



## **PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH**

**Ni Luh Made Asri Dewi\*, Ida Bagus Candra Wibawa Manuaba**

Program Studi D3 Keperawatan, STIKES KESDAM IX/Udayana, Jl. Taman Kanak-Kanak Kartika, Dauh Puri, Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali 80232, Indonesia

\*[madeasri85@gmail.com](mailto:madeasri85@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan cross-sectional. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Mei 2021. Proses pengambilan data menggunakan kuesioner dari peneliti sebelumnya dengan jenis pertanyaan tertutup dan dengan pilihan jawaban benar dan salah. Penyebaran kuesioner menggunakan link google form pada aplikasi WhatsApp di smartphone. Hasil: dari 88 responden 68,2% (60 orang) memiliki tingkat pengetahuan baik, 25% (22 orang) tingkat pengetahuan cukup, dan 6,8% (6 orang) dengan tingkat pengetahuan kurang. Simpulan: Gambaran pengetahuan penggunaan gadget orangtua di Desa Mambal Kabupaten Badung sebagian besar berada dalam kategori baik. Hasil penelitian dapat menjadi literasi untuk penelitian selanjutnya.

Kata kunci: anak prasekolah; gadget; orangtua; pengetahuan

### ***PARENT KNOWLEDGE ABOUT THE USE OF GADGETS IN PRE-SCHOOL CHILDREN***

#### ***ABSTRACT***

*This study is a descriptive study with a cross-sectional approach. The sampling technique used purposive sampling with inclusion and exclusion criteria. This research was conducted from March to May 2021. The data collection process used a questionnaire from previous researchers with closed-ended questions and with right and wrong answer choices. Dissemination of the questionnaire using the google form link on the WhatsApp application on the smartphone. Results: Of the 88 respondents, 68.2% (60 people) had a good level of knowledge, 25% (22 people) had a moderate level of knowledge, and 6.8% (6 people) had a low level of knowledge. Conclusion: The description of knowledge about the use of gadgets by parents in Mambal Village, Badung Regency is mostly in the good category. The results of the study can be used as literacy for further research.*

*Keywords: gadgets; knowledge; parent; preschoolers*

### **PENDAHULUAN**

Anak usia prasekolah menjadi masa yang sangat penting pada periode tumbang kembangnya. Pencapaian keberhasilan pada masa prasekolah menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan tahap selanjutnya. *Golden periode* adalah periode lima tahun pertama kehidupan anak sering disebut juga sebagai *window opportunity, critical periode*. Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah akan membentuk perkembangan anak. Setiap individu satu dengan lainnya memiliki kecepatan tumbuh kembang yang berbeda-beda, yang dapat dipengaruhi factor-faktor lainnya pada fase tumbuh kembangnya. Tumbuh kembang anak sangat dipengaruhi lingkungan dan karakter anak terbentuk dari perilaku orang dewasa sekitarnya (Imron, 2018; KPAI, 2017). Seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Faktanya Sebagian besar orangtua banyak yang mengabaikan dalam

memberikan stimulasi dini bagi anak usia prasekolah. Kebiasaan orangtua dalam mengasuh anak memberikan pengaruh besar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Beberapa alasan orangtua memberikan fasilitas gadget untuk anaknya yaitu sebagai media pembelajaran, alat komunikasi, alat bermain dan untuk membuat anak senang (Juliansyah, 2020).

Berdasarkan data *World Health Organization* sekitar 5-25% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (WHO, 2015). Permasalahan perkembangan pada anak beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan meliputi permasalahan Bahasa, perilaku social dan keterlambatan motorik. Sedangkan di Indonesia masalah perkembangan anak sekitar 13-18%. Anak prasekolah mengalami permasalahan social emosional mencapai 13-18%, yang berdampak negative bagi tahap perkembangan dan kesiapan sekolah selanjutnya. Pengguna gadget pada anak berusia dibawah lima tahun rata-rata mengalami peningkatan, tahun 2011 sekitar 38%, tahun 2013 sekitar 72% dan tahun 2015 mencapai 80%. Beberapa alasan anak menggunakan gadget untuk sarana bermain, sekitar 23% orangtua yang memiliki anak berusia dibawah lima tahun menyampaikan bahwa anaknya suka menggunakan gadget, dan sekitar 82% orangtua melaporkan minimal sekali dalam seminggu anaknya online (Gunawan, 2017; Rideout V, 2013).

Sekitar 94% orangtua menyampaikan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, sebanyak 63% durasi anak bermain game maksimum 30 menit sedangkan anak bermain game 30 sampai 60 menit sebanyak 15%, sisanya anak berinteraksi dengan game lebih dari satu jam (Delima et al., 2015; Yusmi, 2018). Penggunaan gadget oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negative pada perilaku anak itu sendiri. Penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis dengan tampilan fitur yang menarik. Untuk belajar membaca dan menulis anak tidak membutuhkan tenaga dan waktu yang ekstra (Novitasari, 2016). Namun penggunaan gadget dalam waktu lama juga dapat memberikan dampak negative diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan anak, memberikan dampak pola hidup anak menjadi pasif lebih sering duduk dan makan makanan siap saji, mengalami penurunan akademik, deperesi dan kelebihan berat badan/obesitas. Lamanya menatap layar monitor atau *screen time* dan penggunaan media elektronik berhubungan dengan penurunan durasi tidur, terganggunya waktu tidur dan gangguan tidur (JYland, 2015).

Dunia anak erat kaitannya dengan kegiatan bermain. Anak sangat senang bermain terlebih bermain menggunakan media elektronik diantaranya *gadget*. Penggunaan *gadget* terlalu dini khususnya bagi anak, membutuhkan pengawasan dan pendampingan orangtua. Orang tua perlu memilih jenis tayangan bagi anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya, serta waktu atau durasi penggunaan gadget bagi anak, sehingga orang tua perlu memiliki wawasan terkait penggunaan *gadget* bagi anak khususnya anak usia prasekolah (Notoatmodjo, 2010). Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, banyak dari orang tua hanya memberikan *gadget* untuk meringankan beban mengasuh anak. Bagi orang tua dengan memberikan *gadget* kepada anak untuk bermain dirumah dan tidak berada diluar rumah akan lebih aman dan terjaga. Para orang tua juga berpendapat tidak menutup kemungkinan bahwa anak akan sulit beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah nantinya jika anak sudah terbiasa menggunakan dan menghabiskan waktu dengan *gadget*.

Penggunaan *gadget* terlalu dini pada anak usia pra sekolah dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Mengingat pentingnya masalah tersebut, peneliti

menganggap perlu untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Desa Mambal Kabupaten Badung dengan sampel orangtua yang memiliki anak usia prasekolah sebanyak 88 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dalam bentuk *google form* dibagikan melalui link pada group WhatsApp yang diisi oleh orangtua. Analisa menggunakan distribusi frekuensi

## HASIL

Penelitian ini dilakukan pada orang tua anak prasekolah yang berusia 3-6 tahun yang diambil dari Desa Mambal Kabupaten Badung. Didapatkan sebanyak 88 orang tua anak usia prasekolah yang menjadi subjek penelitian. Data pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah diambil secara langsung kepada responden yang mengisi kuesioner. Data hasil penelitian diantaranya kondisi social, demografi, pengetahuan responden terkait penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun.

Tabel 1.  
Karakteristik responden berdasarkan usia Pendidikan dan Pekerjaan

Karakteristik	f	%
Usia		
< 25 tahun	12	13,6
26-30 tahun	29	33
31-35 tahun	22	24
> 35 tahun	25	28,4
Pendidikan orangtua		
SD	2	2,3
SMP	1	1,1
SMA	47	52,4
PT	38	44,2
Pekerjaan orangtua		
ASN	15	17,0
TNI/POLRI	9	10,3
Karyawan swasta	36	40,9
Wiraswasta	18	20,5
Lain-lain (petani, ojek)	10	11,3

Tabel. 1 dari 88 responden sebagian besar usia responden 26-30 tahun sebanyak 29 orang (33%), pendidikan responden SMA sebanyak 47 orang (44,2%), pekerjaan responden karyawan swasta sebanyak 36 orang (44,2%), dan durasi penggunaan gadget responden sebagian besar  $\geq$  1 jam sebanyak 62 orang (70,4%).

Tabel 2.  
Tingkat Pengetahuan Responden

Tingkat pengetahuan	f	%
Baik	60	68,2%
Cukup	22	25%
Kurang	6	6,8%

Tabel 2 dari 88 responden, sebgaiian besar tingkat pengetahuan responden kategori baik sebanyak 60 orang (68,2%), pengetahuan kategori cukup sebanyak 22 responden (25%), dan pengetahuan kategori kurang sebanyak 6 responden (6,8%).

## PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengenai pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget didapatkan hasil sebanyak 68,2% pengetahuan orangtua baik. Melalui Pendidikan yang dimiliki orangtua, dapat diprediksikan tingkatan pengetahuan orangtua tersebut. Dapat diasumsikan semakin tinggi jenjang Pendidikan yang dimiliki seseorang makan semakin banyak pengalaman dan luas informasi yang didapatkan, termasuk pengetahuan dalam penggunaan *gadget*. Selain itu semakin tinggi Pendidikan seseorang, maka akan memiliki lebih banyak dalam mengakses informasi yang diinginkan, memiliki kemampuan memahami atau menalar sesuatu lebih baik dan bijak. Oleh sebab itu seseorang yang dengan tingkat Pendidikan lebih tinggi cenderung akan memiliki pengetahuan lebih baik dibandingkan dengan orang yang berpendidikan lebih rendah (Nursalam, 2001). Ibu yang dengan pengetahuan tinggi cenderung mendapatkan cara-cara menarik saat mendampingi anak dalam menggunakan gawai atau gadget seperti dengan ikut bermain gawai atau gadget bersama-sama anak serta ikut mengarahkan mengakses kontens untuk mendukung pembelajaran, serta membuat aturan atau Batasan waktu penggunaan gadget sehingga membantu stimulasi anak memiliki kemampuan literasi dan pengetahuan bagi anak usia prasekolah. Sedangkan ibu dengan Pendidikan rendah cenderung memiliki kendala untuk mendapatkan strategi yang tepat dalam menangani permasalahan anak prasekolah pengguna gadget, dimana anak beresiko mengakses konten-konten negative yang tidak bermanfaat bagi kepentingan belajar (Irmayanti, 2018).

Berdasarkan karakteristik meliputi umur, pendidikan, pekerjaan dan durasi penggunaan gadget, responden berada pada umur produktif memiliki pekerjaan SMA, bekerja sebagai karyawan swasta dan durasi penggunaan gadget sebgaiian besar  $\geq 1$  jam. Hal ini mengindikasikan bahwa orangtua sibuk bekerja pada suatu perusahaan dimana memiliki keterikatan waktu kerja dan tenaga di tempat bekerja. Orangtua menghabiskan waktunya untuk bekerja diluar rumah dan pekerjaan rumah tangga lainnya, sehingga orangtua tidak dapat mendampingi anak untuk bermain dan cenderung memberikan gadget dengan anggapan anak akan lebih tenang. Smartphone dan tablet mengalami pergeseran fungsi dimana pada awalnya sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, kini beralih sebagai media edukasi guna meningkatkan wawasan anak dan menjadi sarana hiburan menghindari anak cerewet dan rewel (Zaini, 2019). Hal penelitian lain menunjukkan motif orang tua memberikan gadget kepada anaknya 34% untuk menuruti kehendak anaknya, 13,6% untuk mengikuti perkembangan zaman, 2,27% sebagai status sosial, 16% agar anaknya lebih sering di rumah, 2,27% berawal dari hadiah, 52,27% sebagai alat bermain, 18,18% untuk memperkenalkan gadget kepada anak (Dian Novita Siswanti., Muh. Daud., 2019).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak pra sekolah dengan jumlah responden sebanyak 88 orang dapat disimpulkan secara umum pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak pra sekolah dalam kategori baik dengan jumlah 60 responden (68,2%). Implikasi hasil penelitian secara teoritis adalah orangtua menjadi lingkungan terdekat bagi anak khususnya anak usia prasekolah untuk dapat memberikan perannya untuk memberikan stimulus sesuai tahap perkembangannya melalui pola asuh yang diterapkan. Sedangkan implikasi hasil penelitian secara praktis ialah orangtua perlu mencari dan mengupdate informasi jenis, durasi penggunaan gadget sesuai dengan usia anak, serta perlunya pendampingan orangtua saat anak menggunakan gadget. Saran bagi peneliti selanjutnya, dapat mempertimbangkan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. 1(April). <https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/569/565>
- Dian Novita Siswanti., Muh. Daud., N. M. J. (2019). *MOTIF ORANG TUA MEMBERIKAN GADGET KEPADA ANAK USIA DINI DI TK Y MAKASSAR*. *September*, 20–21. [https://psychologyforum.umm.ac.id/files/file/Prosiding\\_IPPI\\_2019/17\\_Dian\\_Novita\\_Muh\\_Daud\\_Novita\\_Maulidya.pdf](https://psychologyforum.umm.ac.id/files/file/Prosiding_IPPI_2019/17_Dian_Novita_Muh_Daud_Novita_Maulidya.pdf)
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Irmayanti, Y. (2018). *PERAN ORANGTUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH*. [http://eprints.ums.ac.id/62119/1/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/62119/1/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)
- Juliansyah, M. A. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *Jprmedcom*, 2(2), 20–34. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JPRMEDCOM/article/view/4593/2530>
- JYland. (2015). *Interactive Vs Passive screen Time And Nighttime Sleep Duration Among School - Aged Children*.
- KPAI. (2017). *Perkembangan Anak di Permukiman Kumuh Mengkhawatirkan*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/perkembangan-anak-di-permukiman-kumuh-mengkhawatirkan-2>
- Meta Anindya Aryanti Gunawan. (2017). *HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH DI TK PGRI 33 SUMUBROTO, BANYUMANIK*.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (cetakan pe). Rineka Cipta.
- Novitasari. (2016). *Dampak penggunaan Gadget terhadap Kesehatan Jiwa*. 05.
- Nursalam, S. (2001). *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. CV. Sagung Seto.
- Rideout V. (2013). *Zero to eight: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*.

Yusmi. (2018). *Peran orang tua dalam pemakaian gadget pada anak usia dini*. 8(1), 54–65.

Zaini, M. (2019). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. 3(1), 254–264.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.