

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN *SUSPECT* KEJADIAN  
*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD) PADA ANAK  
USIA PRA SEKOLAH DI TK AINUN HABIBIE KELURAHAN TLOGOSARI  
KULON**

**KARYA TULIS ILMIAH**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan Memperoleh gelar Sarjana  
Kebidanan Program Pendidikan Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan**



Disusun Oleh :

**FAZKIA ALIFA MARDHATILLAH**

NIM. 32102100057

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN  
PROGRAM SARJANA DAN PENDIDIKAN PROFESI BIDAN  
FAKULTAS FARMASI UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN *SUSPECT* KEJADIAN  
*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)* PADA ANAK USIA  
PRA SEKOLAH DI TK AINUN HABIBIE KELURAHAN TLOGOSARI KULON

Disusun Oleh :

**FAZKIA ALIFA MARDHATILLAH**

NIM. 32102100057

Telah di setujui oleh pembimbing pada tanggal :

16 Mei 2025

Menyetujui,

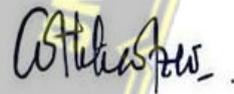
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Endang Susilowati, S.SiT., M.Kes.

NIDN. 0627018001



Atika Zahria Arsanti, S.S.T., M.Keb

NIDN 0617128902

## HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH

### HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN *SUSPECT* KEJADIAN *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD) PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK AINUN HABIBIE KELURAHAN TLOGOSARI KULON

Disusun Oleh

**FAZKIA ALIFA MARDHATILLAH**

NIM. 32102100057

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Penguji Pada tanggal :

20 Mei 2025

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua,  
Endang Surani, S.SiT., M.Kes.  
NIDN. 064017601



(.....)

Anggota,  
Endang Susilowati, S.SiT., M.Kes.  
NIDN. 0627018001



(.....)

Anggota,  
Atika Zahria Arisanti, S.ST., M.Keb.  
NIDN. 0617128902



(.....)

Mengetahui,

Dean Fakultas Farmasi  
UNISSULA Semarang,

Ka. Prodi Sarjana Kebidanan  
FF UNISSULA Semarang,



Dr. Apt. Rina Wijayanti, M.Sc  
NIDN. 0618018201

Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT., M.Keb.  
NIDN. 0626067801

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik dari Universitas Islam Sultan Agung Semarang maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya Tulis Ilmiah ini adalah mumi gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam Karya Tulis Ilmiah ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 15 Mei 2025  
Sembuat Pernyataan



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga pembuatan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan *Suspect* Kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Anak Usia Pra Sekolah di Kelurahan Tlogosari Kulon” ini dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Karya Tulis Ilmiah ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Kebidanan (S. Keb.) dari Prodi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FF UNISSULA Semarang. Penulis menyadari bahwa selesainya pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini adalah berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., SE., Akt., M. Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Ibu Dr. Apt. Rina Wijayanti, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Farmasi Unissula Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT, M. Keb., selaku Ketua Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FF Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan ijin menggunakan judul penelitian ini.
4. Kepala Sekolah TK Ainun Habibie Fun Islamic School di Kelurahan Tlogosari Kulon, yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di tempat praktik tersebut.
5. Ibu Endang Susilowati, S.SiT., M.Kes. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini selesai.

6. Ibu Atika Zahria Arisanti, S.ST., M.Keb. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini selesai.
7. Ibu Endang Surani, S.SiT., M.Kes. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini selesai.
8. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan Fakultas Farmasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang belum bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
9. Seluruh keluarga besar, khususnya kedua orang tua penulis Abah Dr. H. Mustopa, M.Ag dan Umi Dra. Hj. Khaerotun atas doa, kasih sayang, perhatian dan segala yang telah diberikan kepada penulis, dan juga kakak Fazka Khoiru Rijal, M. Pd.I beserta istrinya Kakak Nur Hidayati, M. Pd.I dan juga adik Fatih Rijalul Fikar yang senantiasa memberikan dorongan dan memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
10. Kepada diri saya sendiri, Fazkia Alifa Mardhatillah, terimakasih sudah bisa menyelesaikan laporan ini, terimakasih sudah bertahan dalam banyaknya rintangan, panas hujan banjir macet diarungi menggunakan motor fazzio putih kesayangannya demi berada sampai dititik ini.
11. Terimakasih kepada ke 13 member Seventeen (Scoups, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Wonwoo, Woozi, DK, Mingyu, The8, Seungkwon, Vernon, Dino), ke 7 member Enhypen (Heeseung, Jay, Jake, Sunghoon, Sunoo, Jungwon, Ni-ki), ke 7 member BTS (Jin, Suga, J-Hope, RM, Jimin, Taehyung, Jungkook),

serta tokoh publik K-Pop/Aktor/Aktris Korea dan China terutama Chen Zheyuan, Zhao Lusi, Zhang Rounan dan Bai Jingting, yang telah memberikan hiburan melalui layar kaca sehingga rasa semangat bertambah dan termotivasi dalam hal apapun terutama saat penulisan Laporan Tugas Akhir Ini.

12. Sahabat-sahabat yang menemani, Vinsa, Manda, Nida, Ratna, Lathifa, Angle, Shasa, Deput, Rara, Isnay, Adel, Nisa, Alya, Titi, Firyal, Ebih. Terimakasih banyak telah menemani penulis dalam suka maupun duka saat menyusun Laporan Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman seperjuangan kebidanan 2021 “Amniowifery”, yang sedang berjuang bersama dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
14. Semua pihak yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa hasil Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini.

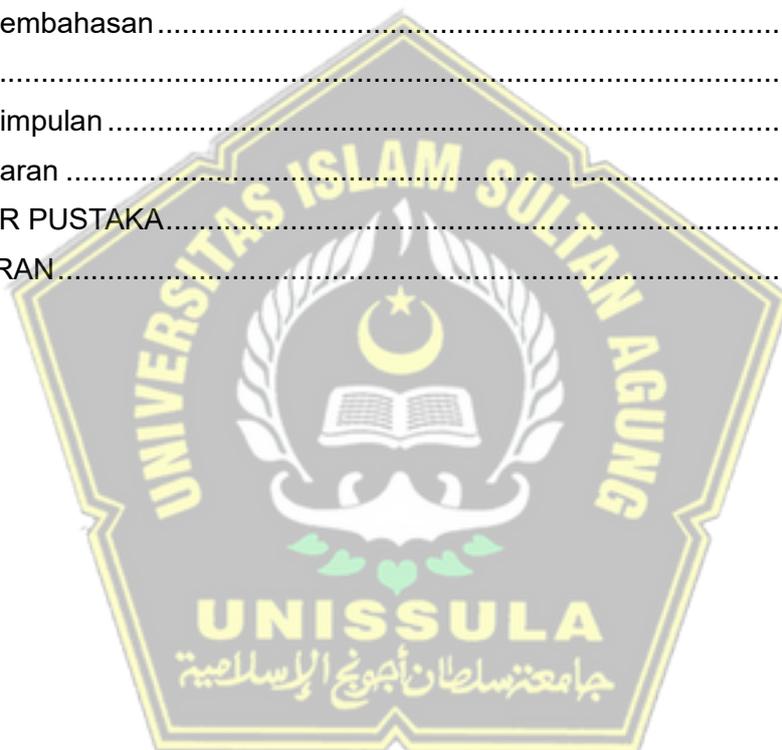
Semarang, 20 April 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	1
BAB I .....	3
A. Latar Belakang .....	3
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Keaslian Penelitian .....	10
BAB II .....	12
A. Kajian Pustaka .....	12
1. Penggunaan Gadget .....	12
2. <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> (ADHD) .....	19
3. Usia Pra Sekolah .....	25
4. Keterkaitan Penggunaan Gadget dengan <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> (ADHD) .....	30
B. Kerangka teori .....	32
C. Kerangka konsep .....	33
D. Hipotesis .....	33
BAB III .....	34
A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....	34
B. Subjek Penelitian .....	34
C. Waktu dan Tempat .....	37
D. Prosedur Penelitian .....	37

E. Variabel Penelitian .....	38
F. Definisi Operasional Penelitian .....	39
G. Metode Pengumpulan Data.....	39
H. Metode Pengolahan Data.....	41
I. Analisis Data .....	43
J. Etika Penelitian .....	44
BAB IV .....	46
A. Gambaran Umum Penelitian .....	46
B. Hasil.....	47
C. Pembahasan.....	49
BAB V .....	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian .....	10
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	39
Tabel 3. 2 Pembagian Intensitas Penggunaan Gadget.....	42
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak, Jenis Kelamin Anak, Pendidikan Terakhir Orang Tua, Usia Orang Tua Di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon .....	46
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Suspect kejadian ADHD pada Anak Prasekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon.....	47
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon .....	48
Tabel 4. 4 Hasil uji rank spearman penggunaan gadget dengan suspect kejadian attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon .....	48



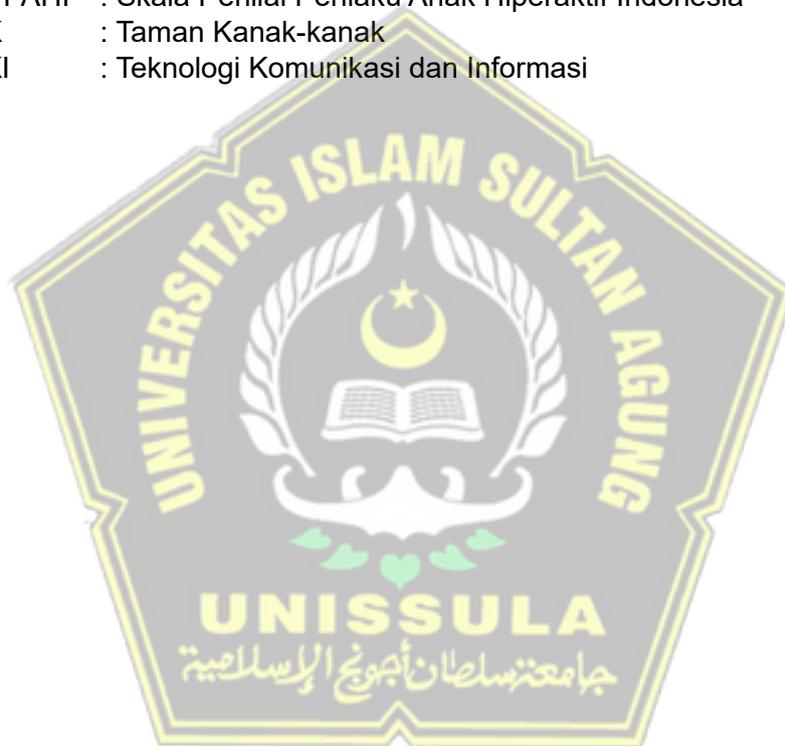
## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Teori.....	32
Bagan 2. 2 Kerangka Konsep.....	33
Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian.....	38



## DAFTAR SINGKATAN

1. ACTRS : Abbreviated Conner's Teacher Rating Scale
2. ADHD : Attention Deficit Hyperactivity Disorder
3. AI : Artificial Intelligence
4. BPS : Badan Pusat Statistik
5. DSM-V : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-V
6. GPPH : Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas
7. PAUD : Pendidikan Anak Usia Dini
8. PFC : Pre Frontal Cortex
9. SDIDTK : Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang
10. SPPAHI : Skala Penilai Perilaku Anak Hiperaktif Indonesia
11. TK : Taman Kanak-kanak
12. TKI : Teknologi Komunikasi dan Informasi



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian.....	65
Lampiran 2 Surat Permohonan Penelitian.....	67
Lampiran 3 Surat Balasan Ijin Penelitian.....	69
Lampiran 4 Surat Kesanggupan Pembimbing 1 .....	70
Lampiran 5 Surat Kesanggupan Pembimbing 2 .....	71
Lampiran 6 Informed Consent .....	72
Lampiran 7 Form Identitas Responden dan Kuesioner.....	73
Lampiran 8 Hasil Pengumpulan Data .....	77
Lampiran 9 Hasil Statistika .....	79
Lampiran 10 Surat Ethical Clearance .....	81
Lampiran 11 Lembar Konsultasi .....	82
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian .....	90
Lampiran 13 Hasil Turnitin.....	91



## ABSTRAK

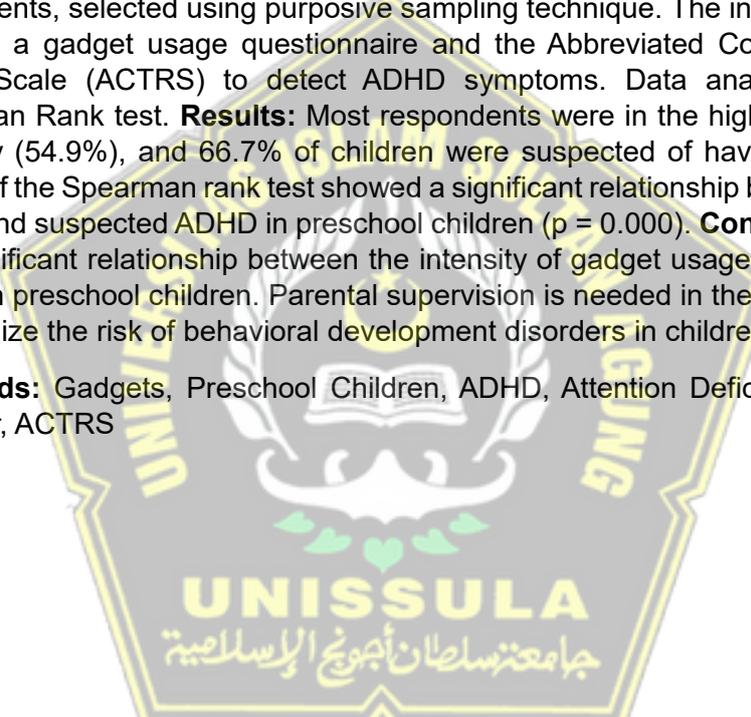
**Latar Belakang:** *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) merupakan gangguan perkembangan saraf yang ditandai dengan gejala inatensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas. Tingkat prevalensi ADHD pada anak di seluruh dunia sebesar 7,2%, dengan angka mencapai 15,5% di beberapa negara, di Indonesia angka kejadian ADHD meningkat setiap tahunnya yaitu sebanyak 2,4%. Salah satu faktor lingkungan yang berkontribusi terhadap kejadian ADHD adalah penggunaan gadget secara berlebihan, terutama pada usia prasekolah (3–6 tahun) yang merupakan masa kritis perkembangan kognitif dan sosial anak. **Tujuan:** Mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan suspect kejadian ADHD pada anak usia prasekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross sectional. Sampel penelitian berjumlah 51 responden, dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner penggunaan gadget dan skala Abbreviated Conners' Teacher Rating Scale (ACTRS) untuk mendeteksi gejala ADHD. Analisis data menggunakan uji Spearman Rank. **Hasil:** Sebagian besar responden berada dalam kategori penggunaan gadget tinggi (54,9%), dan sebanyak 66,7% anak dicurigai mengalami ADHD. Hasil uji rank spearman menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan suspect kejadian ADHD pada anak usia prasekolah ( $p = 0,000$ ). **Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan suspect kejadian ADHD pada anak usia prasekolah. Diperlukan pengawasan dari orang tua dalam penggunaan gadget guna meminimalkan risiko gangguan perkembangan perilaku pada anak.

**Kata kunci:** Gadget, Anak Prasekolah, ADHD, Attention Deficit Hyperactivity Disorder, ACTRS

## ABSTRACT

**Background:** Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) is a neurodevelopmental disorder characterized by symptoms of inattention, hyperactivity, and impulsivity. The prevalence rate of ADHD worldwide among children is 7.2%, with figures reaching 15.5% in some countries, in Indonesia the incidence of ADHD increases every year by 2.4%. One of the environmental factors that contributes to the incidence of ADHD is excessive use of gadgets, especially at preschool age (3-6 years) which is a critical period for children's cognitive and social development. **Objective:** To determine the relationship between gadget use and suspected ADHD in preschool children at Ainun Habibie Kindergarten, Tlogosari Kulon Village. **Method:** This type of research is quantitative correlational with a cross-sectional approach. The research sample consisted of 51 respondents, selected using purposive sampling technique. The instruments used included a gadget usage questionnaire and the Abbreviated Conners' Teacher Rating Scale (ACTRS) to detect ADHD symptoms. Data analysis used the Spearman Rank test. **Results:** Most respondents were in the high gadget usage category (54.9%), and 66.7% of children were suspected of having ADHD. The results of the Spearman rank test showed a significant relationship between gadget usage and suspected ADHD in preschool children ( $p = 0.000$ ). **Conclusion:** There is a significant relationship between the intensity of gadget usage and suspected ADHD in preschool children. Parental supervision is needed in the use of gadgets to minimize the risk of behavioral development disorders in children.

**Keywords:** Gadgets, Preschool Children, ADHD, Attention Deficit Hyperactivity Disorder, ACTRS



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Attention Deficit Hyperactivity Disorder* atau yang biasa disebut dengan ADHD adalah kondisi dimana terjadi gangguan perkembangan saraf yang berdampak pada kemampuan motorik (gerakan) seseorang. ADHD adalah gangguan psikologis yang paling sering dialami oleh anak-anak. Biasanya, gejala seseorang mengalami ADHD adalah impulsif, hiperaktif dan sulit fokus atau memusatkan perhatian, (KEMENKES RI, 2023). ADHD adalah gangguan tingkah laku anak yang paling umum (Soetjningsih, 2016). Keterlambatan dalam interaksi dan komunikasi, kesulitan mempertahankan kontak mata, hiperaktif, perilaku meniru, perilaku marah, dan keterlambatan motorik halus adalah gejala awal ADHD pada anak. Pembatasan akses gadget, pola makan, penerimaan keluarga, pengawasan, dan terapi adalah contoh upaya perawatan yang dapat dilakukan orang tua (Puji Utami et al., 2021).

Tingkat prevalensi ADHD di seluruh dunia di antara anak-anak adalah 7,2%, dengan angka mencapai 15,5% di beberapa negara (Al-Saedi et al., 2023). Data survei nasional dari tahun 2016 menunjukkan bahwa 9,4% anak-anak di Amerika Serikat berusia 2 hingga 17 tahun pernah memiliki diagnosis ADHD, termasuk 2,4% anak-anak berusia 2 hingga 5 tahun (Wolraich et al., 2020). Di Indonesia, prevalensi ADHD belum diketahui secara pasti, namun diperkirakan sekitar 5%, angka kejadian ADHD meningkat setiap tahunnya yaitu sebanyak 2,4% (Surya & Suteja, 2024). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hadiati di Semarang dengan

menggunakan kuesioner SPPAHI (Skala Penilai Perilaku Anak Hiperaktif Indonesia) pada tahun 2016-2017, prevalensi di Semarang sebesar 15,5% pada anak usia 4-6 tahun (Hadiati, 2018). Dalam studi penelitian yang dilakukan oleh Zablotsky et al., yang dilakukan di US (United States), dari tahun 2009-2011 hingga 2015-2017, secara umum terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal prevalensi angka kejadian tertinggi disabilitas perkembangan adalah terhadap ADHD, yaitu 8,5%-9,5% (Zablotsky et al., 2019). Berdasarkan data tersebut diketahui kasus ADHD banyak terjadi pada usia 2-5 tahun, dimana usia tersebut termasuk dalam kategori usia pra sekolah. Masa prasekolah merupakan masa dimana anak berusia antara 3 sampai 6 tahun, pada masa ini anak mulai bermain dan mempersiapkan diri untuk masuk ke taman kanak-kanak. Pada masa ini juga pertumbuhan fisik mengalami penurunan, sementara perkembangan psikososial dan kognitif mereka bertambah (Mansur, 2019).

Faktor risiko penyebab ADHD menurut Soetjningsih adalah faktor genetik, faktor masalah saat kehamilan, dan faktor lingkungan. Secara umum, gangguan ADHD disebabkan utama oleh faktor genetik dimana pada saudara kembar monozigot dan dizigot, angka kepercayaannya 0,7-0,9. Saudara tingkat pertama, yang terdiri dari orang tua, anak, dan saudara kandung, membagikan 50% gen dengan penderita ADHD, sedangkan saudara tingkat kedua hanya membagikan 25% gen. Hal ini menunjukkan bahwa faktor genetik memengaruhi ADHD (Kemenkes, 2016). Namun, dikatakan bahwa faktor lingkungan juga sangat berperan (Soetjningsih, 2016). Penggunaan perangkat adalah salah satu faktor lingkungan dari ADHD. Menurut penelitian Tong *et al.* yang dilakukan di

Shanghai, China menunjukkan bahwa salah satu penyebab anak-anak dengan gejala ADHD yaitu anak lebih sering menggunakan gadget (Tong et al., 2016). Menurut Wasilah (2020), Indonesia dianggap sebagai salah satu dari empat negara dengan jumlah pengguna elektronik terbesar di dunia (Wasilah, 2020).

Dampak ADHD bagi anak-anak, yaitu anak-anak, menjadi malas bergerak dan beraktifitas, kurang bersosialisasi, kurang berkonsentrasi, menjadi lebih emosional, menjadi sulit berkomunikasi, menjadi kecanduan, dan lobus frontalis mereka menjadi lebih tua. (Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, 2018). Dalam keluarga dengan anak-anak dengan ADHD, aktivitas sederhana sehari-hari di rumah seperti mengerjakan pekerjaan rumah atau tidur dapat menjadi sebuah tantangan. Orang tua dari anak-anak dengan ADHD mengalami peningkatan tingkat kesusahan, penurunan harga diri orang tua dan perasaan ketidakmampuan orang tua. Selain itu, kualitas hidup pengasuh juga dapat dipengaruhi oleh penyakit ini (Peñuelas-Calvo et al., 2021).

Anak-anak yang memiliki ADHD sering menghadapi tantangan seperti kesulitan dalam berbicara, masalah pada motorik, dan kesulitan dalam fokus. Anak-anak ini sering kali tampak gelisah dan tidak teratur (Mokobane et al., 2019). Anak-anak yang menderita ADHD dengan tingkat parah sering kali menemukan kesulitan ketika harus bermain atau menyelesaikan tugas yang memerlukan fokus terus-menerus. Oleh karena itu, mereka cenderung lebih memilih menggunakan perangkat elektronik daripada terlibat dalam kegiatan bermain, dikarenakan gadget

menawarkan lebih banyak rangsangan serta variasi untuk berbagai pengalaman (Vaidyanathan et al., 2021).

Menurut informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2023, proporsi anak usia dini di Indonesia yang memanfaatkan gadget mencapai 33,44%. Angka ini mencakup 25,5% untuk anak yang berumur 0-4 tahun dan 52,76% untuk anak yang berusia 5-6 tahun. Gadget yang digunakan anak beragam, baik menggunakan smartphone, Tablet, TV (Kemenppa RI, 2018). Gadget merupakan alat komunikasi yang berukuran tidak terlalu besar tetapi memiliki tujuan khusus dan praktis dalam penggunaannya (Rita & Kariyadi, 2023).

Penelitian terdahulu yang dilakukan terhadap anak usia 4-6 tahun diketahui terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kejadian ADHD (Naufal et al., 2023). Penelitian lain menyatakan bahwa gadget juga berhubungan erat dengan ADHD pada anak usia pra sekolah (Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, 2018). Penelitian tentang intensitas penggunaan gadget dengan potensi ADHD pada anak-anak menunjukkan bahwa terdapat korelasi sempurna antara pemakaian gadget dengan ADHD memicu peningkatan hormon dopamin yang mengganggu fungsi korteks prefrontal, pusat pengendalian emosi dan impuls (Ningtyas, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan awal yang dilakukan peneliti di PAUD dan TK Ainun Habibie Fun Islamic School, dengan cara wawancara terhadap 10 ibu yang memiliki anak usia 3-6 tahun, diperoleh informasi bahwa 10 ibu mempunyai kebiasaan memberikan gadget pada anaknya, dan diketahui 6 anak memiliki perilaku aktivitas yang berlebihan dan juga

sulit untuk fokus saat belajar serta anaknya mudah marah dan kesal. Kemudian 4 anak lainnya juga mudah marah apabila permintaannya tidak langsung dipenuhi dan juga mudah teralihkan saat diajak berbicara dengan orang tua atau lawan bicaranya. Jenis gadget yang digunakan dari 10 anak tersebut secara umum yaitu Handphone, TV, Tablet.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengurangi kemungkinan risiko timbulnya ADHD pada anak pra sekolah yang disebabkan oleh kecanduan gadget. Oleh dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang penggunaan gadget kepada anak pra sekolah yang ditujukan oleh anak-anak pra sekolah. Dengan demikian, orang tua dapat menasihati anak-anak mereka untuk membatasi penggunaan gadget pada anaknya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Hubungan Penggunaan Gadget dengan *Suspect* Kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Anak Usia Pra Sekolah di PAUD dan TK Ainun Habibie Fun Islamic School Kelurahan Tlogosari Kulon?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan *suspect* kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak usia pra sekolah PAUD dan TK Ainun Habibie Fun Islamic School Kelurahan Tlogosari Kulon.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi *suspect* kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak usia pra sekolah PAUD dan TK Ainun Habibie Fun Islamic School Kelurahan Tlogosari Kulon.
- b. Mengetahui penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah PAUD dan TK Ainun Habibie Fun Islamic School Kelurahan Tlogosari Kulon.
- c. Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan *suspect* kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak usia pra sekolah PAUD dan TK Ainun Habibie Fun Islamic School Kelurahan Tlogosari Kulon.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kemajuan di bidang ilmu dan teknologi yang efektif serta untuk memberikan informasi untuk mengurangi gejala ADHD pada anak, dengan salah satu fokus utama pada penggunaan gadget.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan sebagai bahan pembelajaran mengenai hubungan penggunaan gadget dengan risiko kejadian *Attention Deficit*

*Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak pra sekolah di wilayah kampus.

b. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai risiko kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak didiknya dalam penggunaan gadget, sehingga dari pihak sekolah dapat memberikan materi mengenai parenting yang bekerjasama dengan tenaga kesehatan agar dapat meminimalisir perilaku kebiasaan anak didiknya.

c. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua/pengasuh mengenai hubungan penggunaan gadget dengan risiko kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anaknya. Sehingga orang tua/pengasuh dapat memberikan sikap yang lebih tegas dan menerapkan pola asuh yang baik agar anak terkontrol dan termonitor dalam penggunaan gadget sehingga terhindar dari ADHD.

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul	Peneliti & Tahun	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Gejala <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)</i> pada Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Gonilan	Naufal (2023)	Penelitian ini menggunakan metode observasional analitik dan pendekatan cross-sectional.	Koefisien korelasi sebesar 0,427 menunjukkan hubungan yang sedang antara penggunaan gadget yang berlebihan dengan gejala ADHD pada anak berusia 4-6 tahun.	Variabel dependen (ADHD), metode penelitian ( <i>cross sectional</i> ), teknik sampling ( <i>purposive sampling</i> ), uji statistik ( <i>Spearman Rho</i> ).	Variabel Independen (Durasi penggunaan gadget), tempat penelitian (TK yang berada di Desa Gonilan) populasi (anak usia 4-6 tahun), instrumen (ADHD Rating Scale-5), analisis bivariat (uji Kolmogorov-Smirnov).
2.	Penggunaan Gadget Dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktif Pada Anak Usia Prasekolah	Anto, S., Endang, S. H., & Sasmita, S. (2023).	Desain penelitian ini korelasional dengan menggunakan pendekatan cross sectional.	variabel intensitas ( $p = 0,000$ ), durasi ( $p = 0,000$ ) dan penggunaan gadget ( $p=1,000$ ) terdapat hubungan antara intensitas dan durasi penggunaan gadget dengan risiko GPPH pada anak usia prasekolah dan tidak terdapat hubungan	Variabel dependen (resiko ADHD), Variabel independen (durasi penggunaan gadget, intensitas penggunaan gadget, dan penggunaan gadget), metode penelitian ( <i>cross sectional</i> ), Populasi (3-6 tahun)	Analisis univariat dan bivariat (Uji Chi Square)

---

antara penggunaan  
gadget dan risiko GPPH.

3.	Gadget Playing Intensity And Suspected Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) In Children	Pratiwi (2022b)	Metode yang digunakan adalah cross-sectional	Ada hubungan yang menggambarkan korelasi antara intensitas bermain gadget dan asumsi ADHD ( $p = 0,000$ ).	Variabel dependent (ADHD), metode penelitian (Cross-sectional).	Variabel independent (Intensitas bermain gadget), Populasi (anak usia 6-9 tahun), tempat penelitian (di TK dan SD Jakarta Barat), instrumen (SPPAHI), Analisis data (Uji Chi-square).
4.	Screen media use and ADHD-related behaviors: Four decades of research	Beyens, Valkenburg and Piotrowski (2018)	Systematically organize the existing literature	Hubungan antara penggunaan media layar dan perilaku ADHD adalah kecil tetapi signifikan secara statistik (antara 0,10-0,12).	Variabel dependent (ADHD)	Variabel independent (Screen media), jenis penelitian (meta-analisis), metode penelitian (Systematically organize the existing literature), populasi (anak usia pra sekolah-akhir masa remaja).

---

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penggunaan Gadget

###### a. Pengertian Penggunaan Gadget

Kata penggunaan memiliki makna proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Kata "guna" berasal dari kata "guna", yang ditambahkan dengan kata "peng" dan "akhiran-an". (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

Secara umum, "gadget" didefinisikan sebagai suatu perangkat atau alat elektronik kecil dengan fungsi khusus dan ukuran yang relatif kecil. Gadgets adalah bagian dari kemajuan teknologi yang terus-menerus. Kemajuan ini menghasilkan teknologi baru yang dapat memudahkan aktivitas keseharian manusia (Pudyastuti & M. Hidayat, 2023).

Gadget adalah suatu alat yang digunakan sebagai pembantu kehidupan, sebagai alat komunikasi. Di antaranya adalah handphone, laptop/komputer, tablet dan ipad, kamera digital, headset/headphone (Sri Rahmah Haruna et al., 2022). Seiring berjalannya waktu, perangkat semakin berkembang dalam hal fitur dan kemampuan, yang memungkinkan pekerjaan manusia dilakukan lebih cepat, efisien, dan mudah (Yannuansa, 2020).

###### b. Perkembangan Gadget

Perkembangan terkini dalam Teknologi Komunikasi dan Informasi (TKI) dalam buku yang ditulis oleh (Indah Naryanti et al.,

2024) mencakup berbagai inovasi dan tren yang terjadi dalam beberapa tahun terakhir.

Berikut adalah beberapa poin penting dalam penjelasan perkembangan terkini TKI menurut Indah Naryanti *et al.*, (2024) :

1) Revolusi 5G

Teknologi 5G telah menjadi pusat perhatian karena menawarkan kecepatan internet yang sangat tinggi, latency rendah, dan kapasitas yang besar.

2) *Internet of Things* (IoT)

IoT terus berkembang dengan cepat, menghubungkan perangkat seperti sensor, kamera, perangkat rumah pintar, kendaraan, dan banyak lagi ke internet. IoT membuka peluang baru dalam berbagai bidang termasuk rumah pintar, kota pintar, kesehatan, transportasi dan manufaktur.

3) Komputasi Awan (*Cloud Computing*)

Berkembangnya layanan komputasi awan memungkinkan penyimpanan data dan akses komputasi yang mudah dan skalable. Perusahaan dan individu dapat menggunakan cloud untuk menyimpan data, menjalankan aplikasi, dan melakukan analisis data dengan lebih efisien.

4) Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

AI telah mengalami kemajuan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, membuka pintu bagi aplikasi seperti *machine learning*, *deep learning*, *natural language processing*, dan *computer vision*. AI digunakan dalam berbagai konteks, mulai

dari layanan pelanggan dan otomatisasi proses bisnis hingga mobil otonom dan diagnosis.

#### 5) Privasi dan Keamanan Cyber

Dengan meningkatnya kekhawatiran tentang privasi data dan ancaman cyber, terobosan baru dalam enkripsi, keamanan jaringan, dan identitas digital menjadi semakin penting untuk melindungi informasi pribadi dan sensitif.

#### 6) Pertumbuhan Media Sosial

Platform media sosial terus berkembang dan berubah, memengaruhi cara untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berinteraksi secara online. Tren seperti video konten, *live streaming*, dan *influencer* marketing terus memengaruhi *landscape* media sosial.

Perkembangan ini membentuk lanskap TKI yang dinamis dan terus berubah, memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari, bisnis, dan masyarakat secara keseluruhan (Indah Naryanti et al., 2024). Tak heran jika banyak dari berbagai usia telah menggunakan gadget, karena segala kemudahan yang didapatkan dari pemanfaatan penggunaan gadget ini, bahkan anak-anak usia dini pun ada yang sudah diberikan gadget oleh orang tuanya.

#### c. Jenis-jenis Gadget

Banyak masyarakat yang menganggap gadget tidak lebih dari perangkat *handphone* atau *smartphone*, namun kenyataannya, gadget mencakup berbagai macam perangkat elektronik canggih lainnya yang memudahkan kehidupan sehari-hari. Berbagai jenis

gadget hadir dengan fungsi dan keunggulannya masing-masing. Dalam buku yang ditulis oleh Sri Rahmah Haruna (2022) menyatakan bahwa terdapat sejumlah jenis perangkat yang biasa digunakan orang, yaitu :

1) *Handphone*

*Handphone* (HP) atau telepon selular (ponsel), juga dikenal sebagai telepon genggam adalah perangkat komunikasi elektronik yang dapat dibawa ke mana pun dan memiliki fitur dasar yang sama dengan telepon saluran tetap konvensional. Mereka juga tidak perlu terhubung ke jaringan telepon melalui kabel.

2) Laptop/Komputer

Laptop merupakan komputer pribadi yang memiliki ukuran relatif kecil dan juga ringan. Laptop, juga disebut *notebook* atau laptop saja.

3) Tablet dan iPad

Gadget jenis ini adalah *handphone* yang memiliki ukuran yang lebih besar. Tablet dan iPad dapat melihat gambar yang lebih besar dan jelas karena ukurannya yang lebih besar. Ini membuatnya lebih nyaman bagi pengguna untuk menonton, bermain game, dan melakukan kegiatan lainnya.

4) Kamera digital

Kamera digital adalah perangkat yang memiliki kemampuan untuk menangkap gambar atau video dari objek.

5) *Headset/Headphone*

*Headset* atau *headphone* merupakan salah satu bentuk dari gadget juga yang sering digunakan untuk mendengarkan musik agar menjadi lebih jelas (Sri Rahmah Haruna et al., 2022)

d. Fungsi Penggunaan Gadget

Gadget memiliki fungsi yang bermanfaat relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi yang bermanfaat secara umum menurut Chusna diantaranya :

1) Komunikasi

Orang-orang di era globalisasi sekarang dapat berkomunikasi dengan lebih cepat, mudah, praktis, dan juga efektif dengan menggunakan handphone karena pengetahuan manusia semakin luas dan maju.

2) Sosial

Gadget ini memiliki banyak fitur dan aplikasi yang ideal untuk berbagi cerita, berita, dan berita. Selain itu, dengan menggunakannya, Anda dapat menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh dan menambah teman tanpa harus menggunakan waktu yang lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring perkembangan zaman, belajar tidak hanya terbatas pada membaca buku, sekarang juga dapat mengakses berbagai ilmu yang di butuhkan melalui perangkat elektronik (Chusna, 2017).

e. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan benar dan tepat. Beberapa dampak positifnya adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi adaptif dapat berkembang.
- 2) Pengetahuan bertambah.
- 3) Jaringan pertemanan semakin luas.
- 4) Mengembangkan komunikasi.
- 5) Mempermudah perkembangan komunikasi.
- 6) Kreativitas berkembang.

Dampak negatif dari gadget menurut Yannuansa (2020), antara lain:

- 1) Ketergantungan akan penggunaan gadget

Dalam kasus ini, perangkat sudah menjadi bagian integral dari setiap aktivitas anak, dan anak lebih suka bermain perangkat daripada bermain dengan teman sebayanya. Hal ini dapat menyebabkan anak kesulitan berkonsentrasi saat berbicara dengan teman atau malah membuat anak malas bersosialisasi, bergerak, dan beraktivitas.

- 2) Daya konsentrasi menurun

Berlebihan menggunakan perangkat elektronik pada anak-anak dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan ketergantungan pada pekerjaan yang seharusnya dapat dilakukan sendiri oleh anak.

- 3) Akses informasi negatif

Internet memberi kita akses tak terbatas. Internet penuh dengan informasi positif dan negatif. Anak-anak dapat

mengakses tersebut apabila tidak memiliki pengawasan yang ketat dari orang tuanya.

4) Berkurangnya sosialisasi

Sosialisasi sangat penting untuk perkembangan anak, dikarenakan anak-anak yang lebih suka bermain gadget daripada bersosialisasi berdampak pada perkembangan fisik dan psikologis mereka, termasuk krisis percaya diri.

5) Radiasi

Perangkat memiliki kemampuan untuk memancarkan radiasi elektromagnetik dalam bentuk yang tidak dapat dilihat atau dirasakan langsung. Akibatnya, orangtua harus mengawasi dan selektif terhadap alat permainan di perangkat tersebut.

6) Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

kecanduan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perkembangan otak anak Fungsi *PFC*, juga dikenal sebagai *Pre Frontal Cortex*, mencakup kontrol emosi, diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya. Anak-anak yang kecanduan perangkat elektronik, seperti bermain *game online*, akan mengalami gangguan fungsi *PFC* karena produksi hormon dopamine yang berlebihan.

7) Introvert

Introvert adalah jenis hubungan yang kurang intim antara orang tua dan anak. Gadget dapat menyebabkannya. Jika anak-anak terpisah dari perangkat tersebut atau dilarang

menggunakannya, mereka akan merasa gelisah, sedih, dan gelisah. Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain dengan perangkat ini. (Yannuansa, 2020).

## **2. Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)**

### **a. Pengertian Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)**

*Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) menurut Soetjiningsih merupakan suatu gangguan yang ditandai oleh ketidakmampuan untuk mempertahankan perhatian, mengatur jumlah aktivitas, dan mengendalikan tingkah laku yang tidak sesuai. ADHD adalah gangguan tingkah laku yang paling sering terjadi pada anak-anak, dan orang tua biasanya baru menyadari masalah tersebut setelah anak mereka mengalaminya. Gangguan ini melibatkan kortek frontalis, yaitu menunjukkan pada pemeriksaan PET (*Positron Emission Tomographic*) bahwa area kortek prefrontal mesial kanan, kortek prefrontal mesial bawah, dan nukleus kaudatus kiri (ganglia basalis) menjadi kurang aktif saat melakukan tugas yang memerlukan respons motorik (Soetjiningsih, 2016).

Gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) adalah istilah lain untuk *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). ADHD merupakan gangguan perilaku tidak normal yang bisa terjadi pada anak yang ditandai dengan aktivitas yang berlebih atau juga biasa disebut dengan hiperaktif, selain aktivitas yang berlebih anak dengan ADHD akan lebih cenderung memiliki

konsentrasi yang rendah (I Made Sudarma Adiputra, Pance Putu Januraga, Cokorda Bagus Jaya Lesmana, 2022).

b. Etiologi *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

Faktor penyebab ADHD masih belum diketahui. Secara umum, genetik adalah penyebab utama ADHD, tetapi lingkungan juga berpengaruh (Soetjiningsih, 2016).

Berikut adalah beberapa penyebab dari ADHD yang dikarenakan dari faktor:

1) Faktor genetika

Studi menunjukkan bahwa genetika adalah penyebab utama perilaku ADHD. Sepertiga dari anggota keluarga yang mengalami gangguan mengalami ADHD, dan jika salah satu orang tuanya mengalami ADHD, anaknya dapat beresiko 60% mengalami ADHD. Pada anak kembar, jika salah satu anaknya mengalami ADHD, saudaranya juga beresiko 70%–80%.

Dalam penelitian gen khusus, beberapa penemuan menunjukkan bahwa molekul genetika gen tertentu dapat menyebabkan ADHD. Dengan demikian, temuan dari aspek keluarga, anak kembar, dan gen tertentu menyatakan bahwa ADHD terkait dengan keturunan (Switri, 2022).

2) Faktor paparan neurotoksin selama kehamilan

Para ahli berpendapat bahwa ada hubungan antara ADHD dan beberapa bahan kimia neurotoksin, seperti timbal dan beberapa pestisida. Tingkat pendidikan seorang anak dapat dipengaruhi oleh paparan timbal. Mereka hiperaktif, impulsif,

dan tidak perhatian. Namun, paparan pestisida organofosfat juga dikaitkan dengan kelainan mental ini. Studi menunjukkan bahwa bahan kimia organofosfat, yang banyak digunakan pada produk pertanian dan rumput, dapat berdampak negatif pada pertumbuhan saraf anak (Irawati & Choirus Solihin, 2024).

### 3) Faktor lingkungan

Lingkungan sosial yang buruk seperti disfungsi perkawinan dan keluarga, sosial ekonomi rendah, dan pola asuh orang tua dikatakan terdapat hubungan dengan kejadian ADHD, paparan zat kimia tertentu juga dapat menyebabkan ADHD, serta penggunaan gadget yang terlalu lama. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kehilangan manajemen waktu dan peningkatan efektivitas pencarian visual dan impulsif. Penggunaan gadget yang berlebihan dalam jangka waktu yang lama juga dapat meningkatkan koordinasi motorik dan kemampuan mengenali objek. Gejala ADHD seperti gelisah, hiperaktif, dan sering berjalan mirip dengan ADHD (Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, 2018).

#### c. Manifestasi Klinis *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

Gangguan ADHD ini sering ditemukan di anak-anak dan juga orang dewasa. Tanda dan gejala ADHD adalah:

- 1) Kesulitan memfokuskan perhatian.
- 2) Mudah teralihkan.
- 3) Hiperaktivitas.
- 4) Implusivitas.

- 5) Kesulitan membagi perhatian.
- 6) Kurangnya organisasi.
- 7) Emosi yang tidak stabil.
- 8) Kesulitan berkonsentrasi.
- 9) Kesulitan memahami instruksi.
- 10) Gangguan tidur (Rasa, 2023).

d. Klasifikasi *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

Menurut I Made Sudarma Adiputra, Pance Putu Januraga, Cokorda Bagus Jaya Lesmana (2022), ADHD dapat diklasifikasikan berdasarkan gejala perdomina, yaitu :

1) Tipe Sulit Memusatkan Perhatian (Inatensi)

Tipe ini adalah tipe ADHD yang ditandai dengan anak sulit dalam berkonsentrasi, acuh terhadap perintah orang tua, sering berbuat salah dan tidak teliti dalam mengerjakan sesuatu yang membutuhkan konsentrasi.

2) Tipe Hiperaktif-Implusif

Tipe hiperaktif-implusif adalah tipe ADHD yang ditandai dengan tidak bisa diam, selalu melakukan gerakan-gerakan, seolah-olah anak melakukan sesuatu. Sulit disuruh duduk diam dalam jangka waktu yang cukup lama, tipe ini juga ditandai dengan rendahnya kesabaran anak.

3) Kombinasi

Tipe kombinasi adalah tipe ADHD yang ditandai dengan anak mengalami gejala kombinasi dari perilaku hiperaktif-impusif dan sulit memusatkan perhatian.

e. Patogenesis *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

ADHD memiliki banyak penyebab dan sangat kompleks. Faktor yang diduga kuat sebagai penyebab ADHD adalah faktor genetik dan faktor lingkungan; faktor lingkungan seperti minum alkohol dan merokok saat hamil berhubungan dengan dopamin, sedangkan lingkungan yang tidak cocok serta stres psikologis, seperti penggunaan media masa, berhubungan dengan dopamin dan serotonin. Salah satu neurotransmitter adalah hormon dopamin, yang bertanggung jawab atas aktivitas otak seperti penghargaan, belajar, emosi, kontrol motorik, dan fungsi eksekutif. Dopamin dilepaskan ke celah sinaptik di satu ujung sel saraf dan ditangkap oleh reseptor dopamin di dinding ujung sel saraf yang berbeda. Perasaan kesejahteraan fisik dan mental dihasilkan dari pelepasan dopamin yang cukup dalam kondisi normal. Jika pelepasan dopamin menurun pada suatu hari, sirkuit pada otak yang didukung oleh neurotransmitter lain akan bereaksi dan meningkat, menghasilkan kembali respons yang menyenangkan (Mawarda Hatmanti et al., 2023). Gadget adalah salah satu media saat ini yang sangat berkembang. Kecanduan gadget dapat menyebabkan peningkatan dari produksi hormon dopamin, yang menghambat kematangan korteks prefrontal. Korteks prefrontal bertanggung jawab untuk mengendalikan emosi dan impuls. Ketika ini tidak berfungsi atau tidak seimbang, kontrol emosi dan impuls juga akan tidak seimbang. Ini mungkin menjadi salah satu alasan ADHD.

Media masa seperti televisi, tablet, komputer, dan video game memiliki efek tidak langsung terhadap munculnya gejala ADHD. Terdapat tiga proposisi yang dapat digunakan dalam literatur untuk menjelaskan hubungan antara kedua hal ini yaitu efek transaksional, efek kondisional, dan efek tidak langsung (Beyens et al., 2018).

Tiga jenis respons dapat diamati sebagai akibat dari penggunaan media masa, menurut proposisi pertama :

- 1) Reaksi Kognitif, yang mencakup perhatian dan kemampuan untuk memproses konten media.
- 2) Reaksi Emosi, yang mencakup ketakutan dan kepuasan dari menonton dan bermain dengan data.
- 3) Eksitatif berarti dorongan emosional yang muncul sebelum atau sesudah menonton sesuatu.

Selain itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah konten yang cepat dan kekerasan dapat memengaruhi respons anak yang dapat menyebabkan gejala ADHD (Beyens et al., 2018).

f. Deteksi Dini *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

Pedoman deteksi dini ADHD ini disusun berdasarkan bukti ilmiah dan konsensus yang telah disepakati oleh para ahli, dan mengacu pada kriteria diagnosis menurut DSM-V (American Psychiatric Association, 2013).

Untuk mengidentifikasi ADHD, Informasi tentang riwayat perkembangan dan perilaku anak, serta gejala yang diamati selama kehidupan sehari-hari anak di rumah, di sekolah, dan di tempat lain, diperlukan untuk menentukan ADHD. Ini karena anak-anak

berperilaku serupa di klinik, yang menunjukkan bahwa mereka menghadapi masalah dan dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari mereka.

Orangtua dan guru dapat mengisi kuesioner yang berupa skala penelitian perilaku untuk penapisan ADHD yang disesuaikan dengan kriteria diagnosis. Skala ini menunjukkan kondisi anak dalam kehidupan sehari-hari. Apabila laporan dari orangtua atau guru menunjukkan gejala ADHD yang menyebabkan kegagalan fungsi, atau apabila nilai total skor dari skala penelitian perilaku tersebut melampaui batas cut-off score, maka anak tersebut mungkin beresiko tinggi mengalami ADHD dan harus dievaluasi dan diperiksa lebih lanjut.

Ada dua kuesioner skala penelitian yang dapat digunakan untuk keperluan skrining ADHD, antara lain :

- 1) Skala Penilaian Perilaku Anak Hiperaktif Indonesia (SPPAHI).
- 2) *Abbreviated Conner's Teacher Rating Scale (ACTRS)*.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk deteksi dini adalah *Abbreviated Conner's Teacher Rating Scale (ACTRS)*. Kuesioner ACTRS termasuk dalam buku Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak, yang digunakan di tingkat pelayanan kesehatan primer (Puskesmas) di Indonesia (Kementrian Kesehatan RI, 2022).

### **3. Usia Pra Sekolah**

- a. Definisi Usia Pra Sekolah

Usia prasekolah adalah tiga sampai enam tahun, ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Usia ini disebut "usia emas". Dalam usia prasekolah, seorang anak sangat tertarik pada hal-hal yang berubah-ubah, mulai dari kegembiraan hingga renekan, dan dari amukan hingga pelukan (Khadijah, 2016).

Saat seorang anak sangat tertarik pada sesuatu dan sangat dinamis, dari kegembiraan ke renekan, dari amukan ke pelukan, masa prasekolah disebut *Wonder Years*. Anak-anak prasekolah adalah petualang, seniman, peneliti, dan ilmuwan. Hobbi mereka adalah menjadi teman, berinteraksi dengan dunia, dan mengontrol tubuh, emosi, dan pikiran mereka (Markham, 2019)

b. Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

Tahap prasekolah adalah tahap perkembangan anak yang berlangsung dari usia tiga hingga enam tahun. Pada tahap ini, perkembangan anak mengalami peningkatan. Selama periode ini, anak lebih sering menunjukkan rasa ingin tahu dan lebih mampu berkomunikasi (Mansur, 2019).

Menurut Soetjiningsih (2016), mengemukakan bahwa terdapat beberapa tahap perkembangan pada usia anak pra sekolah, yaitu :

1) Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah proses memperoleh kontrol atas pergerakan tubuh melalui koordinasi aktivitas otot, saraf pusat, dan saraf tepi. Perkembangan otot besar termasuk perkembangan gerakan kepala, badan, anggota badan,

keseimbangan, dan pergerakan. Sementara perkembangan motorik halus mencakup perkembangan otot kecil dan halus.

## 2) Perkembangan Personal-Sosial

Seorang anak pada awal kehidupannya sering bergantung pada orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Berbagai kemampuan, termasuk kebiasaan (habit), kepribadian, watak, dan emosi, merupakan bagian dari perkembangan personal. Semuanya telah berkembang. Perkembangan sosial juga mengacu pada kemampuan anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak pertama-tama hanya mengenal ibunya, yang merupakan orang yang paling dekat dengannya, kemudian teman serumah. Dengan bertambahnya usia anak, pergaulan yang lebih luas diperlukan.

## 3) Perkembangan Bahasa

Seluruh sistem perkembangan anak berkontribusi pada kemampuan bahasa anak. Kemampuan berbahasa mencakup kemampuan motorik, kognitif, emosi, dan perilaku. Berbagai faktor dapat menyebabkan gangguan perkembangan bahasa pada anak; ini termasuk gangguan genetik, gangguan pendengaran, intelegensia rendah, maturasi yang terlambat, dan kurangnya interaksi anak dengan lingkungannya. Selain itu, kelainan fisik seperti bibir sumbing dan serebral palsi juga dapat menyebabkan gangguan bicara. Salah satu gangguan perkembangan bahasa adalah gagap, yang dapat disebabkan

oleh tekanan dari orang tua untuk memberi tahu anak mereka apa yang mereka katakan.

c. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

Perkembangan anak dipengaruhi oleh banyak faktor, selain faktor bawaan, menurut penelitian medik dan psikologi perkembangan, seperti :

1) Faktor Bawaan

Faktor yang berasal dari keturunan disebut faktor bawaan atau faktor genetik. Faktor ini berasal dari masa pembuahan sel telur oleh sel jantan (Dr. Rita Eka Izzaty, 2017).

Faktor lingkungan sangat penting untuk menentukan apakah potensi bawaan dapat tercapai atau tidak (Ni Wayan Armini et al., 2017)

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang cukup baik dapat memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan lingkungan yang tidak cukup baik tidak akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan (Ni Wayan Armini et al., 2017).

d. Masalah perilaku anak usia pra sekolah

Masalah perilaku yang sering terjadi pada anak usia pra sekolah yaitu :

1) Gangguan Bicara dan Bahasa

Hasil penelitian dalam buku Soetjiningsih pada tahun 2016 menunjukkan bahwa tingkat kejadian adalah 1% hingga 32%

pada populasi normal. Anak-anak dengan gangguan bicara biasanya akan membaik sendiri (Soetjiningsih, 2016).

## 2) Kesulitan Makan

Sulit Makan adalah aktivitas penting yang dilakukan setiap hari oleh manusia. 25-40% anak-anak mengalami masalah makan. Kolik, muntah, dan menolak makan adalah masalah makan yang paling umum. Ini terjadi pada 25% anak yang sehat dan mencapai 80% anak dengan keterlambatan perkembangan (Soetjiningsih, 2016).

## 3) Gangguan Tidur

Dalam penelitian Chervin dalam buku yang ditulis oleh Soetjiningsih pada tahun 2016, ditemukan bahwa 10-20 persen anak usia prasekolah mengalami gangguan tidur, yaitu kesulitan untuk memulai atau mempertahankan tidur, dan sekitar 35-45 persen anak usia 2-18 tahun mengalami gangguan tidur (Soetjiningsih, 2016).

## 4) Autisme

Hasil penelitian yang dilakukan Suarniti dan Astiti pada tahun 2021 yang dilakukan di kota Denpasar, bahwa angka kejadian autisme mencapai 5,8% setiap tahunnya dan jumlah anak yang menderita di Denpasar meningkat 0,15% setiap tahunnya (Suarniti & Astiti, 2021).

## 5) ADHD

Hasil penelitian yang dilakukan salari et al., menemukan dalam penelitiannya prevalensi ADHD sejumlah 7,6% dari anak

usia 3-12 tahun menderita ADHD. Prevalensi ADHD pada anak tersebut menurut kriteria DSM-V juga lebih tinggi daripada kriteria diagnostik sebelumnya (Salari et al., 2023)

#### 6) Sindrom Down

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sabatini *et al.*, angka kejadian kasus sindrom Down pada anak tercatat pola kenaikan penderita setiap tahunnya sebesar 0,13%-0,21%. Angka kasus sindrom Down meningkat setiap tahun; ini merupakan masalah kesehatan yang signifikan di seluruh dunia dan di Indonesia (Sabatini et al., 2022).

#### 4. Keterkaitan Penggunaan Gadget dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

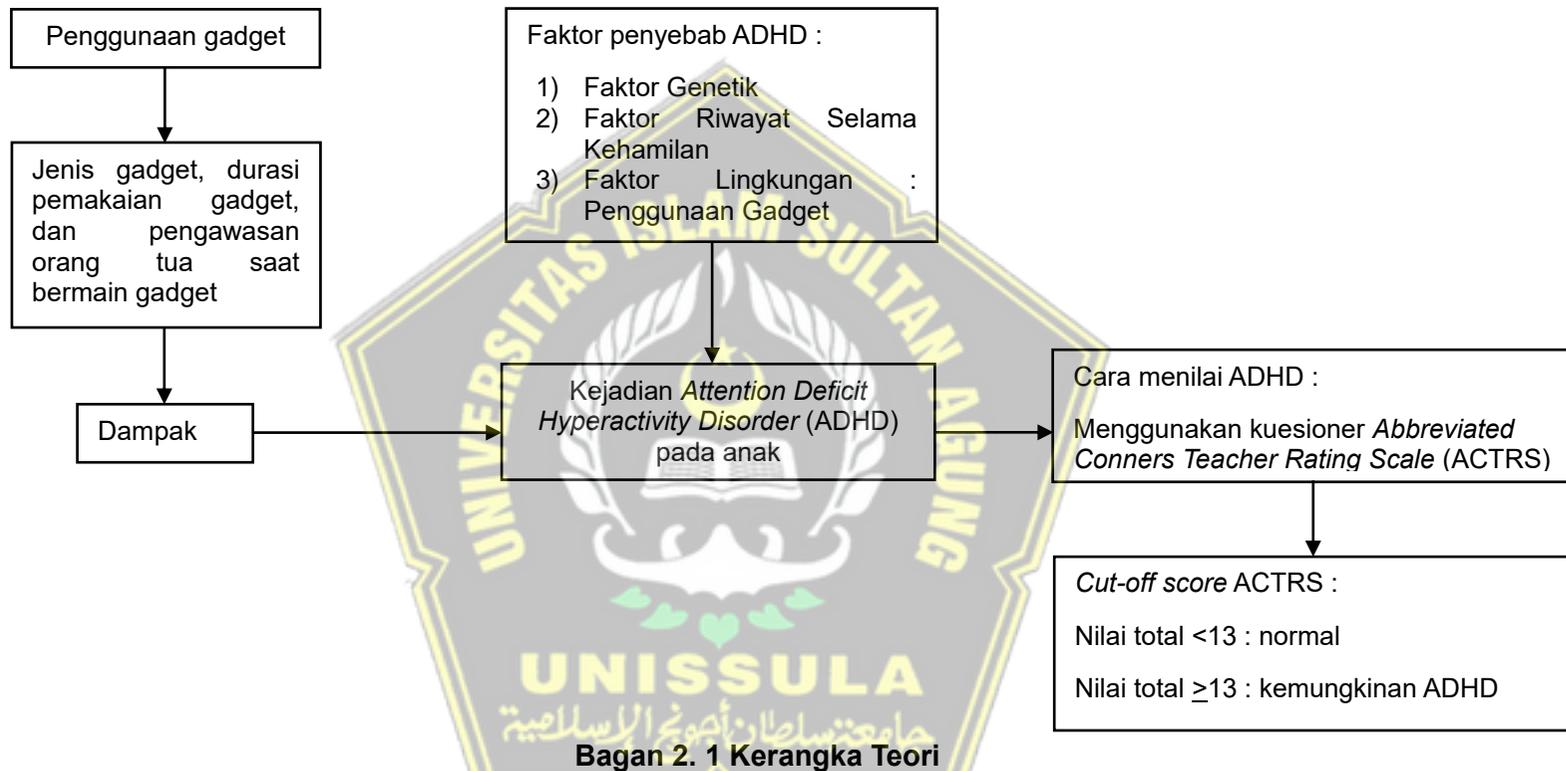
Kejadian ADHD pada anak usia pra sekolah sering disebabkan oleh penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan penelitian Naufal yang menemukan hubungan antara penggunaan gadget dan gejala ADHD. Uji silang antara penggunaan gadget dan gejala ADHD didukung oleh fakta bahwa anak-anak dengan gejala ADHD menggunakan gadget lebih dari satu jam (Naufal et al., 2023).

Sebagian besar anak yang bermain gadget cenderung tidak menjawab ketika diajak berbicara. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariviana. Penggunaan gadget menyebabkan anak tidak dapat belajar dan berkomunikasi dengan cara alami, dan mereka tidak dapat bersosialisasi. Akibatnya, mereka tidak dapat merespon dengan baik secara emosi maupun verbal terhadap hal-hal di sekitar mereka (Ariviana, 2021).

Anak-anak prasekolah sering menggunakan perangkat elektronik atau internet untuk menonton video. Ketidakstabilan mental dan kurangnya perhatian anak dapat disebabkan oleh rangsangan yang diberikan oleh gadget melalui indra pendengaran dan penglihatan. Karena anak belum mampu mengontrol penggunaan gadget secara mandiri, intensitas penggunaan gadget oleh anak harus diawasi oleh orang tua. Semakin sering anak menggunakan perangkat elektronik, semakin besar kemungkinan mereka mengalami ADHD (Vuriyanti & Rahmawati, 2023).

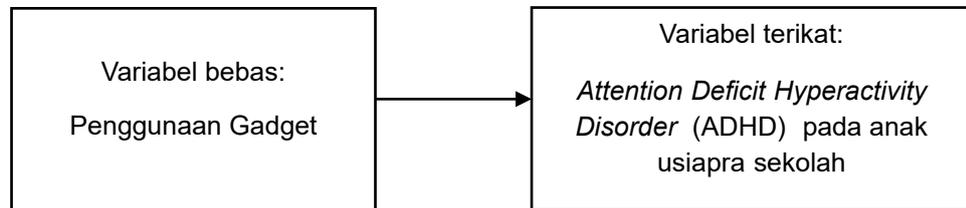


## B. Kerangka teori



**Sumber :** Modifikasi (Beyens et al., 2018; I Made Sudarma Adiputra, Pance Putu Januraga, Cokorda Bagus Jaya Lesmana, 2022; Kementerian Kesehatan RI, 2022; Naufal et al., 2023; Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, 2018; Soetjningsih, 2016; Suryani & Iswardani, 2018)

### C. Kerangka konsep

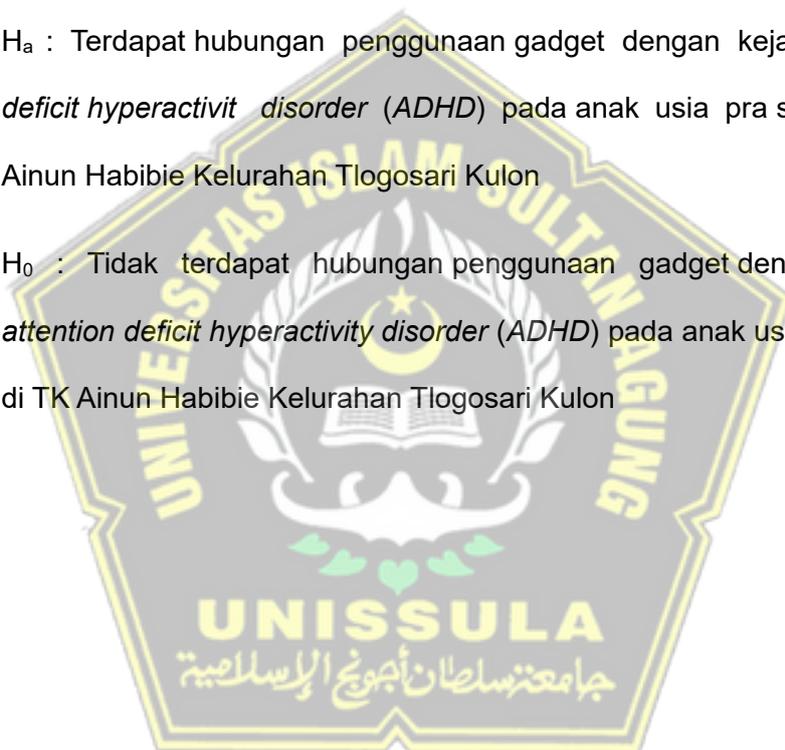


**Bagan 2. 2 Kerangka Konsep**

### D. Hipotesis

$H_a$  : Terdapat hubungan penggunaan gadget dengan kejadian *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)* pada anak usia pra sekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon

$H_0$  : Tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan kejadian *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)* pada anak usia pra sekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional, yang berarti bahwa hasilnya dapat diperoleh dengan menggunakan teknik statistik atau metode kuantifikasi (pengukuran) lainnya (Satriadi, 2023), menurut Sugiyono (2015), penelitian korelasional menemukan korelasi antara dua variabel atau lebih. Adapun rancangan pada penelitian ini yang digunakan adalah *cross sectional*. Penelitian *cross sectional* bertujuan untuk mempelajari bagaimana faktor resiko dan efek berkorelasi satu sama lain dengan menggunakan metode, pengamatan, atau pengumpulan data sekaligus. Artinya, tiap subjek penelitian hanya dilihat sekali, dan status variabel atau karakter subjek diukur selama pemeriksaan (Abduh et al., 2023).

#### B. Subjek Penelitian

##### 1. Populasi جامعنا سلطان أبجوع الإسلامية

Populasi adalah keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang diteliti (Arif Rachman, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, 2024). Populasi dalam penelitian ini di klasifikasikan dalam dua tingkatan, yaitu :

##### a. Populasi Target

Populasi target adalah semua objek yang terdapat di lokasi penelitian. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh wali

siswa dengan anak yang bersekolah di Yayasan Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon yang berjumlah 136 wali siswa.

b. Populasi terjangkau

Populasi terjangkau merupakan populasi yang dapat dijangkau atau diteliti oleh peneliti. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah orang tua atau wali dari siswa TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon yang berusia 3-6 tahun yaitu sebanyak 104 wali siswa.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel orang tua atau wali dari siswa TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon. Adapun teknik pengambilan sampel dengan menggunakan rumus Slovin yaitu :  
Diketahui N : populasi terjangkau sebanyak 104 wali siswa dengan margin kesalahan 10% (0,1).

$$\text{Rumus : } n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sample yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan atau tingkat signifikansi (p)

Perhitungan :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{104}{1+104(0,1)^2}$$

$$n = \frac{104}{1+104(0,01)}$$

$$n = \frac{104}{1 + (1,04)}$$

$$n = \frac{104}{2,04}$$

$$n = 50,98 = 51 \text{ responden}$$

Berdasarkan rumus di atas jumlah sample yang didapat sebanyak 51 responden. Adapun kriteria responden yang digunakan oleh peneliti adalah :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Orang tua atau wali siswa yang dalam keadaan sehat.
- 2) Orang tua atau wali siswa yang bersedia mengikuti prosedur penelitian.
- 3) Orang tua atau wali siswa yang dapat membaca dan menggunakan HP.
- 4) Orang tua atau wali siswa yang memiliki anak dengan kriteria pernah bermain gadget.
- 5) Orang tua atau wali siswa yang memiliki anak berusia 3-6 tahun di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon.

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Orang tua atau wali siswa yang tidak hadir saat dilaksanakannya penelitian.
- 2) Orang tua atau wali siswa yang tidak mengikuti prosedur penelitian sampai dengan selesai.

### 3. Teknik sampling

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yang berarti mengambil sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2015). Sampel yang digunakan sesuai dengan kriteria inklusi yaitu didapatkan 51 responden yang digunakan sebagai responden penelitian.

### C. Waktu dan Tempat

#### 1. Waktu

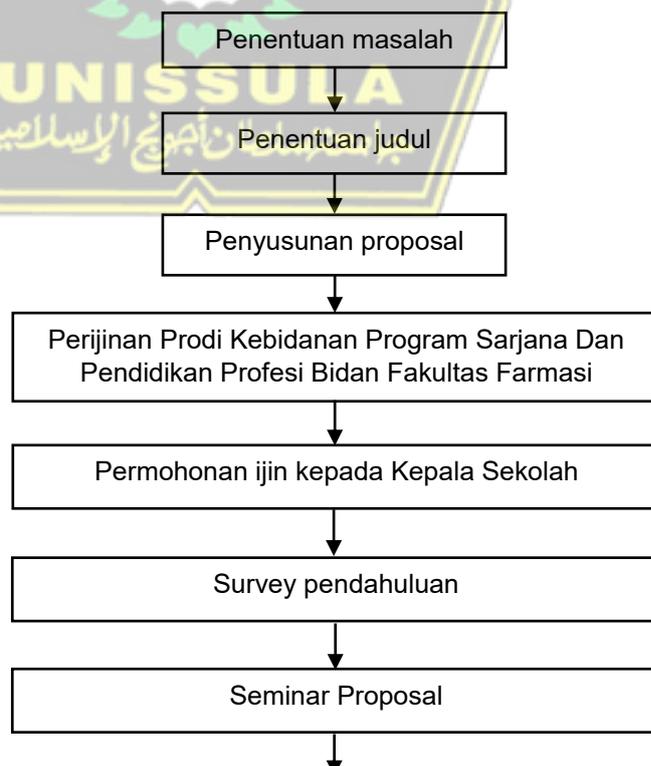
Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan September 2024-Mei 2025.

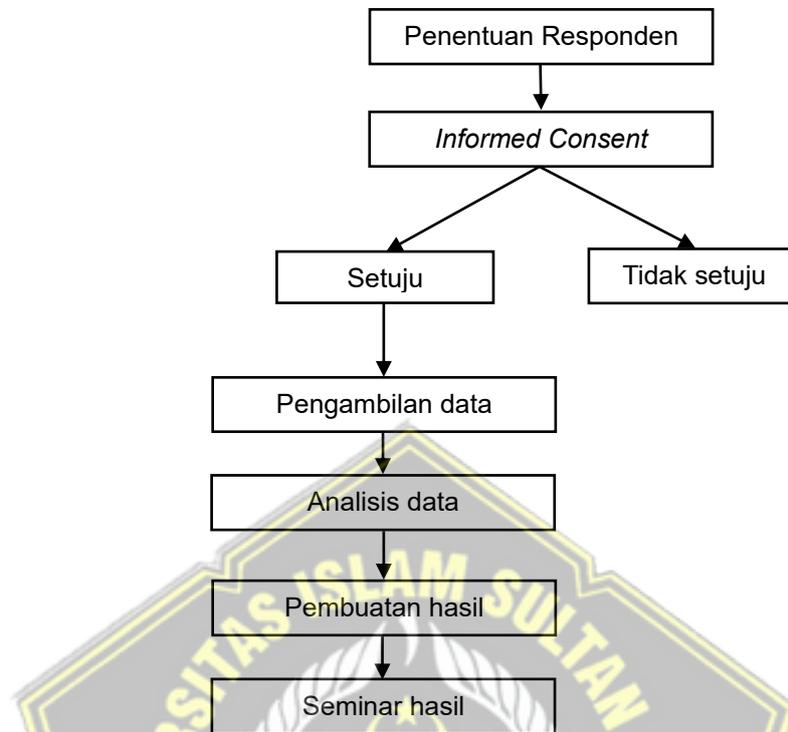
#### 2. Tempat

Penelitian ini dilakukan di TK Ainun Habibie Kota Semarang.

### D. Prosedur Penelitian

Prosedur atau tahapan pelaksanaan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :





**Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian**

## E. Variabel Penelitian

### 1. Variabel Independen

Variabel independen disebut juga variabel bebas yaitu variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2015). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget.

### 2. Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut juga variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD)

## F. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional yaitu mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan variabel yang diamati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran yang cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Ismail Nurdin, 2019).

**Tabel 3. 1 Definisi Operasional.**

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Variabel Bebas : Penggunaan Gadget	Penggunaan gadget (frekuensi harian, frekuensi mingguan, durasi pemakaian)	Kuesioner penggunaan gadget (Nurmasari, 2016)	1 = skor (rendah) 2 = skor (sedang) 3 = skor (tinggi)	1-3 4-6 7-9 Interval
Variabel Terikat : <i>Attention Deficit Hiperactivity Disorder</i> (ADHD)	Gangguan perilaku yang ditandai dengan gejala inatensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas.	Kuesioner <i>Abbreviated Conners Teacher Rating Scale</i> (ACTRS) (Kementrian Kesehatan RI, 2022)	<i>Cut-off score</i> ACTRS : 1 = nilai total <13 : normal 2 = nilai total >13 : kemungkinan ADHD	Ordinal

## G. Metode Pengumpulan Data

### 1. Data Penelitian

#### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama) (Ismail Nurdin, 2019). Data primer dari penelitian ini diambil dari hasil dari jawaban kuesioner yang diisi oleh orang tua dan jawaban hasil wawancara dengan orang tua dari peserta didik TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada (Ismail Nurdin, 2019). Data sekunder dari penelitian ini adalah identitas responden yang meliputi nama, usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan orang tua dan jumlah peserta didik.

**2. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner dan wawancara.

a. Kuesioner penggunaan gadget

Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Aula Nurmasari yang terdiri dari 9 pertanyaan, di mana 3 pertanyaan berfungsi sebagai alat ukur penggunaan perangkat, dan 6 pertanyaan lainnya merupakan data tambahan (Nurmasari, 2016).

b. Wawancara *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD)

Instrumen yang akan digunakan dalam wawancara ADHD adalah kuesioner *Abbreviated Conners' Teacher Rating Scale* (ACTRS). kuesioner ACTRS yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan panduan dari buku stimulasi, deteksi, dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar (SDIDTK) pada tahun 2022.

**3. Alat ukur**

Alat ukur dari penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana responden

mengisi pertanyaan atau pernyataan dan mengembalikannya setelah selesai (Sugiyono, 2015). Wawancara adalah metode pengumpulan data di mana orang yang diwawancarai diminta untuk menjawab pertanyaan oleh pewawancara.

Alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk penggunaan gadget adalah kuesioner, sedangkan alat ukur pada penelitian yang digunakan untuk ADHD adalah wawancara. Kuesioner tentang penggunaan gadget menggunakan kuesioner penelitian Aula Nurmasari (2016). Kuisisioner telah teruji validitasnya dengan nilai *cornbach's alpha* 0,742. Wawancara ADHD menggunakan skrinning *Abbreviated Conners' Teacher Rating Scale* (ACTRS) menggunakan SDIDTK.

## H. Metode Pengolahan Data

### 1. *Editing*

*Editing* merupakan proses pemeriksaan kelengkapan dan kejelasan instrumen dalam pengumpulan data (Ismail Nurdin, 2019). Dalam penelitian ini, mencakup kelengkapan data agar mengetahui apakah pada lembar observasi telah lengkap atau belum.

### 2. *Coding*

*Coding* merupakan proses mengidentifikasi dan mengkategorikan semua pernyataan yang ada pada instrumen pengumpulan data berdasarkan dari variabel yang sedang diteliti (Ismail Nurdin, 2019).

Pengkodean yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel penggunaan gadget

**Tabel 3. 2 Pembagian Intensitas Penggunaan Gadget**

Kategori	Frekuensi Mingguan	Frekuensi Harian	Durasi	Total Skor
Rendah	1-3 hari/minggu Skor = 1	1-3 kali/hari skor = 1	1-30 menit/hari skor = 1	1-3
Sedang	4-6 hari/minggu skor = 2	4-6 kali/hari skor = 2	31-60 menit/hari skor = 2	4-6
Tinggi	Setiap hari skor = 3	>7 kali/hari/setiap waktu skor = 3	>60 menit/hari skor = 3	7-9

Pengkodean untuk penggunaan gadget (Nurmasari, 2016). :

1 = skor 1-3 (rendah)

2 = skor 4-6 (sedang)

3 = skor 7-9 (tinggi)

b. Variabel *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD)

Penilaian ACTRS :

Jawaban setiap pertanyaan diberi nilai 0-3

Nilai 0 = jawaban pada kolom 1 (keadaan tidak ditemukan pada anak)

Nilai 1 = jawaban pada kolom 2 (keadaan kadang-kadang ditemukan pada anak)

Nilai 2 = jawaban pada kolom 3 (keadaan sering ditemukan pada anak)

Nilai 3 = jawaban pada kolom 4 (keadaan selalu ada pada anak)

Total nilai = 0-30

*Cut-off Score* ACTRS :

1. Nilai total <13 = normal

2. Nilai total >13 = kemungkinan ADHD

### 3. Scoring

*Scoring* yaitu memberikan nilai berupa angka dari jawaban pertanyaan dengan tujuan untuk memperoleh data. Dalam *scoring*, peneliti memberikan nilai berdasarkan skor yang sudah ditentukan dalam kuesioner.

#### **4. *Tabulation***

Pada tahap ini, data akan dikelompokkan kedalam tabel yang sesuai dengan kriteria. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi jawaban responden.

### **I. Analisis Data**

#### **1. Analisis Univariat**

Analisis univariat yaitu analisis yang bersifat tunggal terhadap suatu variabel yang berdiri sendiri dan tidak dikaitkan dengan variabel lain (Widodo et al., 2023). Analisis univariat pada penelitian ini yaitu suspect kejadian ADHD dan penggunaan gadget. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan distribusi frekuensi rata-rata, beda mean, dan standar deviasi. Analisis univariat pada penelitian ini ditampilkan berbentuk tabel distribusi frekuensi. Tabel distribusi frekuensi kemudian digunakan untuk menunjukkan analisis univariat penelitian ini.

#### **2. Analisis Bivariat**

Analisis bivariat merupakan analisis terhadap suatu variabel dengan variabel lainnya, yaitu korelasi diantara variabel bebas dan variabel terikat (Widodo et al., 2023). Penelitian ini menganalisis hubungan penggunaan gadget dan *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD) pada anak usia pra sekolah menggunakan uji statistik

yang digunakan adalah uji *rank spearman* untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel satu (penggunaan gadget) dengan variabel dua (ADHD).

## J. Etika Penelitian

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari komisi bioetika dengan nomor No.107/III/2025 Komisi Bioetika Penelitian Kedokteran/Kesehatan Unissula. Prinsip etika penelitian menurut belmont (Barrow JM, Brannan GD, 2022) meliputi :

### 1. Respect For The Person

Peneliti telah memastikan responden memiliki hak otonom bahwa seluruh partisipan memberikan persetujuan secara sadar menggunakan informed consent setelah mendapatkan penjelasan yang lengkap mengenai tujuan, prosedur, dan hak-hak mereka menjadi partisipan, termasuk hak untuk menarik diri kapan saja tanpa adanya konsekuensi. Peneliti juga telah memberi tahu partisipan bahwa mereka dapat berhenti berpartisipasi dalam penelitian tanpa takut akan hukuman

### 2. Nonmaleficence

Penelitian ini telah menerapkan prinsip nonmaleficence agar partisipan tidak mengalami kerugian fisik maupun psikologis. Instrumen telah disusun secara hati-hati agar tidak menyinggung atau menimbulkan ketidaknyamanan dari partisipan.

### 3. Beneficence

Penelitian ini bebas dari bahaya dikarenakan peneliti berusaha untuk melindungi dan merahasiakan identitas dan data responden yang

akan diteliti agar terhindar dari bahaya atau ketidaknyamanan fisik ataupun mental. Penelitian ini dirancang agar dapat memberikan manfaat secara baik dan juga tidak merugikan responden agar meningkatnya pengetahuan yang akan berdampak kepada subjek individu atau kelompok.

#### **4. Justice**

Peneliti tidak membedakan responden yang berkaitan dengan hak partisipan untuk mendapatkan perlakuan yang adil. Penelitian ini dilakukan dengan menjaga kerahasiaannya dan hanya untuk digunakan dalam kepentingan penelitian ini. Saat dilakukan penelitian, responden akan diberlakukan secara adil tanpa adanya unsur paksaan.



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum Penelitian

Pengambilan data dilakukan selama satu minggu, dimulai pada tanggal 17 Maret 2025-23 Maret 2025 di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon Kota Semarang. Yayasan Ainun Habibie terbagi menjadi 4 sekolah, KB, TK, Montessori, DayCare. Jumlah seluruh siswa dari yayasan Ainun Habibie berjumlah 134 dan yang berada di TK Ainun Habibie berjumlah 104 anak. Responden pada penelitian ini berjumlah 51 orang sesuai dari kriteria inklusi penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan dua cara yaitu 32 responden secara langsung di TK Ainun Habibie dan 19 responden secara *door to door* karena terdapat sebagian anak yang tidak di antar jemput orang tua. Data karakteristik responden tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden**

Karakteristik		Frekuensi (N)	Persentase (%)
<b>Usia Anak</b>	36-47 bulan	3	5,9
	48-59 bulan	16	31,4
	60-71 bulan	17	33,3
	72-83 bulan	15	29,4
	<b>Total</b>		51
<b>Jenis Kelamin Anak</b>	Laki-laki	37	72,5
	Perempuan	14	27,5
	<b>Total</b>		51
<b>Pendidikan Ayah</b>	SLTA/SMA/SMK/STM	10	19,6
	D3	7	13,7
	S1	29	56,9
	S2	5	9,8
	<b>Total</b>		51

		Frekuensi (N)	Persentase (%)
Pendidikan Ibu	SLTP/SMP	1	2,0
	SLTA/SMA/SMK/ STM	10	19,6
	D3	11	21,6
	S1	25	49,0
	S2	4	7,8
	<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>
		Frekuensi (N)	Persentase (%)
Usia Orangtua	20-30 Tahun	3	5,9
	31-40 Tahun	41	80,4
	41-50 tahun	7	13,7%
	<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan data di atas terlihat usia anak pada penelitian ini 3 tahun sebanyak 3 anak (5,9%), 4 tahun sebanyak 16 anak (31,4%), 5 tahun sebanyak 17 anak (33,3%), 6 tahun sebanyak 15 anak (29,4%). Banyak anak dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 37 anak (72,2%) dan perempuan sebanyak 14 anak (27,5%). Pendidikan terakhir orang tua banyak berasal dari S1 untuk ayah sebanyak 29 orang (56,9%) dan ibu sebanyak 25 orang (49,0%). Rata-rata usia orang tua yaitu 31-40 tahun sebanyak 80,4% usia 20-30 tahun sebanyak 5,9%, usia 41-50 tahun sebanyak 13,7%.

## B. Hasil

### 1. Analisis Univariat

- a. Suspect kejadian *attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD)

**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Suspect kejadian ADHD**

	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Normal	20	39,2
Kemungkinan ADHD	31	60,8
<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan tabel 4.2 di atas terlihat banyak anak yang kemungkinan memiliki ADHD sebanyak 31 anak (60,8%). Sedangkan anak yang normal sebanyak 20 anak (39,2%).

b. Penggunaan Gadget

**Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget**

	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Rendah	2	3,9
Sedang	21	41,2
Tinggi	28	54,9
<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.3 di atas frekuensi dari penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Ainun Habibie dalam kategori penggunaan gadget tinggi sebanyak 28 anak (54,9%), kategori sedang sebanyak 21 anak (41,2%), kategori rendah sebanyak 2 anak (3,9%).

2. Analisis Bivariat

**Tabel 4. 4 Hasil uji rank Spearman test penggunaan gadget dengan suspect kejadian *attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD)**

Penggunaan Gadget	Suspect ADHD				Total		P Value
	Tidak Dicurigai ADHD		Dicurigai ADHD				
	N	%	N	%	N	%	
Rendah	2	100	0	0,00	2	100	<b>0,000</b>
Sedang	16	31,4	5	9,8	21	100	
Tinggi	2	39,4	<b>26</b>	<b>51,0</b>	28	100	
Total	20	39,2	31	60,8	51	100	

Berdasarkan tabel 4.4 pada kategori tidak dicurigai ADHD, mayoritas responden dalam kategori penggunaan gadget rendah yaitu 2 (100%) dibandingkan yang dicurigai ADHD. Sebaliknya

pada responden kemungkinan ADHD, mayoritas responden masuk dalam kategori penggunaan gadget tinggi yaitu sebesar 26 (51%) lebih besar dibandingkan kategori penggunaan sedang 5 (9,8%) dan rendah 0%.

### C. Pembahasan

#### 1. *Suspect* kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 51 responden diketahui mayoritas *suspect* kejadian ADHD. Pemeriksaan *suspect* ADHD dalam penelitian ini menggunakan skrining ACTRS. Dikatakan terdapat kecurigaan adanya ADHD yaitu apabila skor skrining ACTRS lebih dari 13. Kuesioner ACTRS ditanyakan kepada orang tua atau pengasuh, melakukan deteksi memakai ceklis dari pertanyaan dalam ACTRS. Menanyakan pada orang tua atau pengasuh terkait perilaku anak di semua kondisi dan kemudian memberi nilai dan menghitung total nilai lalu diinterpretasikan bahwa total <13 dalam kategori normal dan >13 dalam kategori kemungkinan ADHD (Kementerian Kesehatan RI, 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reyhan Restu, dkk, mendapatkan hasil dari 68 responden pada anak prasekolah sebagian besar teridentifikasi *suspect* ADHD menurut hasil skrining menggunakan ACTRS (Reyhan Restu Wijaya, Fitriana Noor Khayati, Esri Rusminingsih, 2024).

#### 2. Penggunaan Gadget pada anak usia pra sekolah.

Hasil penelitian terhadap 51 responden teridentifikasi mayoritas anak dalam kategori penggunaan gadget tinggi yaitu lebih dari 1 jam

perhari. Dikatakan kategori penggunaan gadget tinggi apabila total skor dalam frekuensi mingguan, frekuensi harian, durasi perhari jika mencapai angka 7-9, kategori penggunaan gadget sedang dengan skor 4-6, dan kategori rendah dengan skor 1-3. Rata-rata penggunaan gadget berdasarkan frekuensi mingguan pada penggunaan gadget dalam penelitian ini yaitu setiap hari, frekuensi harian penggunaan gadget yaitu 4 kali/hari, dan durasi penggunaan gadget dalam penelitian ini mayoritas responden menggunakan gadget >60 menit per hari.

Menurut American Academy of Pediatrics (AAP) menyarankan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia 3-6 tahun tetap harus diawasi dan tidak lebih dari 1 jam dalam sehari. AAP menyebutkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia 2 sampai 5 tahun dapat batasi dengan waktu 1 jam per hari dan juga orangtua tetap melakukan pendampingan pada anak saat menggunakan gadget. Penggunaan gadget untuk anak usia 6 tahun keatas dapat batasi waktu penggunaan gadget secara konsisten. Memastikan agar media tidak mengganggu waktu istirahat, aktifitas fisik dan kebiasaan lain yang dapat meningkatkan kesehatan. (Pediatrics, 2016).

3. Penggunaan gadget dengan *suspect* kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak usia pra sekolah.

Hasil penelitian ini diketahui terdapat hubungan penggunaan gadget dengan *suspect* ADHD. Frekuensi mingguan penggunaan gadget dalam kategori tinggi yaitu setiap hari dengan skor 3, kategori sedang 4-6 hari/minggu dengan skor 2, kategori rendah 1-3

hari/minggu dengan skor 1. Frekuensi harian penggunaan gadget dalam frekuensi harian dengan kategori tinggi >7 kali/hari/setiap waktu dengan skor 3, kategori sedang 4-6 kali/hari dengan skor 2, kategori rendah 1-3 kali/hari dengan skor 1. Durasi penggunaan gadget dalam kategori tinggi >60 menit/hari dengan skor 3, kategori sedang 21-60 menit/hari dengan skor 2, 1-30 menit/hari dengan skor 1.

ADHD merupakan gangguan dalam perkembangan neurologis, aspek neurologis akan mengalami kematangan tetapi sifatnya lambat. Secara kronologis keterlambatan ini tidak sejalan dengan usianya (Siregar, 2022). Faktor penyebab ADHD terbagi menjadi tiga yaitu faktor genetik, faktor lingkungan dan faktor gangguan otak dan metabolisme yaitu terdapat gangguan dari disfungsi sirkuit neuron di otak yang dapat dipengaruhi oleh berbagai gangguan dari neurotransmitter yang berperan sebagai pengatur gerakan dan kontrol dari aktivitas diri (Silitonga, 2023).

Faktor genetik dari ADHD yaitu sekitar setengah dari anggota keluarga ADHD mengalami kondisi ini, pada kondisi anak kembar, apabila dari salah satu orang tuanya mengalami ADHD, pada anaknua dapat berisiko sebesar 60%. Pada anak kembar, jika salah satu dari saudaranya mengalami kejadian ADHD maka saudaranya juga dapat berisiko sebesar 70%–80% juga mengalami gangguan (Switri, 2022). Hasil penelitian yang dilakukan Novita, Wardani dan Kurniawaty menyampaikan bahwa penggunaan gadget adalah salah satu faktor lingkungan yang berperan dari ADHD (Novita et al., 2019).

Penelitian serupa pernah dilakukan dengan hasil terdapat hubungan antara intensitas dan durasi penggunaan gadget dengan risiko ADHD pada anak usia pra sekolah (Anto et al., 2023). Fitur menarik yang dapat menjadikan penyebab dari kecanduan bermain gadget pada anak adalah kecanggihan yang terkandung di dalamnya, misalnya seperti game dan kartun. Selain itu, rasa keingintahuan dan rasa penasaran yang tinggi juga dapat mendorong anak untuk terus bermain gadget dengan intensitas dan durasi yang tinggi, sehingga dapat mengganggu perkembangan fungsi otak anak disebabkan perkembangan hormone dopamine yang berlebih dan juga dapat menghambat kematangan fungsi dari prefrontal korteks. Hal ini juga dapat menyebabkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif, seperti acuh atau sulit untuk diajak bicara secara langsung, pendiam dan sulit untuk berkonsentrasi, dan gangguan mental lainnya (Wasilah, 2020).

Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya pada tahun 2024 dengan hasil korelasi yang sempurna antara penggunaan gadget dengan potensi ADHD pada anak-anak (Ningtyas, 2024), terdapat hubungan yang signifikan diantara intensitas bermain gadget dengan ADHD (Pratiwi and Alvina, 2022). Penelitian ini tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Elza Fitriani yang dilakukan di TK Islam Khaira Ummah tidak memiliki hubungan diantara durasi waktu penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak, dikarenakan orang tua memberi aturan kepada anaknya saat menggunakan gadget (Elza

Fitrianis & Yaswinda, 2020). Penelitian lain menyebutkan ada konsekuensi negatif yang dialami anak dengan ADHD, antara lain anak sering mengalami kesulitan dalam berbagai aspek kehidupan mereka, seperti kesulitan dalam interaksi sosial atau masalah dalam hubungan. (Setianingsih, 2018).



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget dengan *Suspect* Kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Ainun Habibie Kelurahan Tlogosari Kulon” dapat disimpulkan:

1. Mayoritas responden mengalami *suspect* ADHD.
2. Penggunaan gadget responden mayoritas dalam kategori tinggi.
3. Terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan *suspect* kejadian *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).

#### B. Saran

1. Bagi orangtua/pengasuh

Diharapkan orangtua/pengasuh dapat mengontrol dalam berbagai hal berikut :

- a. Membatasi penggunaan gadget pada anak sesuai dengan rekomendasi yaitu tidak lebih dari 1 jam/hari agar anak tidak kecanduan dalam penggunaan gadget.
- b. Melatih anak dalam mengelola emosi agar tidak selalu permintaanya harus segera dipenuhi dan tidak mudah menjadi frustrasi.
- c. Segera melakukan pemeriksaan lebih lanjut jika hasil skrining didapati kecurigaan ADHD agar mendapatkan intervensi yang lebih lanjut.

2. Bagi tempat penelitian
  - a. Memperhatikan perilaku anak selama kegiatan belajar dan bermain, serta mencatat perilaku yang mencurigakan terkait perhatian, hiperaktivitas, atau impulsif, apabila anak perhatiannya kurang, dan mudah teralihkan.
  - b. Menjalin kerjasama dengan Puskesmas untuk dilakukannya skrining SDIDTK untuk menilai kemungkinan gangguan perhatian dan perilaku pada anak.
  - c. Menyediakan forum komunikasi antara guru/pengasuh dan orangtua untuk mendiskusikan perilaku anak di rumah dan di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya
  - a. Mengembangkan variabel penelitian, misalnya menambahkan variabel usia awal paparan gadget, atau menggunakan desain longitudinal untuk mengamati perubahan dalam jangka waktu tertentu.
  - b. Penelitian dilakukan pada responden yang bervariasi misalnya anak TK, SD, ditujukan karena untuk dilihat dari segi usia yang semakin besar apakah gejala ADHD makin ringan dan mampu mengontrol diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Sirodj, G. A. R. A., & Afgani, M. W. (2023). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v5i1.12886>
- Al-Saedi, Z. S., Alharbi, A. M., Nmnkany, A. M., Alzubaidi, B. K., Alansari, A. N., Alhuzali, M., & Shatla, M. M. (2023). Prevalence of Attention Deficit Hyperactivity Disorder Among Children in Makkah Region, Saudi Arabia. *Cureus*, 15(3), 2–6. <https://doi.org/10.7759/cureus.35967>
- Anto, S., Endang, S. H., & Sasmita, S. (2023). Penggunaan Gadget Dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktif Pada Anak Usia Prasekolah. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 18(2), 95. <https://doi.org/10.35842/mr.v18i2.913>
- Arif Rachman, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, H. P. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue January). CV Saba Jaya Publisher.
- Ariviana, E. (2021). Jurnal Ilmu Keperawatan jiwa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Association, A. P. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. In *Encyclopedia of Applied Psychology, Three-Volume Set* (Vol. 1). American Psychiatric Publication. <https://doi.org/10.1016/B0-12-657410-3/00457-8>
- Bahasa, B. P. dan P. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia VI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penggunaan>
- Barrow JM, Brannan GD, K. P. (2022). Research Ethics. In *StatPearls Publishing*. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK459281/>
- Beyens, I., Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2018). Screen media use and ADHD-related behaviors: Four decades of research. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115(40), 9875–9881. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611611114>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter

- Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian :Media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- Dr. Rita Eka Izzaty, M. S. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=yC9IDwAAQBAJ>
- Elza Fitriani, & Yaswinda, Y. (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214–223. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.971>
- Hadiati, T. (2018). Hubungan antara Pola Menyusui Ibu dengan Gangguan ADHD pada Anak. *Jnh (Journal of Nutrition and Health)*, 6(1), 17. <https://doi.org/10.14710/jnh.6.1.2018.17-20>
- I Made Sudarma Adiputra, Pance Putu Januraga, Cokorda Bagus Jaya Lesmana, G. N. I. P. (2022). Mengenal Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Pada Anak Prasekolah Dikeluarga Inti. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 6, Issue November). CV KHD Production.
- Irawati, S. N., & Choirus Solihin. (2024). *PENDIDIKAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS*. Duta Sains Indonesia 2024. <https://books.google.co.id/books?id=Lw0wEQAAQBAJ>
- Ismail Nurdin, S. H. (2019). Metodologi Penelitian Sosial. In *Media Sahabat Cendekia*. Media Sahabat Cendekia. <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967496>
- Kemenkes, R. (2016). Pedoman Pelaksanaan Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Kesehatan Dasar. *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.
- KEMENKES RI. (2023). *Pathfinder : ADHD*. Perpustakaan Kementerian Kesehatan RI.
- Kemenppa RI. (2018). Profil Kesehatan Anak Indonesia Tahun 2018. *Ilmu Pendidikan*, 5(1), 12–21.
- Kementerian Kesehatan RI. (2022). *Bagan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) Anak di Tingkat Pelayanan Dasar*. Kementerian

Kesehatan Republik Indonesia.

Khadijah. (2016). Pendidikan Prasekolah. In *Perdana Publishing*.

Indah Naryanti, S. K. M. M. K. M., Siti Macrochah, S. S. M. K., Yusuf Wahyu Setiya Putra, M. K., Abdul Qadir, S. K. M. S., dr. Rudy Dwi Laksono, S. P. D. M. K. F. S. H. M. H. M. M. P., Eliyah, S. K. M. M. K. M., Annisagita Sungga Dirgantari, M. K., Dr. Nahria, S. S. M. S., Kerisman Halawa, S. S., & Hakim, F. A. (2024). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI*. Cendikia Mulia Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=Qw8IEQAAQBAJ>

Mansur, A. R. (2019). Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah. In *Andalas University Pres* (Vol. 1, Issue 1). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/33035/1/Istiqomah-Aprilaz-FKIK.pdf>

Markham, L. (2019). *Learn what your preschooler needs to thrive*. AHA PARENTING.

Mawarda Hatmanti, N., Febriarta, A., Hanik, U., Noventy a-d Program Studi, I. S., & Keperawatan dan Kebidanan, F. (2023). Hubungan Kepribadian Dengan Smartphone Addiction Pada Siswa Di Smkn 01 Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 11(2), 142–148.

Mokobane, M., Pillay, B. J., & Meyer, A. (2019). Fine motor deficits and attention deficit hyperdisorder in primary school children. *South African Journal of Psychiatry*, 25(Dcd), 1–7. <https://doi.org/10.4102/sajpsychiatry.v25i0.1232>

Naufal, A. F., Safitri, E. F., Nurulinsani, A., Susilo, T. E., Darojati, H. P. I., Pristiano, A., & Awanis, A. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Gejala Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *FISIO MU: Physiotherapy Evidences*, 4(2), 152–160. <https://doi.org/10.23917/fisiomu.v4i2.22133>

Ni Wayan Armini, S. S. T. M. K., Ni Gusti Kompiang Sriasih, S. S. T. M. K., & Gusti Ayu Marhaeni, S. K. M. M. B. (2017). *Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita dan Anak Prasekolah*. Andi Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=Et5LDwAAQBAJ>

- Ningtyas, I. I. M. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Pada Anak Prasekolah Dipaud Bougenville Cawang. *Jurnal Ilmiah Nusantara ( JINU)*, 1(5), 373–383.
- Novita, D., Wardani, D. W., & Kurniawaty, E. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget ( Smartphone ) Dengan Suspek Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Di SD Al Kautsar Bandar Lampung Relationship Between Gadget ( Smartphone ) Use And Suspect Attention Deficit Hyperactivity Disorder In Elementary Schoo. *Majority*, 8(1), 108–114.
- Nurmasari, A. (2016a). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. (*Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya*).
- Nurmasari, A. (2016b). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 49.
- Pediatrics, A. A. of. (2016). *American Academy of pediatrics announces new recommendations for children’s media use*. American Academy of Pediatrics.
- Peñuelas-Calvo, I., Palomar-Ciria, N., Porrás-Segovia, A., Miguélez-Fernández, C., Baltasar-Tello, I., Colmenero, S. P., Delgado-Gómez, D., Carballo, J. J., & Baca-García, E. (2021). Impact of ADHD symptoms on family functioning, family burden and parents’ quality of life in a hospital area in Spain. *European Journal of Psychiatry*, 35(3), 166–172. <https://doi.org/10.1016/j.ejpsy.2020.10.003>
- Pratiwi, & Alvina. (2022a). Gadget Playing Intensity and Suspected Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) in Children. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, Vol. 5 No.(2), 61–68. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2022.v5>.
- Pratiwi, & Alvina. (2022b). Intensitas Bermain Gadget dengan Suspek Gangguan Pemusatan Pikiran dan Hiperaktivitas (GPPH) pada Anak. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 5(2), 61–68. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2022.v5.61-68>

- Pudyastuti, R. R., & M. Hidayat, M. M. S. R. P. M. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Penerbit P41. <https://books.google.co.id/books?id=uBCmEAAAQBAJ>
- Puji Utami, R. D. L., Safitri, W., Bumi Pangesti, C., & Rakhmawati, N. (2021). Pengalaman Orang Tua Dalam Merawat Anak Dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd). *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 12(2), 222–230. <https://doi.org/10.34035/jk.v12i2.772>
- Rasa, S. (2023). *Memahami ADHD : Panduan untuk Orang Tua dan Pendidik*. Tiram Media. <https://books.google.co.id/books?id=QferEAAAQBAJ>
- Reyhan Restu Wijaya, Fitriana Noor Khayati, Esri Rusminingsih, D. P. (2024). HUBUNGAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN RISIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS (GPPH) ANAK PRASEKOLAH DI TK MUTIARA HATI KLATEN TENGAH. *Jurnal Ilmu Kesehatan MOTORIK*, 19(2), 416.
- Rita, R. P., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (p. 1). Penerbit P41.
- Sabatini, S. E., Audi Rahardjo, T. A., Ulvyana, V., Cayami, F. K., Winarni, T. I., & Utari, A. (2022). Status Antropometri pada Anak dengan Sindrom Down di Indonesia: Kurva Sindrom Down versus Kurva Internasional. *Sari Pediatri*, 24(1), 44. <https://doi.org/10.14238/sp24.1.2022.44-50>
- Salari, N., Hasheminezhad, R., Heidarisharaf, P., Khaleghi, A. A., Azizi, A. H., Shohaimi, S., & Mohammadi, M. (2023). The global prevalence of gallstones in pregnancy: A systematic review and meta-analysis. *European Journal of Obstetrics and Gynecology and Reproductive Biology: X*, 19, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.eurox.2023.100237>
- Satriadi, S. A. P. M. S. P. D. I. A. M. M. S. M. M. T. A. S. T. M. M. S. S. T. M. M. D. S. S. E. M. M. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=xvHAEAAAQBAJ>
- Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, F. N. K. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS.

*GASTER*, 10(2), 191–218. <https://doi.org/10.24239/msw.v10i2.524>

- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Silitonga, K. (2023). Pola Asuh Orang Tua dalam Penanganan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11345–11356. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Siregar, J. R. (2022). *Teori Penelitian dan praktik ADHD pada anak*. Penerbit Alumni. <https://books.google.co.id/books?id=jCh1EAAAQBAJ>
- Soetjningsih, R. G. (2016). Buku Tumbuh Kembang Anak Edisi 2. In *Buku Kedokteran* (2nd ed.). Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sri Rahmah Haruna, S. K. N. M. K., Herti Haerani, S. K. N. M. K., Safira Senggo' Palayukan, S. K. N. M. K., Nur Afni Ponseng, S. K. M. M. K., Suci Ramadhani, S. K. M. M. K., & Rofina Mondjil, S. K. (2022). *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Uwais Inspirasi Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=1UehEAAAQBAJ>
- Suarniti, N. W., & Astiti, N. K. E. (2021). Determinan Pola Asuh Anak Autisme di Kota Denpasar. ... (The Journal Of ..., 9(1), 75–81. <http://www.ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id/index.php/JIK/article/view/1483>
- Sugiyono, P. D. (2015). *Buku Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).pdf* (M. . Sutopo (ed.)). Penerbit Alfabeta.
- Surya, C., & Suteja, M. S. (2024). Perancangan Ruang Kelas Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Penyandang Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 565–576. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27189>
- Suryani, F., & Iswardani, A. (2018). Sistem Deteksi Dini Jenis Perilaku Attention Deficit Hyperactivity Disorder Berdasarkan Diasnognic and Statistical Manual of Mental Disoders. *Jurnal Informatika Upgris (JIU)*, 4(1).

- Switri, E. (2022). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Penerbit Qiara Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=FJVyEAAAQBAJ>
- Tong, L., Xiong, X., & Tan, H. (2016). Attention-deficit/hyperactivity disorder and lifestyle-related behaviors in children. *PLoS ONE*, *11*(9), 1–13.  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0163434>
- Vaidyanathan, S., Manohar, H., Chandrasekaran, V., & Kandasamy, P. (2021). Screen Time Exposure in Preschool Children with ADHD: A Cross-Sectional Exploratory Study from South India. *Indian Journal of Psychological Medicine*, *43*(2), 125–129. <https://doi.org/10.1177/0253717620939782>
- Vuriyanti, M., & Rahmawati, I. (2023). the Effect of Gadget on Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) in Preschool Children: Literatur Review. *Indonesia Proceeding International Agronursing Conference*, *287*(1), 2023.
- Wasilah, I. (2020). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP RISIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD CEMPAKA DESA BATU MEKAR LINGSAR. *STIKES Mataram*, Vol 6, No.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wolraich, M. L., Jr, J. F. H., Allan, C., Chan, E., Davison, D., Earls, M., Evans, S. W., Flinn, S. K., Froehlich, T., Frost, J., Holbrook, J. R., & Lehmann, C. U. (2020). Guía de Práctica Clínica para el Diagnóstico, Evaluación y Tratamiento del Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad en Niños y Adolescentes. *HHS Public Access*, *144*(4), 1–46.  
<https://doi.org/10.1542/peds.2019-2528.Clinical>
- Yannuansa, N. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak* (Issue 55). LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG.
- Zablotsky, B., Black, L. I., Maenner, M. J., Schieve, L. A., Danielson, M. L., Bitsko, R. H., Blumberg, S. J., Kogan, M. D., & Boyle, C. A. (2019). Prevalence and

Trends of Developmental Disabilities among Children in the United States: 2009-2017. *Pediatrics*, 144(4). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-0811>

