

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI PRASEKOLAH DI TK KEMALA BHAYANGKARI 3 PADANG

Alsri Windra Doni, Dewi Susanti, Aprizal Ponda
(Poltekkes Kemenkes Padang)

Abstract

Preschool children experience a rapid process of physical, motoric, intellectual, emotional, language and social development. One thing that influences development is gadgets. Gadgets are equipped with features such as social media, video, audio, images and games so that children become addicted and become lazy about moving or doing activities. The aim of this research is to determine the effect of gadget use on the development of preschool children at Kemala Bhayangkari 3 Padang Kindergarten. The research uses an Analytical Survey design with a cross sectional approach. Data collection was carried out at Kindergarten Kemala Bhayangkari 3 Padang from 10-24 May 2017 with a sample size of 55 people. The sampling technique is saturated sampling with a questionnaire and KPSP format. Data processing uses the chi-square statistical test. The research results showed that 67.3% of respondents were not normal in using gadgets, 50.9% of respondents had deviant development. The results of the bivariate analysis obtained $p\text{-value}=0.007$, meaning that there is a significant relationship between gadget use and the development of preschool-aged children. The conclusion is that there is a significant relationship between gadget use and the development of preschool children. It is hoped that the school will continue to pay attention to children's development and provide stimulus to achieve appropriate development. For parents to limit their children's use of gadgets to 30 minutes a week.

Keywords: *Gadget; development; preschool*

Abstrak

Anak usia prasekolah mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat. Salah satu yang mempengaruhi perkembangan adalah gadget. Gadget dilengkapi fitur-fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan game sehingga anak kecanduan dan menjadi malas bergerak atau beraktivitas. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang. Penelitian menggunakan desain Survey Analitik dengan pendekatan cross sectional. Pengumpulan data dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang tanggal 10-24 Mei 2017 dengan jumlah sampel 55 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh dengan kuesioner dan format KPSP. Pengolahan data menggunakan uji statistic chi-square. Hasil penelitian didapatkan 67,3% responden tidak normal dalam menggunakan gadget, 50,9% responden perkembangannya menyimpang. Hasil analisa bivariat didapatkan $p\text{-value}=0,007$, artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Kesimpulan terdapat hubungan bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Diharapkan pihak sekolah terus memperhatikan perkembangan anak dan memberikan stimulus untuk mencapai perkembangan yang sesuai. Bagi orang tua agar membatasi penggunaan gadget 30 menit seminggu pada anak.

Kata Kunci : *Gadget; perkembangan; usia pra sekolah*

PENDAHULUAN

Periode prasekolah dimulai dari anak-anak mulai bisa bergerak sambil berdiri sampai mereka masuk sekolah, dicirikan dengan aktivitas yang tinggi. Perkembangan fisik dan kepribadian yang besar terjadi pada masa ini. Perkembangan motorik berlangsung secara terus menerus. Anak-anak pada usia ini membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih luas, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian, dan mulai membentuk konsep diri.¹ Perkembangan anak terdapat masa kritis, 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. Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor keturunan, lingkungan, stress dan pengaruh media massa.² Salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone* *blackberry*, serta *netbook* yang merupakan perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet.³

Media informasi awalnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, namun seiring dengan perkembangan zaman munculah *gadget* seperti *smartphone* yang dilengkapi fitur-fitur baru seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan. Hal inilah yang menjadi alasan utama sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget*.⁴ Anak menangis dan merengek ketika *smartphone* kesayangannya tidak berada ditangannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak ini telah ketergantungan kepada salah satu perkembangan teknologi informasi saat ini. Pada setiap aktifitasnya seperti saat belajar, makan, bermain bahkan tidurnya anak tidak bisa lepas dari *gadget* ini. Pada hakikatnya anak belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan crayon, buku gambar, teman bermain dan berbagai hal lainnya.⁴

Smartphone 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.⁴

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Emarketer (2014) jumlah pengguna *smartphone* di dunia meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2013 jumlah pengguna

smartphone 1,31 milyar pengguna, dan pada tahun 2014 naik menjadi 1,64 milyar pengguna. Pada tahun 2016 pengguna *smartphone* akan mencapai angka 2,16 milyar atau mengalami kenaikan sekitar 12,6% dari jumlah pengguna pada tahun 2015 yaitu 1,91 milyar pengguna. Menurut laporan Techinasia (2015) pengguna *smartphone* di Indonesia tahun 2014 sebanyak 27,4 juta pengguna, sedangkan pada tahun 2015 terdapat 38,3 juta. Diperkirakan angka ini akan terus mengalami kenaikan setiap tahunnya bahkan akan mencapai angka 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2017.⁵

Berdasarkan hasil riset statistika mengemukakan bahwa sebanyak 17% anak berusia dibawah 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, *tablet*, dan *smartphone* setiap hari, angka ini merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya.⁶ Selain itu, sebuah organisasi nirlaba *Joan Ganz Cooney Center and Sesame workshop* melaporkan bahwa 23 % orang tua memiliki buah hati berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet. Berdasarkan angka tersebut 82 % orang tua melaporkan bahwa balita mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu. Di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna *gadget* berumur dibawah 25 tahun. Dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7-11 tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.⁶

Berbagai jurnal penelitian menemukan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi (2013) 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 respon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Penelitian yang dilakukan oleh Trinika Yulia (2015) ditemukan terdapat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak pra sekolah.⁷

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maulida (2013) bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat.⁸ Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Padang TK Kemala Bhayangkari 3 merupakan salah satu TK dengan murid terbanyak yaitu terdapat 102 siswa/i dibandingkan dengan TK Bhayangkari 1 sebanyak 97 siswa/i.⁹

Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan survey awal pada tanggal 16 Maret 2017 didapatkan data dari 102 siswa/i terdapat 55 siswa/i yang menggunakan *gadget*. Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap 10 orang siswa/i didapatkan data anak menggunakan *gadget* baik milik orang tua yang dipinjamkan kepada anak maupun milik anak pribadi yang dibeli oleh orang tua dengan waktu penggunaan lebih dari 30 menit

perminggu. Orang tua mengatakan sejak menggunakan *gadget* anak akan kesal jika diganggu dan malas jika diajak melakukan aktivitas lain, orang tua juga sering menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak ketika dia menangis atau tidak mau ditinggal ketika orang tuanya pergi. Berdasarkan observasi menggunakan KPSP terhadap perkembangan anak terdapat 6 dari 10 orang anak perkembangannya menyimpang, 2 dari 10 anak perkembangannya meragukan, dan 2 dari 10 orang anak perkembangannya sesuai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain survey analitik dengan pendekatan *cross sectional* untuk melihat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia prasekolah. Variabel independen yaitu penggunaan *gadget*, variabel dependen yaitu perkembangan anak usia prasekolah. Penelitian ini dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 3 jalan Gajah Mada nomor 3 Padang dari tanggal 10-24 Mei 2017. Populasi penelitian ini adalah seluruh orang tua dan anak usia prasekolah yang terdaftar di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang yang menggunakan *gadget* yaitu 55 orang dari 102 orang anak. Sampel yang diteliti yaitu seluruh orang tua dan anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang yang menggunakan *gadget*, yaitu sebanyak 55 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa panduan wawancara berbentuk kuesioner dengan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Pengolahan data menggunakan uji statistik *chi-square*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang yang dilakukan pada tanggal 10-24 Mei 2017 dengan 55 orang responden, didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Penggunaan *Gadget*

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang Tahun 2017

No	Penggunaan <i>Gadget</i>	f	%
1.	Normal	18	32,7
2.	Tidak normal	37	67,3
	Jumlah	55	100

menggunakan *gadget* lebih dari 30 menit per minggu. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Baskoro di Bandung tahun 2013 tentang pengaruh perkembangan globalisasi teknologi yang serba modern, menjadi fenomena sosial saat ini dimana diperoleh bahwa anak-anak di era globalisasi ini, *gadget* sudah menjadi kebutuhan dari anak-anak, sehingga anak-anak tidak bisa lepas dari *gadget* serta intensitas pemakaian *gadget* sangat tinggi. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani di Bandung tahun 2015 tentang identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*.^{23,24}

Kemudahan akses dalam mendapatkan *gadget* yang ada di era globalisasi saat ini membuat orang tua modern memfasilitasi anak mereka dengan *gadget*. *Gadget* dengan segala kecanggihan membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi. Cukup dengan sekali klik dapat mengakses beraneka ragam permainan dan informasi teraktual pada saat ini. Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan sehingga anak kecanduan dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget*.⁴

Menurut Ferliana, anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget*, namun dibatasi dalam penggunaannya hanya setengah jam dalam satu minggu. Televisi, video, permainan elektronik dan program komputer (*gadget*) juga membantu perkembangan keterampilan dasar, namun *American Academy of Pediatrics* menyarankan orang tua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik, dan bersosialisasi dengan orang lain.^{6,13}

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tua anak diperoleh data semua orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi (*gadget*) untuk bermain *game*. Alasan orang tua memfasilitasi anak dengan *gadget* karena anak dapat belajar sambil bermain dengan aplikasi yang ada di dalam *gadget*, selain itu orang tua sering menggunakan *gadget* untuk membujuk anak ketika mereka sedang merajuk atau menangis untuk ditinggal ketika pergi bekerja atau keperluan lainnya.

Teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan *gadget*, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Menurut analisa peneliti penggunaan *gadget* yang tidak normal pada anak usia prasekolah disebabkan karena orang tua tidak tahu batasan waktu anak dibolehkan menggunakan *gadget*, sehingga waktu yang mereka habiskan saat menggunakan *gadget* lebih banyak dan membuat anak kecanduan apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua.¹⁶

Hasil penelitian dapat dilihat bahwa waktu terbanyak yang dihabiskan anak untuk bermain *gadget* yaitu 180 menit per minggu, sedangkan waktu yang disarankan anak boleh menggunakan *gadget* 30 menit per minggu. Hal ini dapat disebabkan oleh sebagian besar orang tua anak prasekolah bekerja di luar rumah, sehingga tidak dapat memantau hal yang dilakukan oleh anaknya. Selain itu, orang tua juga menggunakan *gadget* didekat anaknya yang dapat dicontoh oleh anak dan kadangkala orang tua malah sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah, untuk itu kepada orang tua boleh saja memberikan *gadget* pada anak tapi membatasi waktu untuk pemakaiannya.

b. Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 55 orang anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang didapatkan hasil lebih dari separuh (50,9 %) anak usia prasekolah perkembangannya menyimpang. Frankenburg dkk (1981) melalui DDST (*Denver Developmental Screening Test*), yang saat ini telah direvisi menjadi Denver II, mengemukakan 4 sektor tugas perkembangan yang dipakai untuk melakukan *skrining* perkembangan anak balita, yaitu personal sosial, gerakan motorik halus-adaptif, bahasa, gerakan motorik kasar.³ Frankenburg dkk mengembangkan *prescreening developmental questionnaire* (PDQ) yang dikembangkan dari *skrining Denver developmental screening test* (DDST). Kuesioner perkembangan *praskrining* Denver II (*Denver II Prescreening Developmental Questionnaire [PDQ-II]*) adalah revisi lebih lanjut dari PDQ dan R-PDQ. PDQ II adalah jawaban *praskrining* orang tua yang terdiri dari 91 pertanyaan dari DENVER II, walaupun hanya satu bagian pertanyaan yang ditanyakan untuk setiap kelompok usia.^{1,14}

Formulir PDQ ini telah diterjemahkan dan dimodifikasi oleh tim Depkes RI pada tahun 1996 dan sedang direvisi pada tahun 2005, dikenal sebagai Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP). Kuesioner ini direkomendasikan oleh Depkes RI untuk digunakan di tingkat pelayanan kesehatan primer sebagai salah satu upaya deteksi dini tumbuh kembang anak.¹⁴ Hasil penelitian yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang dengan menggunakan Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) terlihat bahwa kurang dari separuh anak usia prasekolah dalam keadaan perkembangan yang sesuai.

Hal ini disebabkan karena dari 10 pertanyaan yang terdapat dalam Kuesioner Praskrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri dari empat sektor tugas perkembangan anak usia prasekolah mampu melakukan 8-10 pertanyaan. Dilihat dari segi perilaku sosialnya sudah dapat berhubungan dan kemampuan mandiri anak sudah bisa berpakaian sendiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan, begitu juga dari segi motorik halus anak sudah dapat melakukan gerakan dengan bagian tubuh tertentu seperti menggambar, mengamati sesuatu, ditinjau dari segi bahasa anak sudah dapat memberikan respon terhadap suara, berbicara dan mengikuti perintah, sedangkan dari segi motorik kasar anak

sudah dapat melakukan pergerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti berdiri, melompat dengan satu kaki, berdiri dengan satu kaki, dan menangkap bola.

Proses percepatan dan perlambatan tumbuh kembang anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor keturunan merupakan faktor yang dapat diturunkan sebagai dasar dalam mencapai tumbuh kembang. Ruang lingkup faktor herediter adalah bawaan, jenis kelamin, ras, suku bangsa. Sedangkan faktor Lingkungan meliputi lingkungan prenatal (gizi pada waktu ibu hamil, posisi janin, penggunaan obat-obatan, alkohol atau kebiasaan merokok), dan lingkungan postnatal (budaya lingkungan, sosial ekonomi, keluarga, nutrisi, posisi anak dalam keluarga dan status kesehatan), faktor hormonal.^{1,3,18}

Penelitian yang dilakukan oleh Lindawati tahun 2013 tentang faktor yang berhubungan dengan perkembangan anak usia prasekolah didapatkan hubungan status gizi dan umur orang tua dengan perkembangan anak usia prasekolah. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Marwiyah tahun 2009 tentang hubungan karakteristik ibu dengan perkembangan anak usia prasekolah terdapat hubungan pekerjaan orang tua dengan perkembangan anak usia prasekolah.^{25,26}

Ditinjau dari segi pekerjaan orang tua ditemukan bahwa orang tua anak yang bekerja sebagai ibu rumah tangga didapatkan perkembangan sesuai dengan usia. Kebersamaan membuat ibu banyak berinteraksi dengan anak dan akan memberikan suatu stimulus. Ibu lebih mudah memantau anak terutama perkembangannya. Dilihat dari penggunaan *gadget* pada anak dengan perkembangan sesuai, sebagian besar anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang normal, meskipun ada yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang tidak normal. Menurut analisa peneliti ada faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yang sesuai yaitu seperti lingkungan, gizi, status kesehatan dan kondisi keluarga.

Sedangkan pada anak yang perkembangannya menyimpang dapat dilihat dari 10 pertanyaan yang terdapat dalam penilaian KPSP yang terdiri dari empat sektor tugas perkembangan anak usia prasekolah mampu melakukan ≤ 7 pertanyaan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti perkembangan anak yang menyimpang dikarenakan pada sektor motorik halus anak belum mampu menggambar, dari sektor motorik kasar anak belum mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki, dan juga pada sektor personal sosial anak belum mampu berpakaian sendiri dan sebagian anak masih menangis ketika ditinggal orang tua.

Menurut analisa peneliti berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa berdasarkan jenis pekerjaan orang tua pada anak yang perkembangannya menyimpang sebagian besar orang tua bekerja diluar rumah. Hal ini mengakibatkan ibu tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah dari pada bersama anaknya, sehingga ibu tidak dapat memantau kegiatan yang dilakukan anak, padahal ketika di rumah anak banyak melakukan aktivitas yang memerlukan stimulus dari ibu untuk mencapai perkembangan yang sesuai.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah lingkungan postnatal yang meliputi budaya lingkungan, sosial ekonomi, keluarga, nutrisi, posisi anak dalam keluarga dan status kesehatan. Menurut Rahmah tahun 2008 menyatakan bahwa kebersamaan ibu dan anak akan memberikan suatu stimulus terhadap apa yang dilakukan oleh seorang anak, jadi bagi ibu yang mempunyai kesibukan di luar rumah maka anak akan lebih susah dipantau terutama perkembangannya.³

Faktor lain yang ditemukan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak yang perkembangannya menyimpang, dilihat dari penggunaan *gadget* sebagian besar anak tidak normal dalam menggunakan *gadget* (lebih dari 30 menit per minggu). Penggunaan *gadget* terlalu lama membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungan, dan menghambat proses sosialisasi anak, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak. Media massa, materi bacaan, film, televisi, video, permainan elektronik dan program komputer (*gadget*) dapat mempengaruhi perkembangan anak.^{1,3,13} Hasil penelitian dapat dilihat bahwa masih banyak anak dengan perkembangan menyimpang, hal ini disebabkan kurangnya anak melakukan aktivitas fisik, membaca, dan bersosialisasi dengan orang lain, untuk itu diharapkan kepada pihak sekolah dan orang tua selalu memperhatikan setiap fase perkembangan anak dan meningkatkan stimulus anak.

c. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Setelah dilakukan uji statistik menggunakan *Chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% didapatkan *p value* = 0,007, nilai ini kecil dari α yaitu 0,05. Hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tua, diperoleh data semua orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi (*gadget*) untuk bermain *game*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini di Yogyakarta tahun 2013 tentang Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget, menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget* anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering *badmood* dan tidak mendengarkan nasehat orang tua. Selain itu hasil penelitian ini juga ditunjang oleh Penelitian Yulia Trinika di Pontianak tahun 2015 tentang Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Hampir seluruh anak menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mengakibatkan terhambatnya proses sosialisasi anak.^{7,17}

Media massa, materi bacaan, film, televisi, video, permainan elektronik dan program komputer (*gadget*) dapat mempengaruhi perkembangan anak. Media massa memberi anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup dan

berkontribusi untuk mempersempit perbedaan antar-kelas. Melalui media bermain, anak belajar apa yang tidak diajarkan oleh orang lain kepadanya. Mereka belajar tentang dunia mereka dan bagaimana menghadapi lingkungan objek, waktu, ruang, struktur dan orang di dalamnya.^{1,3}

Penggunaan *gadget* juga membawa dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Pengaruh lain yang juga dapat ditimbulkan yaitu anak lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital.⁴

Menurut analisa peneliti *gadget* yang dilengkapi berbagai fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan membuat anak-anak tertarik menggunakan *gadget*. Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak kecanduan menggunakan *gadget* sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget* serta anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan dengan segala kecanggihan *gadget* tersebut.

Ketika menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain *game* lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Justru, kadangkala orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah. Tentu saja hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungan, dan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan *gadget*nya dan lama kelamaan anak dapat merasa ketergantungan pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap perkembangan anak, banyak ditemukan perkembangan anak yang menyimpang pada aspek perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Pada aspek perkembangan motorik halus seperti anak belum mampu untuk memegang pena/pensil dengan benar, belum mampu menulis apa yang diinstruksikan. Pada aspek perkembangan motorik kasar seperti anak belum mampu untuk berdiri dengan satu kaki dalam batas waktu yang ditentukan, belum bisa menangkap bola dengan baik. Menurut analisa peneliti, hal ini dikarenakan ketika menggunakan *gadget* anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik halus maupun kasar yang sesuai. Ketika menggunakan *gadget* anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat sehingga jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun yang sangat berguna bagi stimulus perkembangan anak.

Berbeda halnya saat seorang anak menggunakan *gadget* dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan *gadget* dengan waktu interaksi dan aktivitas lain anak dengan orang lain di lingkungan sekitarnya maka perkembangan anak akan berkembang dengan baik. Ditambah lagi, jika orangtua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi *game* yang kurang bermanfaat untuk anak.

Berdasarkan kuesioner penelitian didapatkan data sebagian besar orang tua bekerja di luar rumah, pekerjaan orang tua terbanyak adalah swasta. Menurut analisa peneliti orang tua yang bekerja di luar rumah akan jarang bertemu dengan anak dan tidak dapat mengawasi aktivitas yang dilakukan oleh anak, orang tua kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada *gadget* anaknya dan membiarkan anak bermain apapun yang disukai tanpa memilih-milih aplikasi yang mengedukasi maupun tidak. Kemudian, ketika paparan penggunaan *gadget* pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan anak.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan *gadget*, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orang tuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya.¹⁶ Hasil penelitian dapat dilihat bahwa masih banyak anak yang waktu penggunaan *gadget* di atas 30 menit perminggu dengan perkembangan menyimpang, untuk itu kepada orang tua agar membangun kedekatan dengan anak, memantau anak serta membatasi waktu anak bermain dengan *gadget* supaya anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik, dan bersosialisasi dengan orang lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa sebagian besar anak usia prasekolah tidak normal dalam penggunaan *gadget* di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang dan perkembangan anak usia prasekolah menyimpang di TK Kemala Bhayangkari 3 Padang Tahun 2017. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia prasekolah dengan nilai *p-value* = 0,007. Disarankan pihak sekolah terus memperhatikan perkembangan anak dan memberikan stimulus untuk mencapai perkembangan yang sesuai. Bagi orang tua agar membatasi penggunaan *gadget* 30 menit seminggu pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad khairudin. 2015. Hubungan stress dengan hipertensi anggota polri di sekolah polisi Negara Selopamioro, Yogyakarta.

2. Almtsier Sunita, 2010, Penuntun Diet, Edisi Baru, Gramedia, Jakarta.
3. Anna Palmer, 2007, Simpel Guide Tekanan Darah Tinggi, Erlangga, Jakarta.
4. Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Riau, (2016). Kepulauan Riau Province in Figures.
5. Bambang, Hartono, 2014, Hipertensi The Silent Killer, Perhimpunan Hipertensi Indonesia,
6. Brunner & Suddarth. (2013). Buku Ajar Keperawatan Medikal Bedah. Edisi 8 Vol 3. Jakarta : EGC
7. Carlson Wade. (2016). First book on hypertension (High Blood Pressure) and diet, Keats Pub Inc. 1975. Bandung
8. Chobanian et al, 2003, The Seventh Report of the Joint National Committee on Prevention, Detection, Evaluation, And Treatment of High Blood Pressure (JNC-VII), Jama 289:2560-2571.
9. Corwin. (2013). Hipertensi. Jakarta : EGC
10. Depkes RI, 2006, Pharmaceutical Care Untuk Penyakit Hipertensi, Direktorat Bina Farmasi Komunitas Dan Klinik, Ditjen Bina Kefarmasian Dan Alat Kesehatan, Jakarta.
11. Dina T, Elperin, et al, 2013, A Large Cohort Study Evaluating Risk Factors Associated With Uncontrolled Hypertension, The Journal of Clinical Hypertension, Vol. 16 No. 2 Februari 2014.
12. Dinas Kesehatan Kota Batam, (2017). Data Penderita Hipertensi. Pemerintah Kota Batam.
13. Dinas Kesehatan Kota Batam, (2017). Data seluruh penderita hipertensi Kota Batam. Pemerintah Kota Batam.
14. Dinas Kesehatan Provinsi Kepulauan Riau, (2015) : Batam
15. Gunawan. (2012). Hipertensi, Jakarta: PT Gramedia
16. Gustina, Z. (2013). Faktor-faktor Stres Yang Berhubungan Dengan Tingkat Stres Mahasiswa Profesi Keperawatan Universitas Andalas Tahun 2013. Skripsi, Universitas Andalas, Fakultas Keperawatan, Padang
- a. Hardjana . (1994). Stress tanpa distress. Yogyakarta: kanisius
17. Lawson, RW., Arthur, J., Barsky Victor, RG., Kaplan, NM. 2007. Systemic Hypertension: Mechanisms and Diagnosis. Philadelphia: Saunders Elsevier
18. Looker, Gregson. (2005). Managing stress: mengatasi stress secara mandiri
19. Lovibon, S.H & Lovibon, P.F. (1995). Manual for the Depression Anxiety & Stress Scales (Second edition). Psychology Foundation. Diakses dari www. Serene. Me. Uk.
20. Muhammad Saleha. 2014. Hubungan Tingkat Stress Dengan Derajat Hipertensi Pada Pasien Hipertensi Di Wilayah Kerja Puskesmas Andalas Padang.
21. Nursalam. (2014). Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Selemba Medika

22. Padila, (2013). Buku Ajar Keperawatan Medikal Bedah. Yogyakarta: Nuha Medika.
23. Pusat data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI 2013
24. Rosenthal,T& Alter, A.(2011). Occupational Stres and Hypertension. Journal of the American Society of Hypertension, 6(1): 2-22
25. Rsentock (1974,1977) Becker (1979) Health believe model kerangka konseptual
26. Smeltzer S dan Bare B, 2014, Buku ajar keperawatan Medikal Bedah Brunner &Suddarth edisi 8. Volume 2, EGC, Jakarta.
27. Witasari E, kadir A, Suhartatik 2014 hubungan antara stress dan polamakan dengan kejadian
28. World Health Organization. (2015). Hipertensi. [serial online] [Agustus 2015].
29. Yimmi Syavardie 2014. Pengaruh stress terhadap kejadian hipertensi dipuskesmas matur, kabupaten agam.