

HUBUNGAN PERAN ORANG TUA DAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK PRA SEKOLAH DI TK GUGUS IX KECAMATAN DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA

CORRELATION OF PARENT'S ROLE AND DURATION OF GADGET USE WITH DEVELOPMENT OF PRE-SCHOOL CHILDREN AT TK GUGUS IX DEPOK SUBDISTRICTSLEMAN YOGYAKARTA

Vitrianingsih^{1*}, Sitti Khadijah², Inayati Ceria³

^{1,2,3}Universitas Respati Yogyakarta

*Hp/e-mail: 085712166956 / vee.three080589@gmail.com

Abstract

Background: One of the technologies that children like today is gadget. Although the use of gadgets has positive impacts such as stimulating their creativity and intelligence through lesson applications, negative impacts can also occur. The excessive use of gadgets makes a child behave indifferently to the environment both in the family and school. Children will become lazy to socialize and keep themselves occupied in front of the gadget as long as possible, and forget about playing time with friends and other family members. This will affect their health and development and disrupt social interaction. Therefore, parents should play a significant role in the use of gadgets in children.

Objective: to know the relationship between the role of parents and the duration of using gadgets with the development of pre-school children in TK Gugus IX Subdistrict of Depok Sleman, Yogyakarta

Methods: This research is an analytic survey with cross sectional design. The population was all parents and pre-school children at TK Gugus IX of Depok Subdistrict, Sleman, Yogyakarta. Samples were taken using purposive sampling with a sample size of 103 respondents. The research instruments were questionnaire and the Denver Development Screening Test (DDST). Data were analyzed using univariate, bivariate analysis with chi square test, and multivariate with logistic regression test.

Results: 87% of the parent's role in the use of gadgets at TK Gugus IX of Depok Subdistrict, Sleman, Yogyakarta was good. 86.4% of the development of children at TK Gugus IX was normal. The correlation between the parent's role in the use of gadgets and the development of children indicated p value of 0.008. The correlation between the duration of the gadget use and the development of children indicated p value 0.005.

Conclusion: There is a correlation of parent's role and duration of gadget use with development of pre-school children. The duration of gadget use dominantly affects the development of pre-school children.

Keywords: Role, Parents, Gadget, Development, Pre-School Children

Intisari

Latar Belakang: Salah satu teknologi yang di sukai anak-anak saat ini adalah gadget. Walaupun penggunaan *gadget* memiliki dampak positif seperti dapat mengasah kreativitas dan kecerdasan anak dengan adanya aplikasi-aplikasi pelajaran, namun dampak negatif juga dapat terjadi. Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat seorang anak akan bersikap tidak peduli terhadap lingkungan baik dalam keluarga maupun. Anak akan menjadi malas bergaul dan berdiam diri di depan gadget selama mungkin, dan melupakan waktu bermain dengan teman-teman maupun anggota keluarga lain. Hal ini akan berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksi sosial. Untuk itu peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan.

Tujuan : untuk mengetahui hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta

Metode: Jenis penelitian yaitu *survey analitik* dengan rancangan *cross sectional*. Populasi penelitian yaitu seluruh orang tua dan anak pra sekolah di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling sebanyak 103 responden*. Instrumen penelitian yaitu menggunakan kuesioner dan *Denver Development Screening Test (DDST)*. Analisa data menggunakan analisis *univariat, bivariat dengan uji chi square* dan *multivariat menggunakan uji regresi logistik*

Hasil: Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik. Sebanyak 86,4% perkembangan anak di TK gugus IX dalam kategori normal. Hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,008. Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,005.

Kesimpulan: Ada hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah. Durasi penggunaan gadget dominan mempengaruhi perkembangan anak pra sekolah.

Kata Kunci: Peran, Orang Tua, Gadget, Perkembangan, Anak Pra Sekolah

PENDAHULUAN

Keluarga sebagai faktor penting dalam perkembangan anak dan menjadi penentu keberhasilan hubungan sosial anak⁽¹⁾. Namun di era globalisasi ini, anak banyak terpengaruh dengan kemajuan teknologi, yang mengakibatkan perkembangan anak menjadi terganggu. Salah satu teknologi yang di sukai anak-anak adalah *gadget*. *Gadget* awalnya hanya mampu dibeli oleh orang yang berpenghasilan tinggi, namun sekarang orang yang berpenghasilan pas-pasan pun mampu membeli *gadget*⁽²⁾. Sehingga menjadi tidak heran jika *gadget* digunakan di semua kalangan bahkan juga digunakan di kalangan anak

pra sekolah (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*⁽³⁾.

Gadget mempunyai daya tarik untuk anak-anak dimana *gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai aplikasi pelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dimana menerapkan beraneka warna dan karakter, sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan *gadget* akan ketagihan dan senang menggunakan *gadget* berlama-lama. Namun perlu kita sadari, penggunaan *gadget* yang berlebihan sangatlah tidak tepat⁽²⁾.

Walaupun penggunaan *gadget* memiliki dampak positif seperti dapat mengasah kreativitas dan kecerdasan anak dengan adanya aplikasi-

aplikasi pelajaran, namun dampak negatif juga dapat terjadi. Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat seorang anak akan bersikap tidak peduli terhadap lingkungan baik dalam keluarga maupun masyarakat. Anak akan menjadi malas bergaul yang akan berdampak pada perkembangan anak. *Gadget* memberi kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi sehingga menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak akan berdiam diri di depan *gadget* dalam waktu yang lama, dan melupakan waktu bermain dengan teman-teman maupun anggota keluarga lain.

Penggunaan *gadget* yang tidak tepat berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksi sosial. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2015) diketahui bahwa pada saat anak menggunakan *gadget*, waktu yang dihabiskan untuk bermain game lebih banyak dibandingkan waktu untuk belajar, terlebih saat anak tidak didampingi oleh orang tua. Untuk itu peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan⁽⁴⁾. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Warsiyah (2015) dimana pendampingan dialogis orang tua dapat mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian *gadget* ⁽⁵⁾.

Penelitian ini dilaksanakan di TK wilayah gugus IX Depok Sleman. Adapun alasan pemilihan tempat dikarenakan TK Gugus IX terletak diantara pedesaan dan perkotaan dengan demikian diharapkan peran orang tua dalam mendidik anak lebih bervariasi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Riyadi (2014) dimana orang tua di wilayah perkotaan cenderung memiliki waktu yang lebih sedikit untuk berinteraksi dengan anak dibandingkan wilayah pedesaan⁽⁶⁾.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta

METODE

Jenis penelitian ini merupakan *survey analitik*. Dalam penelitian ini peneliti menganalisa

peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. Rancangan penelitian ini adalah *cross sectional* yaitu variabel bebas (peran orang tua) dan variabel terikat (perkembangan anak), dikumpulkan dalam waktu yang bersamaan. Populasi penelitian yaitu seluruh orang tua dan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok sejumlah 130. Sampel dalam penelitian ini orang tua dan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sejumlah 103 yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Kriteria inklusi anak pra sekolah usia 3-6 tahun dan menggunakan *gadget* sedangkan kriteria eksklusi yaitu anak yang tidak kooperatif untuk dilakukan pemeriksaan. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner untuk mengetahui peran orang tua dan DDST (*Denver Development Screening Test*) untuk melihat perkembangan anak. Analisa data menggunakan analisis univariat, *bivariat* menggunakan uji *chi square* dan *multivariat* menggunakan uji *regresi logistik*.

HASIL

Hasil penelitian perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX dapat yang diukur menggunakan DDST adalah sebagai berikut

Tabel 1. Perkembangan Anak

Perkembangan	Jumlah	Prosentase (%)
Normal	89	86,4
Suspect	14	13,6
Total	103	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar perkembangan anak kategori normal sejumlah 89 anak (86,45%), namun terdapat pula anak yang mempunyai masalah perkembangan *suspect* sejumlah 14 anak (13,6%). Angka kejadian keterlambatan perkembangan secara umum terjadi sekitar 10% pada anak-anak di seluruh dunia⁽⁷⁾. Pada tahun 2007, anak di Indonesia 35,4% menderita penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional⁽⁸⁾. Melalui deteksi dini dapat

diketahui penyimpangan tumbuh kembang anak secara dini, sehingga upaya pencegahan, stimulasi, penyembuhan serta pemulihan dapat diberikan dengan indikasi yang jelas pada masa-masa kritis proses tumbuh kembang⁽⁹⁾.

Periode penting dalam proses tumbuh kembang anak adalah lima tahun pertama⁽¹⁰⁾. Kegagalan pada masa *golden age* dalam pola pengasuhan dan pendidikan akan berpengaruh kepada masa kedewasaannya. Sehingga, orang tua, pendidik dan masyarakat harus membimbing anak agar terhindar dari pengaruh negatif⁽¹¹⁾.

Perkembangan anak juga tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi⁽¹²⁾. Keluarga mempunyai peran penting dalam tahapan tumbuh kembang anak yakni memberikan stimulasi bagi tumbuh kembang anak. Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan sebagai rangsangan mencapai kematangan optimal. Anak yang berada pada lingkungan kondusif dipastikan tumbuh kembang anak akan optimal, jika tidak anak akan mengalami berbagai masalah atau keterlambatan tumbuh kembang⁽¹³⁾.

Anak yang mendapat stimulasi yang teratur dan terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang/tidak mendapat stimulasi⁽¹⁴⁾. Salah satu bentuk stimulasi adalah dengan bermain. Bermain dapat merangsang perkembangan anak seperti latihan gerak, berbicara, berpikir, kemandirian dan sosialisasi. Tanpa stimulasi baik dari orang tua maupun lingkungan, anak cenderung berdiam diri dan kurang komunikasi⁽¹⁵⁾.

Hal serupa dikemukakan Arif (2009), bahwa perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh keluarga dan masyarakat. Rangsangan lingkungan dari keluarga membantu anak untuk mencapai potensinya. Struktur keluarga dan dukungan layanan masyarakat merupakan pengaruh lingkungan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak⁽¹⁶⁾.

Selain faktor stimulasi, status gizi merupakan salah satu faktor yang memungkinkan mempengaruhi anak dengan *suspected* atau dicurigai mengalami keterlambatan khususnya motorik halus⁽¹⁷⁾. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyawati (2016) menunjukkan adanya

keeratan yang cukup kuat antara pengetahuan dengan sikap ibu dalam kemampuan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan pada anak balita gizi kurang⁽¹⁸⁾.

Tabel 2. Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Jumlah (N=103)	Prosentase (%)
Jenis Gadget		
Handphone	50	49
Smartphone	40	39
Tablet	40	39
Laptop	14	14
Aplikasi yang di buka		
Game	54	52
Video	59	57
Puzzle	23	22
Belajar membaca	38	37
Menebak gambar	30	29
Lainnya	9	9
Respon saat menggunakan gadget		
Tidak menoleh jika dipanggil	57	55
Tidak menjawab jika diajak bicara	34	33
Jarang bersosialisasi	17	17
Marah jika diambil gadgetnya	34	33
Suka menyendiri	4	4
Malas makan/minum	14	14
Lainnya	15	15

Berdasarkan tabel 2, mayoritas anak menggunakan jenis *gadget* berupa handphone sejumlah 50 anak (49%), diikuti jenis *smartphone* dan tablet dengan jumlah yang sama yaitu sejumlah 40 anak (39%). Aplikasi yang di buka saat menggunakan *gadget* mayoritas adalah video sejumlah 59 anak (57%) diikuti dengan aplikasi *game* sejumlah 54 anak (52%). Respon anak yang ditunjukkan saat menggunakan *gadget* mayoritas adalah tidak menoleh jika dipanggil yaitu sejumlah 57 anak (55%), diikuti dengan respon tidak menjawab jika diajak bicara dan marah jika diambil *gadgetnya* dengan jumlah yang sama yaitu 34 anak (33%).

Aplikasi yang di akses anak sebagian besar adalah menonton video/ film animasi serta bermain gamedan hanya sedikit yang menggunakan untuk media pembelajaran. Padahal *gadget* dapat berdampak positif pada anak seperti menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat *game* interaktif yang edukatif⁽¹⁹⁾. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Sari dan Mitsalia (2016), dimana rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada digunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun saat menggunakan *gadget*⁽²⁰⁾.

Interaksi anak dengan teknologi elektronik mengurangi aktivitas gerak karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga membatasi aktivitas fisik⁽²¹⁾. Dampak negatif dapat timbul diantaranya tumbuh kembang anak menjadi tidak optimal karena anak terlalu lama duduk asyik dengan *gadget*. Pertumbuhan anak menjadi susah berbicara jelas karena terlalu banyak menonton film kartun atau *game online*

yang tidak ada komunikasi verbalnya, anak menjadi agresif, anak menjadi kurang konsentrasi dalam belajar dan anak mengalami kecanduan untuk selalu menggunakan *gadget*⁽²²⁾.

Gadget yang hampir seluruh aplikasinya menggunakan internet, sekilas memang banyak sekali kegunaan dan keuntungannya, namun tidak dipungkiri *gadget* juga membawa dampak negatif⁽²³⁾. Anak dianggap sudah berlebihan bermain *gadget* jika dalam sehari bermain dengan *gadget* lebih dari dua jam. Jika *gadget* diambil maka anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum)⁽¹⁹⁾.

Perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang, jika tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Dampak *gadget* pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etikabersosialisasi⁽¹¹⁾

Tabel 3. Hubungan Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Anak

Durasi	Perkembangan				Total	p-value	
	Normal		Suspect				
	N	%	N	%			
< 2 Jam	67	93,1	5	6,9	72	100	0,005
>= 2 Jam	22	71,0	9	29	31	100	
Total	89	86,4	14	13,6	103	100	

Berdasarkan tabel 3, anak yang menggunakan *gadget* < 2 jam mempunyai tingkat perkembangan *suspect* sejumlah 5 anak (6,9%) sedangkan anak yang menggunakan *gadget* >= 2 jam mempunyai tingkat perkembangan *suspect* sejumlah 9 anak (29%). Nilai *p value* 0,005 yang berarti $p < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan ada hubungan durasi pemakaian *gadget* dengan perkembangan anak.

Pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya⁽⁴⁾. Hal ini didukung

American Academy of Pediatrics (AAP) yang merekomendasikan durasi penggunaan media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam per hari⁽²⁴⁾. Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada juga merekomendasikan anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari dan anak usia 6-18 tahun 2 jam per hari⁽²⁵⁾.

Menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka anak-anak kehilangan waktu dan semangat untuk bermain dengan teman-temannya, padahal bermain bersama teman-temannya adalah cara dan media anak untuk membangun kecerdasannya. Orang tua harus selalu hati-hati karena penggunaan *gadget* bisa membuat

seorang anak cerdas secara logika, namun belum tentu cerdas secara emosi⁽¹¹⁾.

Intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga. Anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya⁽²⁶⁾.

Semakin panjang durasi interaksi anak dan tergantung dengan perangkat elektronik maka semakin parah gangguan yang dialaminya sehingga anak akan menjadi semakin pasif. Anak yang semakin tergantung pada alat elektronik, dapat menyebabkan hubungan dengan orang tua akan merenggang sehingga dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan perilaku sosial⁽¹⁹⁾.

Pemakaian *gadget* yang cukup dengan sentuhan juga bisa membuat motorik halus anak tidak bekerja dengan baik. Tidak bisa mencengkram, menggenggam dan tidak bisa

memegang alat-alat tulis dengan baik. Akhirnya mewarnai dan menulis tidak menarik, bahkan anak menjadi malas menulis⁽¹⁹⁾. Menurut Harmanto (2015), anak-anak belum perlu mengenal *gadget* dikarenakan masih memerlukan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan moral⁽²⁷⁾.

Menurut Rich dalam Febrino (2017) menjelaskan bahwa dengan pengelolaan waktu pemakaian *gadget dan game* juga berpengaruh positif pada anak. Anak-anak yang bermain *game* terutama permainan yang berkonsep manajemen, strategi ataupun teka-teki dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan otak. Orang tua harus membangun kebiasaan anak menggunakan *gadget* dengan bijak, 1-2 jam sehari, yang penting penggunaan untuk hal yang baik, seperti *game*, lagu dan film atau aplikasi edukatif lebih berdampak positif⁽¹¹⁾. Intensitas serta durasi pemakaian tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua.

Tabel 4. Hubungan Peran Orang Tua dengan Perkembangan Anak

Peran	Perkembangan				Total	p-value	
	Normal		Suspect				
	N	%	N	%	N	%	
Baik	79	90,8	8	9,2	87	100	0,008
Tidak Baik	10	62,5	6	37,5	16	100	
Total	89	86,4	14	13,6	103	100	

Hasil dari tabel 4 menunjukkan bahwa proporsi anak dengan perkembangan normal lebih besar terjadi pada anak dengan peran orang tua yang baik (90,8 %) dibandingkan dengan peran orang tua yang tidak baik (62,5%). Proporsi anak dengan perkembangan *suspect* lebih besar terjadi pada anak dengan peran orang tua yang tidak baik (37,5%) dibandingkan dengan peran orang tua yang baik (9,2%). Hasil uji statistik dengan *chi square* menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara peran orang tua dengan perkembangan anak ditunjukkan dengan nilai p value 0,008.

Peran orang tua merupakan hal yang penting dan sangat strategis dalam optimalisasi pendidikan anak usia dini. Pertumbuhan sel jaringan otak pada anak 0-4 tahun mencapai

50%, sehingga apabila usia emas ini anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka tumbuh kembang anak baik fisik maupun mental tidak akan optimal⁽²⁸⁾. Peran orang tua yang baik dalam keluarga seperti kegiatan mendampingi, mengarahkan, mengawasi, menjalin komunikasi yang baik, memberikan kesempatan, mendorong dan memberikan motivasi pada anak dapat menjadikan anak belajar sebaik-baiknya sehingga perkembangannya menjadi baik/optimal⁽²⁹⁾.

Penelitian Lestari (2012) menunjukkan ada hubungan antara peran orang tua dengan pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah ($r=0,000$). Komponen utama untuk mencapai perkembangan anak yang paling penting adalah peran orang tua terutama dalam menjalankan

tugas perkembangan dalam pengasuhan anak. Penelitian Anitasari (2016), ada hubungan peran orang tua terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ($r=0,000$). Peran orang tua yang baik dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah secara optimal sehingga diharapkan orang tua selalu memberikan perhatian, kasih sayang dan stimulasi yang baik kepada anak usia pra sekolah⁽³⁰⁾.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hati (2016) yang menunjukkan ada hubungan positif antara stimulasi tumbuh kembang oleh ibu dengan perkembangan, pada batita usia 1-3 tahun. Stimulasi yang diberikan orang tua akan memiliki peluang 3.37 kali untuk meningkatkan perkembangan anak usia 1-3 tahun⁽³¹⁾.

Beberapa bukti menunjukkan anak-anak yang berkembang secara normal merupakan anak-anak yang memiliki peran yang baik dengan orang tua, baik secara afektif, emosional, kognitif serta perhatian yang diberikan lebih dini sehingga menunjukkan hasil perkembangan yang lebih baik⁽³²⁾.

Tabel 5. Faktor Dominan Mempengaruhi Perkembangan Anak

	p-value	OR
Durasi	.032	3.975
Peran	.048	3.825
Constant	.000	.004

Hasil analisis multivariat menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* lebih dominan mempengaruhi perkembangan anak dibandingkan peran orang tua. Durasi penggunaan *gadget* 3,975 kali berpengaruh terhadap perkembangan anak ditunjukkan dengan nilai $OR=3,975$ $p\text{-value} = 0,032$. Penelitian yang dilakukan Trinika (2015), menunjukkan ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015 dengan nilai $p = 0,005$.

Perkembangan teknologi sekarang membuat anak tidak dapat terlepas dari *gadget*. Ada dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* pada

anak. Dampak negatif yang dapat terjadi antara lain keterlambatan berbicara, anak cenderung menghabiskan waktu berjam-jam dengan *gadget*, anak akan kehilangan banyak waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain/keluarga. Semakin sering anak menggunakan *gadget* semakin besar kecenderungan anak mengalami keterlambatan bicara.

Dampak negatif lainnya berhubungan dengan masalah mental seperti meningkatkan terjadinya anak hiperaktif (ADHD), kegelisahan, tidak fokus belajar dan pembunuhan karakter anak. Membiarkan anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama atau berlebihan akan membuat mereka menjadi kecanduan *gadget* dan memberikan efek negatif pada perkembangan emosional, karena menjadi kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan. Melihat dampak ini sebaiknya orang tua mengatur waktu atau membatasi anak dalam bermain *gadget*, mengajak anak bermain, berinteraksi dengan keluarga dan teman-temannya dan hindari penggunaan *gadget* sebagai *babysitter*.⁽³³⁾

KESIMPULAN

1. Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik.
2. Perkembangan anak di TK gugus IX sebanyak 86,4% dalam kategori normal.
3. Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak ($p\text{-value} = 0,005$).
4. Ada hubungan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak ($p\text{-value} = 0,008$).
5. Durasi penggunaan *gadget* dominan mempengaruhi perkembangan anak pra sekolah ($OR=3,975$, $p\text{-value} = 0,032$)

SARAN

1. Bagi orang tua
Sebaiknya lebih bijak dan membuat aturan dalam memberikan *gadget* kepada anak misalnya membatasi waktu penggunaan,

serta melakukan pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*.

2. Bagi tenaga kesehatan
Memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada orang tua tentang peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah untuk menghindari dampak negatif penggunaan *gadget*.
3. Bagi guru PAUD
Melakukan pemantauan dan stimulasi tumbuh kembang kepada anak pra sekolah secara rutin sesuai dengan tahap perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nikmah A. (2013). Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa. *E-jurnal*. Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Vol.5
2. Novitasari W, Khotimah N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 5(3)
3. Widiawati, L., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu. Jakarta. Universitas Budi Luhur, Mei 2014; 106-112 Tersedia dalam <https://id.scribd.com/doc/307013236/Dampak-Perkembangan-Gadget>
4. Trinika Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra sekolah (3-6 tahun). *Jurnal Pro Ners*. Vol 3(1)
5. Warisyah S. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo
6. Riyadi, Rusmil, K., Effendi, S. (2014). Risiko Masalah Perkembangan dan Mental Emosional Anak yang Diasuh di Panti Asuhan Dibandingkan dengan Diasuh Orangtua Kandung. *Jurnal Majalah Kebidanan Bandung*, Volume 46 (2).
7. Suwarba IGN, Widodo DP, Handryastuti, RAS. (2008). Profil Klinis dan Etiologi Pasien Keterlambatan Perkembangan Global di Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo Jakarta. *Sari Pediatri*. Vol 10 (4) : 255-261
8. Soedjatmiko. (2008). *Peranan TPA dalam Upaya Pembinaan Tumbuh Kembang Anak*, dalam Buku Ajar 2 Tumbuh Kembang Anak dan Remaja, Jakarta: Sagung Seto.
9. Sitoresmi S, Kusnanto, Krisnana. (2015). Perkembangan Motorik Anak *Toddler* pada Ibu Bekerja dan Ibu Tidak Bekerja. *Jurnal Pedimaternal*, Vol 3 (01)
10. Center on the Developing Child Harvard University. (2007). *Inbrief The Science of Early Childhood Development* [Internet] Tersedia dalam <https://developingchild.harvard.edu/resources/inbrief-science-of-eecd/>
11. Febrino. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak. *Noura*. Vol 1(1)
12. Chamidah, AN. (2009). Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol 5(2).
13. Suryaningsih, Y. (2004). Studi Komparasi Tingkat Perkembangan Anak Usia 18-24 Bulan Diasuh Keluarga dan di TPA. *Skripsi*. Universitas Brawijaya Malang
14. Soetjningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC
15. Suherman. (2000). *Buku Saku Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC
16. Arif, N. (2009). *ASI dan Tumbuh Kembang Bayi*. Yogyakarta: MedPress
17. Jurana. (2017). Perkembangan Motorik Kasar dan Halus pada Anak Usia 1-3 Tahun (*Toddler*) di Kelurahan Mamboro Barat Wilayah Kerja Puskesmas Mamboro. *Medika Tadulako Jurnal Ilmiah Kedokteran*. Vol 4(3):47-63.

18. Sulistiyawati, M., Ros Mistyca H. Pere (2016). Pengetahuan Berhubungan dengan Sikap Ibu dalam Kemampuan Menstimulasi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Balita. *Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia* [Internet]. Vol 4(1):63-69. Tersedia di <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/JNKI/article/view/242/234>
19. Wijanarko, Jarot. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan, Keluarga Indonesia Bahagia
20. Sari P, Mitsalia AA. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, Vol 13 (2) : 73-77.
21. Yudiningrum, FR. (2011). Efek Teknologi Komunikasi Elektronik bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Komunikasi Massa*. Vol 4 (1) : 1-15
22. Mardiya. (2017). *Mengasuh Anak di Era Digital* [internet] tersedia dalam <https://anzdoc.com/mengasuh-anak-di-era-digital-oleh-drs-mardiya.html>
23. Oneto E, Sugiarto Y, (2009). *Anti Gadget, Internet*. Jakarta : Kawan Pustaka.
24. American Academy of Pediatrics Committee on Public Education. Children, Adolescents and Television. (2001). *Pediatrics*.; 107 (2) : 423-6.
25. Antonius S,. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Lampung.
26. Sulthon. (2013). *Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main*. Tabloid Nakita. Tersedia dalam <http://nakita.grid.id/balita/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main?page=2>
27. Harmanto, B. (2015). Mendesain Pembelajaran yang Menyenangkan. Prosiding: Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan. Universitas Muhammadiyah Ponorogo
28. Permono, H. (2013). *Peran Orangtua dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional Psikologi UMS 34-47
29. Muthmainnah. (2012). Peran Orang tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain. FIP Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1(1).
30. Lestari, I. (2012). Hubungan Peran Orang Tua dengan Pencapaian Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Pra Sekolah Di Desa Sumber Karang Dlanggu Mojokerto. *Jurnal Keperawatan Bina Sehat*. Vol 5(1).
31. Hati, FS, Prasetya, Lestari. (2016). Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul. *Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia* [Internet]. Vol 4(1):44-48. Tersedia di <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/JNKI/article/view/227/221>
32. Landry, SH. (2014). *The Role of Parents in Early Childhood Learning*, Encyclopedia on early Childhood Development, Children's Learning Institute University of Texas Health Science Centre, USA [Internet]
33. Tersedia dalam <http://www.child-encyclopedia.com/parenting-skills/according-experts/role-parents-early-childhood-learning>
34. Sundus. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*. Vol 7(1)