

JURNAL STIKES MUHAMMADIYAH CIAMIS : JURNAL KESEHATAN

Volume 7, Nomor 1, April 2020

ISSN:2089-3906

EISSN:2656-5838

PARENT'S KNOWLEDGE ABOUT THE IMPACT OF GADGET USING PRE-SCHOOL CHILDREN IN RA PERSIS 16 DISTRICT CIAWI TASIKMALAYA DISTRICT

Farwa Amaani Zahida^{1*)}; Aap Apipudin²; Nur Hidayat³

^{1*, 2, 3} STIKes Muhammadiyah Ciamis

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Keywords:

knowledge, impact, gadget, preschooler

Child recognition of gadgets usually starts from the wrong way of transfer from parents or family by showing the game or video on the gadget. The introduction of gadgets too early in children can have both positive and negative effects. This is influenced by several factors such as the frequency, duration, and supervision of parents in the hope that children are not fussy or stop crying. Knowledge, is a very important domain for the formation of actions so that the existence of good knowledge about gadgets will influence the behavior of parents in providing gadgets to preschoolers

Descriptive research method with quantitative approach. The population in this study were all parents of pre-school children in RA Persis 16, Ciawi District, Tasikmalaya Regency, in 2018 as many as 64 people. Sampling in this study using total sampling technique that is the entire population used as research samples. The results showed that knowledge about the impact of using gadgets on preschool children in RA PERSIS 16, Ciawi Subdistrict, Tasikmalaya District, were mostly lacking knowledge as many as 34 people (53.1%). Suggestions are expected that parents be more active in asking questions, seeking information and attending counseling about the impact of using gadgets on preschoolers.

PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH DI RA PERSIS 16 KECAMATAN CIAWI KABUPATEN TASIKMALAYA

Kata Kunci :

pengetahuan,, dampak, gadget, anak prasekolah

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. Pengenalan gadget terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Pengetahuan, merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan sehingga dengan adanya pengetahuan yang baik tentang gadget akan mempengaruhi perilaku orang tua dalam pemberian gadget pada anak usia prasekolah

Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua anak usia pra sekolah di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2018 sebanyak 64 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, sebagian besar berpengetahuan kurang sebanyak 34 orang (53,1%).

Saran diharapkan agar orang tua lebih aktif bertanya, mencari informasi dan mengikuti penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.

PENDAHULUAN

Anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun. Anak prasekolah adalah merupakan fase-fase perkembangan individu sekitar 3-6 tahun. Masa kanak-kanak pertama yaitu pada rentang usia 3-6 tahun dan masa ini dikenal masa prasekolah. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Sehingga pada tahap ini pula anak-anak akan lebih sering bermain, lebih aktif, memiliki tenaga, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ia temui ketika di rumah (Hawadi, 2013).

Anak usia prasekolah memiliki tahap-tahapan perkembangan tersendiri dalam persiapannya memasuki dunia luar, terutama untuk masuk ke kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Persiapan tersebut meliputi kepekaan anak untuk menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Usia taman kanak-kanak merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Umumnya anak-anak menjadi sangat aktif, mulai memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan seperti memanjat dan melompat. Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara,

bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangannya, sebuah kelompok bermain atau taman kanak-kanak memiliki sistem belajar yang santai, menyenangkan, bersifat ringan, berfokus pada pola bermain dan tidak terlalu memberatkan anak dalam memberikan pengajaran (Noorlaila, 2014).

Orang tua perlu mengawasi dan memperhatikan setiap stimulus yang diperoleh oleh anak, salah satunya stimulus-stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak. Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada (Saleh, 2013). Menurut Susanto (2014), perkembangan sosial merupakan sebuah pencapaian dari kematangan seseorang dalam berhubungan sosial serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Pada aspek sosial, anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya, baik dengan teman sebaya ataupun dengan orang lain di luar lingkungan rumahnya, serta kemampuan anak dalam mentaati setiap peraturan dan norma yang berlaku.

Anak prasekolah cenderung memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat tersebut cepat berganti sesuai kondisi dan keinginan mereka sedang ingin bermain dengan teman yang mana. Pola perilaku sosial pada masa kanak-kanak awal meliputi beberapa aspek seperti kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, sikap tidak

mementingkan diri sendiri serta meniru (Susanto, 2014).

Perkembangan sosial anak prasekolah dapat di lihat ketika anak mulai bergabung dalam kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Dari kelompok bermain tersebut, biasanya akan dibentuk kegiatan-kegiatan ringan seperti bermain bersama. Sehingga dalam program bermain bersama tersebut nantinya diharapkan anak mau serta berani berinteraksi dengan orang lain yang ada disekelilingnya (Susanto, 2014).

World Health Organization (WHO) (2015) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat.

Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13- 18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Brunner & Stephens, 2014).

Penelitian di Jawa Barat menunjukkan 30% anak yang mengalami gangguan perkembangan dimana 80% diantaranya diakibatkan oleh faktor sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan ibu, pekerjaan ibu sehingga diperkirakan anak tidak mendapatkan stimulasi yang cukup (Kusumanegara, 2017).

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya,

terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi (Hurlock, 2014).

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, i6 phone, 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 (Rahma, 2014).

Seiring berkembangnya teknologi, maka gadget tampil dengan touch screen system yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun (Iswidharmanjaya, 2014).

Pengenalan gadget terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan gadget sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila

orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain gadget. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orang tua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak, dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif yang terjadi penggunaan gadget pada anak antara lain penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi Kecanduan, Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini. Sebagian besar persepsi orang tua anak usia prasekolah yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan (Iswidharmanjaya, 2014).

Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan gadget yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan gadget kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan gadget. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan gadget, jangan sampai penerapan penggunaan gadget yang baik dan tepat hanya berlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak (Warsiyah , 2014).

Pengetahuan, merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan sehingga dengan adanya pengetahuan yang baik tentang gadget akan

mempengaruhi perilaku orang tua dalam pemberian gadget pada anak usia prasekolah. Menurut Lowrence Green (Notoatmodjo, 2012) bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh 3 (tiga) faktor yaitu : faktor predisposisi yang terwujud dalam pengetahuan, sikap dan keyakinan, faktor pendukung yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidaknya fasilitas dan sarana, serta faktor pendorong yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan. Disamping itu menurut teori tersebut, pengetahuan merupakan domain / faktor yang sangat penting untuk terbentuknya suatu sikap dan tindakan seseorang karena dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasarkan dengan pengetahuan akan lebih berpengaruh dan menimbulkan kesadaran dalam diri dibandingkan dengan tidak didasarkan oleh pengetahuan.

Hasil penelitian Aisyah (2015) diperoleh hasil bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan, Data menunjukkan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain. 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.

Pada penelitian sebelumnya dilakukan Harfiyanto (2015) di Jawa Barat didapatkan gambaran pola interaksi sosial siswa sekolah dasar lebih memilih menggunakan gadget dan memudahkan

untuk berkomunikasi setiap saat tanpa batas mengenal waktu yang menyebabkan siswa malas bertemu dengan siswa lain. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi lupa waktu. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yulia (2015) di Bandung menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak lebih senang bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, sulit diajak untuk berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon ketika orang tua mengajak berbicara. Menunjukkan perkembangan psikososial anak yang baik paling banyak yaitu sebanyak 56 orang dengan persentase 58,9%, sedangkan untuk perkembangan psikososial anak yang buruk sebanyak 39 orang dengan persentase 41,1%.

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya, diketahui bahwa RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi memiliki nilai Akreditasi tertinggi yaitu A dibandingkan dengan RA Alfurqon yang memiliki nilai Akreditasi B, RA Al-Ikhlas memiliki nilai Akreditasi B, RA Raudhatul Jannah memiliki nilai Akreditasi B, RA Hidayatul Falah memiliki nilai Akreditasi B, RA Al-Masoem memiliki nilai Akreditasi B, RA Amanah memiliki nilai Akreditasi B dan RA Attaqwa memiliki nilai Akreditasi C.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 05 Desember 2018 di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya dengan metode wawancara kepada 10 orang ibu didapatkan 7 orang mengatakan memberikan handphone pada anaknya dan membiarkan anak bermain lebih dari 2 jam sedangkan 3 orang ibu mengatakan tidak memberikan handphone karena belum saatnya anak bermain handphone.

Gadget memang banyak memberikan dampak positif untuk kemajuan dalam bidang teknologi khususnya komunikasi, namun perlu disadari ada hal-hal yang bersifat negatif apabila anak-anak yang menggunakan gadget, menggunakannya dengan tidak baik atau menggunakan gadget secara berlebihan. Dengan banyaknya aplikasi dan games dalam gadget membuat anak betah berlama-lama menggunakan gadget padahal penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia prasekolah dapat berdampak negatif seperti komunikasi anak dan orang tua yang akan berkurang dikarnakan anak terlalu asik dengan gadgetnya, kemampuan psikomotorik anak akan berkurang karna penggunaan gadget yang berlebihan, anak akan kesulitan beradaptasi dengan materi pelajarannya karna anak hanya bermain gadget, dan anak akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dikarnakan anak lebih memilih dirumah bermain gadget dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji

hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012).

Menurut Sugiyono (2012) penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian deskriptif kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran pengetahuan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019.

HASIL PENELITIAN

1. Data Demografi Responden

a. Umur Responden

Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Umur di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

No	Kategori	F	%
1	< 20 Tahun	33	51,6
2	20-35 Tahun	15	23,4
3	> 35 Tahun	16	25
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diketahui bahwa umur responden di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, frekuensi tertinggi yaitu kategori berumur < 20 tahun sebanyak 33 orang (51,6%) dan frekuensi terendah yaitu kategori

berumur 20-35 tahun sebanyak 15 orang (23,4%).

b. Pendidikan Responden

Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

No	Kategori	F	%
1	Pendidikan Rendah (SD dan SMP)	31	48,4
2	Pendidikan Menengah (SMA)	20	31,3
3	Pendidikan Tinggi (PT)	13	20,3
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diketahui bahwa pendidikan responden di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, frekuensi tertinggi yaitu kategori berpendidikan rendah (SD dan SMP) sebanyak 31 orang (48,4%) dan frekuensi terendah yaitu kategori berpendidikan tinggi (PT) sebanyak 13 orang (20,3%).

c. Pekerjaan Responden

Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

No	Kategori	F	%
1	Bekerja	39	60,9
2	Tidak Bekerja	25	39,1
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.3 diatas diketahui bahwa pekerjaan responden di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, frekuensi

tertinggi yaitu bekerja sebanyak 39 orang (60,9%) dan frekuensi terendah yaitu tidak bekerja sebanyak 25 orang (39,1%).

d. Penghasilan Responden

Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Penghasilan

No	Kategori	F	%
1	Rendah (Rp.500.000- Rp.1.000.000)	15	23,4
2	Sedang (Rp.1.00.000- Rp.3.000.000)	36	56,3
3	Tinggi (>Rp.3.000.000)	13	20,3
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas diketahui bahwa penghasilan responden di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, frekuensi tertinggi yaitu kategori sedang (Rp.1.000.000-Rp.3.000.000) sebanyak 36 orang (56,3%) dan frekuensi terendah yaitu kategori Tinggi (>Rp.3.000.000) sebanyak 13 orang (20,3%).

2. Analisis Data

Dari hasil pengumpulan data mengenai pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019 adalah sebagai berikut :

a. Pengetahuan orang tua tentang dampak positif penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Positif Penggunaan

Gadget Pada Anak Prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

No	Pengetahuan	F	%
1.	Baik	15	23,4
2.	Cukup	21	32,8
3.	Kurang	28	43,8
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa pengetahuan orang tua tentang dampak positif penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019, frekuensi tertinggi yaitu berpengetahuan kurang sebanyak 28 orang (43,8%) dan frekuensi terendah yaitu berpengetahuan baik sebanyak 15 orang (23,4%).

b. Pengetahuan orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

No	Pengetahuan	F	%
1.	Baik	15	23,4
2.	Cukup	17	26,6
3.	Kurang	32	50
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa pengetahuan orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak

prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019, frekuensi tertinggi yaitu berpengetahuan kurang sebanyak 32 orang (50%) dan frekuensi terendah yaitu berpengetahuan baik sebanyak 15 orang (23,4%).

- c. Pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

No	Pengetahuan	F	%
1.	Baik	16	25
2.	Cukup	14	21,9
3.	Kurang	34	53,1
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019, frekuensi tertinggi yaitu berpengetahuan kurang sebanyak 34 orang (53,1%) dan frekuensi terendah yaitu berpengetahuan cukup sebanyak 14 orang (21,9%).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya

Tahun 2019, sebagian besar reponden berpengetahuan kurang sebanyak 34 orang (53,1%). Berdasarkan analisis item kuesioner sebagian besar ibu berpengetahuan kurang tentang dampak positif penggunaan gadget sebanyak 38 orang (43,8%) dan sebagian besar ibu berpengetahuan kurang tentang dampak negatif penggunaan gadget sebanyak 32 orang (50%).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar pendidikan responden berpendidikan rendah (SD dan SMP) sebanyak 31 orang (48,4%), sehingga daya tangkap terhadap suatu materi yang didapatkan hanya mampu diserap dalam kategori belum baik. Pengetahuan sangat penting sekali karena berpengaruh terhadap perilaku kesehatan. Sedangkan bagi ibu berpengetahuan baik sebagian besar berpendidikan tinggi dan ibu yang berpengetahuan cukup sebagian besar berpendidikan menengah.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Notoatmodjo (2012) bahwa pendidikan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan sehingga terjadi perilaku positif yang meningkat, dalam hal ini mengenai perilaku dalam dampak penggunaan gadget.

Notoatmodjo (2012) mendefinisikan bahwa pengetahuan adalah suatu hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan dan perabaan. Dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui penglihatan dan pendengaran, hanya sedikit yang diperoleh melalui penciuman, perasaan dan perabaan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Mahmudah (2015) bahwa perilaku yang didasarkan dengan pengetahuan akan lebih berpengaruh dan menimbulkan

kesadaran dalam diri dibandingkan dengan tidak didasarkan oleh pengetahuan.

Pengetahuan ibu dapat diperoleh dari pendidikan atau pengamatan serta informasi yang didapat seseorang. Pengetahuan dapat menambah ilmu dari seseorang serta merupakan proses dasar dari kehidupan manusia. Melalui pengetahuan, manusia dapat melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang (Slamet, 2014).

Dilihat dari data responden sebagian besar < 20 tahun sebanyak 33 orang (51,6%), sehingga hal ini menyebabkan kurangnya pengalaman ibu tersebut, belum matang dalam berfikir, serta tidak aktifnya ibu dalam bertanya, kurang mendapatkan informasi dari petugas kesehatan, media cetak maupun media elektronik dan masyarakat serta kurang rajinnya ibu untuk menghadiri berbagai penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara sebanyak 15% ibu aktif dalam bertanya mengenai gadget dan 85% ibu kurang aktif dalam bertanya mengenai gadget sehingga hal ini menyebabkan pengetahuan ibu kurang mengenai dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ridwan (2017) yang menyatakan bahwa umur sangat berhubungan dengan tingkat pendidikan dan pengetahuan seseorang. Ibu yang berusia muda (≤ 20 tahun) mempunyai pendidikan dan pengetahuan yang rendah dibandingkan dengan ibu yang berusia 20-35 tahun. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya informasi dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pekerjaan responden di RA

PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, frekuensi tertinggi yaitu bekerja sebanyak 39 orang (60,9%), sehingga para ibu yang bekerja tetap akan berusaha mencari nafkah dan tidak begitu memperhatikan anaknya dalam menggunakan gadget yang positif.

Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan gadget yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan gadget kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan gadget. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan gadget, jangan sampai penerapan penggunaan gadget yang baik dan tepat hanya berlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak (Warsiyah, 2014).

Pengetahuan, merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan sehingga dengan adanya pengetahuan yang baik tentang gadget akan mempengaruhi perilaku orang tua dalam pemberian gadget pada anak usia prasekolah. Menurut Lawrence Green (Notoatmodjo, 2012) bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh 3 (tiga) faktor yaitu : faktor predisposisi yang terwujud dalam pengetahuan, sikap dan keyakinan, faktor pendukung yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidaknya fasilitas dan sarana, serta faktor pendorong yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan. Disamping itu menurut teori tersebut, pengetahuan merupakan domain / faktor yang sangat penting untuk terbentuknya suatu sikap dan tindakan seseorang karena dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang

didasarkan dengan pengetahuan akan lebih berpengaruh dan menimbulkan kesadaran dalam diri dibandingkan dengan tidak didasarkan oleh pengetahuan.

Selain itu penghasilan responden di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, sebagian besar berkategori sedang (Rp.1.000.000-Rp.3.000.000) sebanyak 36 orang (56,3%), sehingga para ibu mampu membelikan anak-anaknya gadget, anaknya sudah mengenal gadget dan bermain gadget selama rentang waktu 30 menit hingga 5 jam sehari ketika berada di rumah. Hampir semua responden yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal gadget mengatakan bahwa anaknya suka bermain game, menonton video, ataupun hanya menonton foto-foto yang ada di handphone. Banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain gadget, kebanyakan berawal dari bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu dari orang tua dalam hal menemani anak untuk bermain. Selain itu faktor lingkungan anak mempengaruhi penggunaan gadget, dimana anak usia 4 tahun merupakan usia dimana perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena anak sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan teman-teman sebayanya. Apabila lingkungan atau teman sebaya anak ada yang bermain gadget, hal tersebut dapat mempengaruhi teman-teman yang lain untuk ikut bermain.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rahma (2014) yang menyatakan bahwa gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang tua tentang pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, sebagian besar berpengetahuan kurang dengan rincian sebagai berikut :

1. Pengetahuan orang tua tentang dampak positif penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019, sebagian besar berpengetahuan kurang.
2. Pengetahuan orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak prasekolah di RA PERSIS 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2019, sebagian besar berpengetahuan kurang.

SARAN

1. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk orang tua untuk lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anaknya dalam penggunaan gadget untuk meminimalisir sisi negatif dari penggunaan gadget. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun,

karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi. Selain itu orang tua lebih aktif bertanya, mencari informasi dan mengikuti penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan informasi kesehatan khususnya tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah dan dapat dijadikan bahan referensi khususnya bagi bidang keperawatan anak mampu memberikan pendidikan kesehatan atau penyuluhan terkait dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini meneliti tentang dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah, ada beberapa hal yang belum tergalil lebih mendalam. Oleh karena itu maka peneliti selanjutnya disarankan untuk menggali faktor lain yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak prasekolah dengan metode yang lebih tepat misalnya judul "faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan gadget pada anak prasekolah".

4. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sumber informasi bagi peneliti dan menjadi tambahan wawasan pengetahuan bagi peneliti dibidang ilmu kesehatan tentang

dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana D (2013). *Tumbuh kembang & terapi bermain pada anak*. Jakarta: Medika Salemba.

Aisyah (2015). *Penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan*. Jakarta : Trans Info Media.

Ahmadi (2012). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

Brauner C.B. & Stephens B.C (2014). *Estimating the prevalence of early childhood serious emotional/behavioral disorder: challenges and recommendations. public health reports 121: 303-310*. Philadelphia : Lippincott Williams & Wilkins.

Deliana (2013). *Faktor-faktor penghambat yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah*. <http://respiratory.usu.ac.id>. Diakses tanggal 19 Desember 2018.

Depag RI (2010) *Al Qur'an Surat Luqman ayat 17 dan terjemahan*. Bandung: CV Diponegoro.

Dini (2012). *Kemampuan Bersosialisasi Anak*. Jakarta: Gramedia.

- Hadist Abu Dawud. *Setiap bayi itu dilahirkan atas fitroh*
<https://schaizatul.blogspot.com/2014/12/hadits-tentang-pendidikan-anak.html>.
Diakses tanggal 19 Desember 2018.
- Harfiyanto (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
<http://journal.Unnes.ac.id/sju/index.php/jess>. Diakses 26 Januari 2019.
- Hawadi RA (2013). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Grasindo.
- Hurlock EB (2014). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Surabaya: Erlangga.
- Iswidharmanjaya D & Agency B (2014). *Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kusumanegara (2017). Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. Jakarta. Jurnal Tribakti, Vol 26, No 2.
<http://ejournal.lai.tribakti.ac.id>. Diakses 26 Januari 2019.
- Mahmudah (2015). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Noorlaila, (2014). *Panduan lengkap mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus book publisher.
- Notoatmodjo, (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan.*, Jakarta : Rineka.
- _____, (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan, Edisi Revisi*. Rineka Cipta Jakarta.
- Novitasari W & Khotimah N (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. J PAUD teratai. 2016;5(3):182–6.
www.repository.unhas.ac.id. Diakses tanggal 19 Desember 2018.
- Nursalam, (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Patmonodewo S (2014). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Piaget (2010). *Psikologi anak*. Terjemahan Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi (2015). *Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Pertiwi Rambipuji Jember*.
<http://respiratory.usu.ac.id>. Diakses tanggal 21 Desember 2018.
- Rahma (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian anak kelompok B di TK negeri pembina ki hajar dewantoro Kecamatan Kota selatan Kota Gorontalo*.
<http://respiratory.usu.ac.id>. Diakses tanggal 24 Desember 2018.

Rideout V (2013). *Zero to eight: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. Common Sense Media Research Study.

Ridwan (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta

Riduwan dan Akdon, (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis dan Statistik*. Bandung : Alfabeta.

Saleh M (2013). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sadulloh (2010). *Kiat Sukses Mengajar di Kelas*. Jakarta : Nimal Multima.

Sagara (2013). *Macam-macam gadget*. Bandung: Remaja Rosdakarya Sugiyono (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Slamet (2014). *Dampak Negatif Penggunaan Smartphone*. http://www.kompasiana.com/amaliavirnandaputri/dampak-negatifpenggunaan-smartphone_552a156b6ea8342e74552d30. Diakses 01 April 2019

Susanto A (2014). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana prenada media group.

Supartini (2012). *Konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta: EGC.

Warsiyah, (2014). *Perilaku menyontek mahasiswa muslim (Pengaruh tingkat*

keimanan, Prokrastinasi Akademik dan Sikap terhadap Menyontek pada Perilaku Menyontek Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo). Tesis, Program Magister (S2) Institut agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo.

Whaley (2012). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Jakarta: EGC.