

HUBUNGAN DURASI BERMAIN GADGED (GAME EDUKASI) DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK DAHLIA DARMAJI

Baiq Larasati Septami¹, Lalu Wiresanta², Beti Haerani³

^{1,2,3} Departemen Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Qamarul Huda
Bagu, Lombok, Indonesia

Email: larasatiseptami@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *gadged* (game edukasi) yang sangat pesat, memberikan dampak terhadap tingkat perkembangan anak karena anak yang sering bermain *gadged* (game edukasi) akan mengalami keterlambatan pada tingkat perkembangannya. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan durasi bermain *gadged* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji. Desain penelitian *cross sectional*. Populasi 51 anak TK Dahlia Darmaji usia 4-6 tahun. Sampel 45 responden dengan metode total sampling. Variabel independen yaitu durasi bermain *gadged* (game edukasi) dan variabel dependen yaitu tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Diukur dengan kuesioner dan DDST anak. Tehnik analisa data menggunakan uji *chi-square* $\alpha=0,05$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi bermain *gadged* (game edukasi) sering 21 responden (46,7%), dan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun terlambat 34 responden (75,6%). Hasil uji *ch-square* $\alpha=0,05$ didapatkan $p=0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima, artinya ada hubungan durasi bermain *gadged* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Diharapkan orang tua dapat membatasi anak dalam durasi bermain *gadged* (game edukasi) dan mengawasi kegiatan yang dilakukan anak saat bermain *gadged*.

Kata kunci : Gadged (game edukasi), Tingkat Perkembangan, Anak

**RELATIONSHIP DURATION OF PLAYING GADGED
(EDUCATIONAL GAME) WITH CHILDREN'S DEVELOPMENT
LEVEL AGED 4-6 YEARS OLD AT KINDERGARTEN SCHOOL
OF DAHLIA DARMAJI**

ABSTRACT

The development of gadgets (educational game) is very rapid, giving an impact on children's development level because children who often play gadget (educational game) will experience retardment at his development level. The aim of the study to determine the relations between Relationship Duration Playing Gadget (educational game) With Children's Development Level Aged 4-6 Years Old At Kindergarten School of Dahlia Darmaji. Cross sectional research design. The population were 51 kindergaeden children of Dahlia Darmaji aged 4-6 years old. Sample were 45 respondents with total sampling method. The independet variable was relationship duration playing gadget (educational game) and the dependent variable was the children's development level aged 4-6 years old. It measured by questionnaire and children DDST. Data analysis technique used chi-square test $\alpha=0,05$.

The results showed that duration of playing gadget (educational game) often were 21 respondent (46,7%), and children's development level aged 4-6 years old late were 34 respondent (75,6%). Chi-square test results $\alpha=0,05$ obtained $p=0,000 < 0,05$ so H_1 was accepted, it meant there was relationship duration of playing gadget (educational game) with children's development level aged 4-6 years old. It is expected that parents can limit children in the duration of playing gadget (educational game) and oversee the activities carried out on children while playing gadget.

Keywords : *Gadget (educational game), Development Level, Children*

PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, bahasa dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat.

Dalam survey yang dilakukan oleh *the Asianparent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadged* dan anak dengan usia 3-8 tahun pada lima negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak usia 3-8 tahun pengguna *gadged* tersebut 67% diantaranya menggunakan *gadged* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadged* milik saudara dan 14% sisanya menggunakan *gadged* milik sendiri. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Brauner & Stephens, 2016).

Di Provinsi Nusa Tenggara barat sendiri jumlah balita dan anak usia prasekolah yaitu 8,60% dari 100% jumlah seluruh populasi atau sekitar 414.265 jiwa dari 4.813.948 jiwa, dengan angka yang tertinggi berada di

kabupaten Lombok Timur sejumlah 104.602 jiwa dan yang terendah di Kota Bima yaitu sejumlah 14.826 jiwa. *Gadged* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadged* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, *video game* dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Indrawan, 2014).

Perkembangan adalah perubahan individu baik itu fisik maupun psikis yang berlangsung sepanjang rentang hidup. Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak lahir sampai berakhirnya masa remaja (Hidayat 2005). Perkembangan adalah peningkatan kemampuan dalam hal struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Perkembangan memiliki pola yang teratur dan dapat diprediksi, yang merupakan hasil dari proses pematangan (Nugroho, 2009).

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun, dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3-5 tahun) dan kelompok bermain (Usia 3 Tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-Kanak (Patmonedowo, 2008). Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Indonesia kini bahkan telah menjadi salah satu negara dengan pengguna Facebook dan Twitter terbesar didunia, yang penggunanya masing-masing mencapai 51 juta dan 19.5 juta orang. Ini adalah kenikmatan penduduk dunia abad ke-21. Jarak dan waktu bagaikan terbunuh oleh kemajuan teknologi informasi semacam ini. Di Indonesia, bila di tahun 2012 hanya 27 % anak di usia balita yang menggunakan gadget, di tahun 2014, jumlahnya meningkat hingga 73 %. Dan 29 % di antaranya, sudah memiliki tablet pribadi pemberian orang tua (Wijanarko, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Tria Puspita Sari & Amy Asma Mitsalia (2016) tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al-Mukmin. Hasil analisis yang didapatkan diketahui bahwa dalam kelompok kasus, anak yang sering memainkan *gadget*nya sebanyak 18 anak (95%), berbeda dengan anak pada kelompok kontrol dimana anak yang sering memainkan *gadget* hanya 4 anak (21%) dan lebih mayoritas jarang memainkan *gadget*nya yaitu sebanyak 15 anak (79%). Namun secara keseluruhan anak yang sering memainkan *gadget* lebih dominan yaitu sebanyak 22 anak (58%) daripada anak yang jarang bermain *gadget* yang hanya 16 anak (42%).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian

dengan judul “Hubungan durasi bermain gadget (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji tahun 2019”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan durasi bermain gadget (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji tahun 2019.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survey analitik dengan pendekatan *cross-sectional*, karena peneliti bermaksud untuk mengidentifikasi apakah ada hubungan bermain *gadget* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

Populasi dalam penelitian ini adalah adalah semua siswa/siswi TK Dahlia Dramaji. Jumlah seluruh siswa/siswi kelas A & B adalah 51 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah 45 orang anak

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan DDST, dimana kuesioner yang digunakan telah dilakukan uji validitas dan reabilitas oleh peneliti langsung, sedangkan untuk DDST merupakan instrument yang sudah valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden Usia

Tabel 1 anak responden

No	Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1	4 tahun	15	33,3

2	5 tahun	23	51,1
3	6 tahun	7	15,6
	Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berumur 5 tahun sejumlah 23 orang (51,1%), umur 4 tahun sejumlah 15 orang (33,3%) dan umur 6 tahun sejumlah 7 orang (15,6%).

Jenis kelamin

Tabel 2 jenis kelamin anak responden

No	Jenis kelamin anak	Frekuensi	Presentase (%)
1	Laki-Laki	30	66,7
2	Perempuan	15	33,3
	Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berjenis kelamin Laki-Laki sejumlah 30 orang (66,7%) dan sebagian kecil berjenis kelamin Perempuan sejumlah 15 orang (33,3%).

Pendidikan

Tabel 3 pendidikan orang tua

No	Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
1	SD	7	15,6
2	SMP	11	24,4
3	SMA	18	40,0
4	SARJANA	9	20,0
	Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua responden berpendidikan SMA sejumlah 18 orang (40,0%), berpendidikan SMP 11 orang (24,4%), berpendidikan SARJANA 9 orang (20,0%) dan berpendidikan SD 7 orang (15,6%).

Pekerjaan

Tabel 4 pekerjaan orang tua

No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
----	-----------	-----------	----------------

1	IRT	26	57,8
2	TANI	1	2,2
3	SWASTA	14	31,1
4	PNS	4	8,9
	Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua responden bekerja sebagai IRT sejumlah 26 orang (57,8%), bekerja sebagai

SWASTA sejumlah 14 orang (31,1%), bekerja sebagai PNS sejumlah 4 orang (8,9%) dan bekerja sebagai TANI sejumlah 1 orang (2,2%).

Durasi bermain *gadget* (game edukasi)

Tabel 5 Durasi bermain *gadget*

No	Durasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Jarang	7	15,6
2	Jarang	15	33,3
3	Sering	21	46,7
4	Sangat Sering	2	4,4
	Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar anak sering menggunakan *gadget* (game edukasi) sejumlah 21 orang (46,7%), anak yang jarang menggunakan *gadget* (game edukasi) sejumlah 15

orang (33,3%), anak yang sangat jarang menggunakan *gadget* (game edukasi) sejumlah 7 orang (15,6%) dan anak yang sangat sering menggunakan *gadget* (game edukasi) sejumlah 2 orang (4,4%).

Tingkat perkembangan

Tabel 6 tingkat perkembangan anak

No	Perkembangan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Normal	11	24,4
2	Terlambat	34	75,6
	Jumlah	45	100

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat perkembangan anak TK Dahlia Darmaji adalah

terlambat sejumlah 34 orang (75,6%) dan yang mengalami tingkat perkembangan normal sejumlah 11 orang (24,4%).

Tabel 7 hubungan durasi bermain gaded (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji.

Durasi bermain <i>gaded</i>	Tingkat Perkembangan					
	Normal		Terlambat		Total	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	N	%
Sangat Sering	0	0	2	4,4	2	4,4
Sering	6	13,5	15	33,4	21	46,6
Jarang	3	6,6	12	26,6	15	33,5
Sangat Jarang	2	4,4	5	11,1	7	15,5
Jumlah	11	24,5	34	75,5	45	100
Hasil SPSS	p = 0,000		$\alpha = 0,05$			

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden dengan jumlah 21 (46,6%) responden dimana 15 responden (33,3%) sering bermain *gaded* (game edukasi) dan mengalami tingkat perkembangan terlambat, jumlahnya lebih banyak dari daripada yang sering bermain *gaded* (game edukasi) dan mengalami tingkat perkembangan normal yaitu sebanyak 6 responden (13,3%). Sebagian responden jarang bermain *gaded* (game edukasi) dan mengalami perkembangan terlambat sebanyak 12 responden (26,6%) dan yang mengalami perkembangan normal sebanyak 3 responden (6,6%). Sebagian kecil responden sangat jarang bermain *gaded* (game edukasi) dan mengalami perkembangan normal yaitu sebanyak 2 responden (4,4%)

sedangkan yang mengalami perkembangan terlambat sebanyak 5 responden (11,1%), dan responden yang sangat sering menggunakan *gaded* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan terlambat sebanyak 2 responden (4,4%).

Uji chi-square $\alpha = 0,05$ antara variabel durasi bermain *gaded* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji tahun 2019 didapatkan nilai $p=0.000 < 0,05$. Hasil tersebut kurang dari taraf signifikan yang digunakan yaitu $p=0,05$, sehingga H1 diterima H0 ditolak yang berarti ada hubungan durasi bermain *gaded* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Hubungan durasi bermain *gadget* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji cenderung ke arah negatif yaitu sebanyak (46,6%). Hal ini disebabkan karena dari *gadget* (game edukasi) anak lebih sering bermain game dan menonton youtube dan jarang berinteraksi dengan orang lain disekitar lingkungannya.
2. Selain dampak negatif *gadget* (game edukasi) memiliki dampak positif bagi anak yaitu sebanyak (15,5%). Hal ini disebabkan karena *gadget* (game edukasi) anak dapat mengikuti pelajaran seperti menghafal lagu-lagu anak, memudahkan anak mengingat warna, belajar mengenal huruf dan sebagainya.
3. Ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain *gadget* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji. Dibuktikan dengan hasil uji statistik menggunakan pengujian Chi-Square. Pada analisis Chi-Square, H_0 ditolak dan H_a diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu mewujudkan penelitian ini :

1. Ketua Universitas Qamarul Huda Badaruddin (UNIQHBA) Bagu
2. Prodi S1 Keperawatan
3. Dosen pembimbing dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Iswidharmanjaya Derry dan Beranda Agency. 2014. *Bila si kecil bermain gadget*. Yogyakarta : Bisakimia.
- Hapsari Iriani Indri.,M.Psi.2016. *Psikologi Perkembangan anak. Kembangan – Jakarta Barat : PT.Indeks.*
- Wijanarko Jarot. 2016. *Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids*. Skripsi. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Pebriana Putri Hana.2017. *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal pendidikan anak usia dini*.1(1) : 1-11.
- Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan bagi anak usia dini*. Artikel. Aceh : STAIN Malikussaleh Lhokseumawe.
- Sari Tria Puspita dan Amy Asma Mitsalia. 2016. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia prasekolah. Jurnal pendidikan anak usia prasekolah*. 13(2) : 72-78.
- Setianingsih. Amila Wahyuni dan Fitriana Noor Khayati.2018. *Dampak penggunaan gadget*

- pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Jurnal kesehatan. XVI(2) : 191-205.*
- Pratiwi Wiwik. 2017. *Konsep bermain pada anak usia dini. Jurnal pendidikan anak usia dini.5(2) : 106-117.*
- Nailirohmah. 2016. *Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. Jurnal Tarbawi.13(2) : 28-34.*
- Chusna Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. Jurnal media komunikasi sosial keagamaan.17(2) : 26-117.*
- Chikmah Adevia Maulidya dan Desy Fitriyaningsih.2018. *Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah. Jurnal siklus.7(2) : 295-299.*
- Ardianto Asep. 2017. *Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. Jurnal jendela olahraga.2(2) : 35-39.*
- Katharina Telly. 2016. *Hubungan antara pengetahuan ibu dengan sikap terhadap tumbuh kembang anak. Jurnal kebidanan.6(2) : 134-141.*
- Amini Mukti,S.Pd,M.Pd. 2003. *Hakikat anak usia dini. Modul.*
- M. Hafiz Al-Ayouby. *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Skripsi. Bandar Lampung : Universitas Lampung.*
- Sulis Tri Oktaviani Santoso. 2014. *Perkembangan teknologi handphone. Artikel.*
- Maulida Hidayati. 2013. *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. Semarang : FKIP Universitas Negeri Semarang.*
- Delima R.,N.K. Arianti dan B Pramudyawardani. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 1(1) : 4-8.*
- Fadilah, Ahmad. 2011. *“Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66 Jakarta Selatan.*