

## DURASI PENGGUNAAN GADGET DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH

### DURATION OF GADGET USE IN DEVELOPMENT OF PRESCHOOL OF CHILDREN

Ikha Prastiwi<sup>1</sup>, Rizky Fitri Andini<sup>2</sup>, Alfaura Ajeng Abidanon<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STIKes Bhakti Husada Cikarang,  
corresponding email\* [ikhaprastiwi@gmail.com](mailto:ikhaprastiwi@gmail.com)

#### Abstrak

**Pendahuluan :** Pengenalan anak terhadap gadget sebagai cara pengalihan dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di gadget dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap gadget. Gadget saat ini digunakan juga oleh anak usia 3-6 tahun yang seharusnya anak belum layak untuk menggunakan gadget. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. **Metode** penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian analitik dengan pendekatan *cross-sectional*. Jumlah sampel penelitian 51 responden. Uji statistik menggunakan *chi square*. **Hasil:** Hasil analisis didapatkan nilai *p value* = 0,003 dan OR = 9,091 yang berarti terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. **Kesimpulan dan Saran:** penyuluhan untuk pembatasan penggunaan gadget pada anak karena mengganggu perkembangan anak.

**Kata Kunci :** durasi, gadget, perkembangan anak

#### Abstract

**Introduction :** Introducing children to gadgets as a way of baiting parents or family by showing games or videos on gadgets with the hope that children won't fuss or stop crying. Starting from this charge, it has indirectly introduced children to gadgets which can later trigger a child's curiosity towards gadgets. Gadgets are currently being used by children aged 3-6 years whose children are not yet fit to use gadgets. The purpose of this study was to analyze the relationship between the duration of gadget use and the development of preschool-aged children. **The research method** with this type of quantitative research uses an analytic research design with a cross-sectional approach. The number of research samples is 51 respondents. Statistical test using *chi square*. **The results** of the analysis obtained a *p value* = 0.003 and OR = 9.091, which means that there is a relationship between the duration of gadget use and the age development of preschoolers. **Coclussion:** Counseling suggestions to complicate the use of gadgets in children because it interferes with children's development.

**Keywords:** duration, gadgets, child development

Di Indonesia lebih dari 50% pengguna gadget berumur dibawah 25 tahun. Dewasa ataupun lanjut usia berumur 25 tahun keatas 32%, remaja berumur 12 sampai 21 tahun 25%, anak-anak berumur 7 sampai 11 tahun 17%, dan lebih parahnya lagi gadget digunakan pada usia 3 sampai 6 tahun sekitar 9% yang seharusnya anak belum layak untuk menggunakan gadget (Zahra et al., 2022)

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu *smartphone*, *iphone*, computer, laptop dan tab. Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di gadget dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap gadget.(Gunawan, 2017)

Gadget juga salah satu alat media yang digunakan untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya yaitu melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi. Penggunaan media gadget pada anak yang berusia 5 tahun di Indonesia sejumlah 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan menjadi 80%. Angka kejadian masalah pada perkembangan anak yang terjadi di Indonesia antara 13-18%. Anak prasekolah mempunyai masalah sosial emosional yang berpengaruh negative terhadap perkembangan personal sosial dan kesiapan sekolahnya. (Oktafia et al., 2021)

Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih kearah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Penggunaan gadget pada anak biasanya disebabkan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak gadget untuk menghiburnya dan agar anak tidak rewel. (Damayanti et al., 2020)

Didapatkan hampir semua orang tua (94%) mengatakan anak memakai gadget untuk memainkan game, 63% menggunakan waktunya maksimal 30 menit untuk sekali memainkan game, 15% memainkan game 30-60 menit dan yang lainnya anak bisa memainkan game lebih satu jam. Lembaga riset digital marketing juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smarthphone* di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna. Pengguna gadget di kalangan anak prasekolah semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. (Piningit, 2021).

Orang tua akhir-akhir ini banyak sekali yang beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bermain yang sangat aman bagi anak dan sangat mudah dalam pengawasan, padahal harus diketahui bahwa periode pada perkembangan anak yang sangat

sensitive adalah disaat anak berusia 1 sampai 5 tahun, sebagai masa anak usia dini yang sering juga disebut dengan *The Golden Age*. Pada masa *The Golden Age* ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan sangat luar biasa, sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. (Salem et al., 2021)

Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motoric, berbahasa, perilaku, autism, hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Berdasarkan data jumlah balita sekitar 23,7% atau 10% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari jumlah balita tersebut diperkirakan sekitar 45-6,7 juta mengalami masalah tumbuh kembang. Hal ini juga dibuktikan dari hasil penelitian di Indonesia ditemukan 20-30% balita mengalami keterlambatan perkembangan. (Rischa Hamdanesti, 2021)

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa prasekolah merupakan tahapan dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya. Gangguan perkembangan pada anak merupakan masalah yang banyak dijumpai di masyarakat, sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Penelitian di Indonesia mendeteksi adanya gangguan perkembangan anak pada usia prasekolah mencapai 12,8% - 28,5% dari seluruh populasi anak usia prasekolah. (Putriana et al., 2019) Pelaksanaan pemantauan atau deteksi dini tumbuh kembang peran tenaga kesehatan dalam hal ini adalah bidan sangat menentukan keberhasilan pencapaian cakupan deteksi dini dan stimulasi tumbuh kembang anak balita. Dalam melaksanakan perannya bidan bertanggung jawab tidak hanya melakukan deteksi

dini secara langsung namun di tuntut untuk lebih mengoptimalkan kesadaran orang tua dalam pemantauan dan pemberian stimulasi tumbuh kembang pada anak sesuai usia sehingga keterlambatan dalam pencapaian tumbuh kembang dapat diminimalisasikan. (Entoh et al., 2020)

Kuesioner Pra Skrinning Perkembangan (KPSP) adalah kuesioner yang ditanyakan/dijalankan oleh orang tua/tenaga ahli untuk mengetahui apakah perkembangan anak tersebut normal dengan indicator yang telah ditetapkan. Namun, masih kurangnya sosialisasi tentang pentingnya KPSP mengakibatkan pengetahuan masyarakat tentang KPSP masih kurang. KPSP untuk membantu para tenaga kesehatan, kader dan terutama orang tua agar memiliki pemahaman yang benar dan cepat dalam mendiagnosa keterlambatan perkembangan balita. (Entoh et al., 2020)

Berdasarkan penelitian dari Vivi Syofia Sapardi dengan judul Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur pada tahun 2018, hasil penelitian didapatkan 63,8% responden tidak normal dalam menggunakan gadget, 40,4% responden perkembangannya menyimpang. Hasil Analisa bivariat didapatkan p value = 0,017, artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. (Sapardi, 2018)

### Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain analitik. Penelitian dilakukan di TK Al-Istiqomah Cikarang tahun 2023. Populasi penelitian adalah seluruh anak yang berusia 60 - 72 bulan,

dengan sampel sebanyak 51 responden. Pengambilan sampel dengan teknik *cross sectional*.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang diambil langsung dari responden dengan melakukan pengisian formulir data aktivitas anak selama 24 jam dan hasil pengisian Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP).

Pada penelitian ini semua orangtua anak mendapatkan informasi dan penjelasan mengenai prosedur dan aturan selama penelitian, penjelasan mengenai pentingnya perkembangan anak. Kemudian meminta persetujuan (*informed consent*) kepada orangtua sebagai responden bahwa anak akan dijadikan sampel dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan dilakukan secara editing, coding, entri, tabulating. Analisis data penelitian yaitu Analisis data univariat untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget dan perkembangan anak. dan Analisa Bivariat yang dipakai untuk menguji hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah.

## Hasil

### Hasil Analisa Univariat

**Tabel 1. Karakteristik Responden**

Variabel	f	(%)
<b>Usia</b>		
60 bulan	6	11,8
66 bulan	7	13,7
72 bulan	38	74,5
Total	51	100
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	32	62,7
Perempuan	19	37,3
Total	51	100

Berdasarkan tabel 1 diatas diketahui karakteristik responden sebagian besar berusia 72 bulan terdapat 38 responden (74,5%). Jenis kelamin responden sebagian besar laki-laki terdapat 32 responden (62,7%).

**Tabel 2. Distribusi frekuensi durasi dan perkembangan anak**

Variabel	f	(%)
<b>Durasi</b>		
< 1 Jam	23	45,1
> 1 Jam	28	54,9
Total		
<b>Perkembangan</b>		
Sesuai	15	29,4
Meragukan	36	70,6
Total	51	100

Berdasarkan tabel 2. diatas menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget sebagian besar > 1 jam sebanyak 28 responden (54,9%), untuk perkembangan anak meragukan terdapat 36 responden (70,6%).

### Hasil Analisis Bivariat

**Tabel 3. Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah**

Durasi	Perkembangan		Total	P	OR
	Sesuai	Meragukan		Value	95%
< 1 Jam	12	11	23	0,003	9,091
> 1 Jam	3	25	28		
Total	15	36	51		

Berdasarkan tabel 3. bahwa mayoritas Perkembangan sesuai yang menggunakan gadget durasi <1 jam sebanyak 12 responden (23,5%), sedangkan mayoritas perkembangan meragukan yang menggunakan gadget >1 jam sebanyak 25 responden (49,02%).

Hasil uji koefisien korelasi dengan uji *chi-square* pada

variable durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan hasil p value 0,003 yang berarti bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Nilai OR sebesar 9,091, menunjukkan bahwa anak usia prasekolah yang bermain gadget dengan durasi >1 jam beresiko pada perkembangan sebesar 9.091 kali dibandingkan dengan kelompok anak usia prasekolah yang bermain gadget dengan durasi <1 jam.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa dari 51 responden sebagian besar berusia 72 bulan sebanyak 38 responden (74,5%). Jenis kelamin responden sebagian besar laki-laki sebanyak 32 responden (62,7%). Menggunakan gadget >1 jam sebanyak 28 responden (54,9%). Perkembangan anak pra sekolah Sebagian besar meragukan sebanyak 38 responden (70,6%).

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Ika Puspita Dewi (2018) yang menunjukkan hasil bahwa dari 30 responden yang diteliti berusia 60 – 72 bulan sebagian besar perkembangan meragukan sebanyak 19 responden (63,3%), penggunaan gadget tidak normal (>1 jam) sebanyak 21 responden (70%).

Gadget memiliki berbagai macam fitur, aplikasi yang bervariasi, menarik, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang yang menggunakan baik dari orang tua, remaja bahkan anak-anak. Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan baik dan tepat, namun dapat memberikan dampak negatif terutama pada perkembangan anak jika digunakan tanpa pengawasan dan pengarahan dari orang tua.

Hasil uji statistic dengan chi square menunjukkan hasil bahwa dari 51 responden mayoritas perkembangan meragukan dengan durasi penggunaan gadget >1 jam sebanyak 25 responden (49,02%), pada perkembangan yang sesuai dengan durasi penggunaan gadget <1 jam sebanyak 12 responden (23,5%). Data tersebut menunjukkan bahwa banyak anak pra sekolah yang menggunakan gadget lebih dari 1jam.

Hasil uji koefisien korelasi dengan uji *chi-square* pada variable durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan hasil 0,003 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Nilai OR sebesar 9,091, menunjukkan bahwa anak usia prasekolah yang bermain gadget dengan durasi >1 jam beresiko pada perkembangan sebesar 9.091 kali dibandingkan dengan kelompok anak usia prasekolah yang bermain gadget dengan durasi <1 jam.

Berdasarkan hasil penelitian Umi Hajar tahun 2021 di TK Yaa Bunayya Pacing Kabupaten Mojokerto menunjukan bahwa anak yang bermain gadget dengan durasi tidak normal dan kejadian perkembangan sosial meragukan, dengan uji *chi-square* memperoleh  $Pvalue = (0,000) < \alpha (0,05)$ . Secara statistic hasil ini dapat diartikan bahwa ada hubungan bermakna antara durasi penggunaan gadget dengan kejadian perkembangan sosial anak.

Penggunaan gadget pada anak seringkali diberikan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak gadget untuk menghiburnya dan agar anak tidak rewel.

Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua dapat membuat anak menjadi kecanduan gadget. Anak-anak

menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk didepan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak terutama pada pola pikir dan psikologi. Tidak jarang jika anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena pola pikir anak sudah diforsir pada dunia yang tidak nyata yaitu dengan permainan gadget ataupun fitur-fitur yang ada di gadget.

Orang tua juga banyak yang beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bermain yang sangat aman bagi anak dan sangat mudah dalam pengawasan. Pada anak usia 1-5 tahun perkembangan anak sangat sensitive, terutama perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual. Perkembangan ini mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Pengawasan orang tua sangat diperlukan sehingga anak tidak lalai dalam penggunaan gadget, anak dapat terkontrol apa yang dilihat, apa yang dimainkan, apa yang dicari dalam fitur-fitur yang ada di gadget tersebut. Sehingga apabila anak sudah terlalu lama menggunakan gadget dan melihat fitur-fitur yang negatif dapat segera orang tua kendalikan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah dengan P value 0,003.

### **Saran**

Diharapkan untuk orang tua/wali lebih selektif lagi dalam penggunaan gadget diluar jam sekolah, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses perkembangan anak.

Bidan dapat memberikan asuhan atau penyuluhan, pendidikan kesehatan mengenai kejadian perkembangan anak usia prasekolah, memberikan pelayanan SDIDTK/KPSP untuk mendeteksi dini gangguan perkembangan anak agar anak berkembang dengan baik.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terimakasih kami ucapkan kepada dr. Octo Ruswanto selaku Ketua Yayasan Bhakti Husada Cikarang, Ibu Zuriati, S.Kep.,Ner.,M.Kep.,Ph.D selaku ketua STIKes Bhakti Husada Cikarang yang telah memberikan support dalam penelitian ini, kepala Sekolah TK Al-Istiqomah yang telah memfasilitasi dan memberikan ijin penelitian, ibu dan adik-adik TK Al-Istiqomah yang telah berkenan sebagai responden penelitian.

### **Daftar Pustaka**

- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>.
- Entoh, C., Noya, F., & Ramadhan, K. (2020). Deteksi Perkembangan Anak Usia 3 Bulan – 72 Bulan Menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Poltekita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*,

I(1), 8–14. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v1i1.72>  
diakses tanggal 1 Januari 2023

Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyunyamik*, 1–127. Diakses tanggal 17 Juli 2017

Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: literatur review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47. Diakses tanggal 3 Maret 2019

Piningit, B. F. A. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah*. [http://repository.stikesdrsoebandi.ac.id/147/%0Ahttp://repository.stikesdrsoebandi.ac.id/147/1/17010137Bella Feby Ayu Piningit.pdf](http://repository.stikesdrsoebandi.ac.id/147/%0Ahttp://repository.stikesdrsoebandi.ac.id/147/1/17010137Bella%20Feby%20Ayu%20Piningit.pdf) diakses tanggal 21 September 2021

Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Waslihah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>  
diakses tanggal 2 Desember 2019

Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 ( Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 561–566. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2305> diakses 3

Agustus 2021

Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, 7(80), 137–145. <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634> diakses tanggal 8 Februari 2018