

LAPORAN PENELITIAN DOSEN



Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur Tahun 2024

Tim Peneliti :

1. Anes Patria Kumala, SST., M.Kes
2. Nita Tri Wahyuni, SST., M.Kes

**PROGRAM STUDI DIII KEBIDANAN
FAKULTAS SAINS DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS IPWIJA
BOGOR
TAHUN 2024**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur Tahun 2024
2. Bidang Penelitian : Kesehatan Anak
3. Ketua Peneliti :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Anes Patria Kumala, SST., M.Kes.
 - b. NIDN : 0331038803
 - c. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I, golongan III/b
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : DIII Kebidanan
 - f. Sinta ID : 6838920
 - g. E-mail : anespatria31@gmail.com
 - h. No. HP : 081298578231
4. Jumlah Anggota Peneliti : 1
5. Anggota Peneliti 1 :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Nita Tri Wahyuni, SST., M.Kes.
 - b. NIDN : 0314118704
 - c. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I, golongan III/b
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : DIII Kebidanan
 - f. Sinta ID : 6839097
6. Jumlah mahasiswa terlibat : -
7. Lama Penelitian : 6 Bulan
8. Biaya Penelitian : Rp. 3.000.000,-
9. Sumber Dana : Perguruan Tinggi

Ketua Peneliti,



Anes Patria Kumala, SST.,M.Kes
NIDN. 0331038803

Bogor, 1 Juli 2024
Menyetujui,
Kepala LP2M



Dr. Ir. Titing Widyastuti, MM
NIDN. 0323106401

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------|-----|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| DAFTAR ISI | ii |
| RINGKASAN..... | iii |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4. Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1. Penggunaan Gadget | 6 |
| 2.2. Perkembangan Anak | 14 |
| 2.3. Anak Usia Pra Sekolah | 16 |
| BAB 3. METODE PENELITIAN | 17 |
| 3.1. Desain Penelitian | 17 |
| 3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian | 17 |
| 3.3. Variabel Penelitian | 17 |
| 3.4. Instrumen Penelitian | 18 |
| 3.5. Pengolahan Data..... | 19 |
| 3.6. Analisa Data | 21 |
| BAB 4. HASIL PENELITIAN | 22 |
| 4.1. Hasil Penelitian | 22 |
| 4.2. Pembahasan | 24 |
| BAB 5. KESIMPULAN | 30 |
| 5.1. Kesimpulan | 30 |
| 5.2. Saran | 30 |
| DAFTAR PUSTAKA | 31 |

RINGKASAN

Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini yang telah kecanduan *gadget* dapat terganggunya tumbuh kembang anak. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. *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. Tujuan penelitian yaitu mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah. Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan anak didik TK Bina Putera Jakarta timur yang berjumlah 42 anak, penarikan sampel dilakukan secara total sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner pengukuran intensitas *gadget* dan kuesioner KPSP. Uji statistik dalam penelitian ini adalah *chi-square*. Hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa responden yang memiliki penggunaan *gadget* kategori sedang sebanyak 23 responden (54,8%) menyebabkan perkembangan kategori meragukan sebanyak 25 responden (59,6%). Data yang didapat dari hasil statistik menggunakan uji *chi square* menunjukkan $p\text{-value} = (0,016) < (0,05)$. Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta timur tahun 2024.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

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. Kedisiplinan dan batasan sangat perlu dilakukan orang tua pada saat anak usia dini dalam menggunakan gadget, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini (Vivi Syofia Sapardi, 2020). Anak yang bermain gadget lebih memilih bermain pada gadget yang disukainya. Hasil data di dunia sejak tahun 2020, sebanyak 72 persen anak usia di bawah 8 tahun sudah mulai menggunakan perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan iPod dengan mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan tablet dan smartphone setiap harinya. Angka tersebut meningkat 2 kali lipat dibandingkan tahun 2018 dengan angka 38 persen (Wati et al., n.d., 2020). Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan gadget, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini. Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan gadget adalah terganggunya tumbuh kembang anak (Jafri & Defega, 2020).

Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan gadget adalah terganggunya tumbuh kembang anak. World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku

sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. (Brauner & Stephens, 2018) mengemukakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Dalam kasus seperti itu maka orang tua atau pengasuh harus memperhatikan perkembangan anak-anak mereka, karena ada tanda bahaya yang menunjukkan perlunya intervensi segera oleh dokter (Garna & Rachmiatie, 2018). Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) 2022, Jakarta Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-27 bulan. Hasil pemeriksaan untuk perkembangan ditemukan normal sesuai dengan usia sebanyak 53% (1.396 anak), meragukan (membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13% (342 anak), penyimpangan perkembangan sebanyak 34% (896 anak). Dari 34% penyimpangan perkembangan, 10% (90 anak) terkena motorik kasar (seperti berjalan, duduk), 30% (269 anak) motorik halus (seperti menulis, memegang), 44% (394 anak) bicara bahasa dan 16% (143 anak) sosialisasi kemandirian (Shabariah, Farsida, & Parameswari, 2023).

Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan memperlihatkan game atau video yang ada di gadget agar anak tidak rewel atau berhenti menangis (Gunawan, 2019). Selain itu orang tua biasanya memanfaatkan fitur dan aplikasi yang menarik pada gadget supaya anak tetap bermain dengan tenang agar orang tua dapat beraktivitas tanpa mengkhawatirkan anaknya membuat berantakan rumah dan bermain keluar rumah. Orang tua beranggapan bahwa gadget dapat mejadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan bagi anaknya sehingga peran orang tua sebagai teman bermain sekarang sudah tergantikan oleh gadget (Jafri & Defega, 2020).

Berbagai jurnal penelitian menemukan bahwa gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi (2023) 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 (2022) ditemukan terdapat pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak pra sekolah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maulida (2019) dalam jurnal keperawatan “Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2023 bahwa gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat (Vivi Syofia Sapardi, 2020).

Menurut Ferliana (2018), anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget, tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Ramli, 2020).

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 (Vivi Syofia Sapardi, 2020).

Penulis merasa ada permasalahan dalam hal ini, mengingat penggunaan gadget yang semakin masif, tidak hanya orang dewasa, anak-

anak pun juga terpapar dengan gadget, yang mana mereka sebaiknya tidak terlalu intens dengan gadget. Untuk itu saya tertarik untuk meneliti hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur Tahun 2024.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur Tahun 2024

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur
- c. Menganalisa hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian sebagai sarana pembelajaran guna pengembangan ilmu kesehatan di masyarakat mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

1.4.2 Praktisi

a. Universitas IPWIJA

Menambah literatur atau referensi pada mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini guna untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman terkait hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Penggunaan *Gadget*

2.1.1 Pengertian *Gadget*

Osland Cvano (2013) mengungkapkan, “*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.” Sementara Rayner (2016) menyatakan, “Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari, *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Gadget adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para penggunanya (Wati et al., n.d.). Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah handphone atau *smartphone*. Pada awalnya handphone digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara, namun dengan berbagai macam pengembangan *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio, video, game, media sosial, memfoto dan masih banyak lagi (Hermawan, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi praktis sehingga dapat membantu kegiatan manusia. Sementara yang dimaksud penggunaan *gadget* adalah suatu perbuatan untuk menggunakan suatu barang yaitu *gadget*. *Gadget* memiliki jenis yang beragam sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, namun *gadget* yang memiliki fungsi cukup lengkap adalah *smartphone*. Hal ini dikarenakan *smartphone* dilengkapi berbagai fitur

penunjang aktivitas manusia, sehingga menjadi gadget yang paling sering digunakan.

2.1.2 Bentuk Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget saat ini tidak hanya terbatas pada orang dewasa. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa menggunakan gadget. Bahkan anak-anak usia pra sekolah yang seharusnya tidak boleh terlalu sering terpapar gadget, saat ini sudah mulai terbiasa dengan adanya *gadget*. Bagi anak usia pra sekolah gadget biasanya digunakan oleh orang tua untuk menenangkan anak saat menangis atau saat orang tua sibuk melakukan aktivitas (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah berbeda dengan penggunaan gadget pada remaja dan orang dewasa. Orang dewasa cenderung menggunakan gadget untuk kepentingan pekerjaan, sedangkan bagi remaja gadget cenderung digunakan untuk bermain media sosial. Namun, bagi anak-anak penggunaan gadget hanya digunakan untuk bermain game dan menonton video streaming. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh (Ayouby, 2017) yang menyatakan bahwa rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah hanya dipakai untuk bermain game dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadget hanya untuk browsing, chatting, sosial media, dan lain-lain (Rihlah et al. 2021).

Intensitas dan durasi penggunaan gadget orang dewasa, remaja dan anak usia pra sekolah juga berbeda. Kebanyakan remaja dan orang dewasa memiliki gadget sendiri, sehingga intensitas penggunaan gadget remaja dan orang dewasa bisa sangat tinggi. Menurut Ayouby (2017) penggunaan gadget bagi orang dewasa bisa mencapai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Berbeda dengan anak usia pra sekolah yang hanya meminjam gadget milik orang tuanya, hanya beberapa anak yang memiliki gadget sendiri. Hal tersebut menyebabkan adanya batasan dalam penggunaan gadget. Namun tidak semua orang tua memahami batasan penggunaan gadget pada anak sehingga terkadang anak

mengalami kecanduan dalam penggunaan gadget yang menyebabkan anak tidak mau lepas dari gadget (Rihlah et al. 2021).

Berikut ini akan dijelaskan mengenai bentuk penggunaan gadget yaitu aplikasi yang biasa digunakan oleh anak dan intensitas serta durasi penggunaan gadget yang dianjurkan bagi anak usia dini:

a. Aplikasi gadget bagi anak usia dini

Aplikasi dalam kamus besar bahasa indonesia adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu. Terdapat bermacam-macam aplikasi dalam gadget baik aplikasi bawaan maupun aplikasi tambahan. Aplikasi bawaan adalah aplikasi yang ada saat pertama kali gadget diperoleh, sedangkan aplikasi tambahan adalah aplikasi yang didapat dengan cara mengunduh atau memasang aplikasi pada gadget dari kartu memori. Aplikasi yang digunakan anak usia dini tidak bermacam - macam biasanya aplikasi yang digunakan hanya sebatas aplikasi dasar seperti kamera, pemutar video, penampilan gambar, dan game (Sukmawati, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan Sari (2016) penggunaan gadget bagi anak usia pra sekolah hanya digunakan untuk bermain game, walaupun ada sebagian yang memanfaatkannya untuk belajar mengaji, ataupun sebagai suatu hal yang menambah wawasan anakanak dari aplikasi yang ada dalam gadget tersebut. Anak tidak hanya menggunakan gadget untuk bermain, namun juga dapat menggunakan gadget untuk belajar, salah satunya melalui game edukatif yang dapat mengembangkan kognisi anak (Widodo et al., 2020).

Menurut Novitasari (2016) kebanyakan anak-anak menggunakan gadget berjenis *smartphone* dan tablet yang sering digunakan untuk mengoperasikan aplikasi permainan baik permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak adalah *smartphone* dan tablet karena jenis gadget tersebut memiliki bentuk yang menarik, praktis, serta dapat diisi dengan berbagai aplikasi permainan (Widodo et al., 2020).

Game (video game) adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Menurut Indrijati (2016) bermain video game dapat membuat anak kurang berinteraksi dengan teman-temannya dan menjadikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, kompetisi, empati dengan orang lain menjadi berkurang. Jika hal tersebut dibiarkan lebih jauh maka anak memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulansari (2017) yang mengungkapkan bahwa orangtua perlu mewaspadai game komputer atau internet karena banyak dari game tersebut mengandung unsur pornografi, berkelahi tanpa memakai baju, bahkan bersenggama. Jika anak bermain game, orangtua diharapkan memilih permainan yang menggunakan strategi, seperti penguasaan wilayah, magic word, atau permainan yang bersifat edukatif (Widodo et al., 2020).

Orangtua perlu melihat aplikasi yang ada di dalam gadget, baik aplikasi yang terinstal maupun yang akan diinstal harus disesuaikan dengan rating usia anak. Orangtua dapat mencoba satu persatu untuk memastikan anak menggunakan gadget dengan cara yang sehat (Sukmawati, 2019).

b. Intensitas penggunaan gadget bagi anak usia dini

Intensitas adalah suatu keadaan atau ukuran intensinya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam menggunakan gadget. Intensitas penggunaan bagi anak usia pra sekolah ini harus dibatasi, seperti yang diungkapkan oleh Raviando dalam Setia (2016), perlu adanya pembatasan penggunaan gadget sejak dini. Orangtua harus mengetahui batasan penggunaan sejak pertama kali memberikan gadget pada anak (Sukmawati, 2019).

The American Academy Of Pediatrics dan *Canadian Paediatric Society* (dalam Wulansari, 2017) menerbitkan pedoman screen time (waktu di depan layar) yaitu sebagai berikut.

- 1) Anak-anak dibawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diberikan izin bermain gadget, termasuk TV, smartphone, atau tablet.11

- 2) Anak-anak usia 3-4 tahun disarankan menggunakan gadget kurang dari satu jam dalam sehari.
- 3) Anak-anak usia 5 tahun keatas sebaiknya menggunakan gadget tidak lebih dari dua jam dalam sehari untuk penggunaan rekreasional (diluar kebutuhan belajar).

Raviando (dalam Setia, 2016) berpendapat bahwa anak-anak usia lahir-2 tahun tidak seharusnya dikenalkan pada gadget karena terdapat sinar biru dari layar gadget yang berbahaya bagi perkembangan otak anak. Anak usia 2-6 tahun hanya diperbolehkan maksimal 1 jam penggunaan. Hal ini dikarenakan anak usia dibawah 6 tahun masih membutuhkan perkembangan sistem motorik kasar dan motorik halus yang sangat banyak. Bagi anak yang berusia di atas 6 tahun, penggunaan gadget hanya boleh 2 jam perhari, sehingga dengan waktu yang terbatas anak dapat dilatih untuk memanfaatkan gadget dengan sebaik-baiknya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia lahir-2 tahun tidak diperbolehkan untuk mengenal gadget, anak usia 2-6 tahun hanya diperbolehkan maksimal 1 jam penggunaan, dan anak yang berusia diatas 6 tahun hanya diperbolehkan menggunakan gadget selama 2 jam perhari (Sukmawati, 2019).

Ayouby (2017) mengklasifikasikan intensitas penggunaan gadget menjadi 3 yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gadget hanya saat waktu senggang dengan durasi pemakaian hanya setengah jam. Kategori sedang jika intensitas penggunaan gadget 2-3 kali perhari dengan durasi pemakaian 40-60 menit. Kategori tinggi jika penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian (Sukmawati, 2019).

Nurmasari (2016) membagi intensitas penggunaan gadget menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan >60 menit/hari dan dilakukan setiap hari (Sukmawati, 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat dikategorikan rendah jika kurang dari 30 menit, dikategorikan sedang jika penggunaan gadget berkisar antara 30-60 menit, sedangkan penggunaan gadget dikategorikan tinggi jika melebihi 60 menit. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak kecanduan terhadap gadget. Berikut ini adalah ciri-ciri anak yang kecanduan gadget menurut (Fransisca & Yusuf, 2020):

- 1) Anak menggunakan gadget secara terus menerus dan disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- 2) Anak menghabiskan waktu lebih dari dua jam untuk menggunakan gadget.
- 3) Anak sering melakukan protes ketika dibatasi saat menggunakan gadget.
- 4) Tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa gadget.
- 5) Anak selalu minta diberi gadget dan anak akan mengamuk jika tidak diberikan gadget.
- 6) Anak tidak mau beraktivitas diluar rumah. Misalkan, bersikeras minta pulang cepat agar bisa bermain game dirumah.¹³
- 7) Anak menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain gadget. Seperti tidak mau disuruh orang tua untuk tidur atau mandi.

Perlu adanya kedisiplinan dan aturan yang tegas terkait dengan penggunaan gadget bagi seluruh anggota keluarga, orangtua sebagai contoh bagi anak harus mampu menggunakan gadget dengan bijak. Selain batasan waktu penggunaan gadget, diperlukan adanya aturan terkait dengan kapan, dimana serta apa saja yang boleh dan tidak boleh anak lakukan saat menggunakan gadget. Hal ini bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget (Sukmawati, 2019).

2.1.3. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan manusia, bergantung bagaimana manusia menggunakan gadget tersebut. Jika manusia

dapat memanfaatkan gadget, maka gadget akan memiliki dampak yang positif bagi kehidupan manusia. Namun sebaliknya, jika manusia tidak dapat menggunakan gadget dengan bijak dan tidak ada Batasan penggunaan, maka gadget akan berdampak buruk bagi kehidupan manusia itu sendiri (Vivi Syofia Sapardi, 2018). Berikut ini adalah dampak positif gadget untuk anak menurut (Fransisca & Yusuf, 2020):

- a. Meningkatkan ketajaman penglihatan. Jenis game action dalam gadget dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam, karena dalam permainan ini dibutuhkan ketajaman mata yang tinggi dan kemampuan motorik untuk mengendalikan permainan.
- b. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru.
- c. Mendukung aspek akademis. Gadget dapat mendukung akademis jika seorang anak menggunakan gadget untuk belajar atau mencari informasi yang menunjang pelajaran di sekolah.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa. Bagi anak usia dini gadget dapat digunakan untuk pengembangan bahasa, dengan cara mengajak anak bermain game pengenalan kata.
- e. Meningkatkan keterampilan mengetik. Bagi anak-anak yang sudah mampu menyusun kata, anak dapat mengetik kata dengan cepat.
- f. Mengurangi tingkat stres. Gadget dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan setelah bersekolah. Namun penggunaan gadget harus diperhatikan agar anak tidak mengalami kecanduan.
- g. Meningkatkan keterampilan matematis. Gadget dapat meningkatkan kemampuan matematis ketika anak menggunakan aplikasi khusus, misalkan game merancang bangunan.

Dampak negatif gadget menurut bill Gates dan Melinda (Fransisca & Yusuf, 2020) adalah sebagai berikut:

- a. Anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet, rentan menjadi korban predator yang berkeliaran di internet, serta berpotensi menjadi korban *bullying* di dunia digital.
- b. Mempengaruhi perkembangan otak anak ke arah negatif.

- c. Membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lamban untuk berkembang.
- d. Mempengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan gadget tidak bisa bersosialisasi dengan baik, perkembangan bahasa yang terlambat sehingga dia tidak memiliki teman bermain
- e. Membuat anak ketergantungan dengan gadget, sehingga dia tidak bias bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah.
- f. Anak menjadi lamban dalam berpikir.

Dampak negatif gadget menurut Shabrina (2017) adalah mengurangi interaksi dengan orang lain, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, malas melakukan aktifitas lainnya, menumbuhkan sikap egosentris, penyebab waktu tidur berkurang, memicu berkembangnya konsumerisme (keinginan untuk membeli gadget terbaru untuk mengikuti tren terkini), menurunnya konsentrasi, memicu penyakit mental, terganggunya perkembangan anak, serta kurangnya sosialisme dengan sekitar (Susanti et al., 2017).

Penggunaan gadget mobile dapat berdampak pada kesehatan anak. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bansal pada tahun 2017 menyelidiki berbagai efek penggunaan gadget seluler pada anak-anak, salah satunya adalah masalah kesehatan mental. Menurut Kessler, gangguan kesehatan mental dini dapat menghambat pendidikan dan karir di masa dewasa dan jika masalah mental ini tidak ditangani maka masalahnya akan bertambah besar. Besarnya potensi dampak negative penggunaan gadget mobile terhadap kesehatan mental anak membuat semua orang tua perlu memperhatikan penggunaan gadget mobile dan mengetahui status emosional dan perkembangan anaknya. Pada tahun 2016, American Academy of Pediatrics (AAP) mengeluarkan rekomendasi penggunaan gadget mobile untuk anak-anak, termasuk menghindari penggunaan media digital untuk anak dibawah 18 bulan dan menggunakan gadget mobile tidak lebih dari satu jam sehari (Ayu et al., 2020).

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki pengaruh bagi kehidupan anak, baik pengaruh yang positif maupun negatif. Lingkungan disekitar anak sangat mempengaruhi dampak yang dihasilkan dari penggunaan gadget. Lingkungan disekitar anak khususnya orangtua harus mampu menerapkan aturan dengan tegas terkait penggunaan gadget bagi anggota keluarga.

2.2. Perkembangan Anak

2.2.1. Pengertian

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Pertumbuhan terjadi secara simultan dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya, misalnya perkembangan system neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi. Kesemua fungsi tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia yang utuh (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2016).

2.2.2. Ciri-Ciri dan Prinsip-Prinsip Tumbuh Kembang Anak

Proses tumbuh kembang anak mempunyai beberapa ciri-ciri yang saling berkaitan (Direktorat Kesehatan Departmen Kesehatan Keluarga, 2016). Ciri ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan menimbulkan perubahan. Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan. Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Misalnya perkembangan intelegensia pada seorang anak akan menyertai pertumbuhan otak dan serabut saraf.
- b. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bias berdiri.

Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya.

- c. Pertumbuhan dan perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda. Sebagaimana pertumbuhan, perkembangan mempunyai kecepatan yang berbedabeda, baik dalam pertumbuhan fisik maupun perkembangan fungsi organ dan perkembangan pada masing-masing anak.
- d. Perkembangan berkorelasi dengan pertumbuhan. Pada saat pertumbuhan berlangsung cepat, perkembangan pun demikian, terjadi peningkatan mental, memori, daya nalar, asosiasi dan lain-lain. Anak sehat, bertambah umur, bertambah berat dan tinggi badannya serta bertambah kepandaiannya.
- e. Perkembangan mempunyai pola yang tetap. Perkembangan fungsi organ tubuh terjadi menurut dua hukum yang tetap, yaitu: a. Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah kepala, kemudian menuju ke arah kaudal/anggota tubuh (pola sefalokaudal). b. Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah proksimal (gerak kasar) lalu berkembang ke bagian distal seperti jari-jari yang mempunyai kemampuan gerak halus (pola proksimodistal).
- f. Perkembangan memiliki tahap yang berurutan. Tahap perkembangan seorang anak mengikuti pola yang teratur dan berurutan. Tahap-tahap tersebut tidak bisa terjadi terbalik, misalnya anak terlebih dahulu mampu membuat lingkaran sebelum mampu membuat gambar kotak, anak mampu berdiri sebelum berjalan dan sebagainya.

2.2.3. Aspek-Aspek Perkembangan Yang Dipantau

- a. Gerak kasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya.

- b. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya.
- c. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.
- d. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain}, berpisah dengan ibu/pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya.

2.3 Anak Usia Pra Sekolah

2.3.1. Definisi

Anak prasekolah adalah anak yang berumur antara 3-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol system tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (S. Saputra et al., 2021). Menurut Montessori (2010), pada usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak (S. Saputra et al., 2021)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data hingga penafsiran terhadap data tersebut. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Yang dimaksud analitik observasional berarti peneliti tidak melakukan sebuah intervensi terhadap subyek penelitian (Anak Pra Sekolah), namun dimaksudkan untuk menjelaskan suatu keadaan dan situasi. Sedangkan *cross sectional* merupakan suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara hubungan gadget, dengan cara melakukan suatu pendekatan, observasi dan pengumpulan data pada variabel independen dan dependen yang hanya satu kali dalam waktu yang sama. Penelitian *cross sectional* disebut juga jenis penelitian transversal dan merupakan metode yang paling mudah serta sangat sederhana menurut Notoatmodjo, 2012 (Patel, 2019).

Oleh sebab itu, penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional* dalam melakukan penelitian dengan maksud dan tujuan mengetahui dan menganalisis tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Juni 2026 di TK Bina Putra Ciracas Jakarta Timur.

3.3. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen

(Variabel terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penggunaan gadget (Patel, 2019).

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah perkembangan pada anak usia pra sekolah (Patel, 2019).

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Mulyani, 2007) Instrumen merupakan alat untuk pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner penelitian penggunaan gadget dan kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP).

1. Kuesioner Penelitian Penggunaan Gadget

Data intensitas penggunaan gadget oleh anak usia pra sekolah diperoleh dengan kuesioner. Kuesioner penelitian diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan gadget. Kuesioner ini terdiri dari 9 pertanyaan dengan 3 pertanyaan sebagai alat ukur Penggunaan gadget dan 6 pertanyaan sebagai data tambahan.

2. Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

KPSP digunakan untuk melakukan skrining dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan untuk usia 36 bulan dan 9 pertanyaan untuk usia 42 bulan yang meliputi perkembangan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa dan sosialisasi dan kemandirian.

3.5. Pengolahan Data

1. Editing

Editing merupakan proses pengecekan kembali data-data yang telah diperoleh dalam penelitian, yang mencakup kelengkapan data. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lembar observasi sudah terisi lengkap atau masih ada yang belum terisi.

2. Coding (Pemberian Kode)

Peneliti memberikan kode pada setiap variabel yang didata, berguna untuk mempermudah proses penelitian selanjutnya. Pada penelitian ini peneliti memberikan kode pada setiap variabel-variabel yang diteliti yang tujuannya untuk mempermudah dalam proses tabulasi dan analisis data. Setelah kuesioner diedit, selanjutnya dilakukan pengkodean atau coding, yaitu mengubah data dalam bentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan (Notoatmodjo, 2012).

Intensitas penggunaan gadget diperoleh dari durasi dan frekuensi penggunaan gadget oleh anak usia prasekolah:

Tabel 4. 2 Pembagian Intensitas Penggunaan Gadget

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

Pengkodean untuk intensitas penggunaan *gadget* (Aula Nurmasari, 2016):.

Pengkodean untuk intensitas penggunaan gadget (Aula Nurmasari, 2016).:

1= skor 3-4 (rendah)

2= skor 6-7 (sedang)

3= skor 8-9 (tinggi)

Interpretasi hasil KPSP :

1. Hitunglah berapa jumlah jawaban Ya.
 - a. Jawaban Ya, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
 - b. Jawaban Tidak, bila Ibu/pengasuh menjawab : anak belum pernah melakukan atau tidak pernah atau ibu/pengasuh anak tidak tahu.
2. Jumlah jawaban 'Ya' = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya sesuai (S/1).
3. Jumlah jawaban 'Ya' = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M/2).
4. Jumlah jawaban 'Ya' = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P/3).

Pengkodean untuk pemeriksaan perkembangan

1=Sesuai (Dapat mengerjakan semua tugas perkembangan)

2=Meragukan (Dapat mengerjakan sebagian tugas perkembangan)

3=Menyimpang (Tidak dapat mengerjakan tugas perkembangan)

3. *Scoring* (Penilaian)

Peneliti memberikan nilai dari data yang didapat berdasarkan skor yang telah ditentukan dalam kuesioner

4. *Tabulating*

Tabulasi adalah membuat tabel-tael data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti. Tabulasi merupakan proses mengklarifikasi data menurut kriteria tertentu sehingga frekuensi dari masing-masing item, dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui karakteristik responden.

5. *Entry* (Memasukkan Data)

Data yang sudah masuk dalam bentuk kode kemudian langkah selanjutnya memasukkan data tersebut ke aplikasi komputer, aplikasi yang sering digunakan dalam penelitian yaitu SPSS16.

6. *Cleaning* (Pembersihan Data)

Apabila semua data yang didapat telah dimasukkan, perlu dilakukan pengecekan kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan dari pengkodean yang dilakukan.

3.6. Analisa Data

3.6.1 Analisa Univariat

Suatu analisa yang digunakan untuk menganalisa tiap variabel dari penelitian yang dilakukan, yang memiliki fungsi untuk meringkas kumpulan-kumpulan data penelitian sehingga menghasilkan suatu informasi yang berguna. Peringkasan dalam penelitian ini meliputi keluarga, penggunaan gadget, anak pra sekolah

3.6.2. Analisa Bivariat

Suatu analisa yang dipergunakan untuk membuktikan Hipotesis penelitian yaitu ada hubungan antara penggunaan gadget dengan keterlambatan bicara pada anak pra sekolah. Uji statistik yang akan digunakan yaitu chi-square komparatif nonparametrik untuk melihat apakah terdapat korelasi yang signifikan antara variabel satu (penggunaan gadget) dengan variabel dua (keterlambatan bicara).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Univariat

1. Karakteristik Responden

| Karakteristik | Frekuensi (f) (f=100) | Persentase (%) |
|------------------------|--------------------------|----------------|
| Umur Orang Tua | | |
| (Tahun) | | |
| 20-30 | 10 | 23,8 |
| 31-40 | 24 | 57,1 |
| 41-50 | 8 | 19,1 |
| Pendidikan | | |
| Orang Tua | | |
| SD | 2 | 4,8 |
| SMP | 4 | 9,6 |
| SMA/SMK | 22 | 52,3 |
| PT | 14 | 33,3 |
| Pekerjaan Orang | | |
| Tua | | |
| Bekerja | 22 | 52,3 |
| Tidak Bekerja | 20 | 47,7 |
| Umur Anak | | |
| 48 bulan | 30 | 71,4 |
| 60 bulan | 23 | 54,8 |
| Jenis Kelamin | | |
| Anak | | |
| Laki-Laki | 19 | 45,2 |
| Perempuan | | |

Mayoritas berada pada kelompok umur orangtua dengan rentang umur 31-40 tahun sebanyak 24 responden (57,1%), mayoritas berpendidikan Perguruan Tinggi sebanyak 22 responden (52,3%), mayoritas bekerja sebanyak 22 responden (52,3%), responden dengan umur anak 60 bulan sebanyak 30 responden (71,4%), dan jenis kelamin laki-laki paling banyak sebanyak 23 responden (54,8%).

2. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Tahun 2024

| Penggunaan <i>Gadget</i> | F | % |
|---------------------------------|------------|--------------|
| Rendah | 8 | 19,1 |
| Sedang | 23 | 54,8 |
| Tinggi | 11 | 26,1 |
| Total | 100 | 100,0 |

Mayoritas memiliki tingkat penggunaan *Gadget* Sedang, yaitu sebanyak 23 responden (54,8%).

3. Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Tahun 2024

| Perkembangan | N | % |
|---------------------|------------|--------------|
| Sesuai | 17 | 40,4 |
| Meragukan | 25 | 59,6 |
| Menyimpang | 0 | 0,0 |
| Total | 100 | 100,0 |

Mayoritas memiliki Perkembangan Meragukan, yaitu sebanyak 25 responden (59,6%).

4.1.2 Analisis Bivariat

1. Dampak Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak pada Anak Pra Sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur

| Penggunaan <i>Gadget</i> | Perkembangan | | | | Jumlah | | P |
|---------------------------------|---------------------|-------------|------------------|-------------|---------------|--------------|----------|
| | Sesuai | | Meragukan | | N | % | |
| | n | % | n | % | | | |
| Rendah | 7 | 16,7 | 1 | 2,3 | 8 | 19,0 | 0,016 |
| Sedang | 8 | 19,1 | 15 | 35,7 | 23 | 54,8 | |
| Tinggi | 2 | 4,8 | 9 | 21,4 | 11 | 26,2 | |
| Jumlah | 17 | 40,6 | 25 | 59,4 | 42 | 100,0 | |

Dari 42 responden, yang Penggunaan *Gadget* rendah 8 responden (19,0%),

Yang perkembangannya sesuai 7 responden (16,7%), yang perkembangannya meragukan 1 responden (2,3%). Responden yang Penggunaan Gadget nya Sedang 23 responden (54,8%), 8 responden (19,1%) memiliki perkembangan yang sesuai, yang perkembangannya meragukan sebanyak 15 responden (35,7%). Sedangkan, responden dengan penggunaan *Gadget* tinggi 11 responden (26,2%), perkembangannya meragukan 9 responden (21,4%), yang sesuai 2 responden (4,8%). Hasil uji statistik diperoleh p value $0,016 < 0,05$ yang artinya terdapat Hubungan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak pra sekolah dan H_0 ditolak.

4.2 Pembahasan

1. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah

Dari hasil penelitian menunjukkan sebagian besar sebanyak 23 responden (54,8%) melakukan penggunaan gadget kategori sedang pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur. Penggunaan gadget kategori sedang seperti anak usia pra sekolah menggunakan telepon pintar secara terus menerus dan berulang dalam jangka waktu lama (Jafri & Defega, 2020). Menurut (Anggraeni & Hendrizal, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada anak diketahui dari frekuensi penggunaan telepon pintar seperti bermain game, melihat video anak dan melihat foto. Anak usia dini termasuk kedalam golden periode yang merupakan masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi satu kali dalam kehidupan. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2020), anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pada saat ini akan terjadi pertumbuhan fisik, intelektual, mental dan emosional anak. Otak anak akan berkembang sangat pesat dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas anak. Anak-anak akan merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Periode ini juga merupakan periode kondusif yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku dan kepribadian seorang anak di masa depan. Karena itu pola asuh yang baik dan benar dibutuhkan untuk

mendukung tumbuh kembang yang baik (Jafri & Defega, 2020). Untuk itu penggunaan gadget dengan intensitas dan durasi yang tidak terkontrol akan menyebabkan terganggunya proses perkembangan, dikarenakan penggunaan gadget lebih dominan dari pada stimulasi untuk mendukung perkembangannya.

Penelitian ini sejalan dengan dilakukan oleh (Rihlah et al., 2021) menjelaskan anak yang terbiasa menggunakan gadget karena durasi penggunaan terlalu lama sekitar 1 - 3 jam per hari, hal ini dapat mengganggu tumbuh kembang anak karena durasi penggunaan lebih banyak untuk menggunakan gadget dibandingkan bersosialisasi dengan orang tua atau teman-temannya. Anak usia dini biasanya menggunakan gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak, dan bermain game. Dampak negatif penggunaan gadget yaitu mempengaruhi perkembangan otak, mengurangi interaksi dengan orang lain, anak menjadi malas bergerak dan anak menjadi ketergantungan dengan gadget. Anak yang terlalu lama menggunakan gadget menyebabkan kecanduan sehingga menurunkan perkembangan sosial dan perkembangan motorik dan bahasa (Sukmawati, 2019).

Beberapa faktor yang menyebabkan anak usia pra sekolah menggunakan gadget kategori sedang yaitu usia anak, jenis kelamin anak, umur orang tua, pendidikan dan pekerjaan orang tua. Faktor umur anak seperti berusia sekitar 48 bulan, dimana sudah bisa menggunakan gadget tanpa bantuan sehingga mendukung peningkatan penggunaannya apabila tidak ada pengawasan dari orang tua. Faktor jenis kelamin didapatkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sehingga lebih aktif dan memiliki keingintahuan yang lebih tinggi untuk mencoba terutama menggunakan gadget. Faktor umur orang tua didapatkan sebagian besar orang tua (ibu dan ayah) responden berusia antara 31-40 tahun dimana usia produktif untuk bekerja sehingga sibuk bekerja yang menyebabkan tidak mengontrol penggunaan gadget anak. Faktor pendidikan orang tua didapatkan sebagian besar orang tua responden berpendidikan SMA,

sehingga pendidikan tidak memiliki yang menyebabkan masih kurangnya pengetahuan dan informasi tentang bahaya penggunaan gadget bagi tumbuh kembang anak sehingga membiasakan anak menggunakan gadget. Faktor pekerjaan orang tua sebagian besar ayah responden bekerja sebagai pegawai sehingga sibuk dengan pekerjaan yang menyebabkan kurangnya pemberian perhatian sehingga anak mencari hiburan dengan menggunakan gadget, sedangkan ibu bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT) menyebabkan sibuk mengurus rumah dan untuk menghibur anak dengan memberikan gadget. Anak usia pra sekolah yang menggunakan gadget kategori sedang diketahui dari anak bisa mengoperasikan gadget tanpa panduan dari orang tua, anak bisa membuka aplikasi dan bermain game dalam gadget.

Berdasarkan data penunjang diketahui bahwa anak setiap hari menggunakan gadget (smartphone) dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar apabila menggunakan gadget. Anak usia pra sekolah yang sering menggunakan gadget menyebabkan kecanduan, kurang bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki sifat tertutup sehingga bisa menurunkan perkembangannya.

2. Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Hasil Penelitian menunjukkan sebagian besar sebanyak 25 responden (59,4%) memiliki perkembangan kategori meragukan pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur. Dari seluruh jumlah anak yang mengalami perkembangan kategori meragukan, secara keseluruhan belum bisa melakukan tugas perkembangan KPSP pada aspek gerak kasar serta sosialisasi dan kemandirian sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak belum secara optimal sesuai dengan perkembangan yang seharusnya (A. Saputra & Kuntarto, 2020). Penelitian ini sejalan dengan dilakukan oleh Garna & Rachmiate (2022) menunjukkan bahwa anak yang mengalami perkembangan meragukan menyebabkan terhambatnya tumbuh kembang anak. Perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Pentingnya

perkembangan yang sesuai untuk mendukung tumbuh kembang yang berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa (Susanti et al., 2017).

Faktor yang mempengaruhi anak usia pra sekolah mengalami perkembangan kategori meragukan yaitu pekerjaan ibu, pekerjaan ibu juga memiliki hubungan dengan perkembangan anak, ibu bekerja dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Dampak negatif dari ibu bekerja adalah, kehadiran ibu dalam kehidupan sehari-hari sang anak lebih sedikit dibandingkan dengan ibu yang tidak bekerja, sehingga kesempatan ibu untuk memberikan motivasi dan stimulasi dalam anak melakukan tugas-tugas perkembangan motorik terbatas (Najihah et al., 2021). Anak usia pra sekolah yang mengalami perkembangan meragukan menyebabkan anak suka menyendiri, mudah menangis, tidak bisa bermain dengan teman-temannya, takut dengan orang lain, malu dan mudah marah. Perkembangan anak usia pra sekolah sebagai proses yang dilalui anak dan bisa dilihat dari perubahan kemampuan yang dimiliki. Pentingnya perkembangan anak usia pra sekolah sebagai tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya.

Perkembangan anak usia pra sekolah berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, berbicara, bersosialisasi, tertawa, menahan amarah dan bergerak. Anak usia pra sekolah yang mengalami perkembangan meragukan karena kurangnya stimulus meliputi perhatian orang tua akibat sering menggunakan gadget. Hal ini menyebabkan anak yang memiliki perkembangan meragukan menyebabkan tumbuh kembang tidak optimal (Fernando et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian terkait perkembangan anak di TK Bina Putera Jakarta Timur termasuk kedalam kategori meragukan berjumlah 23 anak dengan presentase 59,4%, dari hasil pengukuran mengenai perkembangan anak usia pra sekolah dengan menggunakan kuesioner KPSP usia 48 dan 60 bulan dengan jumlah 10 pertanyaan, sebagian besar anak kurang bisa melakukan aspek perkembangan yang ada di dalam pengukuran

perkembangan anak menggunakan KPSP, khususnya dalam melakukan gerak motorik kasar, sosial dan kemandirian, berdasarkan hasil wawancara kepada guru paud dan sebagian orang tua anak di sekolah, pembelajaran dirasa kurang efektif dikarenakan selama pandemi Sekolah Paud menggunakan metode online, sehingga mengganggu proses pembelajaran secara langsung, maka banyak aspek perkembangan anak yang belum terlatih dan kurang stimulasi dari orang tua selama di rumah dan selain itu hal tersebut juga disebabkan karena anak terlalu sering menggunakan gadget untuk bermain selama pembelajaran di rumah. Hal ini sesuai dengan penelitian (Barbara A.D & Syaidah, 2022). Perkembangan dari 28 anak yang dinilai menggunakan KPSP, menunjukkan hanya 9 anak (32%) dengan kriteria sesuai. 10 anak (36%) termasuk ke dalam kriteria meragukan dan terdapat 9 anak (32%) termasuk ke dalam kriteria penyimpangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kepala sekolah RA Ath-Thohiriyah, pembelajaran berlangsung tidak efektif karena selama ini anak – anak melakukan pembelajaran secara online sehingga banyak aspek perkembangan anak yang belum terlatih. Selain itu, hal tersebut juga disebabkan karena kurangnya stimulasi orang tua selama anak di rumah.

3. Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Berdasarkan hasil analisis uji Chi Square didapatkan p-value = $(0,016) < (0,05)$ sehingga H_1 diterima, artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur.

Hasil tabulasi silang membuktikan bahwa responden yang memiliki penggunaan gadget kategori sedang sebanyak 23 responden (59,4%) menyebabkan perkembangan kategori meragukan sebanyak 15 responden (35,7%). Hal ini berarti anak usia pra sekolah yang melakukan penggunaan gadget sedang bisa menyebabkan perkembangan meragukan.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Vivi Syofia Sapardi, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan gadget dengan durasi terlalu lama dan frekuensi berulang-ulang bisa menurunkan perkembangan

anak usia pra sekolah. Penggunaan gadget terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak negatif bagi proses tumbuh kembang anak. Dampak negatif tersebut mampu menyebabkan anak menjadi pemalu, kurang percaya diri, keterlambatan bahasa, menyendiri dan keras kepala karena kurangnya komunikasi secara langsung dengan lingkungan sekitar (Jafri & Defega, 2020). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rihlah et al., 2021). Menjelaskan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak, dimana dampak penggunaan gadget yang berlebihan mampu menurunkan interaksi sosial anak karena kurangnya interaksi sosial yang dilakukan anak sehingga akan menghambat perkembangannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bisa menghambat perkembangan pada anak usia pra sekolah, dimana semakin sering anak menggunakan gadget akan menghambat perkembangan bahasanya dan perkembangan sosial karena penggunaan gadget menyebabkan anak asik sendiri sehingga tidak aktif untuk melakukan sosialisasi atau berbicara dengan orang tua atau orang lain. Dampak anak terlalu sering menggunakan gadget seperti penurunan interaksi dengan lingkungan sekitar dan anak tidak mau berbicara dengan orang lain sehingga menghambat perkembangannya.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Penggunaan Gadget kategori sedang pada sebagian besar anak pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur sebanyak 23 Responden dengan presentase 54,8%. Perkembangan kategori meragukan pada sebagian besar anak pra sekolah di TK Bina Putera Jakarta Timur sebanyak 25 anak dengan presentase (59,4%) Hasil uji statistik didapatkan terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putera Kecamatan Ciracas Jakarta Timur Tahun 2024.

5.2 Saran

1. Universitas IPWIJA

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian khususnya pada bidang kesehatan (keperawatan), dan memperbanyak referensi atas kepustakaan keperawatan khususnya yang membahas pentingnya kontrol penggunaan penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah.

2. Guru TK Bina Putra Ciracas Jakarta Timur

Memberikan informasi kepada orang tua agar bisa mencegah anak usia pra sekolah kecanduan dalam penggunaan gadget dengan tidak memberikan atau membatasi penggunaan gadget pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2020). The Effect of Gadget Use on The Social Life of High School Students. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Barbara A.D, M., & Syaidah, A. I. (2022). Skrining Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun dengan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Jurnal Asuhan Ibu Dan Anak*, 7(1), 37–44.
- Fernando, F., Etriyanti, E., & Pebrina, M. (2019). Hubungan Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia Batita. *Jik- Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(2), 140. <https://doi.org/10.33757/jik.v3i2.144>
- Garna, H., & Rachmiatie, A. (2018). *Jurnal Stikes Muhammadiyah Ciamis : Jurnal Kesehatan Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Psikososial Di Taman Kanak-Kanak*. 5, 80–91.
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83.
- Najihah, K., Dwijayanti, N., Studi Kesehatan Masyarakat Institut Kesehatan Helvetia, P., & Studi Keperawatan Institut Kesehatan Helvetia, P. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak di Gampong Cot Mesjid Kecamatan Lhueng Bata Kota Banda Aceh Factors Affecting the Growth of Children in Gampong Cot Mesjid Lhueng Bata Banda Aceh City. *Jurnal Kesmas Jambi*, 5(2), 36–44.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Nurkholidah. (2020). Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Tumbuh Kembang Anak Usia 1-3 tahun di Desa Kayu Laut Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*, 5(2), 1–8. <https://jurnal.unar.ac.id/index.php/health/article/download/271/195/Patel>. (2019). Title. 9–25.
- Ramli. (2020). Penanganan anak speech delay menggunakan metode bercerita di kb al-azkia purwokerto utara kabupaten banyumas.

- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55.
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *Journal Obsesi*, 3(1), 51–60. <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/204/207>
- Vivi Syofia Sapardi. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Wati, D. R., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Belas, T. (n.d.). (2020). Gadget dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) pada Anak Usia Dini : Literature Review Gadgets And Their Effect On Speech Delay in Early Children : Literature Review. 2(2), 2228-233
- Yuniarti, S., & Andriyani, M. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Di R . A Almardiyah Rajamandala Bulan Juli 2022. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 103–111

LAMPIRAN

A. Jadwal Penelitian

Tabel 1 Rencana Jadwal Penelitian

| No. | Penerapan | Bulan | | | | | |
|-----|--------------------------------------------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|------|
| | | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Juni |
| 1. | Pembuatan Proposal dan Survei Lokasi | | | | | | |
| 2. | Pengurusan Ijin Penelitian | | | | | | |
| 3. | Pengumpulan Data | | | | | | |
| 4. | Pengolahan Data | | | | | | |
| 5. | Analisis Data | | | | | | |
| 6. | Interpretasi Hasil dan Pembahasan | | | | | | |
| 7. | Seminar | | | | | | |
| 8. | Laporan dan Pengurusan Artikel untuk dimasukkan ke prosiding | | | | | | |
| 9. | Publikasi | | | | | | |

C. Format Susunan Organisasi Tim Penelitian/Pelaksanaan dan Pembagian

Tugas

| No. | Nama/NIDN | Instansi Asal | Bidang Ilmu | Alokasi Waktu | Uraian Tugas |
|-----|--------------------------------|--------------------|-------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Anes Patria Kumala, SST, M.Kes | Universitas IPWIJA | Kebidanan | 3 Jam/ Minggu | Perencanaan, Identifikasi, Pengumpulan Data, Analisa Data dan menyusun Penelitian |
| 2. | Nita Tri Wahyuni, SST, M.Kes | Universitas IPWIJA | Kebidanan | 3 Jam/ Minggu | Perencanaan, Pengumpulan Data, Identifikasi dan menyusun penelitian |