
Penggunaan *Gadget* Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah; Studi *Literatur Review*

Eva Yuliani¹, Supiati¹, Ulfa Nurul Fitra²

¹ Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat

² Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan, FIKes, Universitas Sulawesi Barat

Keywords :

Gadgets Usage, Preschool, And Development Disorders

Kontak :

Eva Yuliani

Email : eva.yuliani@unsulbar.ac.id

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat

DOI: <https://doi.org/10.31605/j-healt.v2i1>

©2020J-Healt

ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Abstrak

Anak usia prasekolah mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, bahasa dan sosial dengan cepat. Pertumbuhan dan perkembangan pada masa prasekolah merupakan tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. **Tujuan** untuk mengetahui lebih dalam terkait Penggunaan *Gadget* dengan gangguan perkembangan anak usia prasekolah. **Metode** : dalam tinjauan literature ini didapatkan pada database *Google Scholar*, jurnal yang di pilih dari 5 tahun terakhir 31 Mei 2015 sampai 31 Juli 2020 yang terdiri dari 4 hasil penelitian dari 4 jurnal yang berbeda. Adapun kata kunci yang digunakan “Penggunaan *Gadget*, prasekolah dan Gangguan Perkembangan”. **Hasil**: *screen time* penggunaan *gadget* mempengaruhi gangguan perkembangan anak pra sekolah. **Kesimpulan** dari ke-4 jurnal yang di review, menunjukkan Penggunaan *Gadget* mempengaruhi gangguan perkembangan anak pra sekolah.

Abstract

Preschool children experience rapid physical, motor, intellectual, language and social development processes. Growth and development during the preschool period is a very influential basic stage and forms the basis for further development. One of the factors or stimuli that can affect children's development is the child's habit of playing gadgets. The aim is to find out more about the Screen Time of Gadget Usage with developmental disorders of pre-school children. Method: In this literature review, it was obtained from the Google Scholar database, journals selected from the last 5 years 31 May 2015 to 31 July 2020 which consisted of 4 research results from 4 different journals. The keywords used are "Gadget Usage, preschool, and Development Disorders". Result: Screen time using gadgets affects developmental disorders of pre-school children. The conclusions of the 4 journals reviewed show that Gadget Use affects the developmental disorders of pre-school children.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa prasekolah merupakan tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya, di mana masa ini berlangsung singkat hingga disebut masa kritis atau *critical period* dan masa keemasan atau *golden age* (Putriana et al., 2019). *Golden age* ialah lima tahun pertama kehidupan anak sering juga disebut sebagai *window opportunity*, atau *critical period*. *Golden age* adalah masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi sekali dalam kehidupan manusia. Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, dimana sebagian besar jaringan sel – sel otak yang berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia (Setianingsih, 2018). Anak berusia prasekolah mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat (Sapardi, 2018).

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan (Marimbi, 2010). Gangguan tumbuh kembang sekecil apapun yang terjadi pada anak usia prasekolah ini, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa akan datang (Putriana et al., 2019). Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget (Mukarromah, 2019).

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu *smartphone*, komputer, laptop dan tab. Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di gadget dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut,

secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap gadget (Novita, et al 2019).

Penggunaan gadget secara kontinyu akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi (Imron, 2017).

Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana peran orang tua untuk membantu anak dalam membatasi diri dari penggunaan gadget. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak, dan dampak negatifnya dengan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak – anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini tentu berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan anak (Novitasari, 2016).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mencoba meninjau beberapa artikel untuk mengetahui lebih mendalam terkait *screen time* penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan anak.

METODE

Dalam tinjauan literatur ini pengumpulan artikel yang relevan didapatkan pada database Google Scholar dengan rentang waktu 1 Januari 2015 sampai 31 Juli 2020 (5 tahun). Strategi pencarian pada tinjauan sistematis ini dimulai dengan mengidentifikasi beberapa kata kunci istilah dan persamaan kata dalam beberapa database untuk menemukan artikel yang relevan. Adapun kata kunci yang

digunakan adalah: Screen Time, Gadget, Pra Sekolah, dan Gangguan Perkembangan. Adapun kriteria inklusi adalah studi kuantitatif, dengan sampel anak pra sekolah yang mengukur tingkat perkembangan dan screen time penggunaan gadget. Sedangkan kriteria eksklusi adalah studi yang menggunakan sampel kurang dari jumlah sampel minimal, dan studi dengan mix method.

HASIL

Hasil dari pencarian pada database diperoleh sebanyak 163 artikel. Artikel tersebut di skrining sesuai dengan kriteria inklusi dan didapatkan sebanyak 10 artikel, lalu diskriming lagi sesuai dengan kriteria eksklusi dan didapatkan artikel tersisa 6 artikel.

Tabel 1. Hasil Sintesis Grid

Penulis, Judul, dan Tahun	Tujuan	Metode penelitian	Kesimpulan
Riyanti Imron. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Lampung Selatan (2017)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak prasekolah	Penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik dengan pendekatan <i>Cross Sectional</i> , dengan total jumlah sampel sebanyak 96 orang.	Hasil penelitian didapatkan 63% menunjukkan penggunaan gadget yang rendah dan 50,6 menunjukkan perkembangan sosial emosional baik. Hasil analisis bivariante menunjukkan $p\ value = 0,001$. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah.
Vivi Syofia Sapardi. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia (2018)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah.	Penelitian ini menggunakan Survey Analitik dengan pendekatan <i>Cross Sectional</i> , dengan total jumlah sampel sebanyak 47 orang.	Hasil penelitian didapatkan 63,8% responden tidak normal dalam menggunakan <i>gadget</i> , 40,4% responden perkembangannya menyimpang. Hasil analisis bivariat didapatkan nilai $p\ value = 0,017$. Penelitian ini menyimpulkan terdapat hubungan bermakna antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak usia prasekolah.
Sujianti Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap (2018)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak.	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian <i>deskriptif korelatif</i> dengan pendekatan <i>cross sectional</i> , dengan total jumlah sampel 53 orang.	Hasil penelitian didapatkan 62,3% menggunakan <i>gadget</i> dengan waktu yang normal, 83,1% menggunakan <i>gadget</i> secara normal, dan 50,9% memiliki perkembangan sosial yang baik. Hasil analisis bivariat didapatkan $p\ value = 0,577$. Penelitian ini menyimpulkan tidak ada

				hubungan antara lama dan frekuensi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak.
Khairul Putriana, Eka Adithia Pratiwi, Indah Wasliah	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi dan intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun di TK Cendikia Lingsar	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian <i>deskripif korelatif</i> dengan pendekatan <i>cross sectional</i> , dengan total jumlah sampel 34 orang.	Hasil penelitian didapatkan 43,1% menggunakan <i>gadget</i> dengan intens >3 kali/hari, 44,1% menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi sedang, dan 23,5% menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi tinggi. 11,8% mengalami suspect gangguan perkembangan, dan 88,2% anak dengan perkembangan sosial yang normal. Hasil analisis bivariat didapatkan <i>p value</i> = 0,004. Penelitian ini menyimpulkan ada hubungan antara durasi dan intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak	

PEMBAHASAN

Perkembangan (development) merupakan bertambahnya kemampuan (skill) pada struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur sehingga dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan (Marimbi, 2010). Perkembangan lebih menitik beratkan aspek perubahan bentuk atau fungsi pematangan individu, termasuk perubahan sosial ataupun emosional dikarenakan pengaruh lingkungan. Mengukur perkembangan tidak dapat dilakukan dengan menggunakan antropometri, dan seperti yang telah disebutkan di atas bahwa pada anaknya yang sehat perkembangan searah (pararel) dengan pertumbuhannya (Supriasa, 2016). Gangguan perkembangan pada anak adalah masalah yang banyak dilihat di masyarakat, sehingga sangat penting jika semua komponen yang terlibat dalam proses perkembangan anak, yaitu orang tua, guru, dan masyarakat sehingga dapat bekerja sama dalam melakukan pemantauan sejak dini (Putriana et al., 2019).

Periode penting dalam tumbuh kembang anak ialah masa balita, dalam perkembangan anak

terdapat masa kritis dimana diperlukan rangsangan/stimulasi yang berguna agar potensi berkembang sehingga perlu mendapat perhatian. Frankenburg (1981) melalui Denver Development Screening Test (DDST) menggunakan empat parameter perkembangan yang dapat dipakai dalam menilai perkembangan anak balita yaitu : (1) perkembangan sosial merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. (2) perkembangan motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian – bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot – otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. (3) perkembangan motorik kasar merupakan aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh (4) perkembangan bahasa merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan (Marimbi, 2010).

Lingkungan dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal)

lingkungan postnatal yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak secara umum dapat digolongkan menjadi beberapa bagian : (1) lingkungan biologis. Lingkungan biologis yang dimaksud ialah ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, dan hormon. (2) faktor fisik. Yang termasuk dalam faktor fisik antara lain yaitu cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah baik dari struktur bangunan, ventilasi, cahaya dan kepadatan hunian, serta radiasi. (3) faktor psikososial. Stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak, selain itu motivasi dalam belajar dapat ditimbulkan sejak dini, dengan memberikan lingkungan yang nyaman untuk belajar, ganjaran atau hukuman yang wajar merupakan hal yang dapat menimbulkan motivasi yang kuat dalam perkembangan kepribadian anak kelak dikemudian hari (Marimbi, 2010). (4) faktor keluarga dan adat istiadat. Faktor keluarga yang dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak ialah pekerjaan/pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak baik yang primer maupun sekunder, pendidikan ayah/ibu yang baik dapat menerima informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, menjaga kesehatan, dan pendidikan yang baik pula, jumlah saudara yang banyak pada keluarga yang keadaan sosial ekonominya cukup akan mengakibatkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak dimana orang tua yang memiliki ekonomi yang cukup cenderung akan lebih mengikuti keinginan anak, salah satu contohnya yaitu menyediakan gadget untuk anak agar saat orang tuanya sibuk, anaknya tidak akan mengganggu karena anak akan fokus ke gadgetnya, jenis kelamin dalam keluarga seperti pada masyarakat tradisional masih banyak wanita yang mengalami malnutrisi sehingga dapat menyebabkan angka kematian bayi meningkat, stabilitas rumah tangga, kepribadian ayah/ibu, adat istiadat, norma – norma, agama, urbanisasi yang banyak

menyebabkan kemiskinan dengan segala permasalahannya, serta kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan anak, anggaran dan lain-lain (Marimbi, 2010). Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget (Putriana, 2019).

Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan (Sujianti, 2018). Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya IPTEK, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak (Sapardi, 2018).

Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian

gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Putriana, Pratiwi, & Waslia, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Putriana, Pratiwi, & Waslia, (2019), menemukan kasus bahwa para orang tua responden kurang dalam hal mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam bermain gadget, hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti, orang tua responden sibuk bekerja sehingga waktu untuk anak menjadi berkurang, orang tua responden beranggapan dengan anaknya bermain gadget anaknya menajadi anteng sehingga mereka bisa mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan ada beberapa orang tua responden yang memberikan anaknya bermain gadget agar anaknya tidak main keluyuran di luar rumah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih, Ardani, Khayati (2018) salah satu dampak penggunaan gadget pada anak adalah Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) atau yang biasa dikenal dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorders (ADHD) adalah gangguan perilaku yang terjadi pada anak yang salah satunya ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian. Gagguan pemusatan perhatian adalah suatu gangguan pada anak dengan karakteristik kegagalan pada pemusatan perhatian, biasanya disertai dengan impulsivitas dan hiperaktivitas dan merupakan bagian dari ADHD (Novita et al., 2019).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari literatur review menunjukkan penggunaan gadget mempengaruhi gangguan perkembangan anak pra sekolah yang berdampak kearah negatif.

Daftar Pustaka

- Imron. R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*. (13) 2, 148-154.
- Marimbi. H. (2010). tumbuh kembang, status gizi imunisasi dasar pada balita. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS.
- Novita, D., Wardani, D.W.S.R., & Kurniawaty, E. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Suspek Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. *Majority*, 8(1), 108-114.
- Putriana, K., Pratiwi, E.A., & Wasliah. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5-13.
- Sapardi, V.S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80), 137-145.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster | Jurnal Ilmu Kesehatan*, 16(2), 191.
<https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan* 8(1), 54-65.
- Supariasa, I.D.N., Bakri, B., & Fajar, I. (2016). *Penilaian Status Gizi Edisi 2*. Jakarta: EGC.