

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI (3-5) TAHUN

*The Influence Of Gadget Use On Early Childhood Psychomotor (3-5) Years*

Imam Sibroh Maulusi<sup>1</sup>, Rasi Rahagia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Kesehatan Dan Bisnis Surabaya

Alamat Korespondensi : Jln. Medokan Semampir Indah 27 Surabaya,  
(031)5913372 JawaTimur - Indonesia  
E-mail: [imamsibroh8@gmail.com](mailto:imamsibroh8@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gadget pada psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun dalam tahap tumbuh kembang di TK Sabilul Ibad. Metode pada penelitian ini menggunakan metode survey analitik, dengan pendekatan cross sectional, dengan teknik total sampling dan di dapatkan 30 responden. Data diambil dengan menggunakan kuesioner tertutup setelah ditabulasi data yang ada dan di analisis dengan menggunakan uji Chi Square yang didapatkan adalah p value  $0,012 < 0,05$ . Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan nilai Chi Square menunjukkan bahwa nilai signifikan Chi Square yang didapatkan adalah p value  $0,012 < 0,05$  sehingga ada hubungan yang signifikan intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun. Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun di TK Sabilul Ibad sehingga H1 diterima dan H0 ditolak dengan p value  $0,012 < 0,05$ . Sebagian besar anak yang mempunyai intensitas penggunaan gadget dengan kategori tinggi cenderung memiliki psikomotorik anak yang termasuk tidak bisa melakukan. Sedangkan keeratan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun termasuk dalam kategori sedang.

**Kata kunci** Gadget, Anak Usia Dini (3-5) Tahun, Psikomotorik

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the impact of using gadget for the development of early childhood (3-5) years old psychomotoric in Sabilul Ibad Kindergarten. The method in this study used an analytical survey method, with a cross sectional approach, with a total sampling technique and got 30 respondents. Data was taken using a questionnaire after tabulating the existing data and analyzed using the Chi Square test which was obtained was p value  $0.012 < 0.05$ . The test results using the Chi Square value show that the significant Chi Square value obtained is p value  $0.012 < 0.05$  so that there is a significant relationship with early childhood (3-5) years old psychomotoric use. The conclusion of this study is that there is a significant relationship between the intensity of gadget use and early childhood (3-5) years old psychomotoric in Sabilul Ibad Kindergarten so that H1 is accepted and H0 is rejected with a p value of  $0.012 < 0.05$ . Most of the children who have a high intensity of gadget use tend to have psychomotoric children who cannot perform. Meanwhile, the relationship between the intensity of gadget use and early childhood (3-5) years old psychomotoric is in the moderate category.*

**Keywords:** Gadget, Early Childhood (3-5) Years Old, Psychomotoric.

### PENDAHULUAN

Gadget merupakan seperangkat alat elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Gadget menyediakan fasilitas yang variatif dari segi desain maupun aplikasi, sehingga memberikan daya tarik penggunaannya untuk meluangkan waktunya bermain gadget



(Prianggoro, 2013). Saat ini, gadget tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan seperti tersedianya aplikasi games dan youtube yang membuat menarik semua orang, tak luput juga anak – anak.

Di Indonesia, pemakaian gadget pada anak usia 0 – 5 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 23% anak suka berselancar di dunia maya tanpa pengawasan sebagai sarana bermain (Aisyah, 2015). Ketika anak bermain gadget terkadang orang tua memiliki pemikiran bahwa anak merasa senang, nyaman, dan membuat orang tua tenang untuk melakukan aktivitas lainnya. Hal ini menyebabkan orang tua jarang menemani anaknya bermain, padahal keikutsertaan orang tua dalam bermain bisa menjadi stimulus dalam tumbuh kembang mereka.

Seperti mengibaratkan dua sisi mata uang, terdapat dampak positif dan negatif dari gadget tersebut bagi tumbuh kembang anak. Dampak positif gadget yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan dan daya imajinatif pada seorang anak. Sedangkan, untuk dampak negatif dapat menurunkan konsentrasi belajar, anak menjadi kecanduan, masalah kesehatan akibat paparan radiasi, dan menghambat kemampuan bicara karena anak yang bermain gadget justru menikmati dunianya sendiri dan cenderung diam/enggan berbicara. Adanya dampak dari gadget akan lebih dominan jika orang tua membiarkan anak bermain tanpa adanya pengawasan

Ferliana (2016) mengemukakan bahwa anak usia dini yang bermain gadget minimal 2 jam setiap harinya menjadi kecanduan dan

mempengaruhi psikologis mereka. Padahal pada anak usia dini terdapat periode emas dimana semua kecerdasan anak akan berkembang pesat jika diberikan stimulus yang tepat. Permasalahannya intensitas tinggi dalam bermain gadget akan mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial mereka. Intensitas waktu yang lama akan membuat anak enggan untuk melakukan aktivitas lain seperti belajar.

Menurut Undang – Undang Sisdiknas tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun dan menurut ahli pendidikan anak usia dini berada pada rentang 0 – 8 tahun. Definisi secara umum adalah anak – anak di bawah usia 6 tahun. Dalam peraturan pemerintah melalui UU Sisdiknas definisi anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 – 6 tahun. Menurut Biecheler dan Snowman, anak prasekolah yang memiliki rentang usia antara 3 – 6 tahun. Menurut National Association For The Education Of Young Children (NAEYC) “Early childhood” dikategorikan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Fase ini sebagai golden age karena fase ini menentukan dari segi fisik, mental maupun kecerdasan ketika beranjak dewasa.

Hakekat anak usia dini adalah dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, terdapat sejumlah karakteristik perkembangan pada anak usia dini. Karakteristik meliputi, perkembangan fisik –



motorik, kognitif, sosio emosional, dan perkembangan bahasa.

Daya kembang otak pada usia anak – anak begitu pesat, sangat optimal bila pada masa ini orangtua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keingintahuannya terhadap sesuatu, dan kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, daya ingat anak juga masih sangat tinggi.

Sel – sel otak manusia sudah terbentuk sebanyak 70 – 80 persen pada anak usia tiga tahun. Pada usia periode ini pertumbuhan otak berjalan sangat cepat, dimana bagian kulit (cortex cerebri) keadaanya sangat peka terhadap segala macam rangsangan dari luar. Informasi positif dan bermutu yang diterimanya memberikan reaksi yang sangat baik bagi proses tumbuh kembang perkembangan yang anak. Sementara itu bahwa saat lahir otak bayi mengandung sekitar 100 milyar neuron yang siap melakukan sambungan antar sel.

Aktivitas sensomotorik dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi. Misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dipindah dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ketiga, semua pola lokomotoriknya sudah dapat dikuasai. Aktivitas – aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi bersamaan dengan perkembangan anak. Pada masa ini berbagai potensi yang ada dalam diri manusia berkembang dengan pesat. Usia dini

merupakan masa emas dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat

Dalam usia 3 – 5 tahun ditandai dengan usaha untuk mandiri dan sosialisasi. Dalam usia 3 tahun anak mulai mampu untuk menerima ketrampilan sebagai dasar – dasar pembentukan pengetahuan dan proses berpikir. Masa anak – anak merupakan masa yang menuntut perhatian ekstra karena masa itu merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat serta diukur. Jika terjadi hambatan perkembangan maka akan mudah untuk dilakukan intervensi sehingga tercapai kedewasaan yang sempurna

Anak – anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain main dengan gadget dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak – anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi sebelumnya. Memang di satu sisi, ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan gadget. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi. Kemudian beberapa vendor sudah membuat aplikasi game khusus untuk mengasah daya pikir anak seperti puzzle, game kata, dan game sejenis.

Anak – anak yang senang bermain gadget juga akan betah di rumah, ini adalah keuntungan buat orang tua yang sibuk. Jika anak berada di rumah, orang tua akan lebih leluasa melakukan kegiatannya. Beberapa orang tua juga membelikan anak – anaknya handphone, agar mudah memonitor



keberadaan anak mereka. Di daerah – daerah yang rawan terjadi penculikan anak, membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan HP akan cukup membantu orang tua mengawasi anak – anaknya. Tapi di sisi lain, pemakaian gadget sejak usia dini juga dapat membawa dampak negatif bagi anak – anak, baik bahaya yang langsung kelihatan maupun bahaya yang dampaknya jangka panjang.

Pengoperasian gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari – hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik bermain gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang. The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/gadget, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media screen pada anak usia di bawah dua tahun (A. S. Page, et all, 2010). Menurut Loebis, R. (2016), kriteria pemakaian gadget pada anak

usia 3 – 5 tahun disebut berlebihan bila pemakaiannya lebih dari satu jam.

Observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015) terhadap anak usia 3–6 tahun, frekuensi penggunaan gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap hari menggunakan gadget. Sedangkan durasi penggunaan gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per hari.

Penelitian yang dilakukan Wendy W.L. Goh et al. (2015), batas waktu mengaplikasikan game di komputer pada anak di Singapura berkisar antara 5 menit sampai 5 jam sehari. Batas waktu paling umum berkisar 30 menit sampai 2 jam per hari. Anak-anak usia 4-8 tahun rata-rata menggunakan telepon 20-37 menit per hari dan online 27-44 menit perhari (Rosen et al, 2014). Bates (2013) menyatakan bahwa waktu yang digunakan anak-anak untuk menggunakan gadget terlalu tinggi, rata-rata 2 jam sehari pada anak usia 2-4 tahun dan rata-rata 2 jam 20 menit pada anak usia 5-8 tahun.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian cross sectional. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 anak usia dini di TK Sabilul Ibad dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Teknik pengambilan sampel yaitu total sampling. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner penggunaan gadget dan KPSP yang sudah di uji validitas



dan reliabilitas. Analisa data menggunakan uji chi square dengan tingkat kemaknaan  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Umum

#### 1. Karakter Usia

**Tabel 1. Jumlah anak Menurut Usia**

No.	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1.	5 tahun	6	20,0
2.	4 tahun	14	46,7
3.	3 tahun	10	33,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Berdasarkan Tabel 1 adalah sebagian besar anak berusia 4 tahun sejumlah 14 anak (46,7%).

#### 2. Karakteristik Jenis Kelamin

**Tabel 2. Jumlah anak Menurut Jenis Kelamin**

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	16	53,3
2.	Perempuan	14	46,7
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber : Datar Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 2 adalah sebagian besar anak yang merupakan anak usia dini (3-5) tahun merupakan laki-laki dengan jumlah 16 anak (53,3%).

### Data Khusus

**Tabel 3. Jumlah anak Menurut Pernah Menggunakan Gadget**

No.	Pernah Menggunakan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Pernah	26	86,7
2.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber : Data Primer, 2022

Hasil yang ditunjukkan oleh Tabel 3 adalah sebagian besar anak pernah menggunakan gadget dengan jumlah 26 anak (86,7%).

**Tabel 4. Jumlah Responden Menurut Usia Mulai Menggunakan Gadget**

No.	Usia Mulai Menggunakan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1.	2 tahun	12	40,0
2.	1,5 tahun	8	26,7
3.	1 tahun	6	20,0
4.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber : Data Primer, 2022

Hasil dari tabel 4 dapat dilihat dari usia mulai menggunakan gadget menunjukkan sebagian besar anak mulai menggunakan gadget pada usia 2 tahun dengan jumlah 12 anak (40,0%).

**Tabel 5. Jumlah anak Menurut Jenis Gadget Yang Digunakan**

No.	Jenis Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Smartphone	22	73,4
2.	Tablet	4	13,3
3.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5 adalah sebagian besar anak menggunakan gadget dengan jenis smartphone dengan jumlah 22 anak (73,4%).

**Tabel 6. Jumlah anak Menurut Seberapa Sering Menggunakan Gadget**

No.	Seberapa Sering	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Setiap hari	16	53,4
2.	2 hari/minggu	10	33,3
3.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber : Data Primer, 2022

Hasil yang ditunjukkan oleh Tabel 6 adalah sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan jumlah 16 anak (53,4%).

**Tabel 7. Jumlah Responden Menurut Frekuensi Menggunakan Gadget Dalam 1 Hari**

No.	Frekuensi Dalam 1 Hari	Frekuensi	Persentase (%)
1.	3 kali	16	53,4
2.	1 kali	10	33,3
3.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Hasil yang ditunjukkan oleh Tabel 7 adalah sebagian besar anak memiliki frekuensi menggunakan gadget dalam 1 hari adalah 3 kali dengan jumlah 16 anak (53,4%).

**Tabel 8. Jumlah Responden Menurut Lama Menggunakan Gadget Dalam 1 Waktu**

No.	Lama Menggunakan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1.	4 jam	8	26,7
2.	3 jam	8	26,7
3.	1 jam	10	33,3
4.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Tabel 8 menunjukkan jumlah paling banyak adalah anak yang menggunakan gadget dalam 1 waktu selama 1 jam dengan jumlah 10 anak (33,3%).

**Tabel 9. Jumlah Responden Menurut Aplikasi Yang Digunakan Anak**

No.	Aplikasi	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Game dan Youtube	16	53,3
2.	Bernyanyi	3	10,0

3.	Puzzle	3	10,0
4.	Tebak Gambar	2	6,7
5.	Belajar Menulis	1	3,3
6.	Video	1	3,3
7.	Tidak Pernah	4	13,3

**Jumlah 30 100,0**

Sumber: Data Primer, 2022

Penggunaan gadget pada anak sebagian besar untuk membuka aplikasi game dan Youtube dengan jumlah 16 anak (53,3%).

**Tabel 10. Jumlah Responden Menurut Pengawasan Orang Tua/Pengasuh Anak**

No.	Pengawasan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Jarang	10	33,3
2.	Tidak Pernah	20	66,7
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Hasil yang ditunjukkan oleh Tabel 10 menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua dengan jumlah 20 anak (66,7%).

**Tabel 11. Jumlah Responden Menurut Pengetahuan Orang tua Terkait Penggunaan Gadget**

No.	Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tahu	21	70,0
2.	Tidak Tahu	5	16,7
3.	Tidak Pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Hasil yang ditunjukkan oleh Tabel 11 adalah sebagian besar orang tua mengetahui penggunaan gadget pada anak dengan jumlah 21 orang (70,0%).

**Tabel 12. Jumlah Responden Menurut Respon Anak**

No.	Respon	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Semua pilihan benar	15	50,0
2.	Malas makan	5	16,7
3.	Suka menyendiri	2	6,7
4.	Tidak menoleh ketika dipanggil	2	6,7
5.	Marah ketika diganggu	1	3,3
6.	Tidak menjawab ketika diajak berbicara	1	3,3
7.	Tidak pernah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Tabel 12 menunjukkan beragamnya respon anak ketika menggunakan gadget. Sebagian besar anak yang berjumlah 15 orang (50,0%) memberikan jawaban semua pilihan benar, artinya anak yang menggunakan gadget tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar, marah ketika diganggu atau gadgetnya diambil, suka menyendiri, serta malas makan atau minum susu. Sementara anak yang cenderung suka menyendiri dan tidak menoleh ketika dipanggil masing-masing sebanyak 2 anak (6,7%) dan anak yang cenderung marah ketika diganggu atau diambil gadgetnya dan tidak menjawab ketika diajak berbicara masing-masing 1 anak (3,3%).

## Analisis Univariat

**Tabel 13. Kategori Intensitas Penggunaan Gadget**

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tinggi	16	53,4
2.	Sedang	10	33,3
3.	Rendah	4	13,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Berdasarkan Tabel 13 menunjukkan sebagian besar anak memiliki intensitas penggunaan gadget kategori tinggi dengan jumlah 16 anak (53,4%).

**Tabel 14. Kategori Psikomotorik Anak**

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Bisa melakukan	11	36,7
2.	Tidak bisa melakukan	19	63,3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Data primer, 2022

Perkembangan psikomotorik dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian KPSP. Selanjutnya pada tabel berikut akan dideskripsikan kategori untuk psikomotorik anak. Berdasarkan Tabel 14 menunjukkan sebagian besar anak memiliki kategori psikomotorik dengan kategori tidak bisa melakukan yang berjumlah 19 anak (63,3%).

## Analisis Bivariat

**Tabel 15. Tabulasi Silang Intensitas Penggunaan Gadget dengan Psikomotorik Anak**

		Psikomotorik Anak		Total
		Tidak bisa melakukan	Bisa Melakukan	
Intensitas Penggunaan Gadget	Rendah	1	3	4
	Sedang	4	6	10
	Tinggi	14	2	16
Total		19	11	30

Sumber: Data primer, 2022

Hasil yang ditunjukkan oleh Tabel 15 menunjukkan sebagian besar anak yang mempunyai intensitas penggunaan gadget dengan kategori tinggi cenderung memiliki psikomotorik anak yang termasuk tidak bisa melakukan. Sementara anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget dengan kategori rendah mempunyai psikomotorik anak dengan kategori bisa melakukan.

Hasil uji *Chi Square* menunjukkan bahwa nilai signifikan *Chi Square* yang didapatkan adalah 0,012 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Selanjutnya untuk mengetahui keeratan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini berdasarkan Coefficient Cramer's V sebesar 0,545 yang menunjukkan keeratan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini termasuk dalam kategori sedang. Hal ini berpedoman pada Sugiyono (2015) bahwa koefisien yang

berada dalam rentang 0,40-0,599 termasuk memiliki tingkat hubungan yang sedang.

## PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan nilai *Chi Square* menunjukkan bahwa nilai signifikan *Chi Square* yang didapatkan adalah  $0,012 < 0,05$  sehingga ada hubungan yang signifikan intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini. Tingkat hubungan yang terjadi antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan semakin tinggi intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini maka semakin rendah psikomotorik anak.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan intensitas anak usia dini di TK Sabilul Ibad Desa Ponteh Kecamatan Galis, Kabupaten Pamekasan sebagian besar termasuk kategori tinggi sejumlah 16 anak dengan presentase 53,4%. Selain itu, berdasarkan hasil analisis untuk psikomotorik anak menunjukkan sebagian besar anak memiliki psikomotorik dengan kategori tidak bisa melakukan sejumlah 19 anak dengan presentase 63,3%. Hal ini menunjukkan apabila ketika anak menggunakan gadget dengan intensitas yang tinggi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan motorik anak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ridwan & Fauziah, 2022) penggunaan gadget di Desa Teluk Pulau Raya, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan

kognitif anak. Data penelitian penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini ini diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner (angket) yang menunjukkan bahwa skor anak paling tinggi mendapatkan (81,81%) dan skor terendah yaitu (34,09%), seluruh sampel yang digunakan sudah diobservasi dan dipilih anak yang menggunakan waktu penggunaan gadget lebih dari 2 jam per harinya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Badruzaman, 2022) penggunaan gadget pada anak usia dini di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa kabupaten Ciamis adalah sebanyak 65,4% orang tua setuju bahwa kemampuan psikomotorik anak berkurang karena menggunakan gadget.

Adapun dampak negatif yang dialami seperti ketika anak sudah mengalami kecanduan menggunakan gadget, akan sulit memfokuskan perhatiannya. Misalnya ketika dipanggil atau diajak bicara dia pasti tidak mendengarnya karena perhatiannya sudah penuh untuk main gadget. Dan juga mengalami perubahan perilaku seperti mudah marah dan menangis.

Seharusnya orang tua atau pengasuh anak memiliki peran yang penting dalam memberikan pengawasan terhadap kegiatan anak ketika penggunaan gadget. Pendampingan dari orang tua sangat diperlukan dalam rangka meminimalisir anak dari dampak negatif penggunaan gadget. Apabila anak sedang menggunakan gadget maka orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak.

Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain gadget, akan tetapi orang tua juga harus mampu mengarahkan anaknya. Hal ini dikarenakan gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak, di mana gadget bisa digunakan sebagai media dalam menstimulasi anak, Misalnya fitur atau aplikasi yang bersifat permainan yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan orang tua kepada anak. Di dalam gadget dapat diinstal aplikasi yang bersifat edukatif yang dapat dipergunakan untuk melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini.

Sebaliknya, temuan yang didapatkan dalam penelitian ini justru menunjukkan bahwa anak mayoritas menggunakan gadget untuk bermain game dan melihat Youtube sehingga tidak aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Anak menjadi malas bergerak dan berkomunikasi dan lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan atau video YouTube sehingga berdampak buruk pada perkembangan motorik anak

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

1. Sebagian besar anak usia dini di TK Sabilul Ibad memiliki intensitas penggunaan gadget kategori tinggi sejumlah 16 anak dengan presentase (53,4%).
2. Dilihat dari kategori psikomotorik menunjukkan sebagian besar anak



usia dini di TK Sabilul Ibad memiliki psikomotorik dengan kategori tidak bisa melakukan sejumlah 19 anak dengan presentase 63,3%.

3. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini di TK Sabilul Ibad sehingga H1 diterima dan H0 ditolak dengan p value  $0,012 < 0,05$ . Sebagian besar anak yang mempunyai intensitas penggunaan gadget dengan kategori tinggi cenderung memiliki psikomotorik anak yang termasuk tidak bisa melakukan. Sedangkan keeratan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini termasuk dalam kategori sedang.

#### Saran

Diharapkan orang tua agar memberikan pengawasan dan pembatasan bagi anak dalam menggunakan gadget dengan durasi 1-30 menit/hari dan 1-3 hari/minggu. Orang tua juga dapat mengarahkan anak agar menggunakan fitur atau aplikasi yang bermanfaat dalam tumbuh kembang anak.

Guru di TK Sabilul Ibad dapat menstimulasi anak didiknya untuk meningkatkan psikomotorik anak. Guru dapat memperkenalkan permainan-permainan di gadget yang bermanfaat untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi dengan lingkungan sosial sekitar anak.

Penelitian selanjutnya dapat memperbaiki dan mengantisipasi segala kelemahan yang terdapat dalam penelitian ini

dengan melakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya seperti menambahkan faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan psikomotorik anak misalnya gizi, kondisi sosial dan ekonomi keluarga.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). Kasus pengguna Gadget pada anak usia dini. Tersedia di: <[http://aisyahsiti02.blogspot.com/2015, 5\(02\)](http://aisyahsiti02.blogspot.com/2015/05/).
- Anggraini, V. (2021). Analisis Perkembangan Aspek Sosial melalui Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BICARA DAN BAHASA ANAK USIA 3-5 TAHUN. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18-24.
- Arifin, F. (2022). Dampak Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 324-334.
- A. S. Page, A. R. Cooper, P. Griew, and R. Jago, "Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity", *Pediatrics*, vol. 126, no. 5, pp. e1011-7, Nov. 2010.
- Badruzaman, D. (2022). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Mandalawangi Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis. *Izzan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-15.
- Bates, A Very Modern Milestone : "One in Three Kids Use A Mobile Phone or Tablet Before They Can Talk (Online)", *Daily Mail*, 2013
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22.



- Ferliana, J. M. (2016). Anak dan gadget yang penting aturan main. *Jurnal IKIP Jember*, 3(1).
- Fitra, Indiana. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekan Baru. *Jurnal Photon* 9(1), pp. 208-213
- Goh, W. W., Bay, S., & Chen, V. H. H. (2015). Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telematics and Informatics*, 32(4), 787-795.
- Indra, N., & Sari, V. P. (2022). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter anak-anak Remaja Zaman Sekarang di Desa Sungai Jambu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2345-2330.
- Jayadi, A., Ikawati, H. D., Awar, Z., & Hastina, T. (2021). Teknik mengawasi anak dalam penggunaan gadget. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat cahaya mandalika (Abdimandalika)* e-ISSN 2722824X, 2(1 Juni), 17-22.
- Karlina, D. A. (2020). Mengenal Dampak Positif Dan Negatif Internet Untuk Anak Pada Orang Tua. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 53–56.
- Loebis, R. (2016). Ibu-ibu... Ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget. PT. JPG MuLtimeMedia. Retrieved from <http://www.jpnn.com>.
- Meiriza, M., & Hidayat, M. U. (2021). Qur'anic Parenting Dalam Mengikis Dampak Negatif Gawai Pada Anak. *JAWI*, 4(1).
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114
- Munawar, Dan Amsal Amri, (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini Di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(3), 1-12.
- Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101-109.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Prianggoro, H. (2013). Anak dan Gadget: yang Penting Aturan Main. *Tabloid Nakita*, 1.
- Ridwan, R., & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31-39
- Rosen, L.D., A.F. Lim, J. Felt, L.M. Carrier, N.A. Cheever, J.M. Lara-Ruiz, J.S. Mendoza, J. Rokkum, 2014, "Media and Technology Use Predicts Ill-being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of The Negative Health Impacts of Exercise and Eating Habits", *Computers in Human Behavior* 35, pp. 364–375.
- Rustini, T. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Siregar, Irma Suryani. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–138.
- Sulastris, S., & Rini, S. H. S. (2022). Hubungan Jenis Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di Kecamatan Weleri. *Jurnal Surya Muda*, 4(2), 118-132
- Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1. 11-20 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life). *Jurnal Kopasta* 5(2), pp. 55-64.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *ProNers*, 3(1).

