

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP DAYA TANGKAP ANAK PRA SEKOLAH
DI PGTK JOGJA KIDS PARK DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**

Sitti Khadijah¹, Vitrianingsih²

*^{1,2}Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Respati Yogyakarta
cha_midwife19@yahoo.com*

ABSTRAK

Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya. Penggunaan gadget dengan intensitas yang tinggi akan menyebabkan dampak negatif yaitu menurunnya perkembangan sosial, kurang mobilitas, serta anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diforsir dengan penggunaan gadget. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap daya tangkap anak pra sekolah. Jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan analitik observasional. Penelitian dilaksanakan di PGTK Jogja Kids Park Depok Sleman Yogyakarta. Sampel diambil dengan menggunakan total sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Analisa data yang digunakan yaitu univariat dengan distribusi frekuensi dan uji bivariat Kendall tau. Hasilnya, intensitas penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PGTK Jogja Kids Park dalam kategori sedang (47,6%), daya tangkap anak sebagian besar dalam kategori sedang (66,7%). Uji Kendall tau antara intensitas penggunaan gadget terhadap daya tangkap anak didapatkan p-value $0,968 > 0,05$. Artinya tidak ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap daya tangkap anak pra sekolah.

Kata kunci: Intensitas, gadget, daya tangkap

ABSTRACT

Nonstop use of gadgets will adversely affect mindset and behavior of children in their daily lives. High intensity of gadget use will cause negative impacts such as decline in social development, lack of mobility, and difficulty in concentrating because their brain has been repressed with the use of gadgets. The purpose of research is to find out effects of gadget use intensity on pre-schooler's short-term memory. This research is a quantitative research using observational analytic design. It was conducted at PGTK Jogja Kids Park Depok, Sleman, Yogyakarta. Samples were taken using total sampling. The research instrument consisted of questionnaires and observation sheets. Data were analyzed by using univariate with frequency distribution and bivariate test with Kendall's tau. Results, the intensity of the gadget use in preschoolers at PGTK Jogja Kids Park belonged to moderate category (47.6%) and the short-term memory of the children mostly belonged to moderate category (66.7%). The results of Kendall's tau test between the intensity of the gadget use and the children's short-term memory indicated p-value of $0.968 > 0.05$. That means, there is no effect of the intensity of the gadget use on the short-term memory ability of preschoolers.

Keywords: Intensity, gadget, short-term memory

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur serta selalu ada hal baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, namun anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget termasuk anak usia dini (Witarsa, 2018)

Orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk. Belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif yang bisa membuat anak semakin pintar. Gadget juga digunakan agar anak tidak sering keluar rumah. Anak dapat mengenal huruf dan bilangan serta keterampilan mengetik dapat membantu anak yang lemah dalam motorik halus untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata. Mereka dapat menghasilkan karya yang dapat dibaca dan ditulis yang membanggakan bagi orang tua. Pembelajaran komputer dapat dimanfaatkan pada anak yang membutuhkan pendekatan kinestetik. Bagi anak yang memiliki kelemahan pada memori pendengarannya, dapat menggunakan permainan mengeja. Sehingga mereka akan terdorong untuk belajar (Orange dan O'Flynn, 2007)

Gadget dirancang dengan fitur-fitur menarik sehingga anak-anak lebih cepat akrab dengannya. Pada anak usia di bawah 5 tahun sebenarnya boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi dan intensitas pemakaiannya, misalnya, adanya kesepakatan atau peraturan boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Karena jika penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak (Feliana, 2016).

Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain gadget sehingga

menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Penggunaan gadget dengan intensitas yang tinggi akan menyebabkan anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diforsir (Ameliola & Nugraha, 2013).

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media komunikasi dan bermain. Perhatian utama khususnya difokuskan pada lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara selalu berkomunikasi dengan anak-anaknya, membatasi penggunaan gadget dan mengontrol setiap fitur-fitur yang ada didalam smartphone pastikan fitur tersebut mendukung perkembangan anak (Fadilah, Ahmad, 2011).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan analitik observasional. Penelitian dilaksanakan di PGTK Jogja Kods Park Depok Sleman Yogyakarta. Populasi penelitian anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di PGTK Jogja Kids Park. Sampel diambil dengan menggunakan total sampling. Instrument penelitian menggunakan kuesioner untuk mengetahui identitas responden dan penggunaan gadget, sedangkan instrument untuk mengetahui daya tangkap anak menggunakan lembar observasi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini telah dilakukan uji validitas isi dengan expert judgement. Analisa data yang digunakan yaitu univariat dengan distribusi frekuensi dan uji bivariat kendall tau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi	Prosentase
(N=21)		
Pendidikan Ayah		
Menengah	1	4,8 %
Tinggi	20	95,2 %
Pendidikan Ibu		
Tinggi	21	100 %

Pekerjaan ayah		
PNS/Polri	7	33,3 %
Swasta	8	38,1 %
Wiraswasta	6	28,6 %
Pekerjaan ibu		
PNS/Polri	8	38,1 %
Swasta	7	33,1 %
Wiraswasta	4	19,0 %
IRT	2	9,5 %
Usia Ayah		
≤35 tahun	14	66,7 %
>35 tahun	7	33,3 %
Usia ibu		
≤35 tahun	9	42,9 %
>35 tahun	12	57,1 %

Berdasarkan tabel karakteristik diketahui bahwa untuk Pendidikan orang tua (ayah) sebagian besar dalam kategori pendidikan tinggi (95,2%) Pendidikan tinggi tersebut mencakup D3, S1 dan S2, sedangkan untuk Pendidikan ibu seluruhnya 100% memiliki pendidikan tinggi. Karakteristik pekerjaan ayah sebagian besar masuk kedalam kategori swasta yaitu 8 orang (38,1%), pekerjaan ibu sebagian besar juga dalam kategori swasta (33,1%). Berdasarkan karakteristik usia orang tua sebagian besar usia ayah ≤35 tahun, sedangkan usia ibu sebagian besar >35 tahun yaitu 12 orang (57,1%).

Anak sudah mulai mengenal teknologi canggih seperti gadget, salah satu yang mempengaruhi adalah pekerjaan orangtua sang anak yang jarang sekali memperhatikan ataupun sekedar hanya mengawasi tumbuh kembangnya. Orangtua yang sibuk bekerja di luar cenderung memberikan anaknya fasilitas gadget lebih sering, sebagian dari mereka beralasan bahwa dengan gadget anak mereka akan aman berada didalam rumah (Sari dan Mitsalina, 2016). Orang tua terkadang mengalihkan anak agar tidak mengganggu pekerjaannya dengan menyediakan fasilitas berupa gadget (Widiawati & Sugiman, 2014).

Tabel 2.Usia Mulai Menggunakan Gadget

Kategori	Frekuensi	Prosentase
	(N=21)	
< 2 tahun	4	19 %
≥2 tahun/lebih	17	81 %
Total	21	100 %

Berdasarkan tabel usia mulai menggunakan gadget pada anak pra sekolah diketahui bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget sejak usia 2 tahun keatas yaitu sebesar 17 anak (81%), sedangkan untuk usia mulai menggunakan gadget kurang dari 2 tahun yaitu 4 anak (19%). Anak-anak yang berada pada masa prasekolah mudah menerima rangsangan dari lingkungan, menerima berbagai stimulasi dan upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja atau tidak. Penelitian penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa "pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya (Novitasari, 2016)

Tabel 3. Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	Frekuensi	Prosentase
	(N=21)	
Rendah	5	23,8 %
Sedang	10	47,6 %
Tinggi	6	28,6 %
Total	21	100 %

Berdasarkan tabel intensitas penggunaan gadget pada anak pra sekolah diketahui bahwa sebagian besar intensitas penggunaan gadget pada anak berada dalam kategori sedang sebanyak 10 anak (47,6%) sedangkan paling sedikit yaitu dalam kategori rendah yaitu 5 anak (23,8%). Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung

hanya mempedulikan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah. Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Hal serupa juga dikemukakan Yuliah (2018) bahwa durasi bermain gadget seorang anak hanya boleh berada di depan layar 2 jam setiap harinya. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget (Simamora, 2016). Anak dikatakan telah ketergantungan terhadap gadget dimana tidak dapat terlepas dari gadget, bahkan saat makan, belajar, bermain, begitu pula saat tidur (Ameliola&Nugraha, 2013).

Tabel 4. Daya Tangkap

Kategori	Frekuensi	Prosentase
	(N=21)	
Rendah	3	14,3 %
Sedang	14	66,7 %
Tinggi	4	19,0 %
Total	21	100 %

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sebagian besar daya tangkap anak pra sekolah berada dalam kategori sedang sebanyak 14 anak (66,7%) sedangkan paling sedikit yaitu dalam kategori rendah yaitu 3 anak (14,3%). Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut.

Kesimpulannya, gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun unuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

Tabel 5. Hubungan Usia Mulai Menggunakan Gadget dengan Intensitas Menggunakan Gadget

	<u>Intensitas penggunaan gadget</u>						<u>Total</u>		<u>p-value</u>
	<u>Rendah</u>		<u>Sedang</u>		<u>Tinggi</u>		<u>N</u>	<u>%</u>	
	<u>n</u>	<u>%</u>	<u>N</u>	<u>%</u>	<u>n</u>	<u>%</u>			
<u>Usia</u>									
<u>Kurang 2 tahun</u>	3	75,0%	0	0%	1	25,0%	4	100%	0,017
<u>>= 2 tahun</u>	2	11,8%	10	58,8%	5	29,4%	17	100%	
<u>Total</u>	5	23,8%	10	47,6%	6	28,6%	21	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 4 anak dengan riwayat mulai menggunakan gadget pada usia kurang dari 2 tahun sebagian besar 75% menggunakan gadget dengan intensitas rendah. Sedangkan dari 17 anak dengan riwayat mulai menggunakan gadget pada usia lebih dari sama dengan 2 tahun sebagian besar 58,8% menggunakan gadget dengan intensitas sedang. Berdasarkan hasil uji Kendal tau didapatkan p-value $0,017 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada hubungan antara usia mulai menggunakan gadget dengan intensitas penggunaan gadget.

Anak secara tidak sadar sudah mengalami ketergantungan penggunaan gadget. Ketergantungan gadget menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013). Meningkatnya perilaku penggunaan gadget mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Ironisnya lagi gadget digunakan untuk usia anak (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Widiawati & Sugiman, 2014 dalam Manumpil, Ismanto & Onibala. 2015).

Tabel 6. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Daya Tangkap

	<u>Daya tangkap</u>						<u>Total</u>		<u>p-value</u>
	<u>Rendah</u>		<u>Sedang</u>		<u>Tinggi</u>		<u>N</u>	<u>%</u>	
	<u>n</u>	<u>%</u>	<u>n</u>	<u>%</u>	<u>n</u>	<u>%</u>			
<u>Intensitas</u>									
<u>Tinggi</u>	1	16,7%	4	66,7%	1	16,7%	6	100%	0,968
<u>Sedang</u>	1	10,0%	7	70,0%	2	20,0%	10	100%	
<u>Rendah</u>	1	20,0%	3	60,0%	1	20,0%	5	100%	
<u>Total</u>	3	14,3%	14	66,7%	4	19,0%	21	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 anak yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi sebagian besar memiliki daya tangkap sedang 4 anak (66,7%). Dari 10 anak dengan intensitas penggunaan gadget kategori sedang sebagian besar memiliki daya tangkap dalam kategori sedang 7 anak (70%). Berdasarkan hasil uji Kendal tau didapatkan p-value 0,968 >0,05 sehingga H_a ditolak dan H_o diterima artinya tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan daya tangkap anak.

Orangtua menganggap gadget adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga anak mendapat fasilitas gadget dari orangtuanya (Manumpil., Ismanto & Onibala. 2015). Orangtua yang memberikan anaknya fasilitas gadget kebanyakan beralasan bahwa dengan gadget anak mereka akan aman berada di dalam rumah. Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami (Sari & Mitsalina, 2016).

KESIMPULAN

1. Usia mulai penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PGTK Jogja Kids Park sebagian besar pada usia ≥ 2 tahun
2. Intensitas penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PGTK Jogja Kids Park dalam kategori sedang
3. Daya tangkap anak pra sekolah di PGTK Jogja Kids Park sebagian besar dalam kategori sedang
4. Ada hubungan antara usia mulai menggunakan gadget dengan intensitas penggunaan gadget
5. Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan daya tangkap anak pra sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola & Nugraha. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi* . Disajikan dalam Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization", Fakultas Pertanian Universitas Brawijaya Malang (Online), (<https://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf>), diakses pada 19 Agustus 2019.
- Fadilah, Ahmad. 2011. *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan*. Skripsi. Program studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.

- Ferliana, Jovita Maria. 2016. *Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main*. di unduh pada 10 Agustus 2019.
- Manumpil, B., Ismanto, Y & Onibala, F. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan Volume 3 Nomor 2.
- Novitasari, Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Orange dan O'Flynn. 2007. *The Media Diet for Kids*. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Prasetyo, E. 2013. *Gadget*. [Online] Diakses pada laman <http://epzna.blogspot.com/2013/08/gadget.html> pada 20 Agustus 2019.
- Sari, T.P & Mitsalina, A.A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TK Al Mukmin*. Jurnal Profesi, Volume 13 Nomor 2.
- Simamora, Antonius SM. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. [Online] Diakses dari laman <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pd> pada tanggal 20 Agustus 2019.
- Witarsa, R. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018.
- Yulaihah, A. 2018. *Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta*. Skripsi. Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.