

Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak di TK MDI I Plus

Anna Uswatun Qoyyimah^{1*}, Sri Wahyuni², Lilik Hartati³, Piscofia Dynamurti Wintoro⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Kesehatan Dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Klaten

Email: annauq1979@gmail.com^{1*}, sri.yuni2402@gmail.com², hartatililik91@gmail.com³, dynamurtiwintoro91@gmail.com⁴

Abstract

Gadgets are small electronic devices that have specific functions, such as smartphones, iPhones, handphones, BlackBerrys, netbooks, tablets, and similar devices. In addition, gadgets significantly impact human lifestyles in terms of thinking patterns, feelings, and behaviors. The use of gadgets in daily life can affect adults, but children are also not exempt from these effects. Gadgets are tools or media used for social interaction, particularly for social contact and communication. The purpose of this research is to examine the effect of the duration of gadget use on the development of children at TK MDI I Plus. The research design is quantitative with a cross-sectional approach. The study was conducted at TK MDI I Plus in Pandeyan Village, Ngemplak District, Boyolali, with a sample of 45 respondents. The measuring instruments used are questionnaires and the Denver II, with the aim of using the questionnaire to assess the intensity of gadget use among early childhood. Data analysis includes univariate and bivariate analysis with the Chi-square test. The results show that among the 45 preschool respondents studied at TK MDI I Plus, 80% are high-intensity gadget users. The number of children with normal development in the high category is 26.7%, and those classified as suspect is 73.3%. From the data analysis results, the obtained p-value is 0.000, which is less than 0.05. The conclusion indicates a significant effect of the duration of gadget use on the development of children at TK MDI I Plus.

Keywords: Duration of gadget use, child development, growth and development

Abstrak

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain smartphone, iphone, handphone, blackberry, netbook, tablet dan sejenisnya. Selain itu, gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari bisa berdampak pada orang dewasa, tetapi anak-anakpun tidak luput dari dampaknya. Gadget salah satu alat atau media yang digunakan untuk melakukan interaksi sosial, khususnya yaitu melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh lama penggunaan gadget dengan perkembangan anak di TK MDI I Plus. Desain penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan cross-sectional. Penelitian dilakukan di TK MDI I Plus desa pandeyan kecamatan Ngemplak Boyolai dengan sampel 45 responden. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner dan Denver II, dengan tujuan menggunakan kuesioner untuk melihat intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini. Analisa data terdiri dari analisa univariat dan bivariat dengan uji Chi-square. Hasil penelitian menunjukkan 45 responden Anak Prasekolah yang diteliti di TK MDI I Plus merupakan pengguna gadget dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 80%. Perkembangan anak yang normal kategori tinggi sebanyak 26,7% dan yang suspect sebanyak 73,3%. Dari hasil analisis data yang diperoleh hasil nilai $p = 0,000 < 0,05$. Kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan lama penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak di TK MDI I Plus

Kata kunci : Lama penggunaan gadget, perkembangan anak, tumbuh kembang

1. Pendahuluan

Perkembangan jaringan internet yang sangat cepat membuat pengguna *gadget* atau *smartphone* juga mengalami peningkatan. Jaringan 4G Long Term Evolution (LTE) memiliki kemampuan mentransfer data secara cepat sehingga dapat memberikemudahan kepada para pengguna *smartphone* dalam memperoleh kenyamanan dalam ber-internet [1]. Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah negara Cina, India, dan Amerika [2]. Survey yang dilakukan The Asian Insight (2014), menunjukkan bahwa 67 persen anak berusia 3 hingga 8 tahun sudah mulai menggunakan *gadget* yang dimiliki oleh orang tuanya, 18 persen menggunakan *gadget* yang dimiliki saudara dan 14

persen menggunakan *gadget* milik pribadi.

Banyaknya jumlah pengguna *gadget* yang termasuk dalam golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* mayoritas menggunakan *gadget* guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online. Ada juga survei lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia *Hottest Insight* pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40 persen anak di Indonesia sudah tahu menau tentang teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user* [2].

Pengenalan *gadget* pada anak-anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai *problem* sosial emosional yang dapat berpengaruh negative terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah [3]. Penggunaan *gadget* pada anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai 38 persen di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72 persen di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80 persen pada tahun 2015. Kebanyakan anak memakai *gadget* untuk bermain, 23 persen orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun mengatakan jika anak mereka suka bermain *gadget*, sedangkan 82 persen orang tua menyampaikan jika mereka *online* setidaknya sekali dalam satu minggu [1].

Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) mendapatkan data bahwa mayoritas orang tua 94 persen mengatakan jika anak mereka terbiasa memakai *smartphone* untuk bermain *game online*, 63 persen anak dapat menggunakan waktu maksimal 30 menit dalam sekali bermain *game*, sedangkan 15 persen orang tua mengatakan jika anak mereka dapat bermain *game* selama 30-60 menit dan selebihnya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* > 1 jam [1]. Kebiasaan menggunakan *gadget* dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap acuh pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temanya bahkan tersaingkan di lingkungan sekitar [4]. Penggunaan *gadget* mempunyai dampak yang negative. dampak negatif yang muncul adalah mudah tersinggung dalam mendapatkan berbagai macam informasi dari bermacam media informasi dan teknologi sehingga menjadikan anak menjadi malas bergerak dan melakukan berbagai macam aktivitas. Pernyataan ini tentunya berpengaruh tidak baik terhadap kesehatan maupun perkembangan pada anak [4].

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak di TK MDI I Plus Ngemplak, Boyolali.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *deskriptif kuantitatif* dengan pendekatan *cross sectional*. Subyek penelitian ini adalah ibu dan anak pra sekolah usia 3-6 tahun yang menggunakan *gadget*. Pada penelitian ini yang menjadi populasi target adalah semua orang tua anak pra sekolah usia 3-6 tahun yang menggunakan *gadget* tahun 2024 sebanyak 45. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *total sampling*.

Pengumpulan data primer untuk mengetahui lama penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak prasekolah dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada ibu anak pra sekolah usia 3-6 tahun. Kuesioner perkembangan sosial anak pra sekolah menggunakan kuesioner dari Gunawan MAA (2017) yang telah di uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan nilai sebesar 0.768 dan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan r tabel = 0.361 dan r hitung 0.515-1. Data dianalisis secara univariat dan bivariat dengan uji *Chi Square*.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil Analisis univariat

Tabel 1. distribusi frekuensi lama penggunaan gadget pada anak di TK MDI I Plus

Lama penggunaan Gadget	f	%
< 1 jam	9	20
> 1 jam	36	80
Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 4.1. Didapatkan hasil bahwa lama penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK MDI I Plus mayoritas menggunakan gadget lebih dari 1 jam sebanyak 36 anak (80%)

Tabel 2 Distribusi frekuensi perkembangan Anak

Jenis kelamin	Normal		Meragukan	
	f	(%)	f	%
Laki-laki	5	11,1	16	35,5
perempuan	7	15,6	17	37,8
jumlah	12	26,7	33	73,3

Berdasarkan tabel 4.2 di dapatkan hasil distribusi frekuensi mengenai perkembangan anak TK MDI I Plus dengan perkembangan normal pada Perempuan sebanyak 7 anak (15,6%) dan perkembangan yang meragukan mayoritas pada anak perempuan sebanyak 17 anak (37,3%)

Analisis Bivariat

Tabel 3 Pengaruh lama penggunaan gadget dengan perkembangan anak

Lama penggunaan Gadget	Perkembangan Anak						P Value
	Normal		Meragukan		Total		
	f	%	f	%	f	%	
< 1 Jam	9	20	0	0	9	100	0,00
> 1 jam	3	6,7	33	73,3	36	100	
Jumlah	12	26,7	33	73,3	45	100	

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa lama penggunaan gadget < 1 jam dengan perkembangan normal sebanyak 9 anak (20%) dan lama penggunaan gadget > dari 1 jam sebanyak 36 anak (73,3%) dengan perkembangan meragukan sebanyak 33 anak (73,3%). Dari hasil analisis data yang diperoleh nilai $p = 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan lama penggunaan penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia prasekolah di TK MDI I Plus ngemplak, Boyolali

3.2. Pembahasan

Berdasarkan tabel 3.1 menunjukkan dari 45 anak mayoritas anak menggunakan gadget lebih dari 1 jam sebanyak 36 anak (80%), dan sisanya kurang dari 1 jam sebanyak 9 anak (20%). Sedangkan untuk perkembangan anak di dapatkan hasil mayoritas perkembangan anak meragukan sebanyak 36 anak (73,3%) dan anak dengan perkembangan normal sebanyak 12 anak (26,3%).

Penggunaan gadget dalam waktu yang lama telah dikaitkan dengan beberapa masalah perkembangan pada anak. Sebagian studi menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari satu hingga dua jam per hari dengan gadget cenderung mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa, kesulitan sosial, serta penurunan kemampuan perhatian dan kognitif. Di sisi lain, penggunaan gadget yang lebih sedikit, di bawah satu jam per hari, sering

dianggap lebih aman dan tidak memberikan dampak negatif yang signifikan. Pada hasil analisis Chi-Square dengan data 45 anak, ditemukan bahwa penggunaan gadget kurang dari 1 jam dan lebih dari 1 jam menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan perkembangan anak (p -value < 0.05). Hal ini menunjukkan bahwa lama penggunaan gadget, setidaknya pada kelompok sampel ini, memiliki pengaruh signifikan apakah perkembangan anak normal atau meragukan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh orang tua sebaiknya mempertimbangkan batasan waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari¹².

Menurut American Academy of Pediatrics (AAP), waktu layar untuk anak-anak usia 2 hingga 5 tahun sebaiknya dibatasi hingga satu jam per hari dengan konten berkualitas. Untuk anak-anak yang lebih tua, waktu penggunaan gadget harus disesuaikan dengan aktivitas lainnya seperti belajar, berolahraga, dan tidur yang cukup. Studi juga menekankan pentingnya pengawasan orang tua dalam memilih konten dan memastikan anak-anak terlibat dalam interaksi sosial langsung serta aktivitas fisik yang cukup.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tria dan Amy bahwa yang hasilnya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia prasekolah. Sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menggantikan peran keluarga dan teman, Psikolog dari Universitas Bedfordshire, dr. Emma Short, anak lebih suka menyendiri dan sibuk dengan *gadget*nya sehingga tidak melakukan kontak sosial¹⁹.

Penting bagi orang tua dan pendidik untuk tetap berhati-hati dalam membatasi penggunaan gadget pada anak. Penelitian lain menunjukkan bahwa meskipun durasi penggunaan gadget mungkin tidak secara langsung mempengaruhi perkembangan anak, kualitas konten dan pola penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan. Konten edukatif dan penggunaan yang didampingi oleh orang tua dapat memberikan manfaat, sedangkan konten yang tidak sesuai dan penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menyebabkan masalah perkembangan yang nantinya akan berdampak pada perkembangan anak sampai dewasa.

Meskipun ada potensi manfaat edukatif dari gadget, penggunaan yang berlebihan atau tidak terarah dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Penelitian masa depan diharapkan dapat mengidentifikasi cara terbaik untuk memanfaatkan teknologi secara positif dalam perkembangan anak, serta menemukan strategi optimal untuk meminimalkan dampak negatifnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh lama penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah dengan P value 0,003. Orang tua dan pengasuh menetapkan batasan waktu yang ketat pada penggunaan gadget untuk anak-anak. Sebaiknya untuk anak pra sekolah waktu penggunaan gadget tidak melebihi satu jam per hari. Orang tua harus lebih selektif dalam memilih konten yang diakses oleh anak-anak mereka. Konten edukatif yang interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar anak dan mendukung perkembangan kognitif yang positif. Anak-anak perlu diberikan lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan orang dewasa.

Aktivitas bermain di luar ruangan dan permainan kelompok dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Agar diadakan program pendidikan bagi orang tua tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Ini dapat membantu orang tua memahami pentingnya pengawasan dan pengaturan waktu menggunakan gadget dalam kehidupan anak. Peneliti selanjutnya lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan variasi metode penelitian untuk mengidentifikasi lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dalam konteks penggunaan gadget.

Daftar Pustaka

- [1] S. Sujianti, "Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap," *J. Kebidanan*, vol. 8, no. 1, p. 54, 2018, doi: 10.31983/jkb.v8i1.3735.
- [2] Suharno, "Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosalanak usia pra sekolah di TK Al marhamah Kabupaten Majalengka tahun 2017," *J. Kesehat. Budi Luhur*, vol. 11, no. 2, pp. 319–329, 2018.
- [3] M. N. Kamel Boulos, D. M. Giustini, and S. Wheeler, "Instagram and WhatsApp in health and healthcare: An overview," *Futur. Internet*, vol. 8, no. 3, pp. 123–127, 2016, doi: 10.3390/fi8030037.
- [4] D. Puput Oktafia, N. Yunida Triana, and R. L. Suryani, "Borneo Nursing Journal (BNJ) <https://akperyarsismd> Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review," 2021. [Online]. Available: <https://akperyarsismd.e-journal.id/BNJ>
- [5] D. Wulandari and T. Lestari, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1689–1695, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2A>. D. Setyarini, "Journal of Community Engagement and Negative Effect Counseling of Using Gadget on Children," *J. Community Engagem. Employ.*, vol. 01, no. 01, pp. 1–5, 2019.
- [6] Firdastin Ruthnia Yudiningrum, "Efek Teknologi Komunikasi Elektronik Bagi Tumbuh Kembang Anak," *Efek Teknol. Komun. Elektron. BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK Firdastin*, vol. 4, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/medico/article/view/18529>
- [7] Nabila Ayuni, "Hubungan Pola Makan Dan Durasi Bermain Gadget Dengan Kegemukan Pada Siswa Tk Islam Al Azhar 03 Cirebon," p. 115, 2023.
- [8] R. Maulana, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Di Mts Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta," p. 25, 2018.
- [9] A. Y. Putra, A. Yudiemawati, and N. Maemunah, "Pengaruh Pemberian Stimulasi oleh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini Toddler di PAUD Asparaga Malang," *Nurs. News (Meriden)*, vol. 3, no. 1, pp. 563–571, 2018.
- [10] C. T. K.-H. Stadtländer, "Qualitative, Quantitative, and Mixed-Methods Research," *Microbe Mag.*, vol. 4, no. 11, pp. 485–485, 2009, doi: 10.1128/microbe.4.485.1.
- [11] C. T. B. Denise F. Polit, *Essentials of Nursing Research Appraising Evidence For Nursing Practice*, 9th ed., no. september 2016. 2016.
- [12] D. Whitehead, "Understanding Nursing Research: Building an Evidence-Based Practice– 4th Edition," *J. Clin. Nurs.*, vol. 17, no. 4, pp. 563–563, 2008, doi: 10.1111/j.1365-2702.2006.01913.x.
- [13] A. A. Hidayat, "Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data." Penerbit Salemba Medika, Jakarta, p. 90, 2009. ISBN 978-979-3027-48-7.