

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD/TK ISLAM BUDI MULIA

Vivi Syofia Sapardi

Prodi S1 Keperawatan, STIKes MERCUBAKTIJAYA Padang

Email : vivisyofia@yahoo.com

ABSTRAK

Anak usia prasekolah mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat. *Gadget* dilengkapi fitur-fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sehingga anak kecanduan dan menjadi malas bergerak/beraktivitas. Keadaan ini mempengaruhi perkembangan anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur tahun 2017. Penelitian ini menggunakan desain Survey Analitik dengan pendekatan *Cross Sectional*. Pengumpulan data dilakukan di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur tanggal 22 Maret sampai 2 April 2017 dengan jumlah sampel 47 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling* dengan menggunakan instrumen penelitian kuesioner dan format KPSP. Pengolahan data menggunakan uji statistik *chi-square*. Hasil penelitian didapatkan 63,8% responden tidak normal dalam menggunakan gadget, 40,4% responden perkembangannya menyimpang. Hasil analisa bivariat didapatkan $p\text{ value}=0,017$, artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah. Diharapkan pihak sekolah terus memperhatikan perkembangan anak dan memberikan stimulus untuk mencapai perkembangan yang sesuai. Bagi orang tua agar membatasi penggunaan gadget 30 menit seminggu pada anak.

Kata kunci : *gadget*, perkembangan, usia prasekolah

ABSTRACT

The process of development of physical, motor, intellectual, emotional, and social language in preschoolers run quickly. Gadgets include features such as social media, video, audio, pictures and games, so that children become addicted and lazy to move / move. This situation affects the development of children. The purpose of this study to determine the relationship of the use of the gadget with the development of preschool children in early childhood / kindergarten Islam Budi Mulia East Padang District in 2017. This study uses Analytical Survey design with cross sectional approach. This research was conducted in early childhood / kindergarten Islam Budi Mulia East Padang District on 22 March to 2 April 2017 with a sample of 47 people. The sampling technique is total sampling using a questionnaire and other research instrumen KPSP format. Processing data using chi-square statistic test. The result showed 63.8% of respondents are not normally in use gadgets, 40.4% of respondents development diverge. Results of bivariate analysis $p\text{ value} = 0.017$, meaning that there is a significant relationship between the use of gadgets with the development of preschoolers. It is expected that the school continues to pay attention to the development of children and provide stimulus to development that are appropriate. For parents to limit the use of gadgets 30 minutes a week in children.

Keywords: *gadget, development, preschool*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi. Indonesia sebagai

suatu bangsa yang hidup dalam lingkungan global juga terlibat atas maju mundurnya penguasaan media informasi dan teknologi guna untuk menempatkan kedudukan suatu bangsa sejauh mana bangsa itu dikatakan maju (Ameliola & Nugraha, 2013).

Salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone & blackberry*, serta *netbook* yang merupakan perpaduan antara komputer portablediseperti *notebook* dan internet (Widiawati & Sugiman, 2014).

Beberapa tahun yang lalu *gadget*nya digunakan oleh para pebisnis dari kalangan menengah keatas. Saat ini pengguna *gadget* tidak hanya dipakai oleh pebisnis saja, *gadget* sudah digunakan dikalangan remaja, dewasa dan lansia, serta anak-anak, bahkan *gadget* juga sudah tidak asing lagi bagi anak usia dini (Maulida, 2013). Seiring dengan perkembangan zaman munculah *gadget* seperti *smartphone* yang dilengkapi fitur-fitur baru seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan. Hal inilah yang menjadi alasan utama sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* (Nurrachmawati, 2014).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *Emarketer* (2014) jumlah pengguna *smartphone* di dunia meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2013 jumlah pengguna *smartphone* 1,31 milyar pengguna, dan pada tahun 2014 naik menjadi 1,64 milyar pengguna. Diperkirakan pada tahun 2016 pengguna *smartphone* akan mencapai angka 2,16 milyar atau mengalami kenaikan sekitar 12,6% dari jumlah pengguna pada tahun 2015 yaitu 1,91 milyar pengguna. Menurut laporan Techinasia (2014) pengguna *smartphone* di Indonesia tahun 2013 sebanyak 27,4 juta pengguna, sedangkan pada tahun 2014 terdapat 38,3 juta. Diperkirakan angka ini akan terus mengalami kenaikan setiap tahunnya bahkan akan mencapai angka 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018.

Berdasarkan hasil riset statistika mengemukakan bahwa “sebanyak 17 % anak berusia dibawah 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, tablet, dan *smartphone* setiap hari, angka ini merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya” (Ammarullah, 2013). Selain itu seperti dilansir *huffingtonpost*, sebuah organisasi nirlaba *Joan Ganz Cooney Center and Sesame workshop* melaporkan bahwa 23 % orang tua memiliki buah hati berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet. Berdasarkan angka tersebut 82 % orang tua melaporkan bahwa balita mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Vemale, 2013). Di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna *gadget* berumur dibawah 25 tahun. Dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7-11 tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

Periode prasekolah (3-6 tahun) dimulai dari anak-anak mulai bisa bergerak sambil berdiri sampai mereka masuk sekolah, dicirikan dengan aktivitas yang tinggi dan penemuan-penemuan. Perkembangan fisik dan kepribadian yang besar terjadi pada masa ini. Perkembangan motorik berlangsung secara terus menerus. Anak-anak pada usia ini membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih luas, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian, dan mulai membentuk konsep diri (Wong, 2009).

Perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak (Soetjningsih, 2015)

Gadget membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis

dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya (Ameliola & Nugraha, 2013).

Berbagai jurnal penelitian menemukan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi (2013) kepada beberapa keluarga di salah satu daerah wilayah Yogyakarta, menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Penelitian yang dilakukan oleh Trinika Yulia (2015) ditemukan terdapat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak pra sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maulida (2013) dalam jurnal keperawatan “Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat.

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Padang PAUD/TK Islam Budi Mulia merupakan salah satu TK dengan murid terbanyak yaitu terdapat 107 siswa/i dibandingkan dengan TK Bayangkari 3 sebanyak 105 siswa/i dan TK Aisyiah 5 Andalas sebanyak 103 orang siswa/i. Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti tanggal 19 Oktober 2016 terhadap 6 orang siswa/i yang berusia 4-5 tahun di ketiga TK tersebut pengguna *gadget* terbanyak terdapat di TK/PAUD Islam Budi Mulia yaitu 6 orang anak menggunakan *gadget*. Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan survey awal pada tanggal 23 Januari 2017 didapatkan data dari 107 siswa/i terdapat 55 siswa/i yang menggunakan *gadget*. Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap 6 orang siswa/i beserta orang tua didapatkan data anak menggunakan *gadget* baik milik orang tua yang dipinjamkan kepada anak maupun milik anak pribadi yang dibeli oleh orang tua dengan variasi waktu penggunaan <30 menit sampai > 1 jam perminggu. Orang tua mengatakan sejak menggunakan *gadget* anak akan kesal jika ditinggalkan dan malas jika diajak melakukan aktivitas lain, orang tua juga sering menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak ketika dia menangis atau tidak mau ditinggalkan ketika orang tuanya pergi. Berdasarkan observasi menggunakan KPSP terhadap perkembangan anak terdapat 3 dari 6 orang anak perkembangannya menyimpang, 1 dari 6 anak perkembangannya meragukan, dan 2 dari 6 orang anak perkembangannya sesuai.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Survey Analitik dengan pendekatan *Cross Sectional*. Pengumpulan data telah dilakukan pada tanggal 22 Maret sampai 2 April tahun 2017.

Populasi penelitian ini adalah seluruh ibu yang mempunyai anak usia prasekolah yang terdaftar di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur yang menggunakan *gadget* dengan jumlah 55 orang anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *total sampling*.

Kriteria inklusi adalah Orang tua dan anak yang berusia 4-6 tahun, anak yang menggunakan *gadget*, bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi yaitu Orang tua dari anak yang sedang sakit fisik atau tidak masuk sekolah, orang tua yang memiliki anak usia prasekolah tetapi memiliki kelainan/kecacatan mental atau anak berkebutuhan khusus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Tahun 2017

No	Penggunaan <i>Gadget</i>	f	%
1.	Normal	17	36,2
2.	Tidak normal	30	63,8
	Jumlah	47	100

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa dari 47 responden didapatkan hasil lebih dari separoh responden di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur tidak normal dalam menggunakan gadget (63,8 %).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015) tentang Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam.

Kemudahan akses dalam mendapatkan *gadget* yang ada di era globalisasi saat ini membuat orang tua modern memfasilitasi anak mereka dengan *gadget*. *Gadget* dengan segala kecanggihan membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi. Cukup dengan sekali klik dapat mengakses beraneka ragam permainan dan informasi teraktual pada saat ini. Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan sehingga anak kecanduan dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget* (Ameliola & Nugraha, 2013)

Menurut psikolog Jovita Maria Ferliana, M.Psi anak usia di bawah 5 tahun, boleh - boleh saja diberi *gadget*, akan tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Anak boleh bermain tapi hanya setengah jam dalam satu minggu (Widiawati & sugiman, 2014). Televisi, video, permainan elektronik dan program computer (*gadget*) juga membantu perkembangan keterampilan dasar, namun *American Academy of Pediatrics* menyarankan orang tua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik, dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter&Perry, 2009).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tua diperoleh data semua orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi (*gadget*) untuk bermain *game*. Alasan orang tua memfasilitasi anak dengan *gadget* karena anak dapat belajar sambil bermain dengan aplikasi yang ada di dalam *gadget*, selain itu orang tua sering menggunakan *gadget* untuk membujuk anak ketika mereka sedang marajuk / menangis untuk ditinggal ketika pergi bekerja atau keperluan lainnya.

Teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan *gadget*, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Menurut analisa peneliti penggunaan *gadget* yang tidak normal pada anak usia prasekolah disebabkan karena orang tua tidak tahu batasan waktu anak dibolehkan menggunakan *gadget*, sehingga waktu yang mereka habiskan saat menggunakan *gadget* lebih banyak dan membuat anak kecanduan apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua.

Berdasarkan kuesioner yang diberikan didapatkan data bahwa waktu terbanyak yang dihabiskan anak untuk bermain *gadget* yaitu 60 menit per minggu, sedangkan waktu yang disarankan anak boleh menggunakan *gadget* 30 menit per minggu. Dilihat dari sebagian besar orang tua anak prasekolah bekerja di luar rumah, sehingga tidak dapat memantau hal yang dilakukan oleh anaknya karena orang tua tidak banyak menghabiskan waktu dengan anaknya. Selain itu kadang kala orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah.

2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Tahun 2017

No	Perkembangan Anak	f	%
1.	Sesuai	28	59,6
2.	Menyimpang	19	40,4
	Jumlah	47	100

Berdasarkan di atas dapat diketahui bahwa dari 47 responden didapatkan hasil kurang dari separoh perkembangan responden di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur adalah menyimpang (40,4 %).

Frankenburg dkk (1981) melalui DDST (Denver Developmental Screening Test), yang saat ini telah direvisi menjadi Denver II, mengemukakan 4 sektor tugas perkembangan yang dipakai untuk melakukan skrining perkembangan anak balita, yaitu personal sosial, gerakan motorik halus-adaptif, bahasa, gerakan motorik kasar (Soetjiningsih, 2015). Frankenburg dkk mengembangkan *prescreening developmental questionnaire* (PDQ) yang dikembangkan dari skrining *Denver developmental screening test* (DDST). Kuesioner perkembangan praskrining Denver II (*Denver II Prescreening Developmental Questionare [PDQ-II]*) adalah revisi lebih lanjut dari PDQ dan R-PDQ. PDQ II adalah jawaban praskrining orang tua yang terdiri dari 91 pertanyaan dari DENVER II, walaupun hanya satu bagian pertanyaan yang ditanyakan untuk setiap kelompok usia (Wong, 2009; IDAI, 2006)

Formulir PDQ ini telah diterjemahkan dan dimodifikasi oleh tim Depkes RI pada tahun 1996 dan sedang direvisi pada tahun 2005, dikenal sebagai Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP). Kuesioner ini direkomendasikan oleh Depkes RI untuk digunakan di tingkat pelayanan kesehatan primer sebagai salah satu upaya deteksi dini tumbuh kembang anak (IDAI, 2006)

Dari hasil penelitian yang dilakukan di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur dengan menggunakan Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) terlihat bahwa lebih separo anak usia prasekolah dalam keadaan perkembangan yang sesuai. Hal ini disebabkan karena dari 10 pertanyaan yang terdapat dalam Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri dari empat sektor tugas perkembangan anak usia prasekolah mampu melakukan 8-10 pertanyaan. Dilihat dari segi perilaku sosialnya sudah dapat berhubungan dan kemampuan mandiri anak sudah bisa berpakaian sendiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan, dari segi motorik halus anak sudah dapat melakukan gerakan dengan bagian tubuh tertentu seperti menggambar, mengamati sesuatu, dari segi bahasa anak sudah dapat memberikan respon terhadap suara, berbicara dan mengikuti perintah, sedangkan dari segi motorik kasar anak sudah dapat melakukan pergerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti berdiri, melompat dengan satu kaki, berdiri dengan satu kaki, dan menangkap bola.

Menurut Kozier (2010), Soetjiningsih (2015), Wong (2009). Proses Percepatan dan Perlambatan Tumbuh kembang anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya Faktor keturunan merupakan faktor yang dapat diturunkan sebagai dasar dalam mencapai tumbuh kembang. Yang termasuk faktor herediter adalah bawaan, jenis kelamin, ras, suku bangsa. Faktor Lingkungan meliputi lingkungan prenatal (gizi pada waktu ibu hamil, posisi janin, penggunaan obat-obatan, alkohol atau kebiasaan merokok), lingkungan postnatal (budaya lingkungan, sosial ekonomi, keluarga, nutrisi, posisi anak dalam keluarga dan status kesehatan), dan faktor hormonal. Stress pada masa kanak-kanak. Pengaruh media massa memberi anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup.

Penelitian yang dilakukan oleh Lindawati (2013) tentang faktor yang berhubungan dengan perkembangan anak usia prasekolah didapatkan hubungan status gizi dan umur orang tua dengan perkembangan anak usia prasekolah. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh

Marwiyah (2009) tentang hubungan karakteristik ibu dengan perkembangan anak usia prasekolah terdapat hubungan pekerjaan orang tua dengan perkembangan anak usia prasekolah.

Menurut analisa peneliti dilihat dari pekerjaan orang tua pada anak dengan perkembangan sesuai sebagian besar orang tua adalah ibu rumah tangga sehingga ibu akan banyak berinteraksi dengan anak, kebersamaan ibu dan anak akan memberikan suatu stimulasi terhadap apa yang dilakukan oleh seorang anak, jadi kalau ibu yang tidak mempunyai kesibukan di luar rumah maka anak akan lebih mudah dipantau terutama perkembangannya. Dilihat dari penggunaan *gadget* pada anak dengan perkembangan sesuai sebagian besar anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang normal, meskipun ada yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang tidak normal menurut analisa peneliti ada faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yang sesuai yaitu seperti lingkungan, gizi, status kesehatan dan kondisi keluarga.

Sedangkan pada anak yang perkembangannya menyimpang disebabkan karena dari 10 pertanyaan yang terdapat dalam Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri dari empat sektor tugas perkembangan anak usia prasekolah mampu melakukan ≤ 7 pertanyaan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti perkembangan anak yang menyimpang dikarenakan pada sektor motorik halus anak belum mampu menggambar, dari sektor motorik kasar anak belum mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki, dan juga pada sektor personal sosial anak belum mampu berpakaian sendiri dan sebagian anak masih menangis ketika ditinggal orang tua.

Menurut analisa peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dilihat dari pekerjaan orang tua pada anak yang perkembangannya menyimpang sebagian besar orang tua bekerja diluar rumah. Hal ini menyebabkan ibu tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah dari pada bersama anaknya, sehingga tidak dapat mamantau kegiatan yang dilakukan anaknya, padahal ketika di rumah anak banyak melakukan aktivitas sehingga perlu stimulasi dari ibu untuk mencapai perkembangan yang sesuai.

Teori yang diungkapkan Soetjiningsih (2015) salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah lingkungan postnatal yang meliputi budaya lingkungan, sosial ekonomi, keluarga, nutrisi, posisi anak dalam keluarga dan status kesehatan. Menurut Rahmah (2008) menyatakan bahwa kebersamaan ibu dan anak akan memberikan suatu stimulasi terhadap apa yang dilakukan oleh seorang anak, jadi kalau ibu yang tidak mempunyai kesibukan di luar rumah maka anak akan lebih mudah dipantau terutama perkembangannya.

Faktor lain yang ditemukan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak yang perkembangannya menyimpang dilihat dari penggunaan *gadget* sebagian besar anak tidak normal dalam menggunakan *gadget* (lebih dari 30 menit per minggu). Penggunaan *gadget* terlalu lama membuat anak malas bergerak dan berkativitas, kurang berinteraksi dengan lingkungan, dan menghambat proses sosialisasi anak, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh oleh soetjiningsih (2015) dan Wong (2009) Media massa, meteri bacaan, film, televisi, video, permainan elektronik dan program komputer (*gadget*) dapat mempengaruhi perkembangan anak. *American Academy of Pediatrics* menyarankan orang tua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiaian lain seperti membaca, aktivitas fisik, dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter&Perry, 2009).

3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Tahun 2017

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Anak Usia Prasekolah				Jumlah	
	Sesuai		Menyimpang		f	%
	f	%	f	%		
Normal	14	82,4	3	17,6	17	100

Tidak normal	14	46,7	16	53,3	30	100
Jumlah	28		19		47	

P value = 0,037 $\alpha = 0,05$

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa dari 17 responden normal dalam penggunaan *gadget*, terdapat sebagian besar (82,4%) responden dengan perkembangan normal, sedangkan dari 30 responden tidak normal dalam penggunaan *gadget*, terdapat lebih dari separoh (53,3%) responden yang perkembangannya menyimpang.

Setelah dilakukan uji statistic menggunakan *chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% didapatkan $pvalue = 0,037 < \alpha = 0,05$ maka, H_a diterima dan H_o ditolak yaitu terdapat hubungan yang antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur .

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggrahini tahun 2013 tentang Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering *badmood* dan tidak mendengarkan nasehat orang tua. Penelitian lain yang dilakukan Yulia Trinika (2015) tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Hampir seluruh anak menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka, karena anak hanya asik dengan *gadgetnya* Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak,

Secara teori yang dikemukakan oleh Soetjningsih (2015) dan Wong (2009) Media massa, meteri bacaan, film, televisi, video, permainan elektronik dan program komputer (*gadget*) dapat mempengaruhi perkembangan anak. Media massa memberi anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup dan berkontribusi untuk mempersempit perbedaan antar-kelas. Melalui media bermain, anak belajar apa yang tidak diajarkan oleh orang lain kepadanya. Mereka belajar tentang dunia mereka dan bagaimana menghadapi lingkungan objek, waktu, ruang, struktur dan orang di dalamnya.

Penggunaan *gadget* juga membawa dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital (Ameliola & Nugraha, 2013).

Menurut analisa peneliti *gadget* yang dilengkapi berbagai fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan membuat anak-anak tertarik menggunakan *gadget*. Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak kecanduan menggunakan *gadget* sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget* dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan dengan segala kecanggihian *gadget* tersebut.

Ketika menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain *game* lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Justru, kadang kala orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah. Tentu saja hal ini akan membuat anak malas bergerak dan berkativitas, kurang berinterkasi dengan lingkungan, dan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan *gadgetnya* dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap perkembangan anak, banyak ditemukan perkembangan anak yang menyimpang pasa aspek perkembangan motorik halus

dan motorik kasar. Pada aspek perkembangan motorik halus seperti anak belum mampu untuk memegang pena/pensil dengan benar, belum mampu menulis apa yang diinstruksikan. Pada aspek perkembangan motorik kasar seperti anak belum mampu untuk berdiri dengan satu kaki dalam batas waktu yang ditentukan, belum bisa menangkap bola dengan baik. Menurut analisa peneliti hal ini dikarenakan ketika menggunakan *gadget* anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik halus maupun kasar yang sesuai. Ketika menggunakan *gadget* anak jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat saat menggunakan *gadget*.

Berbeda halnya saat seorang anak menggunakan *gadget* dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan *gadget* dengan waktu interaksi dan aktivitas lain anak dengan orang lain di lingkungan sekitarnya maka perkembangan anak akan berkembang dengan baik. Ditambah lagi, jika orangtua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi *game* yang kurang bermanfaat untuk anak.

Berdasarkan kuesioner penelitian didapatkan data sebagian besar orang tua bekerja di luar rumah, pekerjaan orang tua terbanyak adalah swasta. Menurut analisa peneliti orang tua yang bekerja di luar rumah akan jarang bertemu dengan anak dan tidak dapat mengawasi aktivitas yang dilakukan oleh anak, orang tua kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada *gadget* anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang disukai tanpa memilih-milih aplikasi yang mengedukasi maupun tidak. Kemudian, ketika paparan penggunaan *gadget* pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan anak.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan *gadget*, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orang tuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih diucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini terutama kepada Kepala Sekolah PAUD/TK Islam Budi Mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, Amril. Okezone.(2013). "*Tiap Hari, 17% Anak Main Gadget*" diunduh dari (<http://berita.plasa.msn.com/article.aspx?cp-documentid=254350783>), pada 9 November 2015.
- Ameliola, S., Nugraha, D. H. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Brawijaya. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>. tanggal 10 Oktober 2015
- Delima, R., Arianti, N.K., & Pramudyawardani, B. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol.1, No.1.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta
- Kozier, dkk. (2011). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan Edisi 7 Volume 1*. Jakarta: EGC
- Maulida, H.O. (2013). *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

- Diakses <http://jurnalilmiah./2013/11/menelisisik-pengaruh-penggunaanaplikasi.html>. tanggal 10 Oktober 2015
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini*. Makassar:Universitas Hasanuddin. Diakses dari <https://id.scribd.com/.../Jurnal-Pengaruh-Sistem-Operasi-Mobile-Android...> tanggal 12 Oktober 2015
- Potter, Patricia A., & Perry, Anne G. (2009). *Fundamental of Nursing. (7th ed). Vol 1*. Mosby: Elsevier Inc
- Soetjiningsih, Ranuh, Gde. (2015). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta : EGC
- Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Imanuel Tahun 2015*. Universitas Tanjungpura Pontianak. Diakses dari jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/.../11001/10480 tanggal 12 Oktober 2015
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy.(2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. tanggal 10 Oktober 2015
- Wong, D, L., Marlyn, H, E., David, W., Marilyn, W., Patricia, S. (2009). *BukuAjar Keperawatan Pediatric. (ed 6, vol 1)*. Jakarta : EGC