



**UNIVERSITAS ANDALAS**

**GAMBARAN PEMAKAIAN *GADGET GAME* TERHADAP  
TUMBUH KEMBANG ANAK USIA 3-6 TAHUN DI TK SARASAH  
INDAH BATU KAMBING KECAMATAN AMPEK NAGARI  
KABUPATEN AGAM TAHUN 2019**

**Oleh :**

**ISMIATI**

**No. BP. 1611216075**

**Pembimbing I : Ayulia Fardila Sari ZA, SKM, MPH**

**Pembimbing II : Aprianti, SKM, M.Kes**

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**2019**

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ANDALAS**

**Skripsi, Mei 2019**

**ISMIATI, No. BP. 1611216075**

**GAMBARAN PEMAKAIAN *GADGET GAME* TERHADAP TUMBUH  
KEMBANG ANAK USIA 3-6 TAHUN DI TK SARASAH INDAH BATU  
KAMBING KECAMATAN AMPEK NAGARI KABUPATEN AGAM TAHUN  
2019**

X + 86 halaman, 09 tabel, 02 gambar, 010 lampiran

**ABSTRAK**

**Tujuan Penelitian**

Anak usia 3-6 tahun mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat. Salah satu yang mempengaruhi perkembangan adalah *gadget*. *Gadget* dilengkapi fitur-fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sehingga anak kecanduan dan menjadi malas bergerak atau beraktivitas. Keadaan ini mempengaruhi perkembangan anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam Tahun 2019.

**Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Informan penelitian terdiri dari 15 orang yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, *FGD*, dan observasi. Pengolahan data menggunakan *content analysis* dengan triangulasi sumber dan metode.

**Hasil**

Hasil penelitian didapatkan bahwa faktor yang menyebabkan anak mengalami kecanduan terhadap *gadget game* disebabkan oleh pengetahuan, perilaku dan lingkungan, serta peran orang terdekat anak seperti. Orang tua, guru yang memiliki pengaruh pada anak dalam hal pembatasan durasi, pengawasan saat pemakaian, melakukan filter terhadap konten yang ditonton anak.. Karna pemakaian *gadget* yang berlebihan pada anak di usia 3-6 tahun berdampak buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangannya .

**Kesimpulan**

Pemakaian *gadget* pada anak usia 3-6 tahun, agar bisa menjadi perhatian pada semua pihak terkait seperti orang tua, guru disekolah untuk membatasi pemakaian pada anak dan dianjurkan untuk memberikan stimulus untuk mencapai perkembangan yang sesuai dengan usia anak.

Daftar Pustaka : 40 (2009-2019)

Kata Kunci : *Gadget game*, pertumbuhan dan perkembangan, Anak Usia 3-6 Tahun

**FACULTY OF PUBLIC HEALTH  
ANDALAS UNIVERSITY**

**Thesis, July 2019  
ISMIATI, No. BP. 1611216075**

**DESCRIPTION OF THE USE OF GADGET GAME ON GROWTH OF  
CHILDREN AGES 3-6 YEARS AT SARASAH INDAH BATU KAMBING  
AMPEK NAGARI DISTRICT AGAM REGENCY IN 2019**

**X + 86 pages, 09 tables, 02 pictures, 010 attachments**

**ABSTRACT**

**Objective**

Children aged 3-6 years experience a rapid process of physical, motoric, intellectual, emotional, language and social development. One of the influencing developments is the gadget. Gadgets are equipped with features such as social media, video, audio, images and games so that children are addicted and become lazy to move or move. This situation affects the growth and development of children. The purpose of this study is to describe the use of game gadgets on the growth of children aged 3-6 years in Sarasah Indah Batu Kambing Kindergarten, Ampek Nagari District, Agam Regency in 2019.

**Method**

This study uses a qualitative method. The research informants consisted of 15 people who were determined by purposive sampling technique. Data collection is done by in-depth interviews, FGDs, and observations. Data processing uses content analysis with source triangulation and methods.

**Results**

The results showed that the factors that cause children to become addicted to game gadgets are caused by behavior and the environment, as well as the role of people closest to children. Parents, teachers who have an influence on children in terms of limiting duration, monitoring during use, filtering the content watched by children .. Because excessive use of gadgets in children aged 3-6 years has a negative impact on growth and development.

**Conclusion**

The use of gadgets in children aged 3-6 years, so that they can be a concern for all relevant parties such as parents, teachers in schools to limit their use to children and are encouraged to provide stimuli that are useful to achieve development that is appropriate for the child's age.

Bibliography: 40 (2009-2019)

Keywords: game gadgets, growth and development, children aged 3-6 years