

**FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL DAN KEMANDIRIAN PADA ANAK
USIA 3-5 TAHUN**

***FREQUENCY OF GADGETS USE ON SOCIAL DEVELOPMENT
AND INDEPENDENCE IN CHILDREN AGED 3 TO 5 YEARS***

Astik Umiyah¹, Shovi Lukitasari
Akademi Kebidanan Ibrahimy Sukorejo Situbondo
¹Email : astikumiyah@akbidibrahimy.ac.id

ABSTRAK

Golden age atau periode emas merupakan istilah bagi anak berusia 0-5 tahun. Pada masa ini hampir seluruh waktu yang dimiliki digunakan untuk bermain, karena bermain merupakan suatu aktivitas menyenangkan serta kebutuhan yang sudah melekat pada setiap anak. Permainan tradisional lebih dulu dikenal sebelum adanya gadget, yang sekarang gadget menjadi permainan alternative pada era saat ini. Keberadaan gadget, menjadikan ketertarikan anak menikmati sensasi permainan baru di dalam gadget. Hal ini menghambat optimalisasi anak. Tujuan penelitian ini mengetahui pengaruh penggunaan frekuensi gadget terhadap perkembangan sosial dan kemandirian pada anak usia 3-5 tahun. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional*. Populasi sebanyak 175 anak, dengan sampel sebanyak 63 anak dengan tehnik menggunakan *simple random sampling*. Data setelah diuji menggunakan *spearman rank* diperoleh nilai ρ value = 0.48 > 0,05 maka H_0 diterima, sehingga tidak terdapat pengaruh penggunaan frekuensi gadget terhadap perkembangan sosial dan kemandirian pada anak usia 3-5 tahun.

Kata kunci : *Golden Age, Gadget, Perkembangan.*

ABSTRACT

Golden age or golden period is the term for children aged 0-5 years. At this time almost all have time used to play because playing is fun activity and inherent needs for every children. Before appeared gadget as new game alternative media for children, children have been know about traditional games, but appeared gadget, children more often used gadget to play new games in gadget. This has a negative impact on the optimization of children. This research aims was to understand the influence of the frequency of gadgets use on social development and independence children aged 3 to 5 years. The research design was used cross sectional. Population in this study amount 175 children, with sample amount 63 children were taken used simple random sampling . From the data that has been tested using spearman rank obtained the ρ value = 0.48 > 0,05, then H_0 is received . So that there isn't influence of frequency of gadgets use on social development and independence in children aged 3 to 5 years.

Keywords : *Golden Age , Gadgets, Development.*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan golden age yaitu masa emas untuk aspek perkembangan pada manusia seluruhnya, baik fisik, kognitif emosi maupun sosial, sehingga stimulasi atau controlling anak menjadi sangat penting bagi setiap orang tua atau pengasuh agar anak dapat tumbuh dan berkembang lebih optimal di masa mendatang.

Golden age mengalami perubahan baik pertumbuhan maupun perkembangan, diantaranya tinggi badan, berat badan, lingkar kepala, gerak kasar, gerak halus, komunikasi, intelegensi, sosial, kemandirian, dan perkembangan moral (Muslihatun, 2010). Perkembangan didefinisikan sebagai perubahan kualitatif yang cenderung ke arah lebih, baik dari segi pemikiran, moral, rohani, dan sosial (Syamsussabri, 2013).

Berdasarkan data Kemenkominfo RI tahun 2015, menunjukkan bahwa pengguna gadget bagi balita mencapai 30 juta dari total jumlah balita. Padahal, menurut pakar pendidikan, pada anak usia enam tahun jika sudah dikenalkan dengan gadget maka juga harus dikenalkan terlebih dahulu fungsi dan cara menggunakan gadget, karena perkembangan otak anak

pada usia tersebut meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa.

Sebab, jika usia di bawah enam tahun mengenalkan gadget, anak lebih tertarik untuk bermain dikarenakan anak dengan visual (gambar) dan suara yang terdapat pada gadget beragam (Hidayahti, 2013). Ungkapan Dokter Cathy Williams dari University of Bristol dan Dr. Jes Gunggenheim dari University of Cardiff, anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu di luar ruangan pada usia dibawah 7 tahun memiliki mata yang lebih sehat dan terhindar dari rabun jauh di usia 15 tahun.

Dengan anak bermain di luar, anak melakukan lebih banyak kegiatan fisik dan juga mendapat siraman matahari yang lebih banyak. Penelitian di Asia Tenggara mengungkapkan bahwa 80–90 % anak menderita rabun jauh karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu di dalam ruangan. Terkadang orang tua melepas dan mengizinkan anak bermain komputer di rumah, agar anak tidak berlama–lama main di luar rumah.

Namun, dengan anak bermain lebih banyak dengan gadget di dalam ruangan, lebih banyak anak terkena radiasi dari komputer dan kurang

terkena sinar matahari dari luar. Dari hasil studi pendahuluan di Desa Sumberejo, didapatkan hasil bahwa 24 anak menggunakan gadget, dan 3 anak tidak menggunakan gadget karena tidak disediakan oleh orang tua.

Ketika gadget digunakan anak berbagai macam yang di lihat dari permainan, video dan gambar. Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya gadget, interaksi tersebut akan mengalami gangguan fenomena anak banyak memakai gadget.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik ingin meneliti sejauh mana dampak pengaruh penggunaan frekuensi gadget terhadap perkembangan kemandirian dan sosial pada anak usia 3–5 tahun dengan tujuan mengetahui pengaruh lamanya penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan kemandirian pada anak usia 3–5 tahun.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian analitik dengan menggunakan rancang bangun

cross sectional (Notoatmodjo, 2012). Variabel independen ini adalah frekuensi gadget sedangkan variable dependen adalah perkembangan sosial dan kemandirian pada anak usia 3-5 tahun. Populasi berjumlah adalah 175 anak, berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dengan sampel sebanyak 63 anak. Cara pengambilan data menggunakan hasil tanya jawab dan alat ukur menggunakan DDST II. Pada penelitian ini menggunakan uji *spearman rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji statistik didapatkan hasil sebagaimana dalam tabel 1.:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Golongan Usia Anak Usia 3-5 Tahun yang Bermain Menggunakan Gadget

No	Umur (bln)	Frekuensi	Persentase (%)
1	36 - 42	9	14 %
2	43 - 47	14	22 %
3	48 - 60	40	64 %
	<i>total</i>	63	100 %

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan sebagian besar responden dalam rentang usia 48-60 bulan yakni 40 anak (64%) dan sebagian kecil responden dalam rentang usia 36-42 bulan yakni 9 anak (14%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Anak Usia 3-5 Tahun yang Bermain Menggunakan *Gadget*

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki - Laki	36	57 %
2	Perempuan	27	43 %
	Total	63	100 %

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan sebagian besar jenis kelamin responden adalah laki-laki sebanyak 36 (57%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Video yang Dilihat Saat Anak Usia 3-5 Tahun Memegang *Gadget*

No	Video yang dilihat	Frekuensi	Persentase (%)
1	Video permainan	49	78 %
2	Video edukasi	14	22 %
	Total	63	100 %

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan sebagian besar ketika anak memegang gadget dan bermain gadget yang dilihat berupa permainan non edukatif sebanyak 49 responden (78 %) sebab orang tua memberikan gadget pada anaknya tidak melihat video atau permainan yang dilihat berupa edukatif atau bukan, hanya sebagai solusi jika anak rewel.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Pendampingan Orang Tua atau Pengasuh Saat Anak Usia 3-5 Tahun Memegang *Gadget*

No	Pendampingan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Didampingi	0	0 %
2	Tidak didampingi	63	100 %
	Total	63	100 %

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan sebagian besar ketika anak memegang gadget dan bermain gadget tidak ada pendampingan dari orang tua ataupun pengasuh sebanyak 63 responden (100%), sebab gadget merupakan alat yang dianggap sebagai teman untuk tidak mengganggu orang tua ketika ada pekerjaan.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia 3-5 Tahun

No	Penggunaan frekuensi <i>gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sering dimainkan	24	38 %
2	Kadang – kadang dimainkan	23	33 %
3	Jarang dimainkan	16	29 %
	total	63	100%

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hampir seluruh responden sering menggunakan dan bermain gadget yaitu 24 anak (51 %), dan yang kadang menggunakan gadget yaitu 23 anak (33%).

Anak sering menggunakan gadget terjadi karena dipengaruhi oleh fitur-fitur yang menarik di gadget, sehingga anak ingin selalu memegang dan memainkannya.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Status Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun yang Menggunakan Gadget

No	Status perkembangan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Suspect	19	37 %
2	Normal	33	46%
3	Untestable	11	17 %
	Total	63	100 %

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan hampir seluruh responden memiliki status perkembangan suspect yaitu sebanyak 19 anak (37 %) dan status perkembangan normal yaitu 33 (46%).

Mayoritas hasil menunjukkan anak memiliki perkembangan normal, hal ini dikarenakan anak sudah terjalin interaksi sosial dengan teman sebayanya baik di lingkungan rumah maupun di sekolah dan orang tua tidak terlalu memanjakan anaknya. Hasil penghitungan data dengan uji "Spearman Rank" diperoleh nilai ρ value = 0.48 > 0,05 maka H0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan frekuensi gadget terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian pada Anak Usia 3-5 Tahun di Desa

Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2017.

Hal ini dikarenakan hampir seluruh anak memiliki perkembangan normal meskipun anak tersebut sering menggunakan dan bermain gadget tanpa ada pendampingan karena anak masih lebih sering bermain dengan teman sebayanya dilingkungan rumah serta anak sudah memasuki sekolah. Anak yang sering menggunakan gadget, namun perkembangannya tetap normal, hal ini dikarenakan peneliti tidak melihat durasi bermain gadget.

Menurut Nuraini, (2011) Durasi kegiatan yaitu seberapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan, sedangkan frekuensi dapat diartikan dengan kejarangan atau kekerapan atau, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Anak yang sering bermain gadget bukan menjadi faktor utama menentukan perkembangan sosial dan kemandirian anak buruk, melainkan banyak faktor yang dapat mempengaruhi optimalisasi perkembangan. Salah satunya dari faktor keluarga, adanya interaksi timbal balik dari orang tua yang menimbulkan keakraban dalam keluarga.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan hasil penelitian bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan frekuensi *gadget* terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia 3-5 tahun. Saran untuk orang tua/ pengasuh yaitu setiap orang tua memiliki pengetahuan terhadap perkembangan anak, agar ada pendampingan saat anak menggunakan *gadget* serta orang tua/pengasuh dapat memberikan batasan waktu bermain menggunakan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, Syfa & Nugraha, Hanggara Dwi Yudha. 2013. *Perkembangan media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Prosiding the 5th International Conference on Indonesia

Studies: Ethnicity and Globalization.

Efendi, Fuad. 2013. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016.

Maulida, Hidayati. 2013. Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan 2013*. FKIP Universitas Semarang.

Muslihatun. 2010. *Asuhan Neonatus Bayi dan Balita*. Yogyakarta: Fitramaya

Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT.Rineka Cipta