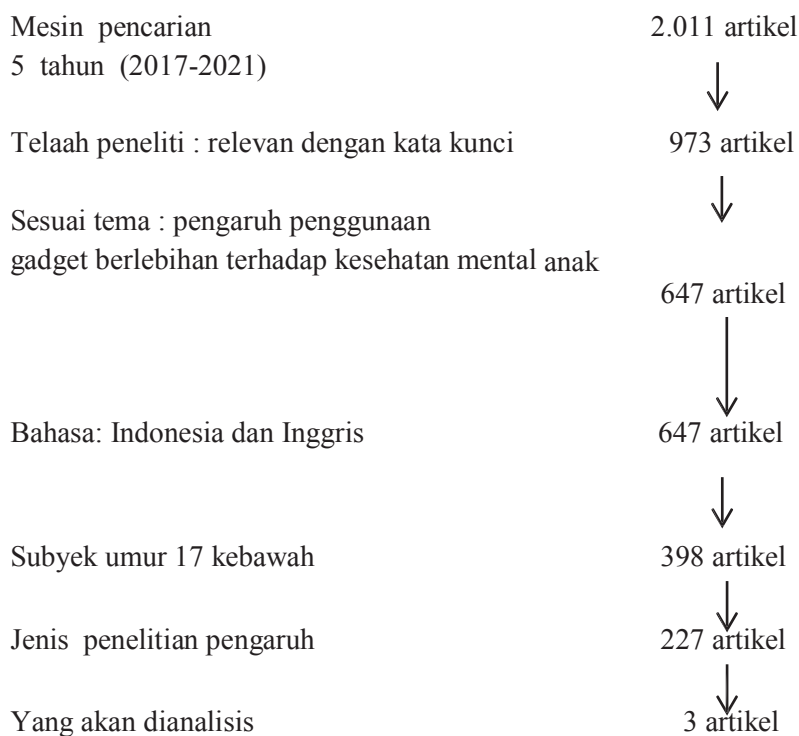
Hasil penelusuran artikel terkait dengan pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak, melalui 2 pencarian *database* *Google Scholar* dan *PubMed* dihasilkan data seperti pada gambar 1.

Setelah penulis melakukan penelusuran artikel melalui mesin pencarian *PubMed* dan *Google Scholar* sesuai dengan limitasi yang ada di mesin pencarian, selanjutnya penulis melakukan telaah artikel berdasarkan kriteria inklusi seperti pada gambar 2.



**Gambar 1. Hasil Penelusuran Berdasarkan Mesin Pencarian**

***Google Scholar***



**Gambar 2. Hasil Telaah Berdasarkan Kriteria Inklusi**

Penelusuran artikel dilakukan pada hari Minggu tanggal 7 Maret 2021. Berdasarkan hasil penelusuran di *Google Scholar* dengan kata kunci: *pengguna gadget, kesehatan mental anak*, penulis menemukan 4930 artikel. Kemudian dilakukan skrining menggunakan kriteria inklusi rentang waktu penelitian artikel maksimal 10 tahun ditemukan 3.631 artikel. Lalu dilakukan seleksi tersedia *fulltext* ditemukan 2.011 artikel. Selanjutnya dilakukan identifikasi variabel: hemodialisa, depresi ditemukan 973 artikel, Responden (anak usia dibawah 17 tahun) ditemukan 398 artikel, pengaruh ditemukan

227 artikel. terakhir penentuan yang digunakan menggunakan 3 artikel dua artikel berbahasa Indonesia 1 artikel bahasa Inggris. Kemudian peneliti melakukan penelusuran menggunakan data base *Pubmed* dengan memasukan kata kunci: *gadgets, and mental health, and children*, penulis menemukan artikel.

Dari penelusuran artikel yang sudah dilakukan peneliti menetapkan 3 artikel yang akan dilakukan pembahasan, dan disajikan dalam tabel 1.

Karakteristik responden yang perlu dianalisa meliputi usia dan jenis kelamin.

**Tabel 1. Analisis artikel terkait dengan Pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak.**

| No | Nama peneliti, Judul, Tahun   | Tujuan penelitian   | Desian Instrumen, Metode penelitian,  | Jumlah sample, teknik sampling  | Hasil/ temuan  | Aspek                       |
|----|---|---|---|---|--|-----------------------------|
| 1. | Priantari Swatika<br>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak 2018                           | Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan psikologi anak | Penelitian kuantitatif dan metode penelitian dengan survey siswa SDN Cempaka Putih 01                 | Menggunakan sampel 80 responden   | Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan psikologi anak. Hasil penelitian tersebut diambil berdasarkan data yang memiliki tingkat kepercayaan yang mendekati sempurna dan memiliki distribusi data yang normal sebesar 0,501 untuk variabel penggunaan gadget dan 0,841 untuk perkembangan psikologi, keduanya berdistribusi normal sebesar 0,05.  | Penggunaan gadget pada anak |
| 2. | Muhamatul Hasanah<br>Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak Tahun 2017                                      | Untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak                             | Penelitian survey analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i>                                   | Jumlah sampel 50 responden  | Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa ada pengaruh dampak gadget bagi Kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.   | Penggunaan gadget pada anak |
| 3. | I M Ayu, R Titik & S Yuli<br><i>Preschoolers mental health status based on their mobile gadget usage</i> Tahun 2020 | Untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget mobile dengan status kesehatan mental anak      | Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . | Sampel penelitian ini adalah 70 anak usia prasekolah yang diambil dari tiga TK di Kecamatan Bandung Wetan yang dipilih dengan teknik cluster random sampling. | Perhitungan statistic menggunakan Chi-Square menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget seluler berdasarkan durasi penggunaan dan status kesehatan mental. Penggunaan <i>gadget mobile</i> anak yang tidak mengikuti anjuran AAP dapat berdampak negative terhadap status kesehatan mental anak. Padahal, penggunaan gadget mobile yang mengikuti rekomendasi AAP dapat meningkatkan perkembangan kognitif, bahasa, dan keterampilan social anak. | Penggunaan gadget pada anak |

Menurut Fuziddin (2016) mengungkapkan anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, dan jalur formal. Badan Pusat Statistik (BPS) yang melakukan survei 3 tahun bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca, sisanya anak-anak lebih menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di youtube. Berdasarkan hasil analisis tabel dari ketiga artikel di atas diketahui 1 artikel penelitian menyebutkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Menurut Hurlock (1999), dalam Darkusno (2012) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu salah satunya jenis kelamin anak.

Pada salah satu artikel penelitian didapatkan bahwa durasi anak dalam menggunakan gadget dapat mencapai 1 jam sehari ataupun kurang dalam 1 jam sehari. Menurut Hidayat, dkk (2021) anak usia sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun belum memiliki jiwa yang stabil, dan penggunaan gadget anak tersebut melebihi batas wajar yakni sehari 3 kali dengan durasi 1 jam bahkan lebih. Hal ini sangat tidak baik bagi tumbuh kembang anak. Jika anak berlebihan dengan gadget bahkan sampai kecanduan maka akan sulit diatasi (Mustikawati, 2018).

Menurut Creswell (2019), pengguna *smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak usia dini sudah mulai menggunakannya. Mereka menghabiskan banyak waktu dalam sehari untuk menggunakan *smartphone* daripada bermain bersama teman yang berada dekat lingkungan tempat tinggalnya. Bahkan ada sebagian dari anak usia dini yang mulai ketagihan untuk mengecek *smartphone* yang ada pada

genggamannya setiap saat. Mereka asyik dengan *smartphone*-nya sendiri sampai-sampai mereka acuh bahkan marah ketika mendapat perintah dari orang tua. Yang demikian adalah bentuk kecanduan dari penggunaan *smartphone* terlalu dini. Mereka lebih mementingkan benda mati daripada dunia nyata. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau.

Anak-anak mementingkan bermain *smartphone*. Hal ini tentu mengkhawatirkan karena dapat mengganggu perkembangan anak usia dini. Ditemukan fakta di lapangan bahwa beberapa orang tua memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu jalan pintas dalam mendampingi anak. Mereka menjadikan *smartphone* sebagai penenang ketika anak menangis. Selain itu, dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu orang tua. Bahkan para orang tua memberikan *smartphone* kepada anak sebagai teman bermain. Banyak dari sebagian orang tua yang belum mengetahui dampak buruk penggunaan *smartphone* secara kontinu bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* 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 *smartphone* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak pada perkembangannya seperti anak sulit berkomunikasi karena kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, anak mudah marah, pengetahuan anak tidak berkembang, karena anak terlalu fokus dengan permainan yang ada pada *smartphone* dan sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan

personal sosial anak usia prasekolah di TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017 didapatkan hasil lebih dari setengahnya anak usia pra sekolah di TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka adalah pengguna *smartphone* dengan frekuensi sering dengan jumlah sebanyak 24 anak (72,7%) dari 33 sampel. Kurang dari setengahnya anak usia pra sekolah di TK Al-Marhamah Kabupaten Majalengka mengalami perkembangan yang meragukan dengan jumlah sebanyak 15 anak (45,5%). Adahubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial anak pra sekolah di Al-Marhamah Kabupaten Majalengka karena diperoleh nilai probabilitas  $p < 0.017 < 0.05$  (Ho ditolak karena  $p < \alpha$ ). Semakin anak sering bermain gadget maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Sehingga dalam mengurangi pengaruh yang timbul ketika anak bermain gadget ini maka dibutuhkan peran orang tua dalam membimbing anak. Orang tua juga perlu menjauhkan anak dari gadget dan permainan online, karena gadget dan permainan online ini akan mendatangkan emosi yang tidak stabil bagi anak.

Dari ketiga artikel tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil literature review dari ketiga jurnal artikel dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan mental anak. Hasil

analisa ketiga artikel berdasarkan karakteristik responden paling banyak pada usia sekolah dasar dan menengah pertama dengan penggunaan gadget lebih banyak digunakan untuk game online. Penggunaan gadget berlebih dapat mengganggu kecerdasan anak, emosi yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depkes RI & IDAI. (2013). *Depkes RI & IDAI. Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Balita*
- Hambali, A. (2013). *Psikologi Kepribadian*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamid, A. (2017). *Agama dan Kesehatan Mental Dalam Perspektif Psikologi Agama. Kesehatan Tadulako*, vol 3 No1
- Herman, e.a. (2018). *Promosi kesehatan mental anak*.
- Imron, R. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan sosial Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan*. Volume XIII, No 2.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC.
- Iswidharmanjaya. (2014). *Pengaruh gadget pada anak* Jakarta: EGC
- Kemenkes, B. R. (2013). *Riset Kesehatan Dasar Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*. Jakarta.
- O'Reilly, M. & Lester, J.N &. (2015). *The Palgrave Handbook of Child Mental Health*.
- Organization, w. h. (2012). *Kesehatan mental anak*. WHO
- Plan, W. M. (2013). *world health organization. who*.
- Ramadhan, F, Mahanal, S, dan Zubaidah, S. (2017). *Kemampuan Bertanya Siswa Kelas X SMA Swasta Kota Batupada Pelajaran Biologi*.

- Jurnal Bioedukasi Vol.8. No.1. hal:13.  
Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro.
- Sari, Denti Novia., dkk.(2016). *Komunikasi Bimbingan Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Profesional FISUNIVED. 3 (1): halaman 58-70.
- Semiun, Y. K.(2006). *Semiun, Yustinus. KesehatanMental*.
- Triastutik, Yeni.(2018). Skripsi *Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun*. Jombang : Stikes Insan Cendekia Medika
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa
- W.F. (2017). *WHO. Factsheet on Mental Disorders. Geneva: World Health Organization..*
- World health organization, (2015) (n.d.). world health organization,.
- World health organization. (2012). kesehatan mental anak.
- Ayu, I.M., Titik,R., & Yuli,S. (2020). Preschoolers' mental health status based on their mobile gadget usage. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol.1469, No.1, p. 012054). IOP Publishing.
- Creswell.(2019). *Penggunaan smartphone pada anak*.
- Hasanah, M.(2018). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2 (2), 207-214.
- Rahmatetal.(2017). *Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap kelelahan mata*.
- Setianingsih, dkk.(2018). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DASAR*
- Swatika, P.(2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak*. Jurnal Holistika, 2(1).
- Yusmi Warisyah.(2015). *Mendefenisikan anak –anak sering menggunakan gadget*. Jurnal kesehatan, hal 113.

the  $\mathbb{R}^n$ -valued function  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (1) if and only if  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2).

Let us assume that  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2). Then, for any  $t \in \mathbb{R}$ , we have

$$\mathbf{f}(t) = \mathbf{f}(0) + \int_0^t \mathbf{f}'(s) ds = \mathbf{f}(0) + \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$

Since  $\mathbf{f}$  is a solution of the system (2), we have  $\mathbf{f}(0) = \mathbf{0}$ . Therefore, we have

$$\mathbf{f}(t) = \int_0^t \mathbf{A}(s) \mathbf{f}(s) ds.$$