

Gadget Level Dependence Of Children Age 3-6 Years In village Cranggang Dawe Kudus

Vera Zulfi Nofita Sari^{1✉}, Annisa Yulianingrum², Rusnoto³, Heny Siswanti⁴

¹ Department of Nursing, Nursing Science Student at Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

² Department of Nursing, Nursing Science Student at Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

³ Department of Nursing, Nursing Science Student at Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

 vera.zulfi@gmail.com

Abstract

Background: The use of gadgets is not only used by adults or teenagers, but has begun to be used among children, especially preschoolers who are generally only 3-6 years old. In this case, the interesting technological sophistication of gadgets causes preschoolers to be able to use their own gadgets. This can slowly change the norms and behavior of children so that they are not aware that excessive use of gadgets can cause children to become addicted to gadgets

Objective: To find out the level of gadget dependence in children aged 3-6 years in Cranggang Dawe Kudus Village in 2020.

Methods: This study uses quantitative research methods with the type of correlation analytic research. Cross sectional approach method. The sample collection technique used is the Stratified Random Sampling method, the population of parents of children aged 3-6 years is 80 and the sample is 67 respondents. Bivariate analysis using Spearman Rho test and the instrument used is a questionnaire sheet.

Results: The results showed that of the 67 respondents who had a high frequency of gadget dependence on children aged 3-6 years, 41 people (61.2%). people (7.5%).

Conclusion: The level of gadget dependence from 67 respondents to children aged 3-6 years mostly did not experience gadget dependence with a frequency of 41 respondents (61.2%).

Keywords: The level of gadget dependence

TINGKAT KETERGANTUNGAN GADGET PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN DI DESA CRANGGANG DAWE KUDUS

Abstrak

Latar Belakang: Penggunaan gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau anak remaja saja, namun sudah mulai digunakan pada kalangan umur anak-anak khususnya anak prasekolah yang pada umumnya baru berusia 3-6 tahun. Dalam hal ini, kecanggihan teknologi yang menarik pada gadget menyebabkan anak-anak usia prasekolah sudah mampu untuk menggunakan gadget sendiri. Hal ini perlahan dapat mengubah norma, dan tingkah laku anak sehingga tidak sadar penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami ketergantungan pada gadget

Tujuan: Untuk mengetahui Tingkat Ketergantungan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Cranggang Dawe Kudus Tahun 2020.



Metode: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian analitik korelasi. Metode pendekatan cross sectional. Adapun teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah metode Stratified Random Sampling jumlah populasi orang tua anak usia 3-6 tahun sebanyak 80 dan sampel sebanyak 67 responden. Analisa bivariat menggunakan uji spearman rho dan instrument yang digunakan adalah lembar kuesioner.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 67 responden yang mempunyai frekuensi tingkat ketergantungan gadget pada anak usia 3-6 tahun menunjukkan tidak ketergantungan gadget sebanyak 41 orang (61,2%), ketergantungan ringan sebanyak 21 orang (31,3%) dan ketergantungan sedang sebanyak 5 orang (7,5%).

Kesimpulan: Tingkat ketergantungan gadget dari 67 responden terhadap anak usia 3-6 tahun sebagian besar tidak mengalami ketergantungan gadget dengan frekuensi 41 responden (61,2%)

Kata kunci: Tingkat Ketergantungan Gadget

1. Pendahuluan

Istilah *gadget* adalah 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 (Indrawan, 2014).

Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau anak remaja saja, namun sudah mulai digunakan pada kalangan umur anak-anak khususnya anak prasekolah yang pada umumnya baru berusia 3-6 tahun. Dalam hal ini, kemudahan dalam mengoperasikan dan kecanggihan teknologi yang menarik pada *gadget* menyebabkan anak-anak usia prasekolah sudah mampu untuk menggunakan *gadget* sendiri. Hal ini perlahan dapat mengubah norma, dan tingkah laku anak sehingga tidak sadar penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami ketergantungan pada *gadget* (Kwon et al., 2013).

Menurut (Alamiyah Syifa Syarifah & Zamzamy Ahmad, 2017) perkembangan teknologi pada saat ini bagaikan memiliki dua sisi mata uang, disamping dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan pada anak akan tetapi jika penggunaan *gadget* tidak digunakan secara bijak maka dapat pula menimbulkan dampak negative yaitu menimbulkan dampak positifnya antara lain adalah membangun kreatifitas, sumber informasi dan komunikasi. Sedangkan berakibat dampak negatif antara lain adalah bisa menimbulkan masalah perilaku pada anak, menyebabkan masalah kesehatan fisik yaitu dimana ketika anak terlalu asyik menggunakan *gadget* maka aktivitas yang dilakukan akan berkurang sehingga hal tersebut menjadi faktor risiko anak menjadi obesitas atau kegemukan. Disamping itu dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan akan membuat anak terlalu lama diam sehingga dapat mengganggu perkembangan anak. Dan bisa beresiko pada kesehatan mata, masalah tidur, sulit berkonsentrasi, menurunnya prestasi belajar,

malas untuk beraktivitas, tidak mau berkomunikasi dengan orang lain, perilaku anak karena meniru fitur yang ada di *gadget*.

Menurut data dari hasil penelitian mengatakan bahwa hampir semua anak (96%) telah menggunakan perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar dengan perangkat seluler sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki perangkat seluler sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Kabali et al., 2015).

Hasil penelitian lain mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Pada tahun 2011 penggunaan *gadget* pada anak berusia 5 tahun berkisar angka 38%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 72% ditahun 2013, dan pada tahun 2015 meningkat kembali menjadi 80%. *Gadget* digunakan sebagai sarana bermain bagi anak, 23 % dari orang tua mengaku anaknya suka menggunakan *gadget*, sedangkan 82% dari orang tua mengatakan bahwa anak mereka *online* dijejaring sosial minimal satu kali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Berdasarkan survey awal yang dilakukan pada hari Rabu, 23 September 2020 di dapatkan data POSYANDU tahun 2019 dari Bidan Desa Cranggang dengan jumlah anak usia 3-6,5 tahun sebanyak 80 anak dan dari jumlah 80 anak tersebut terdapat 67 anak atau sebanyak 84% telah menggunakan *gadget* yang merupakan milik dari anak sendiri maupun milik dari orang tua. Orang tua mengatakan bahwa anak telah terpapar sejak usia 2-4 tahun dan kegiatan yang dilakukan anak pada saat menggunakan *gadget* yaitu bermain *games* dan menonton *video* di *youtube*. Dalam hal ini, orang tua memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

Maka dari itu, modifikasi pola asuh orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan pada anak saat menggunakan *gadget* sehingga dapat meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* serta dampak negatif yang lain pada anak prasekolah. Dimana masa tumbuh kembang pada usia ini dapat mempengaruhi perilaku pada tahap perkembangan selanjutnya di masa depan.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin meneliti tentang Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Ketergantungan *Gadget* pada Anak Usia 3-6 Tahun (Prasekolah) di Desa Cranggang Dawe Kudus Tahun 2020.

Desa Cranggang Dawe Kudus merupakan salah satu desa yang dekat gunung Murua. Pada tahun 2020 sebanyak 80 orang tua anak usia 3-6 tahun di Desa Cranggang mempunyai anak usia 3-6 tahun. Dengan banyaknya orang tua yang memiliki anak prasekolah di indikasikan terdapat hubungan tingkat ketergantungan *gadget*. Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia 3-6 tahun di Desa

Cranggang Dawe Kudus dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi.

2. Literatur Review

2.1. Ketergantungan Gadget

Pengertian

Ketergantungan adalah kebiasaan untuk terlibat dalam suatu aktivitas tertentu, tanpa memperdulikan sebuah konsekuensi yang buruk bagi segi kesehatan fisik, mental, sosial, spiritual, maupun finansial dari tiap individu (Young, K.S & Cristiano, 2011).

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia dan mendapatkan informasi (Iswidharmanjaya, 2014).

Ketergantungan *gadget* adalah sebagai penggunaan *gadget* yang terlalu lama sehingga dapat mengganggu kehidupan pengguna dalam kehidupan sehari-hari atau aktivitasnya (Griffiths, 2011).

Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk melihat apakah anak telah ketergantungan *gadget* adalah sebagai berikut (Alamiyah, Syifa & Zamzamy, 2017):

- a. Anak mengabaikan kebutuhan pokoknya, seperti menunda makan atau tidak makan sama sekali. Kurang tidur atau tidak tidur sama sekali dan lebih memilih untuk bermain *gadget*.
- b. Anak menjadi tidak tertarik berkumpul bersama teman atau keluarga. Selalu membicarakan *gadget* dan gelisah pada saat tidak dapat bermain *gadget*.
- c. Lupa mengerjakan PR dan tugas rumah secara berulang-ulang.
- d. Intensitas penggunaan *Gadget*

Terdapat batasan waktu pada saat anak-anak sedang menggunakan atau menghabiskan waktu di depan layar *gadget*. Pada anak dibawah 2 tahun batas waktu yang harus diberikan adalah 1 atau 2 jam per hari guna mencegah paparan media *screen* pada anak (A.S. Page, et all, 2010).

Selain itu, data observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015), menyatakan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* pada anak berusia 3-6 tahun atau anak prasekolah paling sedikit adalah 1-3 hari dalam 1 minggu, 4-6 hari per minggu dan setiap hari anak menggunakan *gadget*.

Durasi penggunaan *gadget* paling rendah yaitu 5-15 menit dalam 1 hari, dan waktu paling lama yaitu 5 jam dalam 1 hari dan rata-rata anak

menggunakan *gadget* 1-3 hari dalam seminggu dengan waktu 20-30 menit per harinya.

3. Metode

Desain penelitian menggunakan dalam penelitian ini Cross Sectional dengan teknik Stratified Random Sampling. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Cranggang Dawe Kudus pada tahun 2020 dengan total sampel 67 orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun. Pengambilan data dengan kuesioner, analisis data dilakukan dengan tabulasi. Ho akan diuji dengan tingkat kemaknaan dibawah 0,05. Uji statistic yang digunakan adalah analisis statistic spermean rho.

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik korelatif menurut yaitu suatu metode penelitian yang menganalisa hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat guna mengetahui ada tidaknya hubungan variabel tersebut. (Notoatmodjo, 2010). Peneliti tidak hanya mendeskripsikan saja tetapi juga menganalisis hubungan antar variabel.

3.2. Pendekatan Waktu Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *cross sectional* adalah jenis penelitian dengan cara pengambilan data variabel bebas dan variabel terikat yang dilakukan pada sekali waktu secara bersamaan pada waktu itu juga (Dony Setiawan, 2015).

Dalam penelitian, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Akuratnya data penelitian yang dikumpulkan sangat mempengaruhi hasil penelitian. Agar data yang dikumpulkan tersebut akurat, maka diperlukan alat pengumpulan data yang tidak saja valid tetapi *reliable*. Selain itu metode pengumpulan data pun sebaiknya tepat atau sesuai dengan data yang akan di kumpulkan (Swarjana, 2015). Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data primer dan sekunder.

3.3. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang akan diteliti. Jadi populasi adalah penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan semua subyek penelitian sebagai sumber data, sehingga hasil penelitiannya disebut dengan penelitian populasi (Hartono, 2019).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia 3-6 tahun di Desa Cranggang Dawe Kudus sebanyak 80 responden.

3.4. Sampel

a. Sampel

Sampel adalah unsur – unsur yang di ambil dari populasi, sehingga sampel adalah representasi dari populasi, oleh karena itu sampel merupakan sebagian unsur populasi yang dijadikan objek penelitian (Hartono, 2019).

Sampel yang baik adalah sampel yang memiliki populasi atau yang representatif artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau mencerminkan populasi secara maksimal tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat populasi. Sampel adalah kumpulan individu – individu atau objek – objek yang dapat diukur yang mewakili populasi (Swarjana, 2015).

Berdasarkan sampel dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus solvin menurut ismail 2018:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan

$$n = \frac{N}{1 + N(0,05^2)}$$

$$n = \frac{80}{1 + 80(0,05^2)}$$

$$n = \frac{80}{1,2} = 66,6 = 67$$

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 67 responden.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisa Univariat

a. Tingkat Ketergantungan *Gadget*

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Ketergantungan *Gadget* Tahun 2020 (N=67)

Tingkat Ketergantungan Gadget		
Tingkat Ketergantungan	Frekuensi	Prosentase %
Tidak Ketergantungan	41	61,2
Ketergantungan Ringan	21	31,3
Ketergantungan Sedang	5	7,5
Total	67	100,0

Sumber: Data Primer, 2020.

Berdasarkan table 1 disimpulkan data frekuensi tingkat ketergantungan *gadget* dari 67 anak usia 3-6 tahun menunjukkan tidak ketergantungan *gadget* sebanyak 41 orang (61,2%), ketergantungan ringan sebanyak 21 orang (31,3%) dan ketergantungan sedang sebanyak 5 orang (7,5%).

4.2 Pembahasan

a. Tingkat Ketergantungan Gadget

Hasil penelitian pada tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat pada anak usia 3-6 tahun sebagian besar yaitu tidak ketergantungan *gadget* sebanyak 41 anak (61,2%). Sedangkan sebanyak 21 anak (31,3%) mengalami ketergantungan ringan pada *gadget*, sebanyak 5 anak (7,5%) mengalami ketergantungan sedang pada *gadget*. Dibuktikan dengan hasil tabulasi silang yang menunjukkan bahwa dari 41 anak yang tidak mengalami ketergantungan *gadget* sebagian besar sebanyak 25 anak (54,3%) memiliki frekuensi penggunaan *gadget* tinggi yaitu 7 hari per minggu dengan durasi penggunaan gadget rendah yaitu 1-30 menit per hari sebanyak 23 anak (62,2%). Sedangkan 21 anak (31,3%) yang mengalami ketergantungan ringan memiliki frekuensi penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 16 anak (34,8%) dengan durasi penggunaan rendah sebanyak 10 anak (27,0%) dan anak yang mengalami ketergantungan sedang sebanyak 5 anak (7,5%) dengan frekuensi penggunaan gadget tinggi 5 anak (7,5%) dengan durasi penggunaan rendah sebanyak 4 anak (10,8%).

Penelitian Putri (2018) yang berjudul Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor mengatakan, bahwa anak tidak akan mengenal *gadget* jika tidak dimulai dari melihat kebiasaan dari orang tua mereka yang menggunakan dan memperkenalkan *gadget*. Pemakaian *gadget* pada anak usia prasekolah lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebaya (Novitasari, 2016).

Peneliti berpendapat, bahwa ketergantungan anak terhadap *gadget* dapat dipengaruhi oleh durasi, frekuensi dalam penggunaan *gadget*. Selain memberikan batas waktu dalam bermain *gadget*, orang tua dapat secara

langsung mendampingi bersama dengan anak dalam penggunaan *gadget*. Pendampingan dan bimbingan dari orang tua akan penggunaan *gadget* menjadi hal yang sangat diperlukan. Selain itu, orang tua juga memerlukan wawasan mengenai perkembangan teknologi saat ini agar dapat memberikan batasan anak dalam menggunakan *gadget*. Sehingga, diharapkan anak tidak mengalami ketergantungan yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Masalah yang ditemukan dalam tingkat ketergantungan *gadget* berdasarkan distribusi jawaban responden adalah ditunjukkan dari pertanyaan nomor 6 tentang “anak sangat sering memeriksa *gadget*” didapatkan hasil bahwa dari 67 orang tua yang memiliki anak tidak ketergantungan *gadget* yang memilih jawaban “Tidak” sebanyak 54 orang (80,6%) sedangkan yang memilih jawaban “Ya” sebanyak 8 orang (19,4%).

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan hasil dari penelitian mengenai tingkat ketergantungan *gadget* dapat di simpulkan bahwa tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia 3-6 tahun di Desa Cranggang sebagian besar termasuk dalam kategori tidak ketergantungan *gadget* sebesar 41 orang (61,2%) dan 21 anak (31,3%) mengalami ketergantungan ringan pada *gadget*, sebanyak 5 anak (7,5%) mengalami ketergantungan sedang pada *gadget*.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penyusunan full paper ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian. Adapun rasa terima kasih penulis ucapkan pada orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dukungan semangat serta untuk Kepada Kepala Desa Cranggang Dawe Kudus yang telah memberikan ijin penelitian dan kepada warga masyarakat desa Cranggang Dawe Kudus yang bersedia untuk diberikan lembar kuesioner untuk mengisinya.

Referensi

- [1] Alamiyah Syifa Syarifah, Zamzamy Ahmad, R. R., Resa Rasyidah. (2017). *Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak-Kanak)*. Surabaya : Cakra Studi Global Strategis.
- [2] A.S. Page, et all. (2010). *Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity*. Pediatrics. Vol.126, No.5,pp.e 1041-7 November.
- [3] Griffiths. (2011). Behavioural Addictions: An Issue for Everybody? *Journal of Workplace Learning*. Vol.8, No.3 : 19–25.
- [4] Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru : Nusa Media.

- [5] Hendyca, Dony Setiawan, H.P. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan untuk Mahasiswa Kesehatan*. Jember : Graha Ilmu.
- [6] Iswidharmanjaya, D. Agency. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*: Yogyakarta.
- [7] Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050.
- [8] Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone Addiction Scale : Development and Validation of a Short Version for Adolescents*, 8(12), 1–7.
- [9] Notoadmodjo. (2010). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Utama.
- [10] Putri, N. I. (2018). *Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor*. Bandung : Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung.
- [11] Suherman, Rizky Novitasari. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak Prasekolah*. Skripsi. Fakultas Keperawatan. Surabaya : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.
- [12] Sujianti. (2018). *Hubungan Lama dan Fekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap*. Jurnal Kebidanan. Vol.8, No.1.
- [13] Swarjana, I. K. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [14] Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun)*. Jurnal Keperawatan. Vol.3, No.1.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)