

TINGKAT PEGETAHUAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DI KABUPATEN BADUNG

Manuaba, I,B¹, Asri Dewi, N.S², Artawan, K³
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan KESDAM IX/Udayana
Candrawibawa84@gmail.com

ABSTRACT

Many parents let their children play gadgets for hours on the pretext that their children are not fussy, but in reality parents do not understand that excessive use of gadgets can have a negative impact on children. This study use a descriptive research design. The number of samples is 88 parents with preschool children from 100 population. Sampling use purposive sampling technique and the instrument of this study use an online questionnaire through google form that consist of ten statements. Data analysis use SPSS 2019 for window. It is emphasized that most of people's knowledge about the use of gadget in preschool children in Mambal Badung village is good with a total of 60 people or 68.2%. Most of the parents' knowledge about the use of gadget in preschool children in Mambal Village Badung is good. Recommendations for parents to supervise when children play gadgets.

Keywords: Pre-school children, gadgets, parents knowledge.

ABSTRAK

Banyak orang tua yang membiarkan anaknya bermain gadget selama berjam-jam dengan dalih anaknya tidak rewel, namun realitanya orang tua tidak memahami bahwa penggunaan gadget berlebih dapat memberikan dampak negatif pada anak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Jumlah sampel 88 orang tua dengan anak prasekolah. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan instrument yang berupa kuisioner yang terdiri dari 10 pernyataan yang dibagikan melalui *google form*. Analisis data menggunakan SPSS 2019 *for window*. Berdasarkan karakteristik responden didapatkan hasil 51 orang (58%) dengan jenis kelamin perempuan, 47 orang (53,4%) dengan tingkat pendidikan SMA, 36 orang (40,9%) dengan anak usia 4 tahun. Dari tingkat pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah 60 orang (68,2%) memiliki pengetahuan dengan kategori baik. Sebagian besar pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah di desa mambal badung adalah baik. Rekomendasi untuk orang tua agar melakukan pengawasan ketika anak bermain gadget

Kata Kunci : Anak Prasekolah, Gadget, Pengetahuan Orang tua.

PENDAHULUAN

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya. Kecepatan tumbuh kembang setiap individu satu dengan individu lainnya bervariasi, tergantung faktor-faktor yang mempengaruhinya selama proses tumbuh kembang tersebut berlangsung (Imron, 2017). Saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak berpengaruh pada anak efek penggunaan *gadget*. Banyak orang tua yang kurang memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia prasekolah. Kebanyakan orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* (usia 3–6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan anak duduk tenang dan tidak rewel (Suana dan Firdaus, 2014).

Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas (Novitasari, 2016). Dampak negatif penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan lama tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur pada anak lainnya. (JYland, 2015).

Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui *gadget* serta ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa *modelling* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan bagi penggunaan *gadget* anak prasekolah.

METODE

Desain penelitian yang digunakan penulis ialah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran

tentang suatu keadaan secara objektif (Nursalam, 2011). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah di wilayah Desa Mambal Kabupaten Badung.

HASIL

Berdasarkan data dari 88 responden yang kemudian di olah menggunakan aplikasi SPSS for windows 2018 di dapatkan hasil sebagai berikut:

No	Tingkat pengetahuan	Frekuensi(f)	Persentase (%)
1	Baik	60	68.2%
2	Cukup	22	25%
3	Kurang	6	6.8%
Total		88	100.0%

Berdasarkan tabel dari 88 responden, sebgiaan besar tingkat pengetahuan responden kategori baik sebanyak 60 orang (68,2%), pengetahuan kategori cukup sebanyak 22 responden (25%), dan pengetahuan kategori kurang sebanyak 6 responden (6,8%).

PEMBAHASAN

Berdasarkan usia orang tua atau responden dapat diketahui dari 88 responden sebagian besar pada rentang usia 26-30 tahun yaitu sebanyak 29 orang (33%). Berdasarkan tingkat pendidikan orang tua sebagian besar responden berpendidikan SMA yaitu sebanyak 47 orang (52,4%). Berdasarkan tingkat pengetahuan responden tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah sebagian besar baik dengan jumlah 60 orang (68,2%), cukup 22 orang (25%) dan kurang sebanyak 6 orang (6,8%).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak pra sekolah dengan jumlah responden sebanyak 88 orang dapat disimpulkan bahwa berdasarkan karakteristik responden didapatkan hasil 29 responden (33%) dengan rentang usia 26-30 tahun dan 47 responden (53,4%) dengan tingkat pendidikan SMA. Sedangkan tingkat pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak pra sekolah diperoleh sebagian besar dalam kategori baik dengan jumlah 60 responden (68,2%).

REFERENSI

- Jyland. (2015). *Interactive Vs Passive Screen Time and Nighttime Sleep Duration Among School - Aged Children*.
- Imron, R. (2017). *Riyanti Imron**XIII (2), 148–154.
- Novitasari. (2016). *Dampak penggunaan Gadget terhadap Kesehatan Jiwa*. 05.
- Nursalam. (2011a). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.